

## **EVERQUEST® II ECHOES OF FAYDWER™**

*Vor langer Zeit war Faydwer ein Kontinent voller Magie und seine sagenumwobenen Städte genossen hohes Ansehen. Dann brachen die Zerspaltung und die Zerschmetterung herein und die Götter zogen sich zurück. Die vielen Völker von Faydwer wurden in alle Winde verstreut und suchten Schutz vor den wütenden Naturkatastrophen. Die meisten flüchteten auf die gespaltenen Kontinente Karan und D'Lere. Dort bauten sie fernab der Heimat ihrer Ahnen ein neues Leben und eine Zivilisation auf.*

*Doch auch noch viele Generationen später waren die Herzen der Verbannten von Sehnsucht erfüllt. Die Zwerge, Elfen und Gnome hofften weiterhin, dass Faydwer noch existierte und sie eines Tages zurückkehren könnten.*

*Der Kontinent wurde tatsächlich wiederentdeckt. Anders als Antonica, hatte Faydwer die Verheerung beinahe unbeschadet überstanden, vieles hatte sich jedoch verändert. Die großen Städte von Faydwer, zu denen wir gleich kommen werden, sind erst der Anfang und liefern trotz ihrer Größe nur eine vage Vorstellung, wie der gesamte Kontinent aussehen könnte ...*

*Die mächtige Stadt **Kaladim** ist die frühere Heimat der tapferen Zwerge, in der schwere Schmiedehämmer Tag und Nacht erklangen und das Bier in Strömen floss. Heute beheimaten ihre großen Steinhallen die eigentümlichen Schreckgespenster, eine düstere und primitive Art, welche die Stadt unterhalb des Bergs gemeinsam mit einem sonderbaren Bündnis aus Goblins, Kobolden und einer Priestersekte der Rattonga bewohnt ... allesamt Anhänger von Brel. Die Macht der Niederung erfüllt Kaladim wie eh und je.*

***Ak'Anon** ist die Stadt, in der die Gnome die arkanen Künste in allen Einzelheiten erforschten und allerlei sagenhafte Apparaturen erschufen, die man nie zuvor gesehen hatte oder jemals wieder sehen würde. Nachdem die Gnome aus der Stadt geflohen waren, erlangten die mechanischen Kreaturen, die sie zurückgelassen hatten, ein Bewusstsein und bildeten eine eigene Gesellschaft. Sie sind zwar nicht böse, möchten aber die Plage durch Lebewesen aus Fleisch und Blut von ihrer Heimat fernhalten, die sie in **Klak'Anon** umbenannt haben.*

***Felwithe** ist eine kultivierte Stadt, in der die Hochelfen ihre rein wohltätige Magie studierten und ausübten. Die ehemals adeligen Koadal waren über Jahrhunderte den zermürbenden Folgen von Krieg und Zerstörung ausgesetzt. Überdies verbreiteten die Vertreter des Bösen heimtückische Gerüchte und Angst, so dass die Hochelfen sich zunächst in ihre Isolation zurückzogen und schließlich korrupt und Fremden gegenüber feindselig wurden. Nach der „Läuterung“ ihrer Art bezeichnen sie sich heute als „Renda'Dal“. Die Schönheit der Stadt, die jetzt Neu-Tunarea heißt, ist nichts weiter als ein schöner Schein, der den düsteren Wahnsinn des Hohen Rates verhüllt. Es wird viel über das Schicksal der wahren Herrscherin, Königin Lenya Thex, gemunkelt, doch niemand wagt es, den Gerüchten auf den Grund zu gehen.*

***Kelethin** ist die Baumwipfel-Zitadelle, in der Waldelfen in Einklang mit der Natur lebten und ein unvergleichliches Wissen über das Land erwarben. Die Stadt überstand zahlreiche unbarmherzige Kriege und ist nach wie vor das Zentrum des Guten von Faydwer. Eine neue Art voller Schönheit und Erleuchtung, die Feen, hält die Hoffnung in Kelethin aufrecht.*

*Viele weitere interessante Gebiete erwarten den mutigen Abenteurer: Die **ausgedehnten Prärien**, wo die Verwüstung waltet, **Nebelmoor**, das von der*

offenkundigen Macht des Bösen durchdrungen ist, die **Dampfquellen**, mit ihrer einzigartigen geologische Beschaffenheit und Tierwelt, und **Knochenbrecher**, die mächtige Festung der Orkstämme von Faydwer. Für alle Stufen gibt es etwas, das sich zu entdecken lohnt.

Es kann kein Zufall sein, dass die Wiederentdeckung dieses magischen Kontinents erneut zur gleichen Zeit geschah, wie der Aufruhr der Götter auf der sterblichen Ebene. Der Kampf um das Gleichgewicht hat gerade erst begonnen ... Willkommen in Faydwer.

### **Reise nach Faydwer**

Zwischen der Donnersteppe, dem Wald von Nektulos und den Hackklotzbergen wurde eine Schiffsroute eingerichtet. Es gibt verteilt auf alle Stufen mehr als 20 neue Zonen zu erkunden.

### **Neue Spielerrasse: Die Feen**

Die Feen sind eine neue Spielerrasse in der Erweiterung *Echoes of Faydwer*<sup>™</sup>. Diesen kleinen und geschmeidigen Wesen ist eine hohe Agilität, sowie große Weisheit und Intelligenz angeboren. Viele werden deshalb Kundschafter, Priester oder Zauberer. Sie sind schelmisch und lebenslustig und haben Flügel in zahllosen Farben und Schattierungen, die ihre vielen Stimmungen widerspiegeln.

Die Ahnen der Feen lebten vor langer Zeit in Faydwer und verbündeten sich in den späteren Kriegen mit den Waldelfen. Der Legende nach erschuf Tunare persönlich die Feen aus wunderschönen Waldblumen. Als sie anfangen, mehr über die Welt zu erfahren, wirkte sich Tunares Einfluss auf sie aus, und ihren Seelen, ihr Geist und ihre Körper entwickelten sich weiter. Heute sind sie viel größer als andere Feenvölker in Norrath. Ihre hoch entwickelte Zivilisation gründet auf ein Leben im Einklang mit der Natur.

Obwohl sie Flügel haben, können Feen nicht fliegen wie Vögel. Vielmehr schweben sie über dem Boden oder gleiten kleine Gefälle sicher hinunter. Mit der Zeit erlangen viele Feen zusätzliche Gleitfertigkeiten, die ihnen ermöglichen, Wege gefahrlos zu überqueren, die anderen gefährlich erscheinen.

### **Gesinnung**

Die Feen sind der Göttin Tunare ergeben. Selbst als sich die Götter aus Norrath zurückzogen, verloren die Feen niemals ihren Glauben an die Urmutter. Aus diesem Grund sind alle Feen „gut“ und beginnen ihr Leben in Kelethin. Sie können ihre Ausbildung nicht als böse Klasse anfangen. Für alle Feen fängt das Leben in der Baumschule in der Nähe von Kelethin an.

### **Neue Ausgangsstadt: Kelethin**

Als sagenumwobene Baumwipfel-Zitadelle der Feir'Dal oder Waldelfen besteht Kelethin seit vielen Jahrhunderten. In früheren Zeiten, als die Wirren des Krieges und der Zerstörung zu gewaltig wurden, flohen fast alle Elfenvölker aus ihrem Heiligtum im Wald von Ober-Feendunkel in andere Länder. Die Feen blieben und nahmen die Stadt allen Widrigkeiten zum Trotz in ihren Besitz. Kelethin wurde zu einem Ort, an dem die Feen-Völker ihre Kultur entwickelten, in die sie ihre eigene Weisheit und das Wissen der Feir'Dal einfließen ließen.

Die Feen, die in Kelethin herrschen, haben eine matriarchalische Gesellschaft. Königin Amree heißt die vielen Fremden willkommen, die durch ihr Land ziehen, während ihre Thronerbin Prinzessin Saphronia den Fremden gegenüber weniger aufgeschlossen ist und ihnen instinktiv misstraut. Die Feen pflegen ein loses Bündnis

mit den Wichteln in Unter-Feendunkel, die Amree ebenfalls als ihre Königin ansehen, obwohl sie ihre eigene hochbürokratische Regierung unterhalten.

Kelethin bietet alle Vorteile anderer Großstädte, wie Häuser, Banken, Makler, eine Vielzahl an Händlern und Dienstleistungen, Stadtbeamte und Erteiler von Verfügungen. Sie ist das Zentrum von Faydwer.

Junge Feen-Knospen beginnen ihr Leben immer in der Baumschule nahe Kelethin.

Spieler, die den alten Rassen der Zwerge, Gnome, Waldelfen, Halbelfen und Hochelfen von Faydwer angehören, können ihr Leben ebenfalls in Kelethin beginnen.

### **Kelethin, die Feen und SgS (Spieler gegen Spieler)**

Kelethin und ihre Bewohner sind treu ergebene Anhänger von Tunare und als solche von guter Gesinnung. Böse Spieler müssen hier behutsam vorgehen, insbesondere auf SgS-Servern.

### **Die Rückkehr der Götter**

Verheerende Ereignisse kündigten die Zerspaltung des alten Norrath an. Zwischen Sterblichen und Göttern tobten Kriege auf den Ebenen der Macht, dem Sitz der Götter, der im Namen der Gier und Überlegenheit belagert wurden. Das Gleichgewicht in der sterblichen Welt wurde schließlich völlig zerstört und das Land selbst fing an, sich aufzuspalten und auseinander zu reißen. Bei einem letzten magischen Ereignis explodierte der verhüllte Mond Luclin. Er blieb zerstückelt am Himmel bestehen, als Symbol aller Dinge, die entzwei gerissen werden. Auf Drängen von Quellious zogen sich die Götter schließlich aus Norrath zurück und blieben jahrhundertlang stumm.

Im Laufe der Zeit dachten viele, die Götter seien tot oder ein Mythos. Einige zweifelten an, dass sie jemals existierten. Es gab jedoch immer welche in den Zerschmetterten Landen, die ihre ferne Anwesenheit spürten und ihren Glauben niemals aufgaben.

Durch inständiges Bitten, dunkle Rituale und hoffnungsvolle Gebete wurden die Unsterblichen zurück in die Länder gerufen, mit denen sie eng verbunden waren. So viele unvorstellbar einflussreiche und gegensätzliche Mächte. Welcher Gottheit werden Sie folgen?

### **Fähigkeiten und Altare**

Sie müssen Ihren Glauben beweisen. Diejenigen, die ein reines Herz und gute Absichten haben, können Segen und Wunder erlangen. Auf jedem Rang gibt es einen neuen Glaubensquest, insgesamt fünf. Der erste Quest beginnt auf Stufe 20.

**Wunder** sind Fähigkeiten mit sofortiger Wirkung oder von kurzer Dauer, die sehr mächtige Effekte auslösen.

**Segen** sind in der Regel von längerer Dauer und verstärken Fähigkeiten, verbessern Fertigkeiten oder beschwören einen Diener der Gottheit, die Sie unterstützen. Sowohl Wunder als auch Segen verwenden einen 60-Minuten-Timer.

Um Fähigkeiten zu verwenden, die Ihnen zuteil wurden, müssen Sie einen Teil der Gunst aufbringen, die Ihnen Ihre Gottheit aufgrund Ihrer Dienste erwiesen hat. Sie können weiter in seiner Gunst steigen, indem Sie Ihrem Gott ein Opfer darbringen oder an Ihrem Altar beten. Jeder Spielercharakter erhält zu seiner persönlichen Verwendung einen Altar, der in seinem Haus aufgestellt wird.

Altare sind von unterschiedlicher Qualität. Je mehr Gunst sie erlangen, desto besser werden die Altäre, die Sie erwerben können. Um einen Altar zu verwenden, müssen

Sie ihn in Ihrem Haus aufstellen und beten, indem Sie einen Rechtsklick auf den Altar ausführen. Dann erscheint die Altar-Oberfläche. In diesem Fenster sehen Sie die Segen auf der linken und die Wunder auf der rechten Seite. Fahren Sie mit Ihrer Maus über die Symbole, um mehr über die Fähigkeiten und ihre Anforderungen zu erfahren.

### **Glauben abschwören oder ändern**

Sie können nur einer Gottheit gleichzeitig dienen.

Wenn Sie Ihrem derzeitigen Gott nicht mehr dienen möchten, müssen Sie zum Altar Ihrer Gottheit gehen, einen Rechtsklick ausführen und Ihrem Glauben abschwören. Sie verlieren umgehend die gesamte Gunst Ihres Gottes, sind aber frei, einen neuen zu wählen oder ohne Gott bzw. Glauben weiter zu spielen.

### **Die Gottheiten**

Jeder Gott hat einen Avatar, eine sterbliche Gestalt, die von göttlicher Macht durchdrungen ist und in Norrath erscheinen wird, wenn die Anbeter genügend Gunst erlangt haben. Der Avatar wird in der Regel drei bis fünf Tage auf der sterblichen Ebene bleiben und seinen Anhängern einen schwächeren Stärkungszauber verleihen. Diese Stärkung hält länger an, wenn Sie sich auf eine Reise begeben, um sich beim Avatar Ihres Gottes zu bewähren.

Manch einer möchte die heiligen Avatare vernichten, was eine wirklich schwierige Herausforderung darstellt. So könnten die Anhänger von Innoruuk beispielsweise ihrem dunklen Fürsten dienen wollen, indem sie einen Überfall auf den Avatar seiner Rachegöttin Tunare organisieren und ihn vernichten.

Diejenigen, die an einem Überfall auf den Avatar beteiligt sind, deren Gottheit sie huldigen, seien gewarnt. Sollten auch Sie angreifen, werden Sie mit Apostasie verflucht (eine himmlische Betäubung, die neun Sekunden andauert) und verlieren mit sofortiger Wirkung alle Gunst, Segen und Wunder, selbst dann, wenn diese bereits wirken. Zusätzlich zu diesem gewaltigen Rückschlag wird Ihnen eine göttliche Rüge erteilt, die 24 Stunden andauert. Die Götter wissen solch einen Verrat nicht besonders zu schätzen.

**Brell Serilis, der Herzog der Unterwelt (neutral).** Als Hauptgott der Zwerge sowie vieler Gnome, Halblinge und Gnolle verehrt, ist Brell der Gott der Unterwelt. Entschlossenheit und Willensstärke kennzeichnen seine Anhänger. Die Tapferen müssen mit denjenigen sprechen, die im Zwergenaußenposten südlich von Kaladim weilen, wenn sie sich als Diener von Brell bewähren wollen.

**Cazic Thule, der Fürst der Furcht (böse).** Cazic, der lange Zeit als „der Gesichtslose“ bekannt war, wurde von seinen treu ergebenen Anhängern nach Norrath zurückgerufen. Der Furcht wohnt ebenso große Macht wie auch Gefahr inne. Wer die alte, dunkle Seite des Schreckens kennen lernen möchte, sollte sich mit Danak Dhorentath in den Hackklotzbergen unterhalten.

**Innoruuk, der Prinz des Hasses (böse).** Innoruuk, der Inbegriff des Bösen, macht selbst den reinsten Geist vollkommen böse. Er erschuf die Teir'Dal, die Dunkel elfen, indem er den König und die Königin der Koadal, der Hochelfen, gefangen hielt, sie quälte und ins Verderben führte. Spieler, die die Macht des Hasses auskosten wollen – und somit ihre eigene Seele riskieren – sollten Xilania Nevagon in Ober-Feendunkel aufsuchen.

**Mithaniel Marr, der Wahrheitsbringer (gut).** Viele Ritter in Norrath folgten einst dem hellen Banner von Mithaniel Marr. Er ist zu einem erneuten Aufruf zurückgekehrt. Ehre in Wort und Tat beherrschen die Herzen der vielen tapferen

Seelen, die diesem edlen Gott die Treue schwören. Sie müssen Bayden Cauldthorn in Kelethin aufsuchen, um Ihr Schicksal zu erfahren.

**Quellious, die Ruhige (gut).** Die Anhänger von Quellious, die der kindlichen Göttin huldigen, der Verkörperung des Gleichgewichts von Allem, schrecken nicht davor zurück, sich und andere mit Gewalt vor dem Bösen zu beschützen. Die Ruhige ist das neutrale Gegenteil von Rallos Zek und wird seit Jahrtausenden von uralten Mönchsorden verehrt. Viele in Norrath möchten jetzt auch den ruhigen Weg des inneren Friedens gehen. Wenn auch Sie zu ihnen gehören, wenden Sie sich an ihren treu ergebenen Diener, Friedensstifter Merrek, in den Hackklotzbergen.

**Rallos Zek, der Kriegsherr (böse).** Nichts bereitet diesem energiegeladenen Gott mehr Freude, als der Klang einer tobenden Schlacht, Stahl auf Stahl, und Armeen, die sich bis zum Horizont erstrecken. Rallos hat nichts für Schwächlinge übrig und strebt seine Macht nur mit Gewalt an. Die Oger und Orks sind seine Nachkommen, doch er beruft alle, die die Hitze des Gefechts schätzen. Seine Seele trachtet ausschließlich nach Sieg und Zerstörung. Sprecht mit Tychus Zekbringer in Hackklotz, um in seinen Reihen zu dienen.

**Solusek Ro, der brennende Prinz (neutral).** Alle Magier von Norrath können die Wurzel ihrer Kräfte auf die hellen Feuer der Magie zurückführen, die unaufhörlich in Solusek lodern. Die Macht des ätherischen Feuers wohnt seiner Seele inne. Zahllose Generationen von Sterblichen wollten von seiner Größe lernen. Wenn Sie seine verzehrende Feuersbrunst nicht scheuen, suchen Sie Civean Il'Pernod an den Klippen von Hackklotz auf.

**Tunare, die Urmutter (gut).** Tunare, mit ihrem großzügigen und edlen Geist, ist die Göttin der Natur und des Wachstums. Ihr gehören die Wälder von Viridia und sonnendurchflutete Täler. Ihr Volk sind die Elfen, die Feir'Dal und Koda'Dal, sowie die bezaubernden Feen. Im Laufe der Zeit haben viele diese sanftmütige und doch mächtige Gottheit verehrt. Falls auch Sie ihr huldigen wollen, sprechen Sie mit Eva Corunno'thes, der Hohepriesterin des Wachstums, in Kelethin.

## Gildenfortschritt

Bei der Erkundung von Faydwer können Gilden bis zur Stufe 60 voranschreiten und zusätzliche Gilden-Bankplätze öffnen. Neue Status-Belohnungen sind erhältlich, wie beispielsweise ein verbessertes gepanzertes Reittier auf Gildenstufe 60.

### Neue Titel

Zwei neue Titel, Graf und Gräfin, sind jetzt für jene verfügbar, die sich in ihren Städten einen Namen gemacht und die Gildenstufe 60 erreicht haben.

### Gildenwappen

Lang erwartete Kokarden-Umhänge erscheinen erstmalig in *Echoes of Faydwer*. Gilden können gegen eine einmalige Anmeldegebühr einen einzigartigen Entwurf auswählen, der niemals von anderen verwendet werden kann.



Gestalter von Gildenwappen befinden sich in den Standesämtern von Qeynos, Freihafen und Kelethin. Der Gildenanführer (oder andere, denen er im Gildenfenster eine Erlaubnis erteilen kann, Standard [U]) kann mit einem Rechtsklick auf einen Gildenwappen-Gestalter die Option „Wappen wechseln“ wählen.

Nachdem er eine Auswahl getroffen hat, die der Gildenstufe angemessen ist, kann der Gildenanführer auf „Annehmen“ klicken und die Kokarden-Anmeldegebühr entrichten. Durch Klick auf „Schließen“ verlässt er das Fenster ohne Änderungen oder Bezahlung.

Gilden erhalten mit steigender Stufe verschiedene Möglichkeiten, ihre Umhänge zu ändern:

GILDENSTUFE	ÄNDERUNG
Gildenstufe 15	Symbol und Farbe, Hintergrundfarbe
Gildenstufe 30	Tressenfarbe und -muster hinzufügen
Gildenstufe 60	Hintergrundmuster hinzufügen

Sobald die Gilde die Gestaltung ihres Umhangs angemeldet hat, kann der Anführer bestimmen, welche Ränge Wappen tragen dürfen. Danach können Mitglieder Gildenfarben auf Umhängen tragen, wenn sie im Rollenfenster (Standard [P]) die Option „Wappen anzeigen“ ausgewählt haben.

Jegliche Änderungen der Gildenwappen, mögen sie noch so geringfügig sein, führen zu den oben genannten Stufen-abhängigen Kosten.

## Ausrüstung

**Umhänge.** Zusätzlich zu Gildenwappen fallen in bestimmten Quests auch Umhänge an, die als eroberte Gegenstände in Begegnungen erlangt oder von Schneidern hergestellt werden.

**Zweiter Ohrring-Platz.** Ein zweiter Ohrring-Platz wurde zu den Ausrüstungsplätzen hinzugefügt.

## Quests

Über ganz Faydwer sind mehr als 350 Quests verteilt, die Sie erkunden können.

**Neue Erb-Quests und Titel.** *Echoes of Faydwer* bietet fünf neue Erb-Quests und den neuen Titel „Der Artefaktenräuber“, wenn Sie insgesamt 30 erzielt haben.

**Neue Sammel-Quests.** Wie bei vorherigen Erweiterungen wurden auch diesmal neue Sammlungen hinzugefügt. Doch es kommt noch etwas hinzu ... wenn Sie gnomische Sammlerspezialbrillen beim Sammler in Kelethin erwerben, können Sie die seltenen und normalerweise unsichtbaren *blauen* Glüher entdecken. Sie müssen sich jedoch erst bewähren, indem Sie einen Experten-Sammel-Quest erfolgreich abschließen!

## Leistungen und Ausbildung

Eine zweite Leistungsseite wurde für jede Abenteurer-Unterklasse hinzugefügt. Hinzu kommen 50 zusätzliche Punkte, die erzielt werden können, also insgesamt 100. Alle Informationen hierzu finden Sie unter „Weitere Leistungen“ im Abschnitt „Spielverlauf“.

**Meisterung des Feindes.** In *Faydwer* erwarten Sie viele neue Feinde, die es zu besiegen gilt. Sie können neue Feind-Meisterungen erwerben, die ihnen dabei helfen, sie zu bekämpfen.

Stufe 35: Wählen Sie zwischen Schreckgespenst, Kobold und Minotaurus.

Stufe 49: Wählen Sie zwischen Wichtel, mechanischen Wesen und Werwolf.

## Klassen-Änderungen: Teleportation

Druiden und Hexer entdecken die alte Kunst der Teleportation wieder. Das Geheimnis ihres Erfolges liegt in *Faydwer*.

Druiden (Zornesdruiden und Wärter) können andere mit ihren heiligen Druidenringen teleportieren, während Hexer (Zauberer und Hexenmeister) Portale öffnen können, durch die ihre Freunde hindurchreisen können.

## Handelsfertigkeiten-Änderungen: Neue Handelsfertigkeiten und Kommissionen

**Neue Höhere Handelsfertigkeiten.** Jeder Spielercharakter, der mindestens die Stufe 10 seiner Handelsfertigkeiten erlangt hat, kann eine zusätzliche Handelsfertigkeit in *Echoes of Faydwer*™ erwerben, da die Norrathianer die Künste **Basteln** und **Umwandeln** wiederentdeckt haben.

Es sei zunächst angemerkt, dass Sie entweder Basteln oder Umwandeln wählen können, nicht beides. Diese höhere Fertigkeit wird zusätzlich zur grundlegenden Handelsfertigkeit erworben. Somit hängt die maximale Fertigkeit beim Basteln oder Umwandeln von den Leistungen in den Grundfertigkeiten ab. Haben Sie also eine Fertigkeit von 140 in der Holzverarbeitung, können Sie bei Ihrer höheren Handelsfertigkeit auch höchstens einen Wert von 140 erreichen.

Alle Spieler, die Handelsfertigkeiten erworben haben, können künftig Verzierungen herstellen, um Ausrüstungsgegenstände zu verbessern.

### Basteln

Ein Bastler kann nützliche Apparaturen zusammenbauen, die Spielercharakteren ermöglichen, sich tot zu stellen, Schaden durch Stürze zu mindern, Wasseratmung ermöglichen usw.

Sie müssen zunächst mindestens die Stufe 10 in ihrem Handelsfertigkeiten-Beruf erreichen und dann mit einem Bastel-Ausbilder sprechen, um die Fertigkeit zu erwerben. Sie können neue „Bastel“-Reaktionssymbole erwerben, die in Ihrem Buch des Wissens verzeichnet werden (Standard [K], Handelsfertigkeiten-Reiter).

Bastler üben ihre Künste an der Werkbank aus.

### **Umwandlung**

Ein geschickter Umwandler kann einen wertvollen Gegenstand in magische Komponenten aufspalten, die wiederum zur Herstellung von Verzierungen verarbeitet werden können. Nur wirklich außergewöhnliche Gegenstände können zur Herstellung von Verzierungen verwendet werden. Dazu gehören begehrte, legendäre oder sagenumwobene Gegenstände, Zauber der Kategorie Adept I und Adept III und meisterhaft gefertigte Gegenstände.

Gegenstände, die nicht umgewandelt werden können, sind jene, die nicht selten und von Spielern hergestellt sind, sammelbare Gegenstände, Reittiere, Möbel, Behälter, angepasste Gegenstände und gewisse begehrte Gegenstände, die in Quests erworben werden.

Sobald Sie mindestens die Stufe 10 in Ihrem Handelsfertigkeiten-Beruf erreicht haben, sprechen Sie mit einem Umwandlungsausbilder, um die Fertigkeit zu erwerben. Die neue Fertigkeit „Umwandlung“ wird in Ihrem Buch des Wissens vermerkt (Standard [K], Fähigkeiten-Reiter). Aktivieren Sie das Umwandlungssymbol, indem Sie es anklicken. Ein blauer Mauszeiger zeigt an, dass Sie ein Objekt umwandeln können.

Finden Sie einen Gegenstand in Ihrem Inventar, den Sie auf Ihrer Umwandlungsstufe bearbeiten können. Ihre Umwandlungsfertigkeit muss beispielsweise mindestens auf Stufe 23 sein, damit Sie einen Gegenstand auf Stufe 23 umwandeln können.

Klicken Sie auf den Gegenstand, den Sie umwandeln wollen, um zu beginnen. Wenn die Umwandlung abgeschlossen ist, verschwindet der ursprüngliche Gegenstand und die Komponente, die Sie extrahiert haben, wird in Ihrem Inventar aufgenommen.

Unterschiedliche Ränge von Gegenständen führen zu unterschiedlichen Rängen oder Graden von Komponenten, die für entsprechende Verzierungsrezepturen Verwendung finden können.

Sie können Umwandlung überall ausüben und benötigen dazu keine Werkbank.

Ein begehrter Gegenstand bringt ein Fragment oder ein *Pulver* hervor.

Aus einem meisterhaft gefertigten Gegenstand erhalten Sie ein *Fragment* oder ein *Pulver*, in seltenen Fällen aber auch einen *Stärkungstrank*.

Ein legendärer Gegenstand wird zu einem *Pulver* oder *Stärkungstrank* umgewandelt.

Ein sagenumwobener Gegenstand liefert einen *Stärkungstrank* oder manchmal auch eine *Phiole mit Mana*.

ANMERKUNG: Gelegentlich erhalten Sie bei einer Umwandlung zwei Komponenten statt einer.

Alle Komponenten können über einen Makler an- und verkauft werden.

### **Verzierungen**

Bestimmte Verzierungen können durch jede Handelsfertigkeiten-Klasse hergestellt werden, einschließlich Bastler und Umwandler. Entsprechende Rezepturbücher können beim Umwandlungshändler erworben werden.

Zur Herstellung einer Verzierung wird das bestehende Handelsfertigkeiten-Verfahren auf einem Chemietisch ausgeübt. In Ihrem Buch des Wissens (Standard [K]) gibt es Reaktionstische zur Umwandlung, die Sie für das Verfahren verwenden können.

Sobald die Verzierung hergestellt ist, wird sie auf dem gewünschten Gegenstand von ihrem Besitzer dort angebracht. Auf diese Weise kann eine Verzierung auf einem Gegenstand angebracht werden, der bereits an den Besitzer angepasst ist. Für diese Handlung ist keine Fertigkeit erforderlich. Jeder kann eine Verzierung an einem Gegenstand anwenden.

Auf einem Gegenstand lässt sich immer nur eine Verzierung anbringen. Diese verstärkt Effekte, die bereits dem Gegenstand innewohnen.

Falls eine zweite Verzierung angebracht wird, ersetzt sie die vorherige Verzierung. Verzierungen können nicht entfernt werden, wenn sie einmal mit dem Gegenstand verbunden sind.

Verzierungen können für die Anwendung hochgestuft, nicht aber heruntergestuft werden. Das heißt, dass Sie eine Verzierung der Stufe 2 auf einer Waffe der Stufe 6 anbringen können, aber keine Verzierung der Stufe 6 auf einer Waffe der Stufe 2.

Sowohl Komponenten als auch Verzierungen können über einen Makler an- und verkauft werden.

### Handelsfertigkeiten-Kommissionen

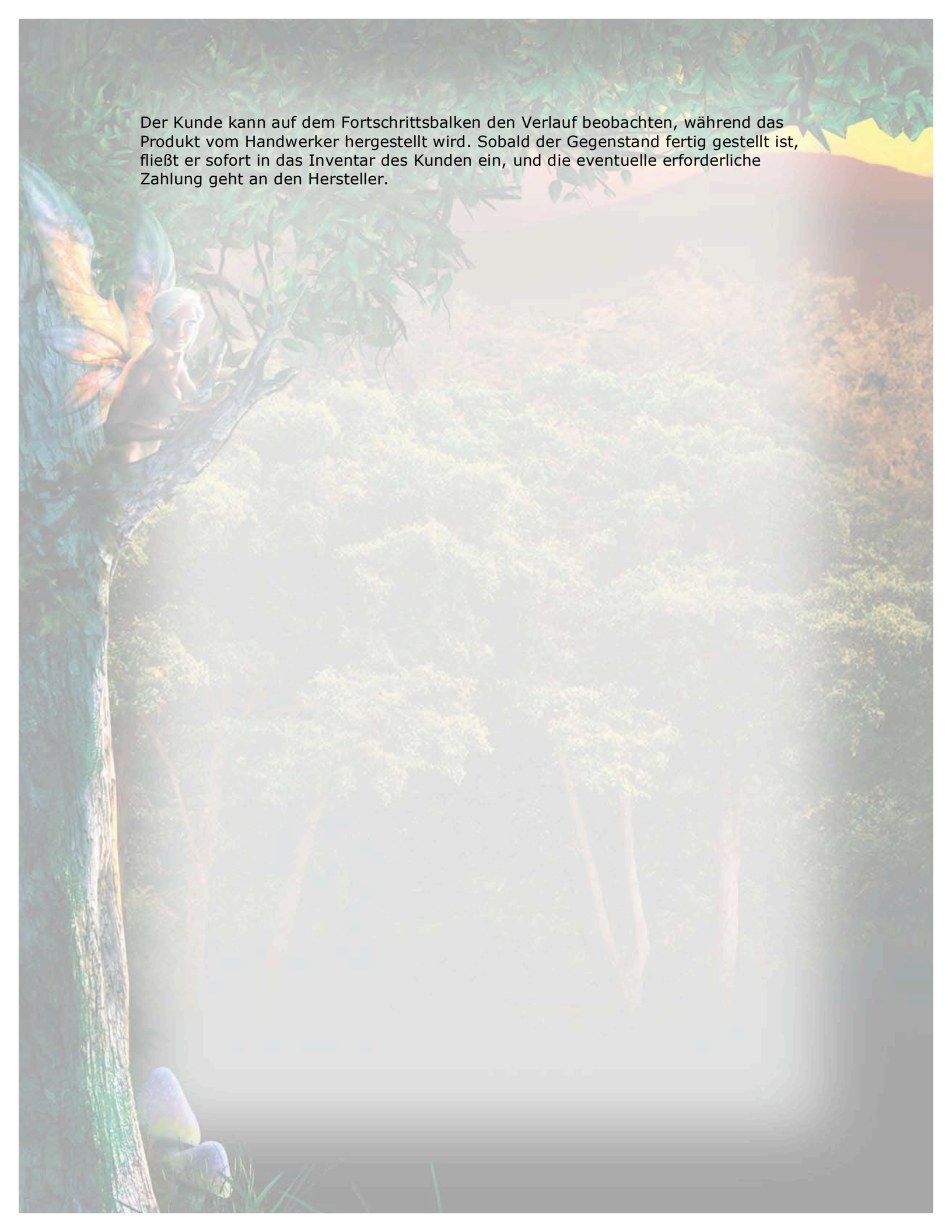


Mithilfe von Handelsfertigkeiten-Kommissionen kann ein Handwerker einen Gegenstand auf der Stelle mit Materialien, die Sie liefern, in einer sicheren Handelsumgebung für Sie herstellen

Der Handwerker muss sich in der Nähe seines gewählten Arbeitsplatzes befinden. Er wählt eine Rezeptur von seiner Liste aus und zielt dann auf den Kunden, bevor er die Schaltfläche „Herstellen“ auf seiner Rezepturenliste anklickt. Bei beiden wird das Fenster „Kommissionsarbeit“ angezeigt.

Der Kunde bekommt die Rezeptur, die Zutatenplätze, das Nebenprodukt und Zahlungsoptionen angezeigt. Er kann, falls er Komponenten liefert, diese in die entsprechenden Plätze ablegen und den Handwerker bezahlen.

Sobald beide Seiten sich auf die Optionen im Fenster geeinigt haben, wählen sie die Schaltfläche „Annehmen“ (oder „Ablehnen“ um die Handlung abzubrechen).



Der Kunde kann auf dem Fortschrittsbalken den Verlauf beobachten, während das Produkt vom Handwerker hergestellt wird. Sobald der Gegenstand fertig gestellt ist, fließt er sofort in das Inventar des Kunden ein, und die eventuelle erforderliche Zahlung geht an den Hersteller.