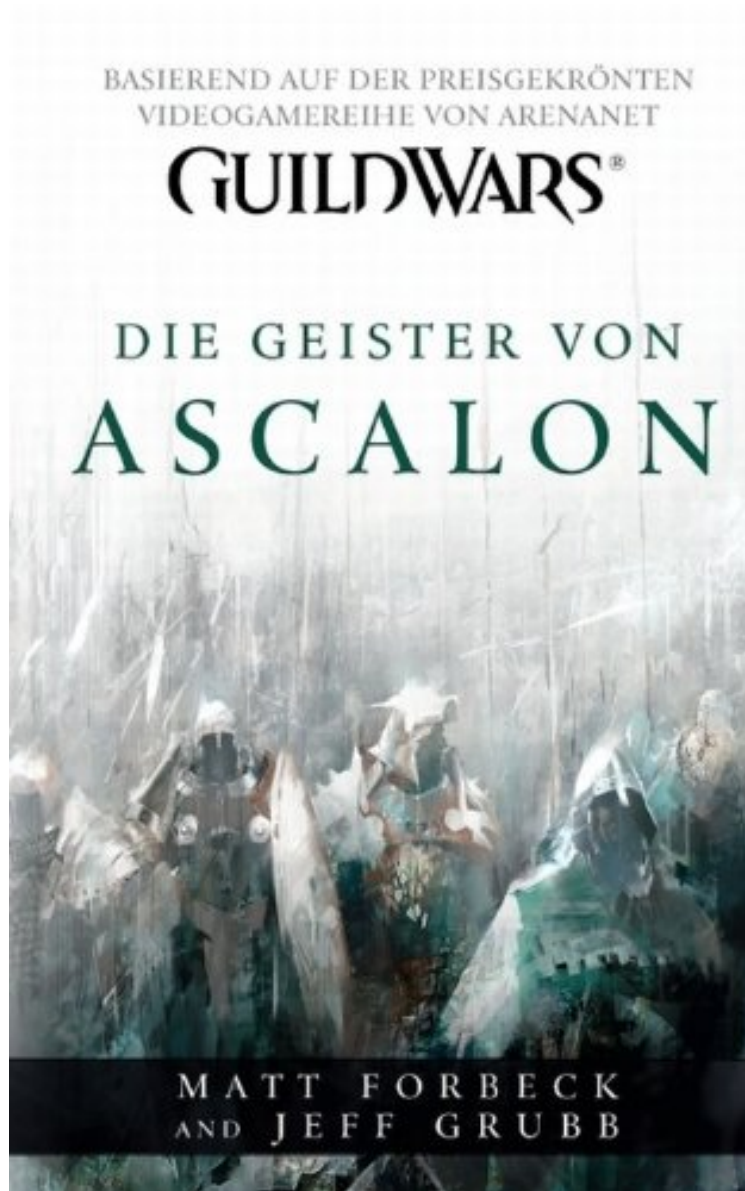


[Free download] Guild Wars Band 1: Die Geister von Ascalon

## Guild Wars Band 1: Die Geister von Ascalon

Von Matt Forbeck, Jeff Grubb

ePub | \*DOC | audiobook | ebooks | Download PDF



 Download

 Read Online

Produktinformation -Verkaufsrang: #66453 in eBooksVerffentlicht am: 2010-09-01Erscheinungsdatum: 2010-09-01File Name: B00L1FL9HQ | File size: 16.Mb

**Von Matt Forbeck, Jeff Grubb : Guild Wars Band 1: Die Geister von Ascalon** before purchasing it in order to gage whether or not it would be worth my time, and all praised Guild Wars Band 1: Die Geister von Ascalon:

KundenrezensionenHilfreichste Kundenrezensionen0 von 0 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Kein Meisterwerk aber spannende GeschichteVon KarinaVom Schreibstil her ist es wirklich nicht mit einem Bestseller zu vergleichen, und doch reit einen die Geschichte mit ihren vielen berraschungen und unerwarteten Wendepunkte in den

Bann. Eine klare Empfehlung wer sich fr das Spiel und die vielen interessanten Orte und Geschichten begeistern kann!0 von 0 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. gutes buch zum bestem Spiel everVon EnderbozzDas Buch ist nur f'r Leute, die auch Guild Wars 2 spielen. Durch das Buch versteht man das Spiel besser.Obgleich es kein Profibuch ist, lohnt es sich es zu lesen.Ich finde die Romane zum Spiel alle gut.;-)0 von 0 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Einfach tollVon Franz H.Super Buch eine tolle aber leichte Lektre. Fr Spieler sicher ideal! Man erkennt doch viele Schaupltze wieder!Noch drei Wrter...

KurzbeschreibungIn dem verzweifelten Versuch, sein Land vor den anstrmenden Horden der Charr zu retten, beschwor Knig Adelbern das allmchtige Feindfeuer. Aber Magie kann ein zweischneidiges Schwert sein - denn das Feindfeuer verbrannte sowohl Charr als auch Menschen. Whrend die Krper der Charr zu Asche verkohlten, erhoben sich die erschlagenen Ascalonier wieder, durch den Zorn ihres Knigs in geisterhafte Beschtzer verwandelt, als ewige Wchter des Reiches. Das mchtige Knigreich wurde so zu einem geisterhaften Zerrbild seiner einstigen Pracht. Jahrhunderte spter werden die Nachkommen Ascalons, die im Land Kryta Zuflucht gefunden haben, von allen Seiten belagert. Um ihr Volk zu retten, erwgt Knigin Jennah ein Bdnis mit den verhassten Charr. Doch der Feind stellt eine Bedingung. Die Legionen der Charr werden den Waffenstillstand nicht unterzeichnen, solange ihr wertvollstes Wahrzeichen, die Klaue von Khan-Ur, nicht aus den Ruinen von Ascalon geborgen wurde. So wird eine ungleiche Gruppe von Abenteurern, die alle von den Geistern ihrer eigenen Vergangenheit gejagt werden, auf eine gefahrenvolle Mission entsandt - mitten ins Herz eines verfluchten Landes, das von einem erbarmungslosen Krieg gezeichnet wurde. Ohne das Artefakt gibt es keine Hoffnung auf Frieden zwischen Menschen und Charr, doch der untote Knig Ascalons und sein Geisterheer werden sich die Klaue von Khan-Ur nicht kampfls entreien lassen....KurzbeschreibungIn dem verzweifelten Versuch, sein Land vor den anstrmenden Horden der Charr zu retten, beschwor Knig Adelbern das allmchtige Feindfeuer. Aber Magie kann ein zweischneidiges Schwert sein - denn das Feindfeuer verbrannte sowohl Charr als auch Menschen. Whrend die Krper der Charr zu Asche verkohlten, erhoben sich die erschlagenen Ascalonier wieder, durch den Zorn ihres Knigs in geisterhafte Beschtzer verwandelt, als ewige Wchter des Reiches. Das mchtige Knigreich wurde so zu einem geisterhaften Zerrbild seiner einstigen Pracht. Jahrhunderte spter werden die Nachkommen Ascalons, die im Land Kryta Zuflucht gefunden haben, von allen Seiten belagert. Um ihr Volk zu retten, erwgt Knigin Jennah ein Bdnis mit den verhassten Charr. Doch der Feind stellt eine Bedingung. Die Legionen der Charr werden den Waffenstillstand nicht unterzeichnen, solange ihr wertvollstes Wahrzeichen, die Klaue von Khan-Ur, nicht aus den Ruinen von Ascalon geborgen wurde. So wird eine ungleiche Gruppe von Abenteurern, die alle von den Geistern ihrer eigenen Vergangenheit gejagt werden, auf eine gefahrenvolle Mission entsandt - mitten ins Herz eines verfluchten Landes, das von einem erbarmungslosen Krieg gezeichnet wurde. Ohne das Artefakt gibt es keine Hoffnung auf Frieden zwischen Menschen und Charr, doch der untote Knig Ascalons und sein Geisterheer werden sich die Klaue von Khan-Ur nicht kampfls entreien lassen....