Angeln

Mal Abstand nehmen vom stressigen Ruf-Farmen, Questen und Instanz-Raiden. Packen Sie die Angelrute ein und machen Sie es sich an beschaulichen Orten gemütlich.

Wozu soll ich denn angeln? Eine Frage die sich wohl jeder einmal stellt, wenn er mit World of Warcraft anfängt. Eine berechtigte Frage, da Sie damit logischerweise hauptsächlich eines machen: Fische fangen. Die werden dann zubereitet, gewürzt und über dem Lagerfeuer von Köchen in schmackhafte Delikatessen verarbeitet, die unter anderem auch die Attribute des Charakters steigern.

Na, heut' schon was gefangen?

Aber halt, denn nicht nur Fische bleiben am Haken des gemütlichen Anglers hängen. So ziehen Sie mit etwas Glück auch einige Kisten, Muscheln oder sogar graue und grüne Gegenstände aus den hiesigen Tümpeln in Azeroth und der Scherbenwelt Draenor. In Kisten finden sich ebenfalls einige Gegenstände, die Sie gegen glänzende Silber- oder Gold-Münzen bei Händlern loswerden, und Muscheln enthalten oft wertvolle Perlen, die bei Lederverarbeitern, Schneidern, Juwelenschleifern und Ingenieuren begehrt sind.

Ich mach dich Schildkröte!

Vor allem Magier, die es leid sind, ihre Gegner immer nur in Schafe zu verwandeln, sollten ein Auge auf das Angeln haben. Denn mit einem hohen Skill-Wert lässt sich in der Level 60-Raid-Instanz »Zul Gurub« aus einem See ein weiterer Boss angeln. Besiegen Sie diesen mit Ihren Kollegen, lässt er mit etwas Glück ein Buch fallen, dass es dem Magier ermöglicht, fortan seine Widersacher in Schildkröten zu verwandeln, auch bekannt als »Turtlen«. Wenn das kein Anreiz ist.

Torsten Mastnak/ SK

Angeln Trainer

Stufe	Allianz	Ort	Koordinaten	Horde	Ort	Koordinaten
bis 150 (Lehrling / Geselle / Experte)	Arnold Leland	Sturmwind, Der Kanal	44,56	Armand Kromwell	Unterstadt, Magieviertel	71,27
	Astaia	Darnassus	39,76	Kah Nebelläufer	Donnerfels, Zentrum	51,47
	Grimnur Steinmal	Eisenschmiede, Das düstere Viertel	48,05	Lumark	Orgrimmar, Tal der Ehre	65,27
	Horald Riggs	Sumpfland, Hafen von Menethil	06,56	Drathen	Silbermond, Strasse der Urahnen	76,68
	Matthew Fassbinder	Rotkammgebirge, Seenhain	26,50			
	Erett	Die Exodar, Kristallhalle	29,17			
bis 225 (Fachmann)	Buch: Experten-angeln – Der Barsch und du	Schlingendorntal, Beutebucht	27,76	Buch: Experten-angeln – Der Barsch und du	Schlingendorntal, Beutebucht	27,76
bis 300 (Meister)	Quest: Nat Pagle, Extremangler	Düstermarschen	58,60	Quest: Nat Pagle, Extremangler	Düstermarschen	58,60
bis 375 (Großmeister)	Buch: Anglermeister – Die hohe Kunst des Angelns	Zangarmarschen, Zuflucht des Cenarius	77,99	Buch: Anglermeister – Die hohe Kunst des Angelns	Zangarmarschen, Zuflucht des Cenarius	77,99

Erste Hilfe

Keine Angst: Mit diesem Nebenberuf müssen Sie keine anderen Spieler in eine stabile Seitenlage bringen. Nützlich ist er für alle Klassen aber allemal.

Schon John Rambo macht es in seinen Filmen häufig, wenn er angeschlagen und verwundet an einem Baumstumpf lehnt: Er verbindet seine Wunden selbst, um sich notdürftig wieder fit zu machen und schreiend in den Kampf zu stürmen. Ähnlich ist es auch in World of Warcraft. Inklusive einiger Schreie im Teamspeak, wenn Sie in einer Raid-Instanz unterwegs sind. Der Ausruf »Tapen! Tapen!« bedeutet hierbei nicht, dass Sie die Gespräche aufzeichnen sollen, sondern dass Sie sich mit Runen- oder Netherstoff-Verbänden selbst heilen müssen.

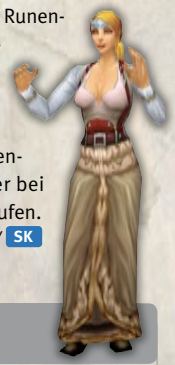
Mach ich's eben selbst!

Gerade Charakter-Klassen ohne heilende Begabung sollten sich früh für diesen Beruf entscheiden. Denn sind Sie solo unterwegs, können Sie sich zwischen den Kämpfen oder notfalls im Kampf selbst heilen. Die nötigen Rohstoffe sind bei Erste Hilfe übersichtlich. Lediglich diverse Stoffe aus Leinen, Wolle und Seide sind vonnöten, um die Lebensretter herzustellen. Später benötigen Sie noch Magie-, Runen- und Netherstoff. Neben den Verbänden gilt es für Erste Hilfe-Puristen auch noch, Gegengifte zu erlernen. Den gewonnen Extrakt erhalten Sie von erlegten Spinnenwesen und deren Giftbeutel. Bis auf ein paar Ausnahmen können Sie fast alle Anfangs-Rezepte bei einem Erste Hilfe-Lehrer erlernen. Für den Rest müssen Sie Bücher erwerben, die Ihren Skill steigern oder einen neuen Verbands-Typ lehren. In unserer übersichtlichen Tabelle finden Sie alle Lehrer sowie die Orte und Koordinaten, an denen Sie die Erste Hilfe-Bücher auftreiben können.

Zeig mal, wie das geht

Um den Skill von 225 auf den Meisterrang 300 zu bringen, müssen Sie eine kleine Quest abschliessen. Horde-Spieler finden diese im Arathihochland beim Traumachirugen in Hammerfall. Allianzler begeben sich auf die Insel Theramore zu »Dr. von Howzen«. Ziel der Quest ist es, in einem bestimmten Zeitlimit 20 Verwundete mit Verbänden zu heilen. Haben Sie die Quest geschafft, bringt Ihnen dieser Meister-Lehrer auch die Rezepte für Runen- und Schwere Runenverbände bei. Um auf den Skillwert von 375 zu kommen, müssen Sie lediglich in der Scherbenwelt auf der Höllenfeuerhalbinsel drei Bücher bei einem bestimmten NPC kaufen.

Torsten Mastnak/ SK



Erste Hilfe Trainer

Stufe	Allianz	Ort	Koordinaten	Horde	Ort	Koordinaten
bis 150 (Lehrling / Geselle / Experte)	Dannelor	Darnassus, Terasse der Handwerker	52,13	Arnok	Orgrimmar, Tal der Geister	34,85
	Nissa Feuerstein	Eisenschmiede, Die grosse Schmiede	54,58	Mary Edras	Unterstadt, Schurkenviertel	73,56
	Shaina Fuller	Sturmwind, Kathedralenplatz	40,26	Pand Steinbinder	Donnerfels, Anhöhe der Geister	26,21
	Nus	Die Exodar, Kristallhalle	38,22	Alestus	Silbermond, Strasse der Urahnen	77,70
bis 225 (Fachmann)	Buch: Experten-Erste-Hilfe – Verbinden, aber richtig	Arathihochland, Burg Stromgarde	28,58	Buch: Experten-Erste-Hilfe – Verbinden, aber richtig	Düstermarschen, Brackenwall	35,30
bis 300 (Meister)	Quest: Traumachirurg der Horde	Düstermarschen, Insel Theramore	67,49	Quest: Traumachirurg der Horde	Arathihochland, Hammerfall	73,36
bis 375 (Großmeister)	Buch: Erste Hilfe für Meister – Hilfe, der Doktor kommt!	Höllenfeuerhalbinsel, Tempel von Telhamat	22,34	Buch: Erste Hilfe für Meister – Hilfe, der Doktor kommt!	Höllenfeuerhalbinsel, Falkenwacht	26,61