

# Held nach Plan

## Effektiv skillen

Als ordentlicher Held planen Sie Ihren Charakter schon vor Spielbeginn, schließlich möchten Sie später keine unangenehmen Überraschungen erleben. Wie Sie das am besten machen, zeigen Ihnen unsere Guides.

Von Benjamin Danneberg

Schleichen ist immer hilfreich, ob Sie nun klauen oder killen möchten. Und das können Sie jederzeit trainieren.

**D**as Abenteuerleben in Skyrim kann ein ziemlich langes werden: Ab Stufe 50 steigen Ihre Fähigkeiten zwar nur noch sehr langsam, aber Sie können sich theoretisch ewig mit Stufenaufstiegen beschäftigen. Einige grundlegende Dinge sollten Sie dabei unbedingt beachten. Auf den folgenden Seiten geht es dann mit Skill-Guides für die verschiedenen Ausrichtungen weiter – vom Magier bis zum Berserker.

### MARATHON MIT 50

Starten Sie nicht ohne einen Plan, was Ihr Charakter machen will und womit. Welche Waffe/n möchten Sie nutzen? Welche Art Rüstung wollen Sie tragen? Möchten Sie eher ungesehen töten oder bevorzugen Sie die Moshpit-Methode: Reinspringen und dann möglichst laut aufräumen? Davon hängt ab, wie Sie Ihre Talente verteilen und wie effektiv das am Ende ist.

Denn mit Stufe 50 beginnt das Leveln Ihres Charakters in einen regelrechten Marathon (pro Stufe!) auszuarten. Der Erfahrungsbalken der Fähigkeiten bewegt sich ab dieser Grenze nur noch im totalen Schnecken tempo, und das kann schon mal etwas frustrieren – vor allem, wenn Sie bis dahin Kraut und Rüben geskillt haben. Halten Sie sich deshalb an einige grundlegende Regeln beim Skillen:

**1. Wählen Sie eine sinnvolle Rasse aus**  
Wenn Ihnen der Rollenspielhintergrund Ihres Charakters wumpe ist, dann können Sie auch gepflegt **Min/Maxen**. Suchen Sie sich aus den Rassen genau die aus, die Ihren Spielstil am besten unterstützt.

**2. Konzentrieren Sie sich auf Ihre wichtigsten Skills**  
Bevorzugen Sie gerade während der ersten Stufen alles, was Ihren **Schaden** erhöht. Bleiben Sie aber fokussiert und verbessern Sie vor allem Ihre Hauptskills und die Crafting-skills (es sei denn, sie haben mit Handwerk gar nichts am Hut).

**3. Nutzen Sie die Trainer mit Augenmaß**  
Manchmal fehlen Ihnen ein paar Ränge in einer Fähigkeit, um das nächste Talent skillen zu können. Trainer erlauben Ihnen, pro Stufe bis zu fünf Ränge in einer Fähigkeit aufzusteigen. Das kostet **Gold** – je höher der Skill, desto teurer wird's. Nutzen Sie das nur, wenn Sie unbedingt müssen, und heben Sie sich die Trainer für die Zeit nach Stufe 50 auf. Gehen Sie lieber noch ein paar Monster hauen oder Dolche schmieden, um den erforderlichen Rang in einer Fähigkeit zu erreichen. Oder befolgen Sie die nächsten Tipps.

**4. Trainieren Sie aktiv!**  
**Schleichen** können Sie jederzeit, und das ist immer eine hilfreiche Fähigkeit. Wenn Sie also etwas Zeit haben, schleichen Sie halt mal von Weißlauf nach Einsamkeit. Dem Skilllevel wird's gefallen! Für Ihre **Kampftalente** bedienen Sie sich einiger Tricks. Möchten Sie Ihre Rüstungsfähigkeit oder Blocken steigern, lassen Sie sich von irgendwelchen niedrigstufigen Monstern hauen. Fürs Prügeln gehen Sie in ein Militärlager einer der beiden Bürgerkriegsfraktionen (Kaiserliche oder Sturmmäntel), der Sie sich nicht anschließen möchten. In diesen Lagern können Sie NPCs finden, die für die jeweilige Questreihe der Fraktion wichtig und daher unsterblich sind. Arbeiten Sie sich an ihnen ab und steigern Sie so Ihre Fähigkeiten-Ränge.

**5. Skillen Sie keinen Unsinn!**  
**Redekunst** steigern Sie ausschließlich durch Handel und Gegenstände, aber ver-

schwenden keine Talentpunkte darauf. Niemals! Gold haben Sie irgendwann mehr, als Sie ausgeben können, und Gegenstände sorgen ausreichend oft dafür, dass Sie Überreden-Proben erfolgreich bestehen (beispielsweise bringt die Maske von Clavicus Vile aus der Daedra-Quest »Der beste Freund eines Daedra« einen Bonus von Zehn auf Redekunst). Ebenso brauchen Sie die Fähigkeit **Konditionierung** im Schwere-Rüstung-Baum nicht: Den gleichen Effekt erzielen Sie durch den Segen vom Schlachtrössenstein. Und mit ein bisschen Geduld und Fingerfertigkeit machen Sie auch **Meisterschlösser** ohne Talentunterstützung auf. Schauen Sie immer genau hin und überlegen Sie zweimal, ob ein neuer Skill wirklich nützlich ist und ob der Kosten/Nutzen-Faktor die Ausgabe eines Punktes rechtfertigt.

### LEGENDÄRE SKILLS / SKILL-RESET

Wenn Sie Rang 100 in einer Fähigkeit erreicht haben, können Sie diese Fähigkeit auf Rang 15 zurücksetzen lassen. Der Skill wird als Legendär gekennzeichnet, was (nur) bewirkt, dass der weitere Erfahrungsgewinn in dieser Fähigkeit wieder für den Stufenanstieg mit berechnet wird.

Wenn Sie einen Skillbaum komplett aufgeben oder neu gestalten wollen, müssen Sie das Dragonborn-Addon besitzen und die Hauptquestreihe (sehen Sie dazu auch den Artikel weiter vorn im Heft) abgeschlossen haben. Wenn Sie sich in **Solstheim** befinden, können Sie ab diesem Zeitpunkt durch das Lesen des **Schwarzen Buches: Wachträume** immer wieder nach **Apocrypha** zum Ort des Endkampfes gegen Miraak zurückkehren. Dort finden Sie die Symbole der Skills und können daran den jeweiligen Baum komplett zurücksetzen. Das kostet Sie allerdings eine Drachenseele!



Am Ort des Endkampfes gegen Miraak (Dragonborn-Addon) können Sie Ihre Skills zurücksetzen.

# »Der Schattenbeschwörer«

Magischer Terror: Wenn seine zwei Dremora-Fürsten mitten in der Feindesschar Schrecken verbreiten, lacht sich der Schattenbeschwörer unsichtbar ins Fäustchen. Von Benjamin Danneberg



Suchbild: Wo steckt unser Schattenbeschwörer?\*



Der Skill Zwillingsseelen im Beschwörerbaum sorgt dafür, dass wir zwei Diener gleichzeitig beschwören dürfen.

**A**ls Magier haben wir es in Himmelsrand schwer: Kaum werden wir erkannt, fliegen uns die Pfeile und Zauber nur so um die Ohren, und Zweihänderschwingende Irre gehen auf uns los. Unser Schattenbeschwörer steht aber nicht so auf Körperkontakt – überhaupt ist er eher fragil und nicht dafür gemacht, gegnerische Aggressionen zu absorbieren. Deswegen versteckt sich unser mit Robe und leichten Rüstungsteilen bekleideter Schleichmagier lieber in seiner Unsichtbarkeit und verbreitet von dort Chaos und Verderben – im wahrsten Sinne des Wortes.

## RASSE

Für unseren Beschwörer wählen wir einen Hochelfen, denn der bringt nicht nur 50 Magicka standardmäßig mit: Die Rasse ist prädestiniert für die Magieschulen. Illusion und Beschwörung bekommen außerdem Startboni – perfekt für unser Vorhaben.



So funktioniert doppeltes Wirken von Zaubern: Den Zauber auf beide Hände legen und dann mit rechter und linker Hand gleichzeitig zaubern.

## ATTRIBUTE

Zu jedem Stufenaufstieg wählen wir ein Attribut (Gesundheit, Ausdauer, Magicka) aus, das wir um zehn Punkte steigern. Wir verzichten vollständig auf die Steigerung von Gesundheit und Ausdauer. Ja, richtig gehört – wir bleiben ungesehen und kriegen nichts ab. So einfach ist das. Na gut – nicht ganz: Wenn Sie rund 400 Magicka angesammelt haben, können Sie auch anfangen, etwas für Ihr Leben zu tun.

## SKILLS

In der Tabelle haben wir Ihnen die wichtigsten Skills und Talente aufbereitet. Steigern Sie vor allem Schleichen und Illusion durch aktives Training. Die Skills, die Sie benötigen, sind viele – und einige Zaubersprüche müssen Sie sich hart erarbeiten. Für die Hauptskills dieses Builds benötigen Sie übrigens satte 33 Skillpunkte.

## BÜCHER

Die Bücher für diese Skillung entnehmen Sie bitte der Tabelle in unserem Artikel zu den Skill-Büchern.

## AUSRÜSTUNG

Sie tragen idealerweise die Erzmagier-Robe, die Sie am Ende der Magiergilde-Questreihe bekommen (siehe unseren Guide dazu). Dadurch verbrauchen Ihre Zauber 15 Prozent weniger Magicka, Ihr Magicka-Pool steigt um 50 Punkte und die Magicka-Regenerati-on um 100 Prozent. Die Drachepriester-

maske Vokun (aus den Hohentor-Ruinen) bringt Ihnen 20 Prozent Magicka-Ersparnis für Beschwörungs-, Illusions- und Veränderungszauber. Fast noch wichtiger ist allerdings, dass Sie Stiefel mit »Lautlos Bewegen« anziehen (beispielsweise die Schattenstiefel der Dunklen Bruderschaft). Wenn Sie Verzauberung bis zum Zusatzeffekt (Level 100) geskilt haben, können Sie auch Ihre eigene Rüstung maßgeschneidert verzaubern – hier sind vor allem Verbesserungen der Illusions- und Beschwörungsschule wichtig.

Heiltränke benötigen Sie kaum, Magicka-tränke sind als Backup aber zu empfehlen. Waffen brauchen Sie nicht (!), abgesehen von Sanguines Rose, einem Beschwörungstab aus der Daedra-Quest »Eine denkwürdige Nacht«. Damit können Sie einen Dremora herbeirufen.

## SPIELWEISE

Der Schattenbeschwörer ist eine Klasse, die mit viel Geduld gespielt werden muss. Sie nähern sich einer Festung oder einem Lager von Banditen und schleichen sich so nah heran wie möglich (das ist übrigens sehr nah, wenn Ihre Fähigkeiten in Schleichen und Illusion hoch sind!). Zaubern Sie hinter einer Deckung (zum Beispiel einer Festungsmauer) einen Raserei-Zauber (oder die jeweils höhere Variante) und direkt danach zur Sicherheit nochmal Unsichtbarkeit. Wenn sich die Gegner gegenseitig beharken, beschwören Sie Monster (anfangs den Schutzgeist, in den hohen Stufen dann Sturm-Atronachen für den Fernkampf und Daedra-Fürsten für den Nahkampf) mitten in die Kampfzone. Besonders cool: Wenn Sie gut zielen, können Sie auch Monster auf Türme oder Plattformen hochbeschwören – die räumen dann für Sie dort auf. Aus Leichen können Sie zudem Untote beschwören – aber Sie dürfen (mit dem Talent Zwillingsseelen) immer nur maximal zwei Diener gleichzeitig aktiv haben.

Unterstützen Sie Ihre Monster mit Blitz, Feuerblitz und Feuerball (Achtung: Der Explosionsradius kann Ihre beschworenen Diener killen!). Sollte mal jemand auf Sie aufmerksam werden, zaubern Sie Unsichtbarkeit und ziehen sich zügig zurück. Zaubern Sie dann wieder Ihre Diener oder Raserei-Sprüche – je nach Notwendigkeit. Gegen Bosse verfahren Sie ähnlich: Zaubern Sie Ihre Unterstützer und dann beidhändig Feuerblitz oder Blitz

auf den Boss. Durch das Talent Einschlag aus dem Zerstörungsbaum taumeln die meisten Gegner, und mit dem richtigen Timing können Sie den Feind damit kontrollieren, während Ihre Diener den Rest erledigen. Drachen sind knifflig und brauchen viel Geduld, Ihre Fernkampfdiener helfen Ihnen dabei. Insgesamt gilt: Bleiben Sie in Bewegung und immer in der Nähe von Deckungen, nutzen Sie ständig Unsichtbarkeit und Schleichen.



Der beschworene Dremora-Fürst macht kurzen Prozess mit dem Gegner – wir schauen interessiert zu.

## HAUPTSKILLS

	Talent	Beschreibung	Punkte	Bemerkungen
<b>ILLUSION</b>	<b>Novize</b>	Illusionszauber der Novizenstufe kosten nur halb so viel Magicka.	1/1	Hilfreich beim Magicka-Management.
ab Rang 20	<b>Animagus</b>	Illusionszauber wirken auch auf höherstufige Tiere.	1/1	Addiert +8 zum Maximum der Spruchwirksamkeitsstufe.
ab Rang 25	<b>Lehrling</b>	Illusionszauber der Lehrlingsstufe kosten nur halb so viel Magicka.	1/1	Hilft uns beim Magicka-Management.
ab Rang 30	<b>Hypnotischer Blick</b>	Besänftigungszauber wirken auch bei höherstufigen Gegnern.	1/1	Addiert +8 zum Maximum der Spruchwirksamkeitsstufe.
ab Rang 40	<b>Verwandter Magier</b>	Illusionszauber wirken auch auf höherstufige Personen.	1/1	Addiert +10 zum Maximum der Spruchwirksamkeitsstufe.
ab Rang 50	<b>Stummes Zaubern</b>	Alle Zauber, die aus einer Schule der Magie gewirkt werden, sind für andere lautlos.	1/1	Ganz wichtiger Schlüsselskill. Wirkt sich auch auf Drachenschreie aus!
ab Rang 50	<b>Adept</b>	Illusionszauber der Adeptenstufe kosten nur halb so viel Magicka.	1/1	Hilft beim Magicka-Management.
ab Rang 50	<b>Aspekt des Schreckens</b>	Furchtzauber wirken auch bei höherstufigen Gegnern.	1/1	Durchgangsskill.
ab Rang 70	<b>Zorn</b>	Erzürnungszauber wirken auch bei höherstufigen Gegnern.	1/1	Addiert +12 zum Maximum der Spruchwirksamkeitsstufe. Wichtig für unsere Raserei-Zauber.
ab Rang 75	<b>Experte</b>	Illusionszauber der Expertenstufe kosten nur halb so viel Magicka.	1/1	Erleichtert das Magicka-Management.
ab Rang 100	<b>Meister des Geistes</b>	Erzürnungszauber wirken auch auf Daedra, Maschinenkrieger und Untote.	1/1	Damit können wir fast alle Wesen in Himmelsrand verzaubern.
ab Rang 100	<b>Meister</b>	Illusionszauber der Meisterstufe kosten nur halb so viel Magicka.	1/1	Hilfreich beim Magicka-Management.

<b>SCHLEICHEN</b>	<b>Heimlichkeit</b>	Man ist beim Schleichen 20 Prozent schwerer zu entdecken (pro Skillpunkt).	5/5	Extrem wichtiger Skill, wir wollen schließlich nicht gesehen werden.
ab Rang 30	<b>Lautlose Bewegung</b>	Das Geräusch von Rüstungen ist um 50 Prozent leiser.	1/1	Da wir nicht nackt rumlaufen, ist Schalldämpfung angesagt.

<b>BESCHWÖRUNG</b>	<b>Novize</b>	Beschwörungszauber der Novizenstufe kosten nur halb so viel Magicka.	1/1	Vereinfacht uns das Magicka-Management.
ab Rang 20	<b>Lehrling</b>	Beschwörungszauber der Lehrlingsstufe kosten nur halb so viel Magicka.	1/1	Hilfreich beim Magicka-Management.
ab Rang 30	<b>Beschwörer</b>	Atronachen und Untote in dreimal so großer Entfernung beschwören.	2/2	Perfekt für uns - zur Not beschwören wir Gegner auf große Entfernung mit Monstern tot.
ab Rang 40	<b>Atromantie</b>	Atronachen haben doppelte Lebensdauer.	1/1	Durchgangsskill, aber durchaus hilfreich.
ab Rang 75	<b>Experte</b>	Beschwörungszauber der Expertenstufe kosten nur halb so viel Magicka.	1/1	Hilfreich beim Magicka-Management.
ab Rang 80	<b>Elementarkraft</b>	Beschworene Atronachen sind 50 Prozent stärker	1/1	Sehr wichtig: Stärkere Atronachen machen uns schlagkräftiger.
ab Rang 100	<b>Zwillingsseelen</b>	Zwei Atronachen oder Untote können gleichzeitig beschworen werden.	1/1	Double the gun, double the fun!
ab Rang 100	<b>Meister</b>	Beschwörungszauber der Meisterstufe kosten nur halb so viel Magicka.	1/1	Verbessert unser Magicka-Management.

<b>ZERSTÖRUNG</b>	<b>Novize</b>	Zerstörungszauber der Novizenstufe kosten nur halb so viel Magicka.	1/1	Hilfreich beim Magicka-Management.
ab Rang 20	<b>Doppelter Zerstörungszauber</b>	Doppeltes Wirken von Zerstörungszaubern erzeugt wirkungsvollere Effekte.	1/1	Beidhändig zaubern verbessert den Zauber zusätzlich.
ab Rang 40	<b>Einschlag</b>	Die meisten Zerstörungszauber stoßen Gegner zurück, wenn sie doppelt gewirkt werden.	1/1	Beidhändiges Zaubern lässt Gegner taumeln. Damit können wir viele Gegner kontrollieren.

<b>WIEDERHERSTELLUNG</b>	<b>Novize</b>	Zerstörungszauber der Novizenstufe kosten nur halb so viel Magicka.	1/1	Hilfreich beim Magicka-Management.
ab Rang 30	<b>Erholung</b>	Magicka regeneriert 25 Prozent schneller, pro Skillpunkt.	2/2	Magicka-Regeneration ist unser tägliches Brot.

## NEBENSKILLS

<b>VERZAUBERUNG</b>	<b>Verzauberer</b>	Verzauberungen sind wirkungsvoller.	5/5	Je 20 Prozent wirkungsvollere Verzauberungen pro investierten Skillpunkt sind ein Argument.
ab Rang 50	<b>Verständiger Verzauberer</b>	Fertigkeitsverzauberungen von Rüstungen sind 25 Prozent wirkungsvoller.	1/1	Nehmen wir natürlich mit. Betrifft auch Kleidung und Schmuck.
ab Rang 70	<b>Verzauberungsschub</b>	Attributs-Verzauberungen sind 25 Prozent wirkungsvoller.	1/1	Durchgangsskill.
ab Rang 100	<b>Zusatzeffekt</b>	Man kann zwei Zauber auf einen Gegenstand legen.	1/1	Sehr starkes Talent!

## NICE TO HAVE

<b>WIEDERHERSTELLUNG</b>				
ab Rang 90	<b>Tod umgehen</b>	Heilt einmal am Tag automatisch 250 Lebenspunkte, wenn man unter 10 Prozent Gesundheit fällt.	1/1	Ein automatischer Oh-Shit-Button. Nice to have!