

# »Der Scharfschütze«

Die Fernkampf-Skillung: Aus möglichst großer Entfernung und aus dem Schatten heraus verteilen wir Todesgrüße mit Pfeil und Bogen. Von Benjamin Danneberg



Im Schleichen-Skillbaum sind wir auf dieses Talent scharf, um unseren Schaden mit dem Flitzbogen zu verdreifachen.

Bei Tag und Nacht, bei jedem Wetter: Der Scharfschütze ist vor allem aus erhöhter Position ein gefährlicher Gegner.

**M**it unserem Fernkampfmeister kundschaffen wir die Gegend aus und durchbohren Feinde mit (vergifteten) Pfeilen, bevor die so richtig wissen, was eigentlich geschieht. Und kommt uns doch mal jemand zu nahe, wehren wir uns mit Einhand-Waffe und Schild. Aber das muss doch nicht sein – darum führen wir Sie jetzt durch unseren Guide für besonders gutes Zielen und Treffen.

## RASSE

Beim Schießen müssen wir uns spezialisieren, daran geht kein Weg vorbei. Darum betreten wir Skyrim als Waldelf. Die Boni, auf die wir besonders scharf sind, sind die zehn Punkte auf Schießkunst, sowie Boni auf Leichte Rüstung und Schleichen. Dass sich die Wald-Spitzohren auch ganz gut auf Alchemie verstehen, kommt uns bei dieser Skillung ebenfalls sehr gelegen.

## ATTRIBUTE

Bei jedem Stufenaufstieg müssen wir eines unserer Attribute (Gesundheit, Ausdauer, Magicka) erhöhen. Die Auswahl eines Attributs erhöht den jeweiligen Pool um 10 Punkte. Magicka ist für uns weitgehend unwichtig, denn zur Heilung verwenden wir selbstgebraute Tränke. Ausdauer ist notwendig fürs Heranzoomen beim Zielen und fürs Sprinten (Flucht!). Gesundheit ist aber unser wichtigstes Attribut in dieser Skillung. Daher steigern wir Gesundheit und Ausdauer in einem Verhältnis von 2:1.

## SKILLS

In der folgenden Tabelle haben wir Ihnen die wichtigsten Skills und Talente für den Scharfschützen zusammengestellt. In welcher Reihenfolge Sie diese Fähigkeiten steigern, bleibt wie gewöhnlich Ihnen überlas-

sen, aber legen Sie unbedingt einen Fokus auf Schleichen und Schießen. Für die Hauptskills dieses Builds benötigen Sie 26 Skillpunkte.

## AUSRÜSTUNG

Wir ziehen Leichte Rüstung an und fleddern dafür Leichen, die wir selbst erzeugt haben. Dabei nutzen wir natürlich insbesondere all jene Rüstungsteile, die den Schaden mit einem Bogen oder das Schleichen verbessern. Besonders gut eignet sich für unsere Zwecke das Schattenset der Dunklen Bruderschaft. Entweder wir schließen uns den Assassinen an, oder wir holen uns eine dieser Rüstungen von ihren toten Körpern. Wenn wir uns ihnen allerdings anschließen, können wir auch eine besondere Variante, die Alte Schattenrüstung, im Rahmen einer Nebenquest holen. Unser Bogen sollte nach Möglichkeit eine Frostverzauberung aufweisen (beispielsweise der Bogen der Nachtigall aus der Diebesgilden-Questreihe), damit Feinde verlangsamt werden. Für den (hoffentlich seltenen) Nahkampf packen wir ein Schwert und einen Schild ein.

Pfeile finden wir bei Leichen oder wir kaufen sie in Läden, beispielsweise dem Pfeilmacher in Einsamkeit (neben dem Schmied). Wir nutzen in der Regel die Pfeile mit dem höchsten Schadenswert (Drachenknochenpfeile, Daedra-Pfeile). Es macht aber aus Kosten-/Nutzen-Gründen Sinn, sich auf Ebenez-Pfeile zu spezialisieren, die wir mit der entsprechenden Fähigkeit in Schmiedekunst selbst herstellen.



Mit dem entsprechenden Schmiedekunst-Level können wir gute Ebenez-Pfeile bauen, ...

... oder wir kaufen uns unsere Munition beim Pfeilmacher – die ist allerdings recht knapp bemessen.

Ebenez gibt es beispielsweise reichlich in der Schwarzadermine (Zugang über die Orkfestung Narzulbur). Wir haben aber auch immer mehrere Pfeilarten dabei, damit wir unsere besten Pfeile nicht auf Skeever verschwenden.

In unserem Inventar führen wir jede Menge selbst gebraute Gifte mit (sehen Sie dazu unseren Guide zur Alchemie in diesem Heft), die wir auf unseren Bogen auftragen, wenn es gegen härtere Gegner oder Bosse geht. Lähmungs- und Verlangsamungsgifte sind dabei besonders empfehlenswert. Heiltränke sind natürlich auch notwendig – falls die Situation mal brenzlicher wird, als wir das gerne hätten.

## SPIELWEISE

Der Scharfschütze muss ruhig und bedächtig gespielt werden. Er lebt davon, dass er weiß, wo Feinde sind, lange bevor die ihn

überhaupt ausmachen können. Suchen Sie daher regelmäßig die Umgebung ab und seien Sie besonders wachsam, wenn Sie durch unwegbares Gelände streifen.

Haben wir Feinde gesichtet, gehen wir in den Schleichgang über und prüfen, um wie viele Feinde es sich handelt. Dann nehmen wir die Gegner aufs Korn, beginnend mit der größten Gefahr für uns (oftmals Magier). Haben wir getroffen oder gar getötet, werden die Gegner nach uns suchen – wenn unser Schleichen-Wert hoch genug ist, können wir unbemerkt weiterschließen, solange sie uns nicht zu nahe kommen. Oder wir warten ab, bis der Alarmzustand vorbei ist und nehmen uns dann den nächsten Gegner vor. Geht es gegen einen Boss, versuchen wir ebenfalls in die Schatten zu gelangen, bei-



Hineingezoomt und dann den Pfeil abgeschickt: Der Riese wird gleich umkippen wie ein gefällter Baum. Und seine Kumpels sowie das Mammut kriegen nichts mit.

spielsweise mit einem Unsichtbarkeits-trank, um dann kritische Treffer aus dem Schleichmodus zu setzen. Das klappt aber nicht immer, daher müssen wir hier unbedingt Gifte anwenden – vornehmlich solche, die den Gegner lähmen oder verlangsamen. Zur Not nutzen wir eine Hit&Run-Taktik: Wir flüchten, wenn es zu heiß wird, und kehren kurz darauf wieder zurück. Hat der Gegner keine starke Regeneration, können wir ihn dadurch langsam überwältigen.

## HAUPTSKILLS

	Talent	Beschreibung	Punkte	Bemerkungen
<b>SCHIESSKUNST</b>	<b>Überspannen</b>	20 Prozent mehr Schaden mit Bögen pro Skillpunkt.	5/5	Je mehr Schaden wir machen, desto seltener müssen wir in den Nahkampf.
ab Rang 30	<b>Adlerauge</b>	Wenn man beim Zielen Blocken drückt, kann man heranzoomen.	1/1	Scharfschützen ohne Zoom sind keine Scharfschützen.
ab Rang 40	<b>Ruhige Hand</b>	Verringert die Ausdauerkosten beim Zoomen und verlangsamt die Zeit.	2/2	Ganz wichtig, denn dadurch werden auch in brenzligen Situationen gezielte Schüsse möglich.
ab Rang 30	<b>Todesschuss</b>	Pro Skillpunkt 10 Prozent Chance auf einen kritischen Treffer.	3/3	Jeder zusätzliche Schaden ist gewünscht, ausgetilgt treffen wir bei durchschnittlich jedem dritten Treffer kritisch.
ab Rang 50	<b>Disziplin des Jägers</b>	Man kann doppelt so viele Pfeile von toten Körpern zurückholen.	1/1	Ohne genug Munition haben wir ein Problem, daher ist dieser Skill super.
<b>SCHLEICHEN</b>	<b>Heimlichkeit</b>	Man ist beim Schleichen 20 Prozent schwerer zu entdecken (pro Skillpunkt).	5/5	Extrem wichtiger Skill, denn wir möchten möglichst gar nicht entdeckt werden. Vor allem, wenn wir mal danebengeschossen haben ...
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.
ab Rang 30	<b>Heimtücke</b>	Schleichangriffe mit Einhandwaffen verursachen sechsfachen Schaden.	1/1	Durchgangsskill.
ab Rang 40	<b>Blattschuss</b>	Schleichangriffe mit Bögen verursachen dreifachen Schaden.	1/1	Das wird ohne Wenn und Aber gekillt.
<b>LEICHTE RÜSTUNG</b>	<b>Defensivspezialist</b>	Steigert den Rüstungswert leichter Rüstung um 20 Prozent pro Skillpunkt.	5/5	Wichtig, da wir immer mal wieder in den Nahkampf gezwungen werden.
ab Rang 30	<b>Passgenau</b>	Bei kompletter leichter Rüstung gibt's 25 Prozent Rüstungsbonus.	1/1	Mehr Rüstung ist immer gut.

## NEBENSKILLS

<b>ALCHEMIE</b>	<b>Alchemist</b>	Hergestellte Tränke und Gifte sind pro Skillpunkt 20 Prozent wirkungsvoller.	5/5	Unser Bosskiller-Ass sind unsere Gifte. Also sollen die Gifte auch richtig wirken.
ab Rang 20	<b>Arzt</b>	Zaubertränke, die Attributpunkte wiederherstellen, sind 25 Prozent effektiver.	1/1	Durchgangsskill mit positivem Effekt.
ab Rang 50	<b>Giftmischer</b>	Gifte sind 25 Prozent effektiver.	1/1	Bessere Effekte für unsere wichtigsten Schüsse.
ab Rang 70	<b>Konzentriertes Gift</b>	Gift auf Waffen hält doppelt so viele Treffer, wie gewöhnlich.	1/1	Ein Gift, doppelte Wirkung!

## NICE TO HAVE

<b>SCHMIEDEKUNST</b>	<b>Stahlschmiedekunst</b>	Ermöglicht die Herstellung von Stahlpfeilen.	1/1	Da wir zu den Ebenez- bzw. Daedra-Sachen wollen, fangen wir hier an.
ab Rang 30	<b>Zwergische Schmiedekunst</b>	Ermöglicht die Herstellung von zwergischen Pfeilen.	1/1	Bessere Pfeile als die Stahldinger.
ab Rang 50	<b>Orkische Schmiedekunst</b>	Ermöglicht die Herstellung von orkischen Pfeilen.	1/1	Nochmal bessere Pfeile.
ab Rang 70	<b>Ebenezschmiedekunst</b>	Ermöglicht die Herstellung von Ebenez-Pfeilen.	1/1	Die Ebenez-Pfeile sind unsere bevorzugten Geschosse.
ab Rang 80	<b>Daedrische Schmiedekunst</b>	Ermöglicht die Herstellung von daedrischen Pfeilen.	1/1	Diese Pfeile hauen richtig rein, sind aber teuer in der Herstellung.