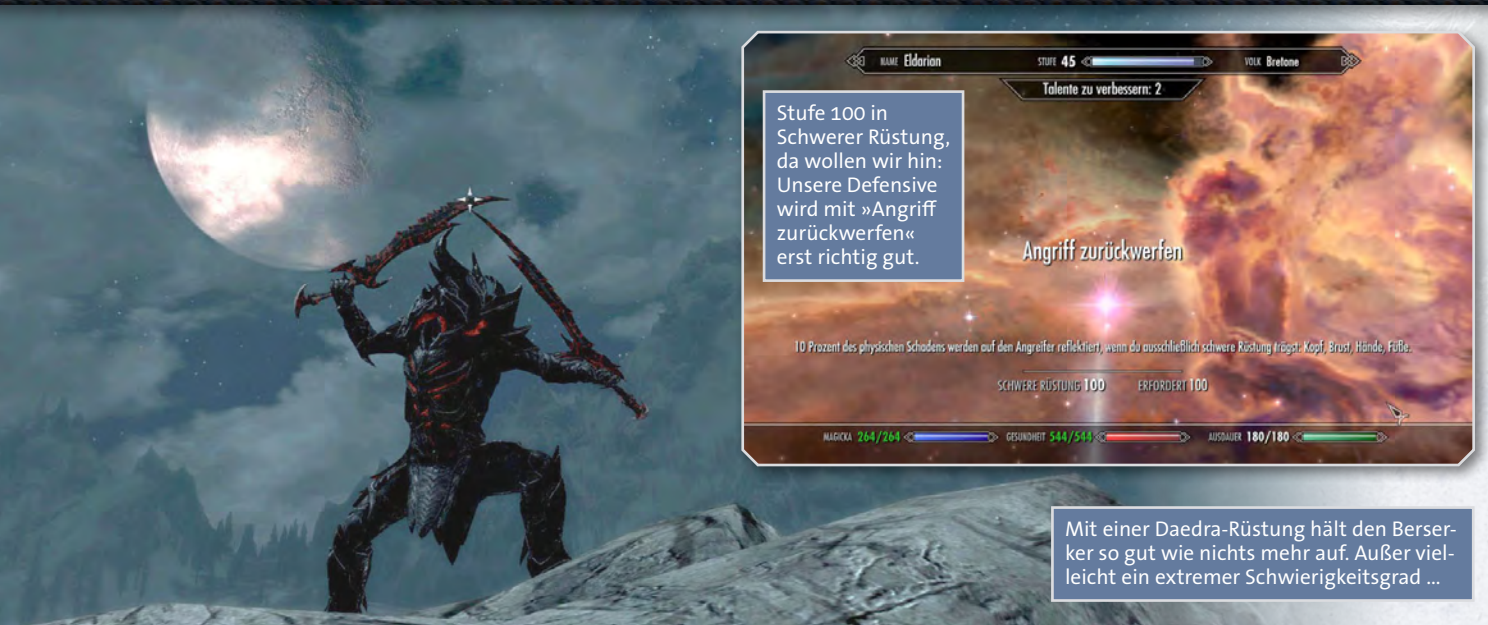


# »Der Berserker«

Lebender Dreschflgel: Als Berserker mit zwei Schwertern schreddern Sie im Nahkampf alles, was Ihnen zu nahe kommt. Alles! Von Benjamin Danneberg



Stufe 100 in Schwerer Rüstung, da wollen wir hin: Unsere Defensive wird mit »Angriff zurückwerfen« erst richtig gut.

Angriff zurückwerfen

10 Prozent des physischen Schadens werden auf den Angreifer reflektiert, wenn du ausschließlich schwere Rüstung trägst: Kopf, Brust, Hände, Füße.

SCHWERE RÜSTUNG 100 ERFORDERT 100

MAGICKA 264/264 GESUNDHEIT 544/544 AUSDAUER 100/100

Mit einer Daedra-Rüstung hält den Berserker so gut wie nichts mehr auf. Außer vielleicht ein extremer Schwierigkeitsgrad ...

**I**n der Nahkampf-Skillung, die wir Ihnen hier vorstellen, fleheln wir mit zwei verzauberten Schwertern durch Gegnermassen. Dabei verdreschen wir starke Feinde mit mächtigen Angriffen, und zahlreiches Fußvolk mit umso schnelleren Hieben. Zur Verteidigung packen wir schweres Rüstzeug auf unseren Niedermähdrescher. Fliegende Drachen perforieren wir mit Pfeilen, und wenn wir uns erfrischen müssen, verwenden wir einen Wiederherstellungszauber.

## RASSE

Bei der Rasse stehen Ihnen mehrere gute Möglichkeiten zur Wahl.

- Orks eignen sich aufgrund ihrer Boni auf Einhändig, Schwere Rüstung, Schmiedekunst und Verzauberung
- Auch Rothwardonen sind eine gute Wahl: hoher Bonus auf Einhändig, Bonus auf Schmiedekunst
- Kaiserliche bringen Boni auf Einhändig, Schwere Rüstung und Wiederherstellung mit
- Bretonen sind zwar eigentlich eher magisch begabte Charaktere, aber ihre 25-prozentige Magieresistenz ist ein extrem gutes Argument

## ATTRIBUTE

Bei jedem Stufenaufstieg müssen wir eines unserer Attribute (Gesundheit, Ausdauer, Magicka) erhöhen. Wir können die Wahl nicht aufschieben oder Attributspunkte hamstern, denn der Dialog zur Verteilung ist der Fähigkeitsauswahl vorgeschaltet. Die Auswahl eines Attributs erhöht den jeweiligen Pool um satte zehn Punkte.

ten Gegnern) und mächtige Angriffe. Gesundheit ist allerdings das A und O unserer Skillung und bildet mit der Schwere Rüstung unsere Defensive. Daher steigern wir Gesundheit und Ausdauer möglichst in einem Verhältnis von 3:1.

## SKILLS

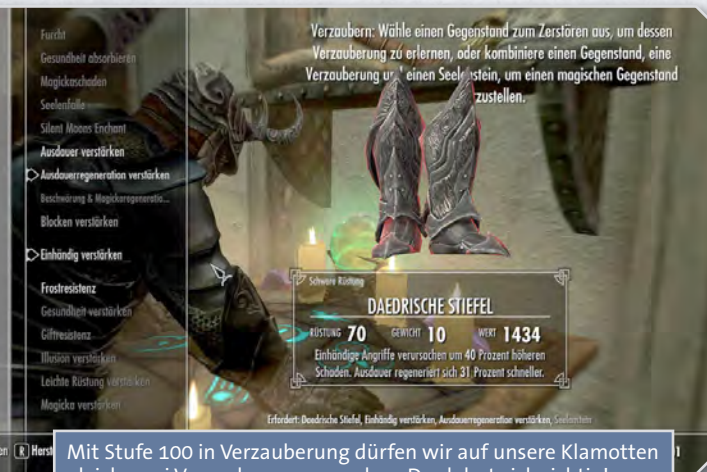
In der folgenden Tabelle haben wir Ihnen die wichtigsten Skills und Talente für den Berserker aufbereitet. In welcher Reihenfolge Sie diese Fähigkeiten steigern, bleibt grundsätzlich Ihnen überlassen, aber legen Sie unbedingt einen Fokus auf Schaden und danach auf Verteidigung. Für die Hauptskills dieses Nahkämpfers benötigen Sie 22 Skillpunkte.

## BÜCHER

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

## AUSRÜSTUNG

Wie bereits erwähnt ziehen wir komplett Schwere Rüstung an, die wir uns natürlich selbst herstellen. Unser Ziel ist dabei eine Daedra-Rüstung. Wir verzaubern das Amulett, einen Ring, die Handschuhe und die Stiefel mit Einhändig, was den Schaden unserer Angriffe mit Einhandwaffen insgesamt extrem in die Höhe treibt. Die restli-



Mit Stufe 100 in Verzauberung dürfen wir auf unsere Klamotten gleich zwei Verzauberungen packen. Das lohnt sich richtig!

chen Rüstungsgegenstände belegen wir mit Attributverbesserungen für unsere Gesundheit und / oder Ausdauer.

Bis wir ausreichende Fähigkeiten für die besten Rüstungen, Waffen und Verzauberungen haben, können uns aber auch einige Beutegegenstände bestens aushelfen. Der Ebenezharnisch aus der bitterbösen Daedra-Quest Boethiahs Ruf (siehe unseren Guide zu den Daedra-Artefakten) besitzt eine Giftaura, und verbessert unseren Schleichwert. Das Schwert Eisspalter aus der Diebesgilden-Questreihe (den Guide dazu gibt's auch im Heft) verursacht Frostschaden und kann einen Gegner für zwei Sekunden lähmen. In der gleichen Questreihe bekommen wir auch das einzigartige Schwert Klinge der Nachtigall, das Leben und Ausdauer vom Ziel absaugen kann.

## SPIELWEISE

Sie halten sich nicht mit Schleichen auf, Sie schießen selten mit Pfeilen (zum Beispiel auf unerreichbare Gegner oder fliegende Drachen). Sie rennen, springen, stampfen direkt dorthin, wo es anderen wehtut. Achten Sie immer auf genügend Heiltränke im Inventar, bevor Sie sich an härtere Gegner machen. In Kämpfen gegen Gegnergruppen picken Sie sich zuerst die gefährlichsten heraus (oft Magier) und nehmen sie mit mächtigen Angriffen schnell aus dem Spiel. Verwenden Sie in Kämpfen gegen Drachen oder schwere Bossgegner Tränke, die Ihre Angriffe boosten – sei es durch schnellere



Wollten Sie auch schon immer mal den Thalmor in Markarth heimleuchten? Mit voller Daedra-Montur geht das. Zu blöd, dass der Rest der Bewohner dort unsere Abneigung nicht (offen) teilt ...

Attacken oder erhöhten Schaden. Achten Sie außerdem darauf, nicht unbedingt in jedes Fernkampf-Projektile zu rennen, wenn Sie auf Gegner zulaufen. Sie sind zwar kein Beweglichkeitswunder, aber allzu offensichtliche Angriffe sollten Sie durch Seitenschritte vermeiden.

## HAUPTSKILLS

	Talent	Beschreibung	Punkte	Bemerkungen
<b>EINHÄNDIG</b>	<b>Landsknecht</b>	Schaden mit Einhandwaffen wird erhöht.	5/5	Fangen Sie damit an! Höherer Schaden macht gerade am Anfang vieles leichter.
ab Rang 20	<b>Kampfhaltung</b>	Mächtige Angriffe mit Einhandwaffen verbrauchen weniger Ausdauer.	1/1	Sie sparen 25% Ausdauer pro mächtigen Angriff.
ab Rang 30	<b>Doppelwirbel</b>	Angriffe mit zwei Waffen sind schneller.	2/2	Bis zu 35 Prozent schnellere Attacken.
ab Rang 30	<b>Klingenspezialist</b>	Angriffe mit Schwertern haben eine Chance auf kritische Treffer.	3/3	Bei voller Punktzahl trifft jeder fünfte Schlag kritisch.
ab Rang 50	<b>Wilder Schlag</b>	Mächtige Angriffe aus dem Stand haben eine 25-Prozent-Chance auf Zusatzschaden und Entkopplung des Gegners.	1/1	Wenn Sie bei schweren Attacken einfach mal stehen bleiben, verliert der ein oder andere Feind den Kopf.
ab Rang 50	<b>Kritischer Angriff</b>	Einen mächtigen Angriff aus dem Sprint auszuführen verursacht doppelten kritischen Schaden.	1/1	Kann ganz nützlich sein, wenn wir sowieso zu einem Gegner sprinten müssen.
<b>SCHWERE RÜSTUNG</b>	<b>Moloch</b>	Erhöht die Rüstung mit jedem Skillpunkt um 20 Prozent.	5/5	Klarer Fall.
ab Rang 30	<b>Gut ausgestattet</b>	25 Prozent Rüstungsbonus, wenn man ausschließlich Schwere Rüstung trägt.	1/1	Da wir sowieso nur richtig dickes Zeug anziehen, ist das hier Formsache.
ab Rang 50	<b>Fels in der Brandung</b>	50 Prozent weniger Zurückstoßen, wenn man ausschließlich schwere Rüstung trägt.	1/1	Durchgangsskill
ab Rang 70	<b>Passende Garnitur</b>	25 Prozent Rüstungsbonus, wenn man ein passendes Schweres Rüstungsset trägt.	1/1	Wir achten auf unser Aussehen und mixen die Stile nicht. Ist unsere komplette Rüstung aus dem gleichen Material (beispielsweise Eisen), bekommen wir den Bonus.
ab Rang 100	<b>Angriff zurückwerfen</b>	10 Prozent des physischen Schadens werden auf den Angreifer zurückgeworfen, wenn man ausschließlich Schwere Rüstung trägt.	1/1	Dornenschaden ist uns immer willkommen. Zumindest dann, wenn andere ihn abbekommen.

## NEBENSKILLS

	Talent	Beschreibung	Punkte	Bemerkungen
<b>WIEDERHERSTELLUNG</b>	<b>Wiederherstellung (Novize)</b>	Wiederherstellungszauber der Novizenstufe kosten nur halb so viel Magicka.	1/1	Wir nutzen den Zauberspruch Heilung zur Erfrischung – da reicht dieser Punkt in der Regel völlig aus.
<b>SCHMIEDEKUNST</b>	<b>Stahlschmiedekunst</b>	Ermöglicht die Herstellung von Stahlrüstungen und-waffen.	1/1	Da wir bis zu den Daedra- bzw. Drachensachen wollen, fangen wir hier an.
ab Rang 30	<b>Zwergische Schmiedekunst</b>	Ermöglicht die Herstellung von zwergischen Rüstungen und Waffen.	1/1	Upgrades in der Ausrüstung lohnen immer.
ab Rang 50	<b>Orkische Schmiedekunst</b>	Ermöglicht die Herstellung von orkischen Rüstungen und Waffen.	1/1	Hässlich, aber gut.
ab Rang 70	<b>Ebenez-Schmiedekunst</b>	Ermöglicht die Herstellung von Ebenez-Rüstungen und -Waffen.	1/1	Hier wird's interessant, die Ebenezklamotten machen aus uns eine wandelnde Festung.
ab Rang 80	<b>Daedrische Schmiedekunst</b>	Ermöglicht die Herstellung von daedrischen Rüstungen und Waffen.	1/1	Badass! Hier wollen wir hin, das ziehen wir an.
<b>VERZAUBERUNG</b>	<b>Verzauberer</b>	Verzauberungen sind wirkungsvoller.	5/5	Je 20 Prozent wirkungsvollere Verzauberungen pro investiertem 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	Da wir diverse Rüstungsteile mit Attributverzauberungen belegen, ist das sinnvoll.
ab Rang 100	<b>Zusatzeffekt</b>	Man kann zwei Zauber auf einen Gegenstand legen.	1/1	Sehr starkes Talent!