

DER ZAUBERER

Magier tragen hauchdünne Roben und tanzen immer aus der zweiten Reihe? Nicht in TESO - denn hier wird aus dem Zauberer auch mal eine Panzerglaskanone. Von Jürgen Stöffel

INHALT

- SoloSeite 80
- GruppeSeite 86
- PVPSeite 92

Friss meine Blitze! Zauber können massiven **Elementarschaden** austeilen.



ÜBERSICHT: DER ZAUBERER

Besonders gut geeignet für: Fernkampf, Blitzmagie

- ⊕ Schaden
- ⊕ Support
- ⊕ Schaden/Support-Hybriden

Besonders geeignete Rassen:

- ⊕ Hochelfen (Boni auf Magicka-Regeneration, Magicka-Vorrat, Zerstörungsstäbe und Elementareffekte)
- ⊕ Bretonen (Boni auf leichte Rüstungen, Magicka-Vorrat und verringerte Zauberkosten)
- ⊕ Dunkelelfen (Boni auf Magicka-Vorrat)

Besondere Eignung bei Waffen:

- ⊕ Zerstörungsstab (Schockstab)
- ⊕ Wiederherstellungsstab

Besondere Eignung bei Rüstung:

- ⊕ Leichte Rüstung

Zauberer sind finstere Gesellen, die dunkle Mächte kontrollieren und gegen ihre Feinde einsetzen können. Egal ob mit heimtückischer schwarzer Magie, beschworenen Daedra-Dienern oder mit der geballten Macht von Blitz und Donner: Der Zauberer glänzt in vielen Rollen und bietet zahlreiche spannende Spielmöglichkeiten. Hier stellen wir drei interessante Skill-Varianten vor.

Achtung: Wie allen Klassen stehen auch dem Zauberer alle regulären Skills offen. Damit wir aber wirklich alles lernen können, brauchen wir entweder sehr viele Fähigkeitspunkte oder regelmäßige Umskellungen, die uns einen Haufen Gold kosten. Daher sollten wir schon zu Spielbeginn **Prioritäten** setzen und unsere Charakterentwicklung entsprechend planen.

SKILLUNG 1: SOLO ZAUBERER – DER DAEDRA-MEISTER

Geeignet für: Solo-Leveln

Magier sind ja nicht gerade dafür bekannt, dass sie viel einstecken können. In einer Gruppe mit Tank ist das nicht weiter schlimm, aber als Solist kassiert ein Zauberer die Prügel immer höchstpersönlich und kippt schnell aus den Latschen. Da Resawns schnell ins Geld gehen, sollte sich jeder Solo-Zauberer einen wirksamen Schutz zulegen. Unsere Solo-Variante des Magiers überlässt die Schmerzen deshalb größtenteils einem beschworenen Daedra-Knecht, während er selbst mit schwarzer Magie, Blitzen und Zerstörungsstäben ordentlich Schaden austeilt.

ATTRIBUTVERTEILUNG

Wie erwähnt, brauchen wir sehr viel Magicka, da wir ausschließlich aus der Distanz mit mächtigen Angriffszaubern agieren. Daher sollten wir uns stark auf Magicka konzentrieren und Lebensenergie sowie Ausdauer nur gelegentlich steigern. Ein Verhältnis von **4:1:1** ist angemessen, denn ab und zu erleiden wir dennoch etwas Schaden oder müssen uns per Ausweichsprung aus der Schusslinie bewegen. Sollten wir unterwegs öfter mit großen Flächenangriffen oder anderen schwer vermeidbaren Schadensquellen belästigt werden, können wir natürlich den Attributs-Fokus bei Bedarf anpassen.

Außerdem sollten wir nicht vergessen, uns auf Level 50 nochmals die Attributwerte genau anzusehen und gegebenenfalls zurückszusetzen. Dies geht jederzeit, kostet aber Gold. Je nachdem, welche Erfahrungen wir bis zum Erreichen der Maximalstufe gemacht haben, sollten wir dann die Punkte nochmals umverteilen und an unseren bevorzugten Spielstil anpassen.

STUFENAUFSTIEG

| | Magicka | Leben | Ausdauer |
|-------------------|---------|----------------------|----------|
| | 6 | 1 | 0 |
| Maximale Magicka | 353 | Magickaregeneration | 16 |
| Maximales Leben | 369 | Lebensregeneration | 7 |
| Maximale Ausdauer | 260 | Ausdauerregeneration | 13 |
| Zauberschaden | 18 | Waffenschaden | 24 |
| | | Vallentreffer | 4 % |
| | | | 177 |

Da wir viel zaubern, brauchen wir besonders viel **Magicka**.

RASSE

Da unser Viech seinen Kopf als Tank hinhält, können wir uns voll auf die Offensive konzentrieren. Wir brauchen Unmengen von Magicka, deshalb eignen sich die zaubermächtigen **Hochelfen** (alias Altmer) am besten für diese Zauberer-Variante.

WAFFENSET 1 – ZERSTÖRUNGSSTAB

Ausgerüstete Skills:

| | | |
|--|--|-------------------------------------------------------------------------|
| | | KRISTALLSCHERBE KRISTALLFRAGMENTE |
| | | MAGIERZORN ENDLOSER ZORN |
| | | ZERSTÖRERISCHE BERÜHRUNG ZERSTÖRERISCHE FAUST |
| | | INSTABILER BEGLEITER INSTABILER CLANNBANN |
| | | ZWIELICHTSCHWINGE BESCHWÖREN SUMMON RESTORING TWILIGHT |
| | | STURM-ATRONACH BESCHWÖREN GRÖßEREN STURM-ATRONACH BESCHWÖREN |

Blitzangriffe richten großen Schaden bei dieser Gegnergruppe an.



Hochelfen eignen sich perfekt für die Zauberer-Karriere.

FERTIGKEITEN GRUNDLAGE BIS STUFE 15

Als Hochelf bekommen wir durch unseren ersten Rassenskill einen Bonus beim Leveln von **Zerstörungsstäben**, daher rüsten wir so einen Stecken so früh wie möglich aus. Damit wir von Anfang an Punkte in allen relevanten Fähigkeiten sammeln, investieren wir zu Beginn je einen Punkt in den betreffenden Skillbäumen (**Dunkle Magie**, **Daedrische Beschwörung** und **Sturmrufen**) und packen aus jedem Baum eine Fähigkeit in unsere aktive Leiste. Dadurch stellen wir sicher, dass die betreffenden Skills auch ohne aktive Anwendung stetig mitleveln. Beispielsweise erhöht sich unser Wert in **Sturmrufen** um einiges schneller, wenn wir **Magierzorn** ausrüsten.

Damit wir gleich zu Spielbeginn gut geschützt sind, stecken wir unseren nächsten Skillpunkt in **Instabiler Begleiter**. Dadurch erhalten wir einen kleinen Daedra-Wicht, der uns artig nachdackelt, aber sofort angreift, wenn ein Kampf ausbricht (egal, wer angefangen hat). Schaffen wir noch vor Stufe 15 den zwanzigsten Rang in diesem Baum, kommt **Zwilichtschwinge beschwören** noch mit ins Repertoire. Bis dahin können wir beispielsweise die kostenlose **Seelenfalle** als DoT mit einpacken (**Offene Welt**

Skillbaum). Mit unseren nächsten beiden Fertigkeitpunkten besorgen wir uns **Kristallscherbe** aus dem Baum **Dunkle Magie** und **Magierzorn** aus dem **Sturmrufen**-Talentbaum. Die **Kristallscherbe** verursacht Schaden und wirft den Feind um, während **Magierzorn** einen Blitz einschlagen lässt, der auch Gegner in der Umgebung verletzt. Damit haben wir erstmal ein hübsches Arsenal beisammen, mit dem wir den Gegnern ordentlich einheizen können.

Da wir zunächst brav **Leichte Rüstungen** tragen, sollten wir auch in diesem Bereich bald Level Zwei erreicht haben. Dann lohnt es sich, **Anrufung** als passiven Skill auszuwählen. Pro getragenen, leichtem Rüstungsstück zahlen wir dann weniger Magicka pro Spruch, was unsere knappen Energievorräte schont. Da wir aber schnell an unser »Softcap« für Magicka-Regeneration kommen (alles zum »Softcap« lesen Sie auf Seite 84), sollten wir aber auch zwei Teile schwere Rüstung anlegen und die passiven Skills **Entschlossenheit** (Rang Zwei, erhöht Rüstungswert und Magieresistenz) sowie **Konstitution** (Rang Sechs, erhöht Lebensregeneration) erlernen.

Sobald unser Talent für **leichte Rüstungen** auf Stufe Sechs gestiegen ist, investieren wir auch einen Punkt im passiven Talent **Erholung**. Dadurch steigt unsere Magicka-Regeneration pro angelegtem Rüstungsstück. Unser **Zerstörungsstab** hat mit **Zerstöreri-**

sche Berührung einen Spruch auf Lager, der uns unter Verwendung eines Infernostabs die Gegner vom Leib hält. Weil uns das Neubeschwören unseres Dieners eine Menge Magicka kostet, legen wir ab Rang Acht in **Daedrische Beschwörung** einen Punkt in das passive Talent **Rückerlangung**. Dadurch erhalten wir zumindest zehn Prozent der Magicka-Kosten des Dieners zurück, wenn das glücklose Viech dran glauben muss.

Beim Leveln dürfen wir natürlich auch nicht unsere Hochelfen-Rassenfähigkeiten vernachlässigen. Sobald wir fünf Ränge erreicht haben, holen wir uns **Zauberladung** und **Gabe des Magus**, was uns weitere Boni auf Magicka-Regeneration und Vorrat beschert. Ab Rang Acht in den entsprechenden Fähig-



Der grimmige **Sturm-Atronach** ist unser mächtigster Diener.



FERTIGKEITEN AB STUFE 15

Da wir ab Stufe 15 ein weiteres Waffenset und damit auch sechs alternative Skills einpacken dürfen, ist jetzt eine andere Strategie angesagt. Das **erste Waffenset** wird unser offensives Set. Zumindest soweit die Spielmechanik das zulässt, denn momentan müssen wir beide Pet-Beschwörungszauber in beiden Waffensets vorrätig halten, da uns sonst beim Waffenwechsel die Viecher flöten gehen. **Instabiler Clannbann** sowie **Zwielichtschwinge beschwören** (werten wir beim Split zu **Summon Restoring Twilight** auf, wodurch wir in den Genuss von verbesserter Magicka-Regeneration kommen) bleiben in Waffenset Eins. Als Ultimative Angriffsfähigkeit nehmen wir **Überladung (Sturmrufen)**, die unsere leichten und schweren Angriffe durch um einiges mächtigere Alternativen ersetzt. Auf Rang Fünf wird diese Fertigkeit zur **Energieüberladung**, was uns mehr Schaden beschert.

Zweites Waffenset: Hier kommen unsere neuen Heilfähigkeiten und die Beschwörungsskills rein. Aus dem Skillbaum des Wiederherstellungsstabs nehmen wir **Große Heilung** (Flächeneffekt, heilt uns und unsere Diener), **Regeneration** (heilt bis zu zwei Diener über Zeit) und **Segen des Schutzes** (heilt Diener und gibt ihnen einen Rüstungsbonus). Mit diesen Zaubern machen wir unsere Diener sehr zäh und halten sie auch in harten Kämpfen am Leben. Ab Rang Fünf erweitern wir **Große Heilung** zu **Heilende Quellen**, womit wir für jeden geheilten Verbündeten Magicka zurückbekommen. **Regeneration** wird ab Rang Fünf zu **Mutagen** (heilt schwer angeschlagene Ziele sofort), und den **Segen des Schutzes** bauen wir zu **Combat Prayer** aus, wodurch die Nutznießer auch noch einen Bonus auf ihren Schaden bekommen. Unser Beschwörungszauber für den **Instabilen Clannbann**, **Zwielichtklinge beschwören** und der ultimative Skill **Sturm-Atronach** kommen ebenfalls hierhin. Außerdem dürfen wir ab Level 20 in **Daedrische Beschwörung** als zusätzlichen Diener **Zwielichtschwinge beschwören**.

keitsbäumen investieren wir zwecks besserer Magicka-Regeneration außerdem in den passiven Skill **Kondensator (Sturmrufen)**. Für einen Magicka-Rabatt kaufen wir uns bei Gelegenheit noch **Unheiliges Wissen** aus dem Bereich **Dunkle Magie**. Wir sollten jedoch bedenken, dass die vielen Boni auf Magicka-Regeneration spätestens jetzt an unser »Softcap« stoßen und weniger effektiv werden. Auch hier gilt: Auf Seite 84 im Abschnitt »Überladung« helfen wir beim Softcap.

Ab Rang Zwölf können wir endlich in unserer Klassenfähigkeit **Daedrische Beschwörung** den ultimativen Zauber freischalten und einen **Sturm-Atronach** beschwören. Diese Spezialfähigkeit lässt sich nur durch intelligente Skillnutzung und erledigte Gegner aufladen. Doch das Vieh ist es wert, denn der **Sturm-Atronach** ist im Prinzip ein Gefechtsturm, der alles in Reichweite mit Blitzen eindeckt und betäubt.

Ab Level 15 benötigen wir zusätzlich zu unserem offensiven **Zerstörungsstab** noch einen **Wiederherstellungsstab**. Damit wir den nicht erst mühsam aufleveln müssen, bedienen wir uns eines kleinen Tricks: Vor (!) der Abgabe einer Quest legen wir einfach einen Wiederherstellungsstab an. Die Erfahrungspunkte wandern dann in diesen Skillbaum.

Als effektive Abkürzung durch einige Quests empfehlen wir außerdem die beiden Dialog-

Skills, mit denen wir uns viel Arbeit sparen können. **Einschüchternde Präsenz** gibt's von der Kriegergilde, und **Überzeugender Wille** steht allen Mitgliedern der **Magiergilde** offen. Jeder Solo-Spieler sollte sich am besten beide dieser nützlichen Skills holen.

Mit diesen Skills haben wir das Fundament unseres Charakters gelegt. Weitere Steigerungen unserer passiven Skills nehmen wir nach Bedarf vor. Welche Fähigkeiten wir wählen, hängt letztendlich von unserer bevorzugten Spielweise ab. Beispielweise, ob es uns eher an Magicka fehlt oder ob unsere Lebensenergie zu langsam zurückkehrt. Hauptsächlich sollten wir uns bis Stufe 15 auf **Daedrische Beschwörung**, **Sturmrufen** und **Zerstörungsstäbe** konzentrieren.

SKILL-SPLITS BIS STUFE 15

Ab Stufe Fünf kann jede aktive Fähigkeit permanent auf eine von zwei Arten ausgebaut werden. Unsere **Kristallscherbe** entwickeln wir zu **Kristallfragmente** weiter, da wir den Zauber so schneller sprechen können. **Magierzorn** wird zu **Endloser Zorn**, was uns wertvolle Magicka zurückgibt. **Zerstörerische Berührung** verpassen wir mit **Zerstörerische Faust** mehr Reichweite, und unser **Instabiler Begleiter** wird zu einem wehrhafteren **Instabilen Clannbann**.



WAFFENSET 1 – ZERSTÖRUNGSSTAB

Ausgerüstete Fertigkeiten:



KRISTALLFRAGMENTE



ENDLOSER ZORN



ZERSTÖRERISCHE BERÜHRUNG
ZERSTÖRERISCHE FAUST



INSTABILER BEGLEITER
INSTABILER CLANNBANN



ZWIELICHTSCHWINGE BESCHWÖREN
SUMMON RESTORING TWILIGHT



ÜBERLADUNG
ENERGIEÜBERLADUNG

WAFFENSET 2 – WIEDERHERSTELLUNGSSTAB

Ausgerüstete Fertigkeiten:



GROSSE HEILUNG
HEILENDE QUELLEN



REGENERATION
MUTAGEN



SEGEN DES SCHUTZES
COMBAT PRAYER



INSTABILER BEGLEITER
INSTABILER CLANNBANN



ZWIELICHTSCHWINGE BESCHWÖREN
SUMMON RESTORING TWILIGHT



STURM-ATRONACH BESCHWÖREN
GRÖßEREN STURM-ATRONACH
BESCHWÖREN

PASSIVER RICHTUNGSWEISER BIS LEVEL 50

Je nachdem, wie wir Ränge in den einzelnen Skillbäumen hinzubekommen, steigern wir unsere bereits gewählten passiven Fertigkeiten weiter. An zusätzlichen Skills brauchen wir aus dem Baum **Daedrische Beschwörung** aber noch **Fels der Macht** (Rang 14), um die Kosten für unsere ultimativen Talente zu senken, und später noch **Meisterbeschwörer** (Rang 39), was unsere Diener signifikant verbessert. Aus dem **Sturmrufer-Skillbaum** holen wir uns bei Gelegenheit **Ladung** (Rang 14), damit wir mit unseren Blitz-Fähigkeiten mehr Schaden anrichten. Für unseren **Zerstörungsstab** investieren wir ab Rang Fünf in **Trifokus** (weitere Sekundäreffekte beim Angriff), ab Rang 25 in **Elementare Kraft** (erhöht die Chance auf Zustände) sowie ab Rang 41 in **Zerstörungsexperte** (tote Feinde geben uns Magicka zurück). Um unseren **Wiederherstellungsstab** zu stärken, nehmen wir noch ab Rang Zehn **Wiederherstellungsexperte** (stark verwundete Freunde erhalten mehr Heilung) und ab Rang 41 **Wiederherstellungsmeister** (fünf Prozent mehr Heilung) dazu. Abschließend sollte noch der **Hochelfen-Rassenskill Elementargeschick** (Rang 25) mit rein, denn damit verursachen unsere elementaren Angriffe viel mehr Schaden.

In welcher Reihenfolge wir die Fähigkeiten erwerben, hängt von unseren erreichten Rängen und unserer bisherigen Spielweise ab. Aber bis zum Maximallevel und den danach folgenden Veteranenrängen sollte diese Variante des Zauberers eine solide Mischung aus Schaden und Defensive garantieren und viel Spaß machen.

MUNDUSSTEIN

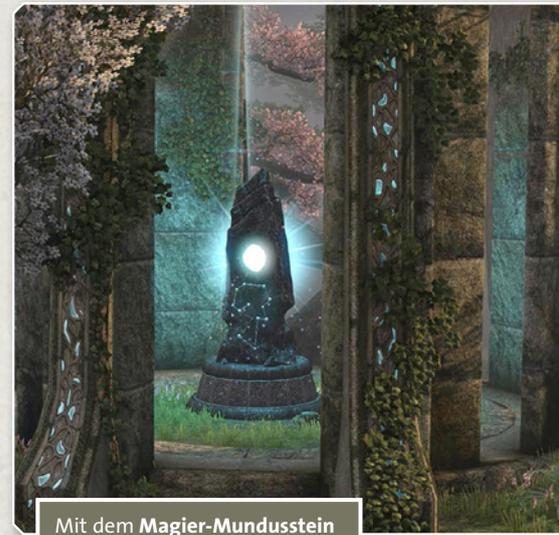
Da wir als Zauberer nie genug Magicka haben können, wählen wir nach Möglichkeit folgenden Mundusstein:

☼ **Der Magier** – erhöht die maximale Magicka

AUSRÜSTUNG

Bei all den Skills und Waffensets sollten wir aber auch unsere Ausrüstung nicht vernachlässigen. Rüstung gibt nämlich nicht nur passive Boni, sondern kann dank des Handwerks-Systems auch auf vielfältige Art an unsere Spielweise angepasst werden. Durch cleveres Rüstungs-Crafting runden wir also unsere Fertigkeiten und Attribute ab.

Da wir durch unsere vielen Boni auf Magicka-Vorrat und -Regeneration schon längst unser Limit erreicht haben, können wir uns bei den Rüstungseigenschaften und Verzauberungen auf bisher vernachlässigte Bereiche der Charakterentwicklung konzentrieren.



Mit dem **Magier-Mundusstein** werden wir noch zauberhafter.

ren. Allem voran Lebensenergie, Ausdauer und verbesserte Schadensfähigkeiten.

RÜSTUNG

Wenn wir unsere Rüstung maßschneidern, nehmen wir für alle Teile die Eigenschaft **Erfüllt**, was den Effekt der Verzauberung verbessert. Als Verzauberungen wählen wir **Glyphen des Lebens** und der **Ausdauer**. Vier **Lebens-** und drei **Ausdauer**glyphen sollten eine gute Kombination für unseren Einzelgänger-Zauberer sein. Bei Bedarf lässt sich die Verteilung jederzeit erneut anpassen.

Zerstörungsstäbe gehören fest zu unserer Ausrüstung. Doch richtig effektiv werden die Stecken erst mit der passenden Verzauberung.



WAFFEN

Wir verwenden im ersten Waffenset einen Zerstörungsstab (vorzugsweise Infernostab) und im zweiten Set einen Wiederherstellungsstab. Als Waffeneigenschaften nutzen wir **Geschäft** (bessere Rüstungs/Magie-Durchdringung) oder **Ausbalanciert** (erhöhte Angriffsgeschwindigkeit). Als Verzauberung verwenden wir **Glyphen der Magicka-Absorption**, damit erhalten wir bei jedem Treffer zusätzlich Magicka zurück. **Achtung:** Die Verzauberungen müssen nach einer Weile mit einem gefüllten Seelenstein wieder aufgeladen werden (Verzauberungsstufe und Stufe des Seelensteins müssen dabei übereinstimmen). Wenn wir überhaupt keine Magicka-Probleme haben, können wir hier auch Glyphen mit zusätzlichem Elementarschaden (Blitz) verwenden.

SCHMUCK

Beim Schmuck verwenden wir dreimal die **Glyphe der Zauberkostenminderung**, was uns Magicka spart. Sollten wir zu wenig Schaden anrichten, bauen wir in unsere Schmuckstücke stattdessen Glyphen mit zusätzlichem magischen Schaden ein.

SETS

Ausrüstungssets sorgen für einzigartige Boni. Unser Daedra-Knechter kann alles gut brauchen, was seine Zauber verbilligt. Besonders reizvoll ist daher das Set **Magnus Gabe**. Wenn wir genug Eigenschaften analysiert und den speziellen Herstellungsort gefunden haben, können wir diese Ausrüstungssammlung zusammenbauen. Alle drei Set-Teile verleihen uns eine Chance von fünf Prozent, dass die Zauberkosten eines Spruches komplett negiert werden. Rein rechnerisch ist also jeder zwanzigste Zauber kostenlos, was gerade bei langen Gefechten ein Segen sein kann. Zur Abrundung unserer Ausrüstung sind solche Sets also ideal.

VERSORGUNG

Essen und Trinken sind auch für unsere Charaktere lebenswichtig, denn sie erhalten dadurch wertvolle Boni. Leider können wir nur immer von einem Nahrungsmittel (Speise oder Trank) profitieren. Da wir viel Magicka brauchen, löffeln wir brav unsere **Suppe**, denn die nahrhaften Brühen erhöhen unseren Vorrat an magischer Energie.

In jedem Fall sollten wir immer eine ausreichende Anzahl **Heil-** und **Magicketränke** dabei und im entsprechenden Schnellzugriffs-slot ausgerüstet haben.

ÜBERLADUNG UND RESSOURCENMANGEL

Wenn wir uns zu sehr auf ein Attribut oder eine Verbesserung konzentriert haben, kann es sein, dass die Verbesserung im Charakterbildschirm orange angezeigt wird. Das bedeutet, dass jede weitere Steigerung erheblich ineffektiver wird. Unserem Charakter kann das beispielsweise bei der **Magicka-Regeneration** passieren, da wir durch Buffs das »Softcap« leicht erreichen können. In diesem Fall ist es sinnvoll, die entsprechen-

de Weiterentwicklung auf anderen Gebieten zu forcieren, beispielsweise in **Rüstungsschutz**, **Schutz vor Magie** oder unsere **Lebenspunkt-Regeneration**. Daher tragen wir auch immer ein paar Teile schwerer Rüstung, um solche Talente freizuschalten. Anschließend steigern wir entsprechend hilfreiche Passiva in den Skills.

SPIELWEISE BIS STUFE 15

Achtung: Bei den folgenden Fähigkeiten reden wir über die Standardversionen. Falls bereits vorhanden, wählen Sie natürlich den entsprechenden Skill nach dem Split! Grundsätzlich haben wir immer einen beschworenen Daedra – anfangs den instabilen Begleiter – dabei. **Vorsicht:** Wenn wir die Instanz wechseln, beispielsweise beim Verlassen eines Dungeons, kann es sein, dass sich unser Daedra-Diener verkrümelt! Daher müssen wir unbedingt regelmäßig kontrollieren, ob das Vieh noch da ist. Wird der Daedra nicht erschlagen oder weggeschickt, bleibt er dauerhaft bestehen, jeder aktive Daedra (außer dem **Sturm-Atronach**) kostet uns dann aber je zehn Prozent unseres permanenten Magicka-Vorrats. Wir können maximal zwei Diener und einen Atronachen gleichzeitig kontrollieren.

Nachdem wir also sichergestellt haben, dass unser Daedra dabei ist, zaubern wir gegen Standardgegner als erstes immer unsere **Kristallscherbe**. Die ist sehr wichtig, denn unser Begleiter greift erst dann ein Ziel an, wenn wir das Gefecht begonnen haben. Das bedeutet leider auch, dass wir zuerst die Aufmerksamkeit (Aggro) des Zieles haben, bis unser Daedra selber in Reichweite ist und den Feind angreift. Weil die **Kristallscherbe** normale Gegner umwirft, hat unser Vieh genug Zeit, sich auf unsere Widersacher zu stürzen und die Aggro auf sich zu ziehen. Von da an müssen wir nur noch mit genug Schadenszaubern in den Kampf eingreifen und unseren Daedra unterstützen.



Nahrhafte Brühen wie diese **Jahresendtsuppe** geben uns einen wertvollen Bonus auf Magicka.



Mit **Magierzorn** verteilen wir ordentlich Blitzschaden – fällt unser Opfer schnell unter ein Fünftel seiner Lebenspunkte, sorgt das für effektiven Zusatzschaden sowie Flächenschaden an weiteren in der Nähe befindlichen Feinden. Sollte unser Diener zwischenzeitlich sterben, haben wir dank des passiven Skills **Rückerlangung** schnell wieder genug Magicka, um einen neuen Daedra zu rufen – und sollten das auch schleunigst erledigen, wenn wir nicht unsererseits ableben wollen.

Grundsätzlich gilt: Ressourcen sinnlos verpulvern bringt uns bloß in Teufels Küche. Wenn wir zu schnell unsere Magicka verbaltern, müssen wir womöglich wertvolle Sekunden verstreichen lassen, in denen wir nicht effektiv zaubern und auf unvorhergesehene Situationen reagieren können. Allerdings kosten unsere normalen und schweren Angriffe mit dem **Stab** nichts, deswegen sollten wir zwischen unseren Zaubern und Skills immer mal eine **Standard-Attacke** durchführen. Wir haben übrigens auch nicht übermäßig viel Ausdauer, daher nutzen wir Ausweichrollen bei Bedarf und nicht nach Laune, beispielsweise bei größeren Bodeneffekten.

Bei **Bossen mit Gefolge** achten wir darauf, dass wir den Boss zuerst angreifen, so dass unser Daedra sich mit ihm beschäftigt und wir die verheerenden Angriffe des dicken Brockens nicht abbekommen. Seine Gefolgsleute bomben wir mit unseren Offensivzaubern weg. Die weiterentwickelte Form der **Kristallscherbe** eignet sich hier besonders gut, denn sie lässt sich nach dem ersten Mal mit einer Chance von 35 Prozent ohne Wartezeit erneut zaubern. Damit können wir schnell gegnerische Begleiter umschmeißen und mit **Schweren Angriffen** und **Magierzorn** in Grund und Boden hämmern. Sollten wirklich viele Gegner da sein oder es sich um besonders zähe Brocken handeln, rufen wir unseren **Sturm-Atronach**, der erstmal alle Feinde betäubt und dann regelmäßig Blitzschaden austeilt. Wenn alle zusätzlichen Widersacher weg sind, unterstützen wir unseren Daedra beim Boss mit weiteren Zaubern, bis sich der Obermottz dann endlich im Staub von den Lebenden verabschiedet.

SPIELWEISE AB STUFE 15

Achtung: Die folgenden Fähigkeiten gehen vom bereits »gemorphten« Skill aus. Falls noch nicht vorhanden, wählen Sie den entsprechenden Grundskill. Ab Stufe 15 haben wir grundsätzlich zwei Daedra aktiv, einen **Instabilen Clannbann** und einen **Restoring Twilight**. Der **Clannbann** haut vor allem zu und beschäftigt Feinde. Die Zwielschwinge gibt uns sowie etwaigen Verbündeten einen netten Bonus auf die Magicka-Regeneration – und kämpfen kann das Flattervieh auch noch. Um die Daedra zu unterstützen, teilen wir wie gehabt mit **Kristallfragmente** und **Endloser Zorn** in Verbindung mit weiteren **Schweren Angriffen** Schaden aus. Das kann uns allerdings eine Menge ungewollte Aufmerksamkeit einbringen.

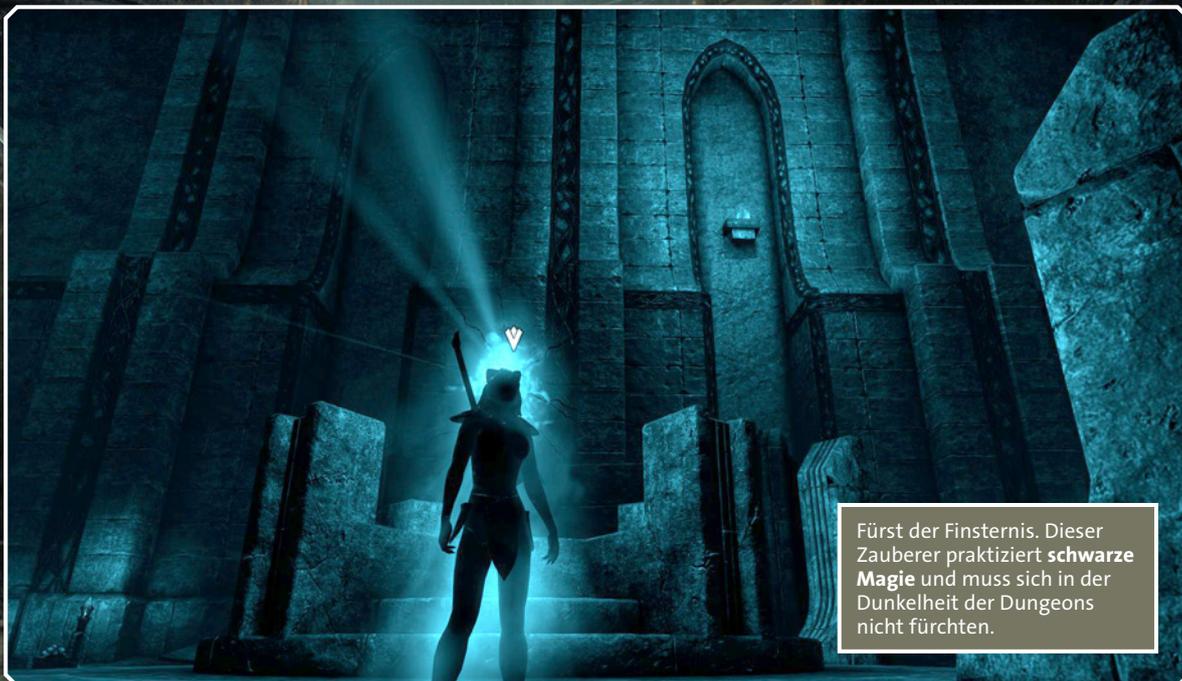
Um unserer neuen Beliebtheit Herr zu werden und uns Luft zu verschaffen, haben wir möglichst einen Infernostab ausgerüstet – in Verbindung mit **Zerstörerische Faust** stoßen wir Gegner damit zurück und werfen sie um. Dieses Manöver ist auch sehr nützlich, wenn ein Gegner an unseren Daedra vorbeikommt und uns direkt bedroht. Während der Feind am Boden liegt, können wir fliehen und ihn wieder aus der Distanz be-

harken. Sollten unsere Daedra schwächeln, schalten wir auf den **Wiederherstellungsstab** um und nutzen unsere Heilfähigkeiten, um unsere Biester am Leben zu halten. Mit **Heilende Quellen** können wir alles in acht Meter Radius heilen und kriegen dafür auch noch ordentlich Magicka zurück.

Sollten wir einer wirklich **großen Gruppe harter Feinde** oder einem **Boss samt Gefolge** gegenüberstehen, müssen wir erst ein paar Vorbereitungen treffen. Zuerst buffen wir unsere Daedra mit **Mutagen** und **Combat Prayer**. Durch das **Mutagen** regenerieren die Diener eine Zeit lang beständig Lebenspunkte, so dass wir sie nicht dauernd im Auge behalten müssen. Dank **Combat Prayer** erhalten unsere Daedra einen Bonus auf Rüstung und den Schaden, den sie verursachen. Sind alle Viecher verzaubert, schalten wir auf den **Zerstörungsstab** um und beginnen den Kampf mit **Kristallfragmenten**. Danach setzen wir dem Gegner mit weiteren **Kristallfragmenten**, **Zerstörerische Faust** und **Endloser Zorn** zu. Da wir immer nur eine ultimative Fähigkeit zünden können, müssen wir uns rechtzeitig die Kampfsituation klar werden und versuchen, die richtige Entscheidung zu treffen.

Sind die Gegner sehr zahlreich, rufen wir den **Sturm-Atronachen** herbei. Handelt es sich dagegen um einen besonders zähen Feind, so aktivieren wir **Energieüberladung**, positionieren uns seitlich oder hinter dem Gegner und brutzeln ihn dann mit unserem neu erworbenen **Schweren Angriff** weg. Dabei handelt es sich jetzt um einen enorm mächtigen Blitzfächer, der auf kurze Distanz verheerenden Schaden anrichtet und selbst starke Gegner schnell wegschmelzen lässt. Wir müssen nur beachten, dass wir den zweiten Angriffsknopf permanent gedrückt halten, um die Blitzattacke auszuführen. Wenn uns Magicka ausgeht, wirken wir **Heilende Quellen** in unsere Daedra-Gruppe und erhalten so für jeden betroffenen Diener ordentlich Energie zurück.





Fürst der Finsternis. Dieser Zauberer praktiziert **schwarze Magie** und muss sich in der Dunkelheit der Dungeons nicht fürchten.

SKILLUNG 2: GRUPPENSPIEL

ZAUBERER – DER HEILENDE STÖRENFRIED

Geeignet für:

Questen in Gruppen, Instanzen, Dolmen

In großen Kämpfen ist es wichtig, dass nicht alle Gegner frei rumrennen und machen, was sie wollen. Daher gibt es Kontrolleffekte, mit denen wir Feinde umwerfen, einfrieren, verlangsamen, betäuben oder anderweitig behindern beziehungsweise vorübergehend aus dem Spiel nehmen. Wird diese Taktik gut umgesetzt, hat unser Tank viel weniger um die Ohren, muss seltener geheilt werden, und unsere Schadens-austeiler können sich die Feinde bequem stückchenweise vornehmen.

Unser hier vorgestellter Zauberer teilt ordentlich Schaden aus und legt dabei Wert auf Kontrolleffekte, um die Gegner so oft wie möglich zu stören. Wenn unser Allrounder weiter aufsteigt, lernt er außerdem ein paar nützliche Heil- und Unterstützungszauber dazu, um seinen Kameraden zu helfen. Diese Variante des Zauberers verlässt sich darauf, dass ein Tank in der Gruppe ist und ihm den Rücken freihält. Außerdem sollten wir immer einen guten Überblick

über das Schlachtfeld haben, damit wir anstürmende Gegner rechtzeitig unter Kontrolle bringen und angeschlagene Freunde früh genug heilen können.

RASSE

Da Magicka auch für diesen Zauberer sehr wichtig ist und er außerdem mit Zerstörungsstäben hantiert, haben wir uns auch diesmal wieder für die extrem magiebegabte Rasse der **Hochelfen** entschieden.

ATTRIBUTVERTEILUNG

Da wir sehr viel zaubern, sollte Magicka unsere große Priorität beim Stufenaufstieg

sein. Ein Verhältnis von **4:1:1** gibt uns einen guten Vorrat an magischer Energie. Da wir aber nur wenig Leben und Ausdauer haben, sollten wir uns von Gegnern fernhalten und sie dem Tank überlassen. Wenn wir aber zwischendurch Probleme mit unserer Überlebensfähigkeit bekommen, können wir das Verhältnis natürlich entsprechend anpassen.

FERTIGKEITEN GRUNDLAGE BIS STUFE 15

Da wir ab Stufe 15 für unser zweites Waffenset einen **Wiederherstellungsstab** brau-



Magierzorn: Dieser praktische Blitzzauber lässt sich sofort nutzen und richtet eine Menge Schaden an.

WAFFENSET 1 – ZERSTÖRUNGSSTAB (INERNOSTAB)

Ausgerüstete Skills:



KRISTALLSCHERBE
KRISTALLFRAGMENTE



EINHÜLLEN
RESTRAINING PRISON



MAGIERZORN
ENDLOSER ZORN



ZERSTÖRERISCHE BERÜHRUNG
ZERSTÖRERISCHER HIEB



KRAFTSCHLAG
FORCE PULSE



ÜBERLADUNG
ENERGIEÜBERLADUNG



Bei solch großen Gruppen ist Gegnerkontrolle sehr wichtig. Der Bogenschütze hier hat ein ideales Schussfeld auf das festgehaltene Skelett.

chen, sollten wir immer wieder einmal vor der Quest-Abgabe so einen Stab anlegen. Durch diesen kleinen Trick erhalten wir genug Erfahrung in dieser Skill-Line.

Unser erster Skillpunkt wandert in **Kristallscherbe** aus dem Baum **Dunkle Magie**. Mit diesem Zauber können wir gut Schaden anrichten und Gegner umwerfen. Mit dem nächsten Stufenanstieg erwerben wir die Fähigkeit **Magierzorn** aus dem **Sturmrufen**-Talentsbaum. Mit **Magierzorn** können wir (am Boden liegenden) Feinden noch Blitze um die Ohren hauen. Sobald wir Rang zwei mit **Zerstörungsstäben** erreicht haben, investieren wir einen Punkt in **Zerstörerische Berührung**. Damit verursachen wir nützliche Kontroll-Effekte abhängig vom Stab. Mittlerweile sollten wir Rang Vier in **Dunkle Magie** erreicht haben und uns **Einhüllen** leisten können. Dieser fiese Zauber erlaubt es uns, Gegner festzuhalten, damit wir sie in Ruhe mit Schadenszaubern eindecken können.

Da wir schnell an unser »Softcap-Limit« bezüglich der Magicka-Regeneration kommen werden, legen wir nur fünf leichte Rüstungsteile an und belegen die freien Plätze mit schwerer Panzerung. An passiven Skills nehmen wir ab Rang Zwei in **Leichte Rüstung**

Anrufung (verringerte Magicka-Kosten) und ab Rang Sechs **Erholung** (erhöhte Magicka-Regeneration). Für die **Schwere Rüstung** skillsen wir ab Rang Zwei die passiven Fähigkeiten **Entschlossenheit** (verbessertes Rüstungs- und Zauberschutz) und ab Rang Sechs **Konstitution** (bessere Lebens-Regeneration). So überleben wir länger.

Da wir einen **Hochelfen** spielen, legen wir ab Rang Fünf in unserem Rassen-Skillbaum so früh wie möglich einen Punkt auf die passiven Eigenschaften **Zauberladung** (bessere Magicka-Regeneration) und **Gabe des Magnus** (erhöhter Magicka-Vorrat). An weiteren passiven Skills nehmen wir im Bereich **Dunkle Magie** noch auf Rang Acht **Unheiliges Wissen** (reduzierte Magicka-Kosten) und ab Rang 14 **Blutmagie** (**Dunkle Magie** heilt uns, wenn wir Schaden verursachen). Im Skillbaum **Sturmrufen** holen wir uns auf Rang Acht **Kondensator** (erhöhte Magicka-Regeneration). Zuletzt besorgen wir uns ab Rang Fünf in **Zerstörungsstab** noch **Trifokus**, damit verursachen unsere **Schweren Angriffe** zusätzliche Effekte beim Feind.

Sobald wir Rang Zwölf in **Sturmrufen** erreichen, holen wir uns den ultimativen Zauber **Überladung**. Damit können wir unsere

Standard-Angriffe durch mächtige Blitzattacken ersetzen. Vor allem der neue **Schwere Angriff** ist auf kurze Distanz besonders tödlich. Ab Rang 14 in **Zerstörungsstäbe** besorgen wir uns noch **Kraftschlag**, einen Zauber, der weitere lästige Zustands-Effekte bei unseren Feinden anrichtet.

SKILL-SPLITS BIS STUFE 15

Unsere **Kristallscherbe** erweitern wir zu **Kristallfragmente**, damit wir sie möglichst schnell erneut zaubern können. **Einhüllen** wird zu **Restraining Prison**, dadurch kriechen unsere Feinde auch nach Ende der Wirkungsdauer noch eine Zeit lang im Schnecken-tempo herum. **Magierzorn** erweitern wir zu **Endloser Zorn** und gewinnen so Magicka zurück. **Zerstörerische Berührung** erhält nach der Umwandlung zu **Zerstörerischer Hieb** zusätzliche Elementar-Effekte. **Kraftschlag** bekommt die Erweiterung **Force Pulse** spendiert. Damit können wir ganze Gruppen von Feinden mit lästigen Effekten belegen. Die ultimative Fähigkeit **Überladung** formen wir zu **Energieüberladung** um. Dadurch erhalten wir Magicka gutgeschrieben, wenn wir damit Attacken ausführen.

FERTIGKEITEN AB STUFE 15

WAFFENSET 1

– ZERSTÖRUNGSSTAB (INFERNSTAB)

Ausgerüstete Skills:



WAFFENSET 2

– WIEDERHERSTELLUNGSSTAB

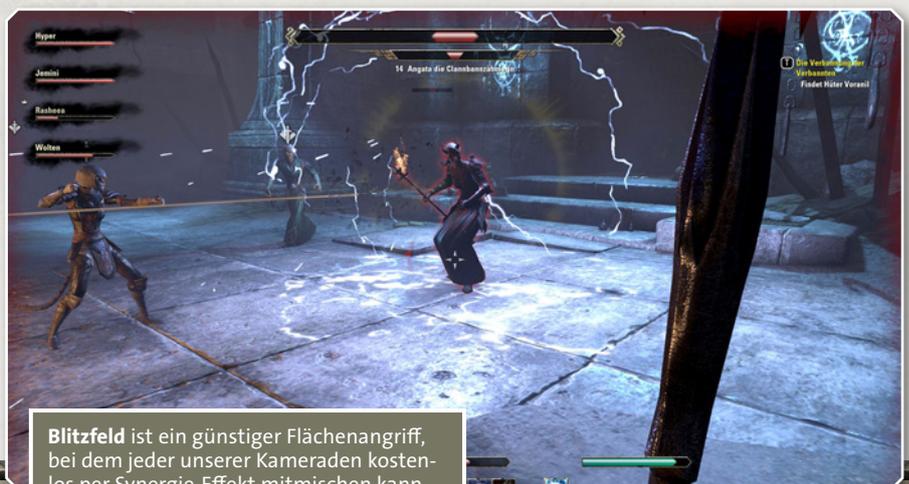
Ausgerüstete Skills:

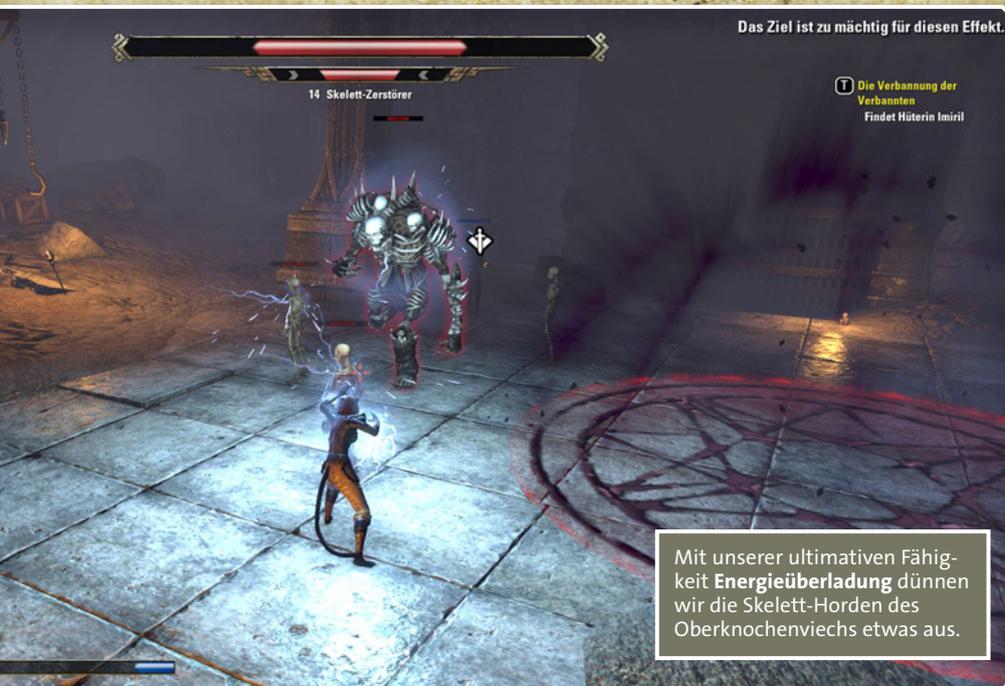


Sobald wir ein zweites Waffenset ausrüsten können, übernehmen wir eine weitere Rolle in der Gruppe. Mit einem Wiederherstellungsstab wird unser offensiver Kontrollmagier auch zum nebenberuflichen Heiler und erhält ein paar nützliche neue Fähigkeiten zur Gruppenunterstützung hinzu.

Das **erste Waffenset** wird zu unserem Schadensarsenal. Daher bleibt es größtenteils unverändert, lediglich **Restraining Prison** wandert als Kontroll-Skill ins zweite Set. Stattdessen nehmen wir ab Rang 20 in **Sturmrufer** den Zauber **Blitzfeld** rein. Damit können wir Flächenschaden anrichten, und unsere Mitspieler mittels Synergie-Effekt weitere Schadensspitzen auslösen. Sobald wir **Blitzfeld** auf Rang Fünf gesteigert haben, verändern wir es zu **Lightning Flood**, um den Radius des Wirkungsbereichs und das Schadenspotential zu erweitern.

Das **zweite Waffenset** wird unser Heil- und Kontroll-Set. Daher bekommt es erstmal **Restraining Prison** zugeteilt. An weiteren Skills holen wir uns aus dem **Wiederherstellungsstab-Baum** auf Rang Zwei **Große Heilung** (heilt alles im Radius) und ab Rang Vier **Regeneration** (Heilung über Zeit). Diese Skills wandeln wir ab Rang Fünf zu **Heilende Quellen** (Magicka-Rückgewinnung pro geheiltem Charakter) und **Mutagen** (sofortige Heilung für schwer angeschlagene Ver-





bündete). Die restlichen aktiven Skills stammen alle aus **Dunkle Magie**. Die ultimative Fähigkeit aus diesem Baum, **Magienegation** (neutralisiert feindliche Zauber und betäubt Gegner), gibt's schon ab Rang Zwölf.

Als neue Zauber holen wir uns ab Rang 20 **Runengefängnis** (nimmt Gegner für einige Zeit aus dem Kampf) und mit Rang 42 **Daedrische Minen** (Flächenangriff, der Gegner unbeweglich macht). Auch diese Skills wandeln wir so bald wie möglich um. **Magienegation** wird zu **Absorption Field**. Damit erhalten wir Leben und Magicka für jeden neutralisierten Effekt. Das **Runengefängnis** ändern wir in ein **Weakening Prison** um, das unsere Zauber gegen das betäubte Ziel verstärkt. Als letztes erweitern wir **Daedrische Minen** zu **Daedric Tomb**, damit die Minen ohne Verzögerung hochgehen.

PASSIVER RICHTUNGSWEISER BIS LEVEL 50

Natürlich dürfen unsere passiven Fähigkeiten nicht zu kurz kommen. Die folgenden Eigenschaften sollten wir im Laufe unserer Heldenkarriere keinesfalls vergessen. Im Bereich **Dunkle Magie** holen wir uns mit Rang 22 **Persistenz** (erhöht die Wirkungsdauer unserer fiesen Effekte aus **Dunkler Magie**) und ab Rang 39 **Ausnutzen** (Angriffe gegen **Dunkler Magie** beeinflusste Gegner treffen öfter kritisch). Im Skillbaum **Sturmrufen** holen wir uns **Ladung** (Rang 14), damit wir mehr Schaden mit unseren **Sturmrufen**-Skills anrichten. Bei den **Zerstörungstäben** setzen wir ab Rang Zehn auf **Durchdringende Magie** (unsere Angriffszauber durchdringen einen Teil der Magieresistenz), ab Rang 25 auf **Elementare Kraft** (höhere Chance auf Elementareffekte) und schließlich ab Rang 41 auf **Zerstörungsexperte** (wir kriegen Magicka, wenn wir Gegner mit Zerstörungszubern umnieten).

Unserem Wiederherstellungsstab verpassen wir ab Rang Zehn **Wiederherstellungsexperte** (schwer verletzte Ziele werden stärker geheilt), bei Rang 25 **Kreislauf des Lebens** (unsere Stabangriffe verursachen mehr Schaden) und mit Rang 41 **Wiederherstellungsmeister** (unsere Heilzauber wirken besser). In **Leichte Rüstung** holen wir uns auf Rang 42 **Konzentration**, damit wir die gegnerische Magieresistenz noch besser durchbrechen. Außerdem gibt's auf Rang 25 unseres **Hochelfen-Talentbaums Elementargeschick**. Damit werden unsere Elementareffekte gleich viel mächtiger.

Wann wir uns welchen der genannten Passiv-Skills holen, hängt ganz von unserer Spielweise und dem Fortschritt in den jeweiligen Talentbäumen ab. Außerdem sollten wir natürlich nicht vergessen, bereits vorhandene passive Fähigkeiten bei jeder Gelegenheit zu maximieren.

MUNDUSSTEIN

Unser aktiver Mundusstein rundet unseren Magier ab. Je nachdem, ob wir eher Probleme mit unserem Magicka-Vorrat haben

oder lieber mehr Schaden anrichten, wählen wir einen der beiden Steine:

- ☉ **Der Lehrling** – erhöht den Zauberdurchschlag
- ☾ **Der Magier** – erhöht die maximale Magicka

AUSRÜSTUNG

Mit den passenden Eigenschaften und Verzauberungen besorgen wir uns wertvolle Boni und verfeinern damit unseren Zauberer weiter. Bei der Rüstung achten wir darauf, dass wir **fünf Mal leichte Rüstung mit zwei schweren Teilen** tragen. Diese verzaubern wir mit Attributboni. Unsere Stäbe geben uns Magicka zurück, und beim Schmuck setzen wir auf erhöhten Magieschaden.

RÜSTUNG

Ja nachdem, wie unser Bedarf ausfällt, bringen wir **Lebens-, Ausdauer- oder Magicka-Glyphen** auf unseren Rüstungsteilen an. Da unsere Lebensenergie und Ausdauer bisher etwas zu kurz kam, nehmen wir je dreimal **Glyphen des Lebens** und **der Ausdauer** und einmal eine **Glyphe der Magicka**.

WAFFEN

Durch **Glyphen der Magicka-Absorption** erhalten wir pro Treffer Magicka zurück. Daher setzen wir so ein Zeichen auf unsere beiden Stäbe. Wir dürfen aber nicht vergessen, die Verzauberung regelmäßig mit einem Seelenstein (dieser muss die gleiche Stufe haben, wie die Glyphe) aufzuladen.

SCHMUCK

Unsere Klunker sehen nicht nur schön aus, sondern geben uns auch wertvolle Boni. Da wir primär Schaden anrichten wollen, packen wir eine **Glyphe des erhöhten Magieschadens** auf unseren Schmuck. Sollten wir feststellen, dass wir zu wenig Magicka haben, können wir auch eine oder mehrere **Glyphen der Zauberminde** einsetzen.



Idealerweise stehen **Magier** und Fernkämpfer hinten und der Tank beschäftigt den Feind.



Die **Ausweichrolle** sollten wir nur im Notfall nutzen, denn unser Magier hat nur wenig Ausdauer.

SETS

Auf unseren Erkundungstouren finden wir manchmal bestimmte Herstellungsorte, an denen wir einzigartige Set-Gegenstände bauen können – vorausgesetzt, wir haben die nötigen Handwerkstalente. Solche Sets lohnen jedoch den Aufwand, beispielsweise erlässt uns das dreiteilige Set **Magnus Gabe** mit einer Chance von fünf Prozent die Kosten eines gerade gewirkten Zaubers. Sehr nützlich für jeden Magier.

VERSORGUNG

Je mehr Magicka, desto besser. Daher sind wir kein Suppenkasper und packen immer schmackhafte **Suppe** ein. Sollten wir Probleme bei der Magicka-Regeneration haben, so genehmigen wir uns einen ordentlichen Schluck **Wein** vor dem Kampf. Außerdem gehören für alle Fälle immer ein paar gute Heil- und Magicka-Tränke in unsere Schnellzugriffsleiste.

ÜBERLADUNG UND RESSOURCENMANGEL

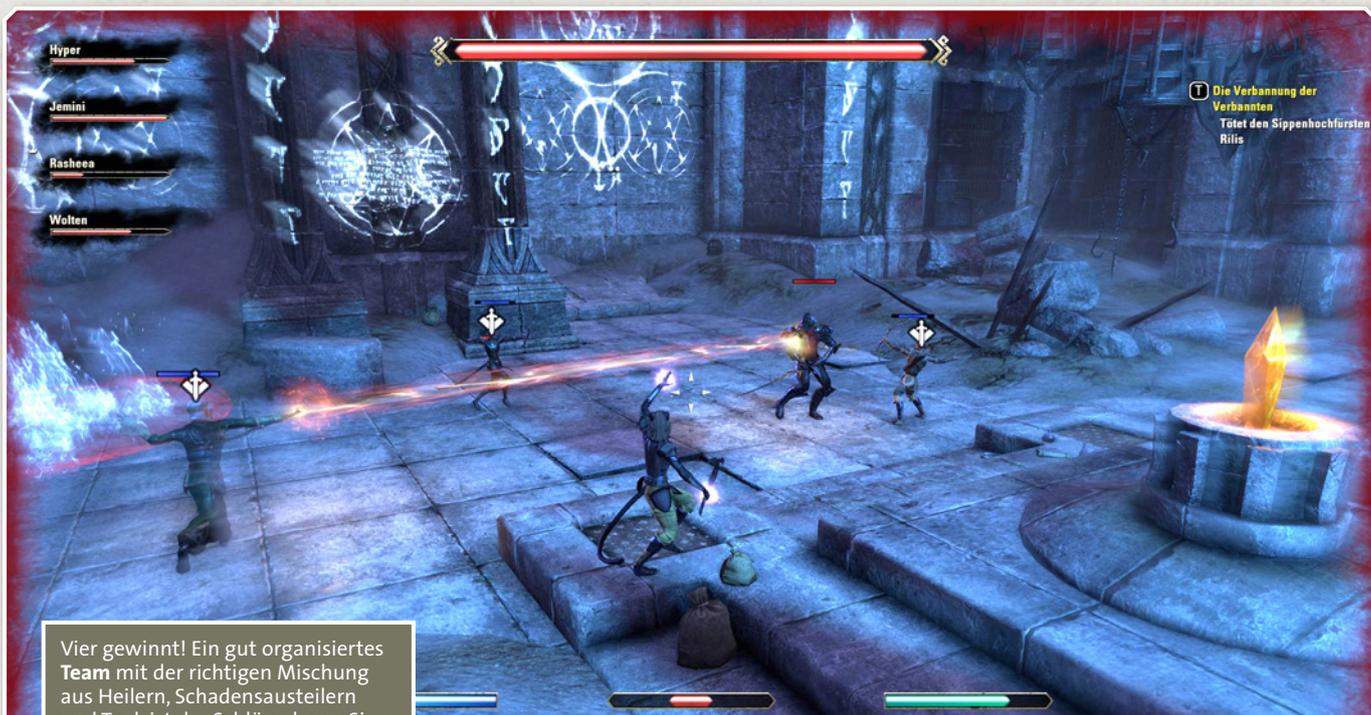
Da wir viele Buffs auf Magicka-Regeneration verwenden, kommen wir hier schnell an unsere Überladungsgrenze. Wenn dies passiert, legen wir weitere schwere Rüstung an und steigern passive Skills in diesem Bereich, beispielsweise **Entschlossenheit**, **Konstitution** und **Flinke Heilung**.

SPIELWEISE BIS STUFE 15

Unser Zauberer beginnt seine Laufbahn als Schadensaussteiler und Kontroll-Magier. Gegen neue Gegner zaubern wir immer zuerst **Kristallscherbe**. Die richtet gut Schaden an und wirft den Feind um. Das allein gibt unseren Gruppen-Kameraden eine gute Chance, unserem Opfer den Rest zu geben. Sollten uns viele Feinde bedrängen, schalten

wir einige kurzzeitig aus, indem wir sie mit **Einhüllen** festsetzen. Vorsicht: Fernkämpfer können immer noch angreifen, wenn sie in Reichweite stehen! Festgesetzte Gegner eignen sich außerdem vorzüglich als Ziele für **Magierzorn**, da dieser Flächenzauber viel Schaden anrichtet und keinen redundanten Kontrolleffekt verursacht.

Da wir einen Infernostab ausgerüstet haben, können wir Gegner, die uns zu nahe kommen, mit **Zerstörerische Berührung** zurückstoßen. Mit **Kraftschlag** zünden wir Feinde an und verursachen so schön Schaden über Zeit – möglichst auf Gegner, die wir vorher festgesetzt haben. Mit unserem ultimativen Zauber **Überladung** kämpfen wir bevorzugt gegen Widersacher, die unser Tank gerade beschäftigt. Wir stellen uns am besten hinter oder neben den Gegner und decken ihn dann mit dem alternativen **Schweren Blitzfächer**-Angriff ein. Der wirkt auch wunderbar gegen Horden kleinerer Gegner, die uns im Nahkampf bedrohen.



Vier gewinnt! Ein gut organisiertes **Team** mit der richtigen Mischung aus Heilern, Schadensaussteilern und Tank ist der Schlüssel zum Sieg.



Einfach den Blitzfächer zaubern und um die Gegner herumlaufen, das sollte schnell alle Probleme lösen.

Bei dieser Variante des Zauberers ist es sehr wichtig, dass wir aufmerksam das Kampfgeschehen beobachten und uns nicht zu weit nach vorne wagen. Außerdem sollten wir immer darauf achten, dass die Aufmerksamkeit der Gegner stets dem Tank und nicht uns gilt. Sollten wir dennoch mal die unerwünschte Aufmerksamkeit haben, nutzen wir Kontroll-Effekte und schauen, dass wir das Weite suchen. Mit etwas Glück hat der Tank bis dahin wieder alles im Griff und wir sind gerettet.

SPIELWEISE AB STUFE 15

Da wir dank unseres zweiten Waffensets unsere Kontroll- und Heilfähigkeiten alle in das alternative Set gesteckt haben, können wir uns mit unserem Zerstörungsstab voll ums Schadenausteilen kümmern. Damit der Schaden auch mit der großen Kelle ausgeteilt wird, haben wir den nützlichen Zauber **Lightning Flood** ausgerüstet. Damit legen wir günstige Flächeneffekte aus, die alles beschädigen, was in ihnen stehen bleibt. Darüber hinaus können alle Verbündeten den Synergie-Effekt **Conduit** nutzen, um kostenlos sofortige Schadensspitzen zu verursachen. Ansonsten nutzen wir unsere bereits bekannten und mittlerweile weiterentwickelten Schadenszauber **Kristallfragmente**, **Endloser Zorn**, **Zerstörerischer Hieb** und **Force Pulse**, um möglichst viel Schaden anzurichten.

Auf das zweite Waffenset schalten wir um, wenn wir unsere Verbündeten heilen oder Gegneraktivitäten einen Riegel vorschieben wollen. Die bereits bekannte Kontrollfähigkeit **Restraining Prison** erhält Gesellschaft: Mit **Weakening Prison** können wir einen

Gegner desorientieren. Solange er nicht angegriffen wird, nimmt er für die Dauer des Zaubers nicht mehr am Kampf teil und steht dumm in der Gegend rum. Ideal, um große Gegnerhorden nach dem Motto »Teile und herrsche« in kleinere Grüppchen aufzuteilen, die unser Team dann besser abfertigen kann. Da der Sekundäreffekt von **Weakening Prison** die Kraft magischer Angriffe gegen das Opfer massiv erhöht, eignet sich der Zauber auch bestens, um die perfekte Schadensspitze vorzubereiten. **Daedric Tomb** ist eine Kombination aus Schadenszauber und Kontrolleffekt. Wir erschaffen drei Minen, die eine Zeit lang herumliegen und sofort hochgehen, sobald ein Gegner reinläuft. Das Opfer erleidet Schaden und wird kurzzeitig bewegungsunfähig. Prima, um zu fliehen oder Nahkämpfer sicher aus der Distanz zu beharken.

Doch damit hat unser vielseitiger Zauberer noch lange nicht das Ende seiner Nützlichkeit erreicht. Dank unseres Wiederherstellungsstabs können wir jederzeit uns und

unsere Kameraden heilen. Mit **Heilende Quellen** versorgen wir alle Charaktere (auch uns!) im Wirkungsbereich und bekommen außerdem eine Menge Magicka pro geheiltes Ziel zurück. Wenn wir wenig magische Energie haben, können wir so schnell unsere Vorräte auffüllen und zusätzlich unsere Freunde heilen. Nützlicher geht's kaum. Unser Tank freut sich sicherlich über unseren zweiten Heil-Skill, **Mutagen**. Der regeneriert stetig Lebenspunkte über Zeit, und falls das Ziel unter 20 Prozent Leben fällt, bekommt es sofort eine größere Menge Hitpoints zurück. Ideal in brenzlichen Situationen.

Da wir aber nur zwei Heilfähigkeiten ausgerüstet haben, sind wir kein vollwertiger Heiler. Für kleine Dungeons und Zwischenbosse sollte unsere Heilkraft dennoch reichen, bei härteren Gefechten entlasten wir den Haupt-Heiler und konzentrieren uns ansonsten auf das Managen der Gegnergruppen und das Schadenausteilen.

Unsere ultimativen Fähigkeiten nutzen wir situationsbedingt, da wir nur jeweils eine davon aktivieren können. **Energieüberladung** nutzen wir, um Gegnerhorden zu rösten oder einem Bossgegner hinterrücks den Hintern zu grillen. In der aufgemotzten Version bekommen wir beim Einsatz unserer verstärkten Angriffe auch massiv Magicka zurück und verbrauchen dabei keine. Ideal, um unsere Energievorräte aufzufüllen.

Unsere zweite Ultimativ-Fähigkeit, **Absorption Field**, nutzen wir im Kampf gegen andere Zauberer. Aktivieren wir diesen Spruch, werden alle negativen Zaubereffekte im Radius entfernt und wir bekommen für jeden so negierten Effekt Magicka und Leben zurück. Außerdem werden Gegner im Umkreis betäubt, und feindliche Magier können für einige Zeit nicht mehr zaubern. Die Fähigkeit ist hervorragend geeignet, um beispielsweise feindliche Heiler zu neutralisieren und danach zu erledigen.





Kutten und Stäbe sind so mainstream! Dieser Haudrauf-Zauberer steht auf **Zweihänder** und enges Leder!

SKILLUNG 3: PVP

ZAUBERER – DER STURMHAMMER

Geegnet für:

Gruppen-PvP, Solo-PvP, Questen in Gruppen

Im Kampf um den Kaiserthron begegnen uns neben den üblichen computergesteuerten Feinden auch massenweise menschliche Gegenspieler. Gefechte gegen andere Spieler sind oft eine völlig andere Erfahrung, da ihre Aktionen kaum vorhersehbar sind und Spielmechaniken wie Aggro und Sichtradius keine Rolle spielen. Daher brauchen wir für das PvP einen vielseitigen Charakter, der flexibel und effektiv in jeder Kampfsituation agieren und Gegner möglichst im Spielfluss behindern kann. Da wir aber erst ab Stufe Zehn ins PvP-Gebiet nach Cyrodiil dürfen, muss unser PvP-Zauberer bis dahin auch gegen Computergegner effektiv sein. Daher haben wir hier einen abenteuerlustigen Zauberer erstellt, der sich markant in Leer hüllt und mit dicken Zweihändern bewaffnet ist.

RASSE

Da wir sowohl Magicka als auch Ausdauer benötigen, sind Dunkeelfen eine gut geeignete Rasse für diese Magiervariante. Alternativ wären aber auch die katzenhaften Khajiit aufgrund ihrer Affinität für mittlere Rüstungen und Nahkampfangriffe eine gute Wahl für den Sturmhammer.



Mit **Kritisches Stürmen** erreichen wir schnell unsere Feinde und hauen ihnen gescheit Schaden rein!

ATTRIBUTVERTEILUNG

Als Nahkampf-Magier brauchen wir sowohl Magicka als auch Lebensenergie sowie Ausdauer für unsere Nahkampfangriffe. Daher verteilen wir unsere Punkte einigermaßen gleichmäßig auf alle Attribute im Verhältnis **2:1:2**, wobei wir Ausdauer zuerst steigern.

FERTIGKEITEN GRUNDLAGEN BIS STUFE 15

Bevor wir nach Cyrodiil ins PvP dürfen, müssen wir uns erstmal auf Level Zehn hocharbeiten. Daher wählen wir zu Beginn Skills, die uns vor allem gegen Computergegner helfen. Den Anfang macht die gute alte **Kristallscherbe** aus dem Talentbaum **Dunkle**

Magie. Damit werfen wir Gegner um und verhauen dann die wehrlos am Boden liegenden Wichte mit unserer dicken Keule. Als nächsten Skill lernen wir über den **Sturmrufer**-Talentbaum **Magierzorn**. Mit diesem Zauber können wir dem Feind auf unserem Weg in den Nahkampf noch einen Blitzschlag verpassen. Ab Rang Zwei in **Zweihandwaffen** kommt **Trennen** ins Repertoire, womit wir Schaden über Zeit verursachen. Sobald wir genug Feinde verdroschen haben und Rang Vier in **Zweihandwaffen** erreichen, holen wir uns **Kritisches Stürmen**. Damit rennen wir blitzschnell auf den Gegner zu und verpassen ihm automatisch einen kritischen Treffer. Auf Rang Vier von **Sturmrufer** investieren wir einen Punkt in **Blitzgestalt**. Als elektrisch geladener Nahkämpfer erhalten wir einen dicken Bonus auf Rüstung und verursachen bei allen Gegnern im Umkreis regelmäßig Blitzschaden.

WAFFENSET 1 – ZWEIHANDWAFFE (KEULE)

Ausgerüstete Skills:



An passiven Skills holen wir uns aus dem Bereich **Sturmrufen** auf Rang Acht **Kondensator** (bessere Magicka-Regeneration) und ab Rang 14 **Ladung** (mehr Schaden mit Sturmrufen-Skills). Für unseren **Zweihänder** nehmen wir auf Rang Fünf **Kraftvoll** (wir erwischen auch umstehende Feinde) und ab Rang Zehn **Schwere Waffen** (zusätzliche Boni je nach Waffenart). Bei **Mittleren Rüstungen** gibt's ab Rang Zwei **Geschicklichkeit** (erhöht die Chance auf kritische Treffer) und mit Rang Sechs **Windschreiter** (erhöht Ausdauerregeneration). Damit uns die Magicka nicht ausgeht, investieren wir auch Punkte in **leichte Rüstung**. Sobald wir Rang Zwei (indem wir mindestens ein leichtes Teil anhaben), holen wir uns **Anrufung** (verringerte Magicka-Kosten) und ab Rang Sechs **Erholung** (erhöhte Magicka-Regeneration). Zuletzt bleiben noch unsere Rassenfähigkeiten als stolzer **Dunklelf**. Wir wählen auf Rang Fünf **Dynamik** (erhöht Magicka und Ausdauer) und ab Rang Zehn **Flammenresistenz** (erhöht Feuerresistenz und Magicka).

Wenn wir genug Gegner verkloppt und Quests erledigt haben, erhalten wir auf Rang Zwölf **Überladung**, die ultimative Fähigkeit aus dem **Sturmrufen**-Baum. Dieser Zauber ersetzt unsere Standardangriffe mit mächtigen Blitzangriffen. Damit elektrisieren wir blitzschnell jeden Feind auf Distanz oder (wenn nötig) auch im Nahkampf.

Weitere Skillpunkte setzen wir bis Level 15 in weiterentwickelte Fähigkeiten sowie die passiven Fähigkeiten.

SKILL-SPLITS BIS STUFE 15

Die **Kristallscherbe** wandeln wir zu **Kristallfragmente**, damit können wir sie schnell erneut zaubern. Da wir **Kritisches Stürmen** zu **Stampede** weiterentwickeln, werden unsere Gegner an Ort und Stelle festgesetzt. **Trennen** wird zu **Schläger** und beschert uns ei-

FERTIGKEITEN AB STUFE 15

WAFFENSET 1 – ZWEIHÄNDER (KEULE)

Ausgerüstete Fertigkeiten:



nen Schadensschild, wenn wir etwas treffen. Da wir eine sehr agile Klasse spielen, holen wir uns für **Blitzgestalt** die Erweiterung **Schnelles Gewitter** und werden so während der Wirkungsdauer beschleunigt. Unsere ultimative Fähigkeit **Überladung** verbessern wir zu **Energieüberladung**. Dadurch erhalten wir Magicka gutgeschrieben, wenn wir damit angreifen.

WAFFENSET 2 – ZWEI ZWEIHÄNDER (KEULE)

Ausgerüstete Fertigkeiten:



Überladung sieht nicht nur gut aus, sie verursacht auch gut Schaden!



Eine dicke Keule ist unsere bevorzugte Waffe.

Als weitere ultimative Fähigkeit packen wir **Magienegation** auf Rang Zwölf in **Dunkle Magie** ein. Damit neutralisieren wir feindliche Magieeffekte und verhindern für einige Zeit weitere Zauberei im Umkreis. Ab Rang Fünf werten wir diesen Zauber zu **Absorption Field** auf (neutralisierte Zauber geben uns Magicka und Leben zurück). Als defensiver Skill kommt **Magienegation** ins zweite Set. **Energieüberladung** bleibt hingegen als Schadens-Skill in der ersten Auswahl.

PASSIVER RICHTUNGSWEISER BIS LEVEL 50

Damit auch unsere dauerhaften Boni nicht zu kurz kommen, investieren wir zahlreiche Punkte in passive Skills. Die bereits bekannten Passiva bauen wir natürlich stetig weiter aus. Im **Sturmrufer**-Baum entscheiden wir uns auf Rang 39 für **Magieexperte** (Sturmrufer-Skills kosten weniger), aus dem **Zweihänder**-Baum erhalten wir ab Rang 17 **Gleichgewicht** (Zweihänder-Skills werden billiger) und für Rang 41 **Kampfrausch** (Ausdauer-Regeneration wird erhöht, wenn wir einen Gegner erschlagen). Im Bereich **Leichte Rüstung** finden wir auf Rang 14 **Zauberschutz** (erhöhte Zauberresistenz). Für **Mittlere Rüstungen** nehmen wir uns ab Rang 38 **Agilität** (erhöht unsere Angriffsgeschwindigkeit) und mit Rang 42 **Athletik** (erhöht unser Sprint-Tempo). Die Reihenfolge, in der wir diese passiven Fähigkeiten ausbauen und erwerben, bestimmen natürlich unser persönlicher Spielstil und Bedarf.

Zusätzlich zu den regulären passiven Skills sollten wir aus dem speziellen **PvP-Skillbaum Allianzkrieg** Talente wählen. Im Bereich **Sturmangriff** ist ab Rang Drei **Unerbittlicher Angriff** interessant (Schaden und Regeneration werden verbessert, wenn wir Zielobjekte einnehmen). Ab Rang Acht bietet sich **Kampfesorn** an (ultimative Fähigkeiten laden sich durch PvP-Kills schneller

Ab Level 15 erhalten wir unser **zweites Waffenset** und es wird Zeit, unsere Skills gründlich anzupassen. **Set Eins** verwenden wir für unsere offensiven Fähigkeiten, während wir alle unterstützenden und defensiven Skills in **Set Zwei** packen. Beide Sets verwenden eine fette Zweihandkeule.

Aus unserem **ersten Waffenset** nehmen wir die Fähigkeiten **Magierzorn** und **Schnelles Gewitter** heraus. Dafür kommen die Zweihänder-Talente **Aufwärtsschnitt** (Rang 14) und **Umkehrschnitt** (Rang 20) hinzu. Ersterer schleudert Gegner zu Boden, letzterer verursacht zusätzlichen Schaden bei verletzten Gegnern. Die restlichen Fähigkeiten im Set bleiben, wie sie sind. Ab Rang Fünf in den beiden neuen Skills wandeln wir sie in effektivere Versionen um. **Aufwärtsschnitt** wird zu **Wrecking Blow** (nächster Angriff verursacht zusätzlichen Schaden) und **Umkehrschnitt** zu **Henker** (mehr Schaden für angeschlagene Gegner).

Unser **zweites Waffenset** wird unsere Unterstützungs- und Verteidigungsauswahl.

Hierhin packen wir den bereits bekannten **Schnelles Gewitter**. Zusätzlich holen wir uns aus **Dunkler Magie** auf Rang Vier **Einhüllen**. Damit hindern wir Feinde am Wegrennen. Ab Rang Fünf entwickeln wir den Skill weiter zu **Restraining Prison** (verlangsamte Gegner nach Ende der Wirkungsdauer). Als nächstes steigern wir die jeweiligen aktiven Skills auf Rang 22 unserer Rüstungen. Von **Leichten Rüstungen** besorgen wir uns **Neutralisierende Magie** (baut ein Abwehrschild gegen Schaden und Zauber auf) und aus dem Bereich **Mittlere Rüstung** das Talent **Ausweichen** (erhöht unsere Ausweich-Chance). **Neutralisierende Magie** entwickeln wir weiter zu **Harness Magicka** (Absorbierte Zauber geben uns Magicka) und **Ausweichen** wird zu **Shuffle** (wir werden von verlangsamen Effekten befreit). Auf Rang 30 von **Sturmrufer** organisieren wir uns noch **Woge** (erhöht unseren Waffenschaden). Dieses Talent wiederum werten wir schließlich zu **Critical Surge** auf (kritische Treffer heilen uns und wir müssen uns daher nicht ständig um unser eigenes Überleben sorgen).



Magienegation ist ein wichtiger defensiver Zauber. Damit machen wir gegnerische Magier nutzlos.



Beweglichkeit ist Trumpf! Wenn wir schnell die Position verändern, treffen uns unsere Gegner kaum.



Wenn wir Burgen erobern, erhalten wir dank des passiven Skills **Unerbittlicher Angriff** für zehn Minuten nette Boni. Ideal, um das Gemäuer auch zu halten.

auf). Ränge im **Allianzkrieg** erhalten wir durch Allianzpunkte.

MUNDUSSTEIN

Mit einem passenden Mundusstein verbessern wir unseren Nahkampf-Hexer. Da wir in kurzer Zeit maximalen Schaden verursachen wollen, bieten sich Steine an, die entweder direkt unseren Schaden erhöhen oder unsere kritischen Treffer verbessern. Daher sollten wir einen der folgenden Monolithen wählen:

- ✦ **Die Diebin** – erhöht die kritische Trefferchance im Nahkampf
- ✦ **Der Schatten** – erhöht den kritischen Trefferschaden
- ✦ **Der Krieger** – steigert den Waffenschaden

AUSRÜSTUNG

Da wir einen sehr dynamischen Charakter spielen und gerade im PvP alles Mögliche

passieren kann, ist unsere Ausrüstung nicht in Stein gemeißelt. Wenn wir wiederholt auf die Mütze kriegen, sollten wir uns anderes Zeug besorgen. Der Fokus bei unserer Ausrüstung sollte idealerweise immer auf Schadensmaximierung liegen.

Grundsätzlich tragen wir **fünf mittlere** und **zwei leichte** Rüstungsteile. Damit maximieren wir den Ertrag aus unseren passiven Rüstungs-Skills. Bei Rüstungen legen wir vor allem Wert auf **Magicka** und **Ausdauer**, in Bezug auf Waffen und Schmuck achten wir auf **Schadensmaximierung**.

RÜSTUNG

Damit wir das maximale aus unseren Mundussteinen herausholen, bekommen alle unsere Rüstungen die Eigenschaft **Göttlich**.

Unsere Rüstungsteile erhalten alle die Eigenschaft **Verstärkt**, wodurch der Rüstungswert deutlich erhöht wird. Mit **drei Ausdauer**

und je zwei **Lebens-** und **Magicka**-Glyphen decken wir alle unsere Attribute ab.

WAFFEN

Mit diesem Zauberer wollen wir vor allem eines: Gegner im PvP ruck zuck umhauen, bevor die sich groß wehren können. Daher verbessern wir unsere Keulen mit der Eigenschaft **Präzise** und erhöhen dadurch die kritische Trefferchance. Die **Glyphe des Zorns** kleistern wir obendrauf - damit erhöhen wir unsere Kampfkraft zusätzlich.

SCHMUCK

Schmuckteile versehen wir allesamt mit **Glyphen des erhöhten physischen Schadens**.

SETS

Auch für diesen Zauberer gibt es das passende Ausrüstungs-Set. Besonders rockt hier **Night Mother's Gaze**, da es bei kritischen Treffern auch die Rüstung des Gegners ordentlich reduziert. Wir müssen dazu nur die verborgene Handwerksstation finden und entsprechend gut im Crafting sein.

VERSORGUNG

Ein herzhafter **Schweinebraten** ist gerade das richtige für einen hart kämpfenden Magier mit dicker Keule. Gebratenes gibt uns einen Bonus auf Ausdauer. Brauchen wir stattdessen Leben oder Magicka, sollten wir uns mit **Backwaren** beziehungsweise **Suppen** eindecken.

Weil wir alle Ressourcen dringend benötigen, haben wir je nach Bedarf sowohl **Lebens-** als auch **Ausdauer-** und **Magicka-**Tränke in der Schnellleiste.

| RANG | NAME | ALLIANZ | PUNKTE |
|------|-------------------------|---------|--------|
| 2 | Myratres | | 21457 |
| 1 | Vii Wolf | | 30595 |
| 2 | Myratres | | 21457 |
| 3 | Eso | | 18155 |
| 4 | Beastwo M H | | 17763 |
| 5 | Freddour | | 16566 |
| 6 | Tylos Hill Choo | | 16083 |
| 7 | Flipz | | 16045 |
| 8 | Meisterdada | | 14386 |
| 9 | doman | | 13967 |
| 10 | croox | | 13721 |
| 11 | Palcro | | 13417 |
| 12 | Trollexius Maximilianus | | 13201 |
| 13 | Pia M H | | 12747 |
| 14 | merickson | | 12181 |
| 15 | odylon | | 11588 |

Im **Allianzkrieg** bekommen wir Punkte, mit denen wir im Rang aufsteigen.



Mittlere Lederrüstung sorgt für gute Ausdauerwerte, eine **Zweihandwaffe** für genug Schaden.



Sollten wir an **Überladung** leiden, hilft oft schon ein Rüstungswechsel.

ÜBERLADUNG UND RESSOURCENMANGEL

Da wir unsere Talente und Rüstungsteile gut verteilt haben, sollten wir mit Überladung weniger Ärger haben. Möglicherweise erwischt es uns aber bei der mittleren Rüstung, bei der Ausdauer-Regeneration oder beim kritischen Schaden. Dann sollten wir eventuell auf die Steigerung bestimmter passiver Skills verzichten, andere Nahrung zu uns nehmen oder den Mundusstein und dessen Boni wechseln.

SPIELWEISE BIS STUFE 15

Unser Haudrauf-Zauberer spielt sich anfangs sehr geradlinig. Die ersten zehn Stufen müssen wir ohnehin nur gegen PvE-Gegner kämpfen, daher beginnen wir jedes Gefecht mit **Kristallscherbe**. Da dieser Zauber unseren Gegner umwirft, verpassen wir ihm gleich sofort per **Magierzorn** einen Blitzschlag. Als nächstes aktivieren wir **Blitzgestalt** und preschen dann umgehend

mit **Kritisches Anstürmen** auf den Feind los, um ihm einen automatischen kritischen Treffer zu verpassen. Danach hauen wir ihm **Trennen** rein und lassen ihn bluten. Durch die Schadensaura von **Blitzgestalt** und den Bluten-Effekt von **Trennen** verliert der Gegner ständig Lebenspunkte, während wir ihm weiter die Keule um die Ohren dreschen. Holt der Gegner zu einem schweren Angriff aus, **blocken** wir kurzerhand und werfen ihn um. Diese Behandlung hält kein Feind lange aus, ohne ins Gras zu beißen.

Im frühen PvP ab Stufe Zehn machen wir es im Grunde auch nicht anders, doch sollten wir uns immer klar sein, dass wir es mit anderen Spielern zu tun haben, die eine Vielzahl von eigenen Skills ins Feld führen. Wenn wir einen feindlichen Charakter bekämpfen, sollten wir versuchen, so viel Schaden wir möglich zu verursachen und per **Ausweichrolle** seinen schweren Angriffen und Flächenschaden zu entgehen. Wenn der Gegner flieht, setzen wir ihm mit **Kritischem Stürmen** nach, schicken ihn mit **Kristallscherbe** zu Boden oder schleudern ihm einen **Magierzorn** hinterher. Mit etwas Glück bringt das den Feind um.

SPIELWEISE AB STUFE 15

Ab Stufe 15 verfolgen wir im Grunde immer noch dieselbe Taktik: Schnell in den Nahkampf springen und maximalen Schaden anrichten. Doch jetzt haben wir ein zweites Waffenset und zahlreiche Defensiv- und Kontrollfähigkeiten. Erstere schützen uns vor negativen Effekten, mit letzteren hindern wir unsere Gegner an der Flucht und machen sie anfälliger für Schaden. Außerdem sind unsere Offensivkräfte gehörig stärker geworden. Da wir jetzt einige Kontroll-Skills haben, müssen wir unbedingt beachten, dass ein Gegner für einige Sekunden immun gegen weitere Anwendungen desselben Effekts ist.

Vor jedem Kampf buffen wir uns mit **Critical Surge**, um unseren Nahkampfschaden zu erhöhen und uns mit kritischen Treffern zu heilen. Gegen einen einzelnen Gegner beginnen wir das Gefecht mit **Kristallfragmenten** und stellen so sicher, dass er am Boden liegt und nicht wegläuft. Als nächstes werfen wir unsere Blitzaura über **Boundless Storm** an (dazu müssen wir kurz in das zweite Waffenset wechseln). Dann stürmen wir mit **Stampede** auf unser Opfer zu und nageln es an Ort und Stelle fest. Während es sich nicht rührt, verpassen wir ihm **Schläger**, dadurch verliert es kontinuierlich Leben und wir bekommen einen kleinen Schadensschild, der uns vor Gegenangriffen schützt und unsere Lebenspunkte schont.

Während unser Widersacher blutet, hauen wir ihn mit **Wrecking Blow** aus den Latschen. Wir müssen lediglich darauf achten, dass der Immunitäts-Timer von den **Kristallfragmenten** schon ausgelaufen ist. Ansonsten bleibt der Gegner stehen und wir verschwenden einen wertvollen Kontroll-Effekt. Da der Feind mittlerweile einiges an Leben verloren haben sollte und **Wrecking Blow** uns einen ordentlichen Schadensbonus verpasst, zimmern wir ihm zum Abschluss



Dank **Boundless Storm** sind wir nur schwer zu verwunden, sausen wie der Blitz übers Schlachtfeld und verursachen bei allen Gegnern im Umkreis Schaden.



Wrecking Blow haut unsere Gegner um und macht sie verwundbar gegen nachfolgende Angriffe.

Henker rein. Dadurch erleidet der Gegner zusätzlichen Schaden im Verhältnis zu seinen verlorenen Lebenspunkten. Je mehr er bereits einstecken musste, desto mehr tut ihm der **Henker** weh. Im Idealfall bedeutet das den Exitus für unseren Kontrahenten.

Wenn unser Opfer abhauen will, schalten wir auf unser zweites Waffenset um und hindern ihn mittels **Restraining Prison** an der Flucht. Selbst wenn er das Gefängnis abschüttelt, wird er danach verlangsamt. Wir können ihm dann problemlos folgen und den Rest geben. Werden wir selbst mal Opfer von Kontrolleffekten, können wir bis zu fünf davon mittels **Shuffle** abschütteln. Haben wir es mit Magiern zu tun, so zünden wir **Harness Magicka** und ignorieren für die Wirkungsdauer die Hälfte des Magieschadens und bekommen dazu noch Magicka zurück. Wenn wir selber fliehen müssen, aktivieren wir ebenfalls **Boundless Storm**. Dadurch erhalten wir nicht nur einen dicken Bonus auf Rüstung, sondern auch noch einen deutlichen Schub auf unsere Geschwindigkeit, was das abhauen erleichtert.

Unsere ultimative Fähigkeit **Energieüberladung** nutzen wir, wenn wir wenig Ausdauer oder Magicka haben und mal so richtig auf den Putz hauen wollen. Gerade Gegner, die wir unter Kontrolle haben, dürften sich gar nicht über den massiven Schaden freuen, den wir mit unseren neuen Angriffen anrichten können. Haben wir es jedoch mit lästigen Heilern oder übereifrigen Magiern zu tun, so neutralisieren wir ihre Zauberkräfte mittels unserer anderen ultimativen Fähigkeit **Absorption Field**. Solcherart entmachtete Magier sind dann leichte Beute –

wir sollten sie sofort anspringen und erschlagen, bevor sie sich erholen.

Aber so schön dies alles in der Theorie auch klingen mag, im chaotischen Alltag des PvP können wir uns nicht blind auf unsere Plä-

ne verlassen. Der Schlüssel zum Sieg sind hier Aufmerksamkeit, eine dynamische Spielweise und viel Übung. Doch für die besten PvP-Spieler winkt schließlich die Kaiserkrone, und die soll ja auch nicht zu leicht zu erobern sein.



Schläger lässt unsere Gegner bluten und schützt uns vor Gegenangriffen.



Im **Team** mit anderen Spielern können wir uns ganz aufs Prügeln konzentrieren.