Das Handbuch für den Lehrling

Der Lehrlingshelfer

Ratschläge von Valenwalds angesehenster Zauberin

Zweifelsohne habt Ihr schon Geschichten über meine Abenteuer gehört. Geschichten, die sich von Provinz zu Provinz verbreitet haben, bis ganz Tamriel in Ehrfurcht vor meinen Heldentaten und magischem Können erstarrt ist. Mehr als einmal habt Ihr Euch bestimmt gedacht: "Wenn ich doch nur Aramrils Fähigkeiten hätte, könnte ich Ruhm und Reichtum mit magischen Duellen erlangen!"

Es stimmt: Großer Ruhm und grenzenloser Reichtum erwarten jene, die erfolgreich sind. Aber dazu muss man erst von den Besten lernen. Und daher habt Ihr dieses Buch gekauft, damit ich Euch unterrichten kann. Denn ich bin natürlich die Beste.

Hier nun meine Ratschläge. Wenn Ihr sie befolgt, könnt auch Ihr Euch einen Namen in ganz Tamriel machen.

1. Den Gegner kennen, heißt seine Schwächen kennen.

Einer guten Magierin steht eine reiche Auswahl an Zaubersprüchen zur Verfügung, die wesentlich vielseitiger als eine einfache Stahlklinge sind. Darüber hinaus weiß sie, wann man sie am besten einsetzt. Sie weiß, dass Frostzauber eine angreifende Bestie stoppen oder einen Wilden davon abhalten können, sein Schwert zu benutzen. Sie weiß, dass Blitzzauber ihrem Gegner Magicka rauben können. Sie weiß, dass Illusionszauber Gruppen von Feinden gegeneinander aufbringen können - sollte sie sich in einem ungerechten Kampf befinden, weil ihre Gegner wissen, dass sie im Einzelkampf nicht gewinnen können - und dass es Zaubersprüche gibt, die sie retten können, wenn bereits alles verloren scheint.

2. Sich selbst kennen, heißt seine Grenzen kennen.

Selbst die beste Magierin hat nur einen begrenzten Vorrat an Magicka und noch niemand ist bisher mit Magnus' unendlichen Kraftreserven gesegnet worden. Eine gute

Magierin überanstrengt sich daher nicht. Sie achtet darauf, immer über genügend Magicka zu verfügen, um sicher zu sein. Wenn sie das nicht schafft, hat sie einen großen Vorrat an Tränken dabei. Und wenn sie das nicht schafft, hat sie immer einen Fluchtweg parat. Nicht, dass die Große Aramril jemals vor einem Kampf geflohen wäre, aber natürlich besitzt Ihr nicht unbedingt ihre außergewöhnlichen Fähigkeiten. Daher müsst Ihr üben.

3. Schutzzauber können (Euch) töten

Es steht außer Frage, dass Schutzzauber ein wichtiges Werkzeug jeder aufstrebenden Magierin darstellen. Sie können Zauber blocken, gegnerische Angriffe zunichte machen und Magicka des Feindes verbrauchen. Eine gute Magierin weiß jedoch auch, dass sie sich nicht zu sehr auf einen Schutzzauber verlassen sollte. Hält sie ihn zu lang verfügbar, verliert sie Magicka und kann nicht zurückschlagen, oder - noch viel schlimmer - selbst den Zauber nicht mehr aufrechterhalten, woraufhin sie vollständig ungeschützt ist.

4. Zwei Hände sind nicht immer besser als eine

Jede fortgeschrittene Magierin hat das Zaubern mit zwei Händen erlernt, um mehr Schaden zu erzeugen. Sicherlich ist das mitunter ein Vorteil, wenn der Gegner bereits geschwächt ist oder Ihr damit eine stärkere Reaktion der Menge hervorruft, die sich schon versammelt hat, um Euch zuzusehen. Jedoch handelt es sich nicht immer um die beste Strategie. Konzentrationszauber können beispielsweise oft auf dem Boden benutzt werden, wenn ein Gegner besonders flink ist. Durch den unabhängigen Einsatz beider Hände ist es möglich, eine größere Fläche abzudecken. Wenn Ihr Feuerbälle mit beiden Händen erzeugt, könnt Ihr Euch nicht schnell mit einem Schutzzauber verteidigen oder heilen, während ihr Euren Angriff fortsetzt.

5. Nehmt Herausforderungen immer an - besonders, wenn Ihr wisst, dass Ihr gewinnen könnt

Denkt daran, dass Eure oberste Priorität darin besteht, am Leben zu bleiben. Knapp danach kommt allerdings schon, die Zuschauer zufriedenzustellen. Immerhin werden Eure Abenteuer durch ihre Großzügigkeit finanziert. Und hier kommt mehr als Magie ins Spiel. Wenn Ihr vor dem Beginn des Duells einen Eindruck von den Fähigkeiten Eures Gegners erhaltet, könnt Ihr selbstsicher in den Kampf ziehen. Zu wissen, dass man

einen Gegner in den Schatten stellt, ist von großer Wichtigkeit, da Ihr dadurch den Zuschauern mehr bieten könnt. Wenn Ihr schon vorher wisst, dass Ihr ein Duell wahrscheinlich verliert, stellt sich beispielsweise heraus, dass Ihr leider anderswo eine Verpflichtung habt und deswegen nicht kämpfen könnt. Auf keinen Fall möchte ich den Eindruck vermitteln, so etwas jemals selbst getan zu haben. Ich erlebe nur, dass mein großer Ruhm mich davon abhält, jede einzelne Duellanfrage positiv zu bescheiden.

Wenn Ihr an diese Dinge denkt und gelassen bleibt, könnt auch Ihr Euch einen Namen machen, indem Ihr großartige magische Fähigkeiten unter Beweis stellt. Doch Vorsicht: Seid Ihr erfolgreich genug, fordere ich Euch vielleicht selbst heraus!

Das Handbuch für den Lehrling

FormId	skyrim.esm:0EDA8F
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	0EDA8F
Editor ID	Book3ValuableTheApprentice
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBasicBook04
Value (gold)	12
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	(none)
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook
Locations	275
Leveled lists	10
Scripts	0

© Bethesda Softworks LLC and the authors of the mods in the load order.
Exported and generated with SkyrimSourceExporter.