# Töten - oder getötet werden

# Töten - oder getötet werden

von

Eduardo Corvus

Ich habe viele Männer in den Kampf stürmen und nur Augenblicke später ihr Leben aushauchen sehen. Seit vielen Jahren lehre ich die Künste des Krieges - und in meinem Stammbaum finden sich Ritter, Klingen und sogar ein, zwei entfernt verwandte Söldner.

Mit diesem Wissen will ich versuchen, eine kurze Abhandlung über die subtile Kunst des Krieges zu schreiben. Nicht über Magier-Schnickschnack, die Schießkunst oder hinterhältiges Meucheln. Sondern Krieg! Mann gegen Mann mit nichts als einem feinen Stück Stahl dazwischen.

Als Erstes müsst Ihr das Blocken erlernen. Die beste Methode, nicht umgebracht zu werden, ist es, den anderen davon abzuhalten, Euch zu treffen. Nehmt ein Schild und nutzt es gut. Davon werdet Ihr ermüden. Vielleicht tut es sogar ein wenig weh. Aber ein geblockter Schlag ist immer besser als einer, der trifft. Mit der Zeit werdet Ihr dazulernen und am Ende nehmt Ihr selbst die mächtigsten Hiebe gelassen hin.

Aber Vorsicht - wenn Eure Gegner keine schlichten Gossenschläger sind, werden sie Gegenmittel kennen. Sie werden Euch immer wieder mit allem angreifen, was sie haben, um Eure Verteidigung zu durchbrechen. Darum seid bei solchen kraftvollen Angriffen vorsichtig. Wenn es auch besser ist, den Aufprall mit fingerdickem Stahl aufzufangen, am allerbesten ist es immer noch, ganz auszuweichen.

Bedenkt, dass Euer Schild gegen Zauber nutzlos ist, wenn Ihr nicht ausgebildet seid. Darum nähert Euch Magiern besonders schnell und lasst sie Euren Stahl spüren. Geschieht ihnen mit ihren Hexenwaffen ganz recht.

Ihr könnt auch ohne Schild blocken - wehrt den Schlag einfach mit Eurem Schwert ab, auch wenn das bei Weitem nicht so effektiv ist. Und wenn Ihr Euch für besonders

raffiniert haltet und mit zwei Klingen kämpft, könnt Ihr überhaupt nicht blocken, also versucht es gar nicht erst. Wenn Ihr den Griff nicht mit beiden Händen haltet, reicht Eure Kraft nicht, um Schläge zu kontern.

Aber mit einer Waffe in jeder Hand könnt Ihr Eure Gegner schneller ausschalten. Und darin liegt die beste Verteidigung, sagen manche.

Es gibt ein paar Grundsätze beim Führen einer Klinge. Schnelle Stöße sind immer gut, können aber abgewehrt werden. Deshalb müsst Ihr auf die Defensivhaltung des Gegners achten. Wartet auf eine Lücke in seiner Verteidigung oder schafft mit schweren Angriffen selber eine. Hämmer schlagen am härtesten zu, sind aber langsam. Dasselbe gilt für Streitkolben und alle stumpfen Waffen. Äxte sind ein guter Mittelweg, Schwerter sind am schnellsten, aber bringen die Gegner bei schweren Treffern nicht so leicht aus dem Gleichgewicht.

Achtet darauf, dass Ihr nicht außer Atem geratet - bewahrt immer einen Teil Eurer Stärke, um Schläge abzuwehren oder sogar die Flucht zu ergreifen! Bleibt im Kampf beweglich. Lasst Euch nicht in eine Ecke drängen oder umzingeln. Wählt Eure Ziele sorgfältig aus - ich erledige immer zuerst die verwundbaren, aber gefährlichen Zauberer.

Das Schild ist nicht nur zum Verteidigen gut. Legt die Schulter hinein und führt einen Gegenangriff durch. Der Gegner fliegt dann zurück und ist damit für schnelle Gegenangriffe offen. Wenn Ihr noch mehr Schwung hineinlegt, zwingt Ihr kleine Gegner mit einem mächtigen Gegenangriff in die Knie.

Größere Gegner bringt ein schwerer Angriffen nicht aus dem Gleichgewicht. Nur der mächtige Gegenangriff ist stark genug, um die Verteidigung dieser Gegner zu durchbrechen.

Also noch mal - blocken, kontern, Gegenangriff! Wenn sie am Boden liegen, schlagt zu! Sie zeigen kein Erbarmen, warum solltet Ihr es also tun? Beim Kampf geht es um die Offensive, darum, Euren Gegner früh zu erwischen und dann nicht nachzulassen. Bleibt beweglich und schlagt immer wieder zu. Wenn Ihr Euch für stark genug haltet, nehmt einen Zweihänder zur Hand und Ihr werdet die Reihen Eurer Gegner niedermähen wie die Sense durch den Weizen. Diese Waffen sind langsam und unhandlich, aber es gibt nichts Besseres, um Knochen zu zerschmettern und tiefe Wunden zu verursachen.

Die Friedhöfe sind voller mittelmäßiger Schwertkämpfer. Wenn Euch der Krieg nicht schmeckt, versucht Euch als Mönch. Aber wenn Ihr auf dem Weg des Kriegers wandelt, erlernt die Grundlagen und behaltet Euren Kopf stets fest auf den Schultern - sonst haut ihn Euch noch einer herunter.

# Töten - oder getötet werden

| | |
|---|---|
| **FormId** | skyrim.esm:0EDD35 |
| **Owning plugin** | skyrim.esm |
| **Local FormId** | 0EDD35 |
| **Editor ID** | Book1CheapCombatTips |
| **Inventory image** | (none) |
| **Menu art** | HighPolyBookLarge02 |
| **Value (gold)** | 3 |
| **Type** | Book or tome |
| **Weight** | 1 |
| **Can be taken** | Yes |
| **Teaches** | (none) |
| **Inventory description** | (none) |
| **Keywords** | VendorItemBook |
| **Locations** | 1208 |
| **Leveled lists** | 12 |
| **Scripts** | 0 |

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