

OFFICIAL GUIDE BOOK
DAS OFFIZIELLE KOMPENDIUM



Kentaro Miura

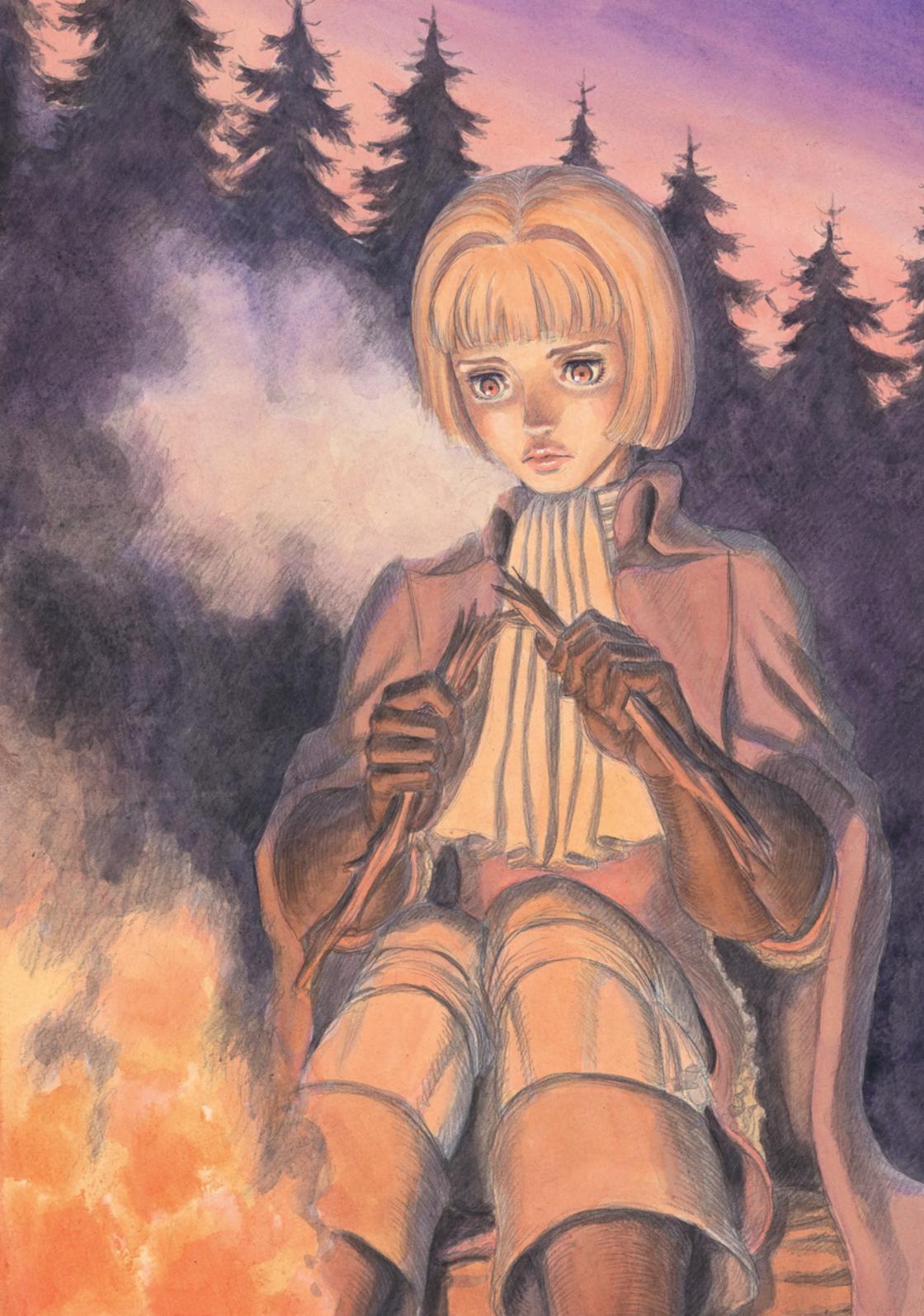


















Kentaro Miura

OFFICIAL GUIDEBOOK
DAS OFFIZIELLE KOMPENDIUM

BERSERK

"Berserk", die gewaltige und tiefgründige Geschichte von Guts und seines fortwährenden Kampfes gegen die Verzweiflung. Dieser Band fasst die bisher vorgestellten Personen, Erzählungen und Schauplätze zusammen und spürt dem Reiz dieses Epos nach.

INHALT

Die Gruppe des Schwarzen Ritters, Figurengalerie 1

Kapitel 1: Die Gruppe des Schwarzen Ritters 11

◆ Figurenleitfaden ①	
Guts.....	12
Puck.....	18
Kjaskar.....	20
Farnese.....	24
Serpico.....	28
Isidro.....	32
Schielke.....	36
Ibarela / Flora.....	40
Azan.....	41
Roderick.....	42
Magnifico / Die Mannschaft.....	43
Isuma.....	44
◆ Weltleitfaden 1	
Eine Rundreise durch Midland.....	46
Die Fähigkeiten von Kastanienpuck.....	52

Kapitel 2: Die Neuen Falken.....55

◆ Figurenleitfaden ②	
Griffith.....	56
Zodd.....	60
Sonja.....	62
Locks.....	64
Irvine.....	66
Grunbert.....	68
Rakshas.....	70
Mule / Der Papst.....	72
Raban / Owen / Foss / Sharif.....	73
◆ Weltleitfaden 2	
Apostel, Dämonen und andere – ein Bilderatlas der Entmenschten.....	74
Eine Sammlung ausgefallener Figuren!.....	86

Kapitel 3: Die Wesen des Diesseits.....89

◆ Figurenleitfaden ③	
Rikkelt.....	90
Judeau.....	92
Pipin.....	93
Korcas.....	94

Gaston / Die Truppenmitglieder.....	95
Charlotte.....	96
Der König von Midland.....	98
Die Königin von Midland / Julius / Anna.....	99
Mozgus.....	100
Mozgus' Jünger.....	101
Großkaiser Ganishka.....	102
Daiva.....	104
Sirat / Tapasa.....	106
Die Bakiraka.....	108
Adon / Samson / Boscogne / Genon.....	109
Erika.....	110
Godot.....	111
Luka.....	112
Nina / Jerome / Joachim.....	113
Gambino / Sis / Jill.....	114
Das Haus Vandimion / Serpicos Mutter.....	115
Isumas Mutter / König Blütensturm.....	116

◆ Weltleitfaden 3

Ein leicht verständlicher Leitfaden der Magie.....	117
Eine Sammlung süßer Figuren!.....	122

Kapitel 4: Die Wesen der Schattenwelt.....125

◆ Figurenleitfaden ④	
Femuth.....	126
Void.....	128
Slann.....	129
Jubik / Conrad.....	130
Behelith.....	131
Der Totenkopfritter.....	132
Der Fötus.....	134
Das Ei der vollkommenen Welt.....	134
Der schwarzhäarige Junge.....	135
◆ Weltleitfaden 4	
Eine Welt auf dem Weg zur Apokalypse.....	136

Der spannende Apostel-Persönlichkeitstest...154

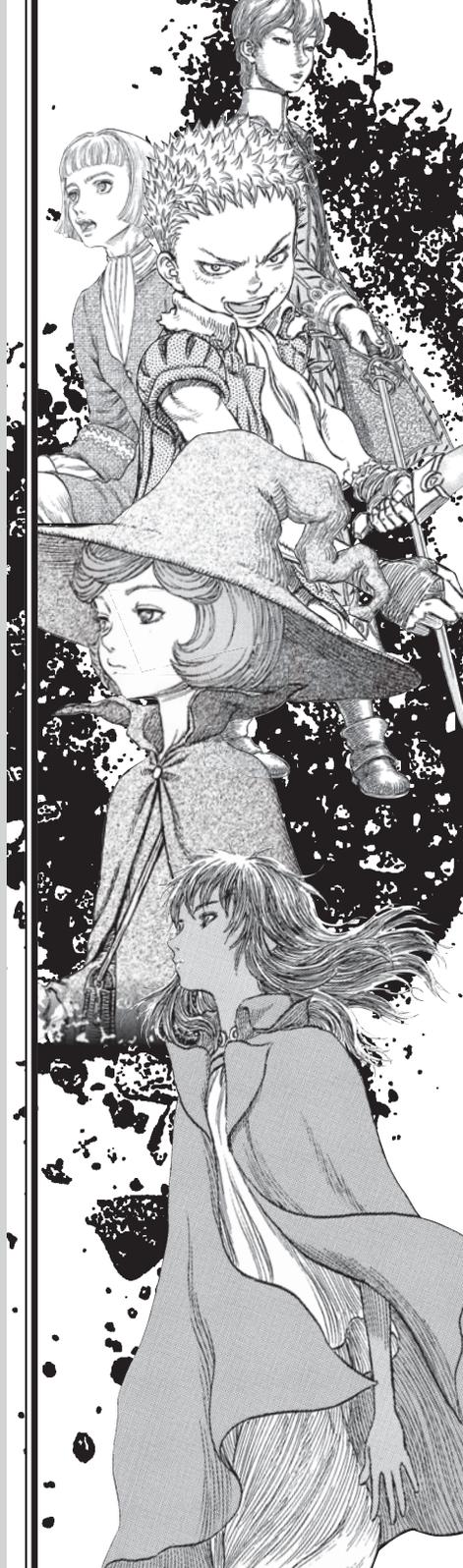
Kentaro Miura – Die geheime Geschichte von "Berserk".....	157
Langes Interview zum bisherigen Verlauf von "Berserk".....	158
Skizzen- und Szenengalerie.....	172
Auszüge aus kommenden Kapiteln.....	194
Elfeninsel-Zyklus – Einblicke ins Storyboard.....	196

Das vorliegende Buch basiert auf den Bänden 1 bis 38 von "Berserk" sowie unveröffentlichtem Material von Meister Kentaro Miura. Charakterprofile, Parameter, etc. sind auf dem Stand von Band 38. Größen, Gewichte und andere Werte wurden auf moderne Maßeinheiten umgerechnet.



Die Gruppe des Schwarzen Ritters

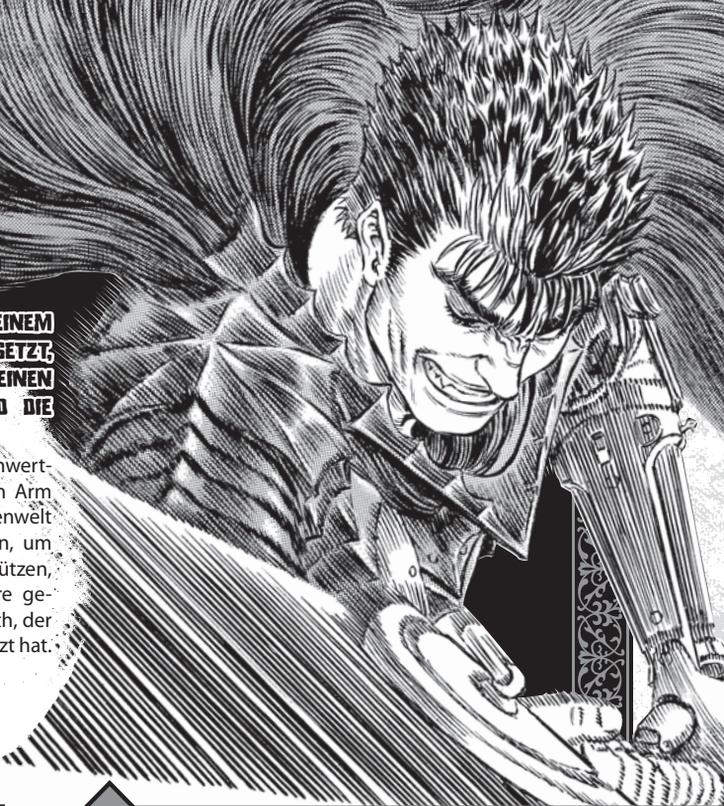
Guts kämpft ohne Unterlass gegen das Brandmal des Opfers. Um ihn und Kaskar herum sammeln sich verlässliche Kameraden, die sie auf ihrem Weg begleiten, aber auch eigene Ziele verfolgen.



„ICH WERDE SIE NICHT
NOCH EINMAL VERLIEREN.“

**EIN „KÄMPFER“, DER SICH EINEM
GRAUSAMEN SCHICKSAL WIDERSETZT,
WÄHREND ER GLEICHZEITIG SEINEN
ERZFEIND HERAUSFORDERT UND DIE
BESCHÜTZT, DIE ER LIEBT.**

Ein, in schwarz gekleideter Schwertkämpfer, der ein Auge und einen Arm verloren hat und die Zwischenwelt durchwandert. Er geht auf Reisen, um seine Kameradin, Kjaszar, zu schützen, hegt aber auch Hass und andere gemischte Gefühle gegenüber Griffith, der sie beide in einen Albtraum gestürzt hat.



▲ Auf der Suche nach einem Züchtungskoloth Kjaszar begaben sie sich nach Elfenm, während ein harter Kampf auf dem anderen folgt.

Figurenleitfaden 0

**DIE GRUPPE
DES SCHWARZEN
RITTERS**

Guts

Erstes Auftreten: Band 1



„ICH WILL NEBEN IHM STEHEN MIT IRGENDETWAS. DAS ICH MIR SELBST ERKÄMPFT HABE.“

Band 8: "Schneenacht" In seiner Zeit bei den Falken hört Guts Griffith sagen, dass ein Freund für ihn jemand sei, der ihm ebenbürtig ist. Weil er sich nach dieser Freundschaft sehnt, entscheidet sich Guts, die Gruppe zu verlassen.



„ZU MIR KOMMEN DIESE WUNDER IMMER PÜNKTLICH. SO PÜNKTLICH, DASS ICH KOTZEN KÖNNTE.“

Band 17: "Die Nacht der Wunder" Farnese spricht von Gott und Wundern, weiß jedoch nichts von der Existenz der Wesen der Astralwelt. Guts spuckt diese Worte aus, als sie von Dämonen umringt sind und Farnese angesichts der unbekanntenen Kreaturen die Furcht packt.

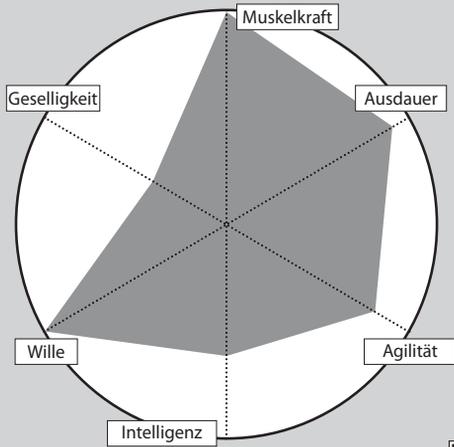
„MAN KANN ETWAS VERLORENES ERSETZEN. ABER SO WIE VORHER WIRD'S NIE WIEDER...“

Band 33: "Schaum" Als Kjaskar von Bord fällt, streckt er reflexartig seine künstliche Hand nach ihr aus, kann sie jedoch nicht festhalten. Danach macht er diese Bemerkung über seine Hand und verspottet sich damit selbst.

Profil

- Geschätzte Körpergröße: 2,04 m
- Geschätztes Gewicht: 115 kg
- Geschätztes Alter: 24 Jahre
- Geschlecht: männlich
- Haarfarbe: schwarz
- Augenfarbe: schwarz
- Waffen: Drachentöter, Armbrust, eiserne Hand mit eingebauter Kanone, Wurfmesser, Sprenggranaten
- Sein Charakterporträt von Meister Miura: Ein starsinniger Einzelgänger.

Parameter



▲ Seine wilde Besessenheit von Griffith – ehrt sein Freund, jetzt sein Feind – treibt Guts an, auch wenn er vor Verzweiflung zu zerbrechenden scheint.



"... MIT GANZEM KÖRPER UND GANZER SEELE ENTGEGENSTELLT..."

"UND DER SICH JEDEM, DER SEINEN TRAUM ZU ZERSTÖREN DROHT..."

"... SELBST..."

HINTER SEINER EINSILBIGKEIT VERBIRGT SICH LEIDENSCHAFT

Für gewöhnlich wahrt er Abstand zu anderen, gebart sich kühl und irgendwie nihilistisch. Doch er trägt eine Leidenschaft in sich, ein solches Maß an Kampfeslust, dass er selbst mächtige Gegner frontal angreift.

PERSONLICHKEIT – PRINZIPIEN

PORTRÄT



WIR SPRINGEN DIREKT IN SEIN RIESENMAUL!!

▲ Bei der Konfrontation mit einem Meeresgott von der Größe einer Insel begibt sich Guts in dessen Inneres und damit in Lebensgefahr. Schielke äußert immerzu ihre Besorgnis über seine ständigen Waghalsigkeiten.

OHNE RÜCKSICHT AUF GEFAHREN STELLT ER SICH ALLEN WIDRIGKEITEN

Guts' Verhalten ist überaus unzweideutig. Er legt sich selten listenreiche Strategien zu recht und zeigt stattdessen all seine Kraft im direkten Kampf, bei dem er sich auf sein Schwert verlässt. Darum stürzt er sich auch oft in Gefahr.



TOTENKOPFRITTER

Ein mysteriöses Wesen, das Guts manchmal zu Hilfe kommt. Es scheint ihn irgendwie leiten zu wollen.



KJASKAR

Die Frau, die Guts liebt. Ihren verwirren Geist zu heilen, ist derzeit sein höchstes Ziel.



GRIFFITH

Anführer der Falken, für den Guts Freundschaft empfunden hat. Doch seit der Finsternis ist er das Objekt seines Hasses.

ENG VERBUNDEN MIT...



▲ Er hängt an seinem Ziehvater Gambino, der die Zuneigung jedoch nur mit brutaler Behandlung erwidert, worunter Guts leidet.

► Guts wurde aus der Leiche seiner Mutter geboren. Die Söldner sehen in ihm ein Zeichen des Unheils.



VON EINEM LEICHNAM GEBOREN, VON SÖLDNERN AUFGEZOGEN

Guts' Herkunft ist unbekannt. Er wurde von einer Toten auf einem Schlachtfeld geboren und von Söldnern aufgezogen. Danach haben sie ihn von Kindesbeinen an als einen der ihren auf Schlachtfeldern großgezogen.



C O L U M N

SCHLÜSSELEREIGNISSE

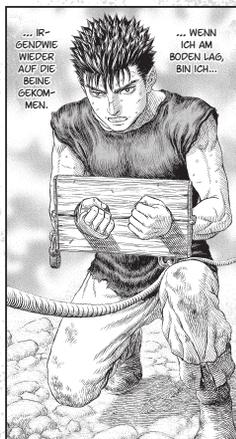
▲ Als er sich gegen seinen Ziehvater verteidigen musste, brachte er ihn um. Das bedeutet er noch heute zutiefst...



▲ Seine Kameraden werden getötet, seine Geliebte vor seinen Augen geschändet. All seine gegenwärtigen Kämpfe nehmen hier ihren Anfang.



► Nach der Niederlage einer Armee, der er beigetreten war, geriet Guts einmal in Gefangenschaft. Daraufhin hatte er ein seltsames Erlebnis, als er den geistigen Blume traf.



EINE JUGEND VON SCHLACHTFELD ZU SCHLACHTFELD

Verfolgt von Gambinos Söldnern, verbringt Guts seine Zeit damit, unzählige Kriegsschauplätze zu durchwandern. Man erfährt nicht viel darüber, doch seine Jugend muss hart gewesen sein.

▲ Er spürt eine Mauer zwischen sich und Griffith, dem er als Freund empfand. Weil er ihm ebenbürtig sein möchte, macht sich Guts auf die Suche nach seiner eigenen Lebensweise.



FINDET ER SEINEN PLATZ BEI DEN FALKEN...?

Guts trifft Griffith und tritt nach einem Duell mit ihm den Falken bei. Während seines Wanderlebens kannte er so etwas wie Kameraden nicht und beginnt nun, sich zu verändern, doch...



Seine naturgegebene Statur und seine jahrelang auf den Schlachtfeldern kultivierte Kampftechnik sind wirklich atemberaubend! Er kann ganz alleine auf Augenhöhe mit übermenschlichen Wesen wie Aposteln kämpfen.

TALENTE

SCHWERTTECHNIK

Er beherrscht den Drachentöter, ein mannshoher Eisklumpen. Sein Drehschlag, bei dem er den Rückstoß seiner Kanone ausnutzt, hat eine verheerende Wirkung!



FÄHIGKEITEN

GUTS

C O L U M N

Die Wirkung des Brandmals des Opfers

Dieses auf Guts' Nacken eingravierte Mal beweist, dass er bei der "Caeremonia Adventus Daemoni" als Opfer dargebracht wurde. Apostel werden von diesem Zeichen angezogen, sie folgen Guts überall hin. Und weil es einen stechenden Schmerz aussendet, wenn Dämonen in der Nähe sind, kann Guts damit auch ihre Gegenwart spüren.

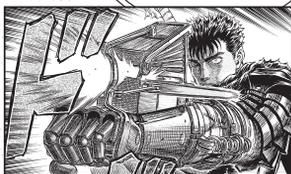


▲ Der Schmerz hängt von der Stärke des Dämons ab. Bei einem Gegner vom Kaliber God Hand etwa kann Guts davon ohnmächtig werden.



PROJEKTILWAFFEN

Zudem ist er geschickt im Umgang mit Fernkampf- waffen wie Wurfmessern – was Judo ihm beigebracht hat – oder der Armbrust, die er an seiner Handprothese befestigen kann.



HANDPROTHESE

Diese stählerne Hand hat Rikkelt für ihn angefertigt. Dank eines Magneten kann sie Schwerter greifen und auch eine Kanone ist eingebaut.



Um auf etwaige Kämpfe mit nichtmenschlichen Kreaturen vorbereitet zu sein, ist praktisch Guts' ganzer Körper eine tödliche Waffe. Mit dem Drachentöter als Hauptwaffe, seiner künstlichen Hand und den verschiedenen Projektilwaffen kann er sich an jede Kampfsituation anpassen.

AUSRÜSTUNG

MESSER

Zusätzlich zu den Wurfmessern trägt er auch noch weitere an seinem Gürtel. Er verwendet sie auch für Lagerarbeiten und Ähnliches.

BEUTEL

Guts bewahrt kleine Dinge wie Sprengstoffe oder den Behelith darin auf. Seit Puck dort wohnt, ist er voller Elfenstaub.



DRACHENTÖTER

Ein riesiges Schwert, geschmiedet vom berühmten Meisterhandwerker Godot. Durch das Niederstrecken zahlreicher Schattenwesen ist es besonders effektiv gegen Dämonen.



HARNISCH DES BERSERKERS

Eine verfluchte Rüstung, die im Austausch für die Vernunft grenzenlose Kraft verleiht. Dank des Beistands der Zauberin kann Guts sie gerade so beherrschen.



EIN NAIVER ELF, DER INTERESSE AN GUTS ZEIGT UND IHN BEGLEITET

Puck trifft auf Guts bei dessen Jagd nach Aposteln. Die Neugier des Elfs wird geweckt und er folgt ihm. Er ist ein Naturgeist der Pixie-Rasse. Aufgrund seines sorglosen Verhaltens und der Tatsache, dass er nie lange über etwas nachdenkt (oder es nicht kann), ist er der geborene Stimmungsmacher. Aber auch darüber hinaus spielt er eine wichtige Rolle. Er heilt zum Beispiel Guts' Wunden und es war sein Vorschlag, zur Elfeninsel zu gehen.

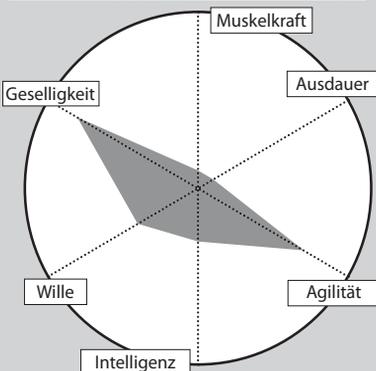


▲ Guts gibt dem ihm hartnäckig folgenden Puck nach. Er nennt ihn schließlich beim Namen, wohl um zu zeigen, dass er ihn als seinen Begleiter anerkennt.

Profil

- Geschätzte Körpergröße: 15 cm
- Geschätztes Gewicht: 20 g
- Geschätztes Alter: unbekannt
- Geschlecht: männlich
- Haarfarbe: türkis
- Augenfarbe: türkis
- Waffen: Kastanienstreitkolben
- Sein Charakterporträt von Meister Miura: Im Grunde leichtsinnig und unverantwortlich; Motto: "Wer arbeitet, verliert".

Parameter



DENKANN MAN DOCH NICHT ALLEINE LASSEN, DIESEN DUMMKOPF!



Figurenleitfaden



Puck

Erstes Auftreten: Band 1

PORTRÄT

PUCK



WER ERWISCHT WIRD, FÄNGT VOR SCHMERZEN AN ZU SINGEN!!

► Sobald er sich jemandem überlegen wähnt, kommt er so richtig in Schwung.

▼ **Womöglich beeinflusst durch Guts, will er eine aktive Rolle bei der Dämonenjagd einnehmen. Er ist natürlich kein bisschen stark.**

STETS UNBEKÜMMERT UND LEICHTSINNIG

Er ist von heiterer und fröhlicher Natur, negative Gefühle sind ihm fremd. Obwohl er sich um Guts' Qualen Gedanken macht, verliert er nie seine Sorglosigkeit. Dieser Wessenzug tritt noch stärker zu Tage, nachdem Isidro und Magnifico der Gruppe beitreten.



PERSONLICHKEIT - PRINZIPIEN



ICH GLAUBE, SO WIRD DAS NICHTS...

► Aus dem Duo mit Guts ist mittlerweile eine Gruppe geworden. Puck scheint das zu gefallen.

▼ Pucks großes Abenteuer begann mit einem Streit um Futter mit einer Möwe.

IM LAUFE SEINER REISEN TRIFFT ER AUF GUTS

Vom Rücken einer Möwe fiel er auf ein Schiff: Puck führte ein Leben als Vagabund. Bevor er auf Guts traf, war er Teil der Truppe von Wanderschauspielern, bei denen Rikkelt Unterschlupf gefunden hat.



ES GIBT KEIN

DER BEDEUTET DEN FRIEDEN AUF DIESE INSEL.

WER GALT IHN BEI?

AN SEINEM TAGE KÄMPFTE ICH GEGEN EINE MÖWE NAMENS 'ZONATHAN KÖNIG' (DER SEEVÖGEL, BEKANNT AUCH ALS 'MONSTERVÖGEL' 'MILABROS).

VORGESCHICHTE



PUCKSPARK!

ELFENSTAUB

Fällt von Pucks Flügeln und kann die Wunden der Menschen heilen. Wenn er zu viel ausstößt, dehydriert er.

BLITZLICHT
Eine tödliche Technik, die seine Gegner mit einem gleißelnden Licht blendet. Sehr effektiv im Zusammenspiel mit Isidro.



JA, SEI UNS DANKBAR!

DAS LAUFT GANZ SCHÖN AUS!

TALENTE

Er kann nicht mit Muskelkraft oder besonderen Kampftechniken dienen, doch als Elf besitzt er nützliche übernatürliche Fähigkeiten. Besonders sein effektiv heilender Elfenstaub hat Guts bisher schon oft aus der Klemme geholfen.