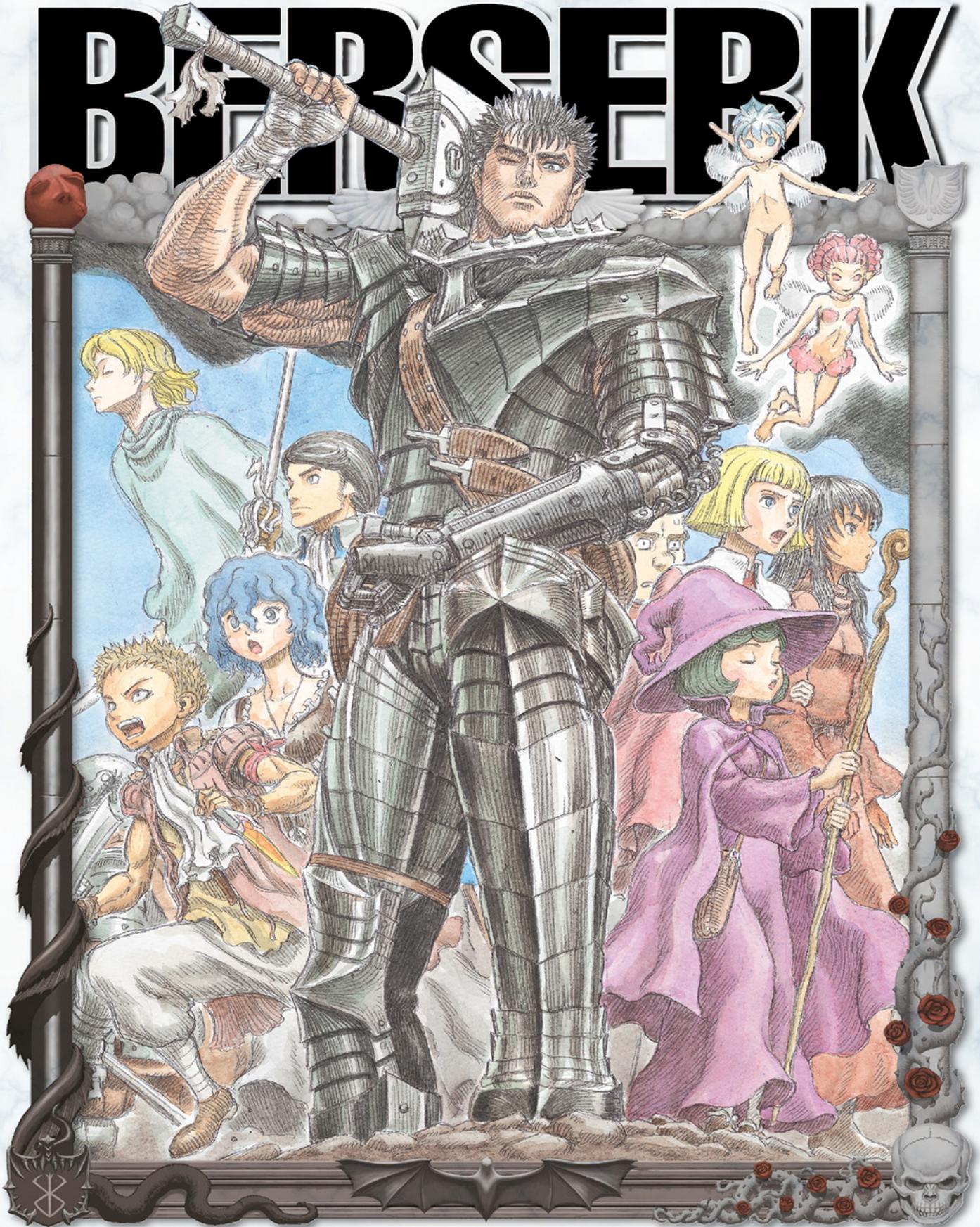


OFFICIAL GUIDE BOOK
DAS OFFIZIELLE KOMPENDIUM



Kentaro Miura

OFFICIAL GUIDE BOOK
DAS OFFIZIELLE KOMPENDIUM



Kentaro Miura

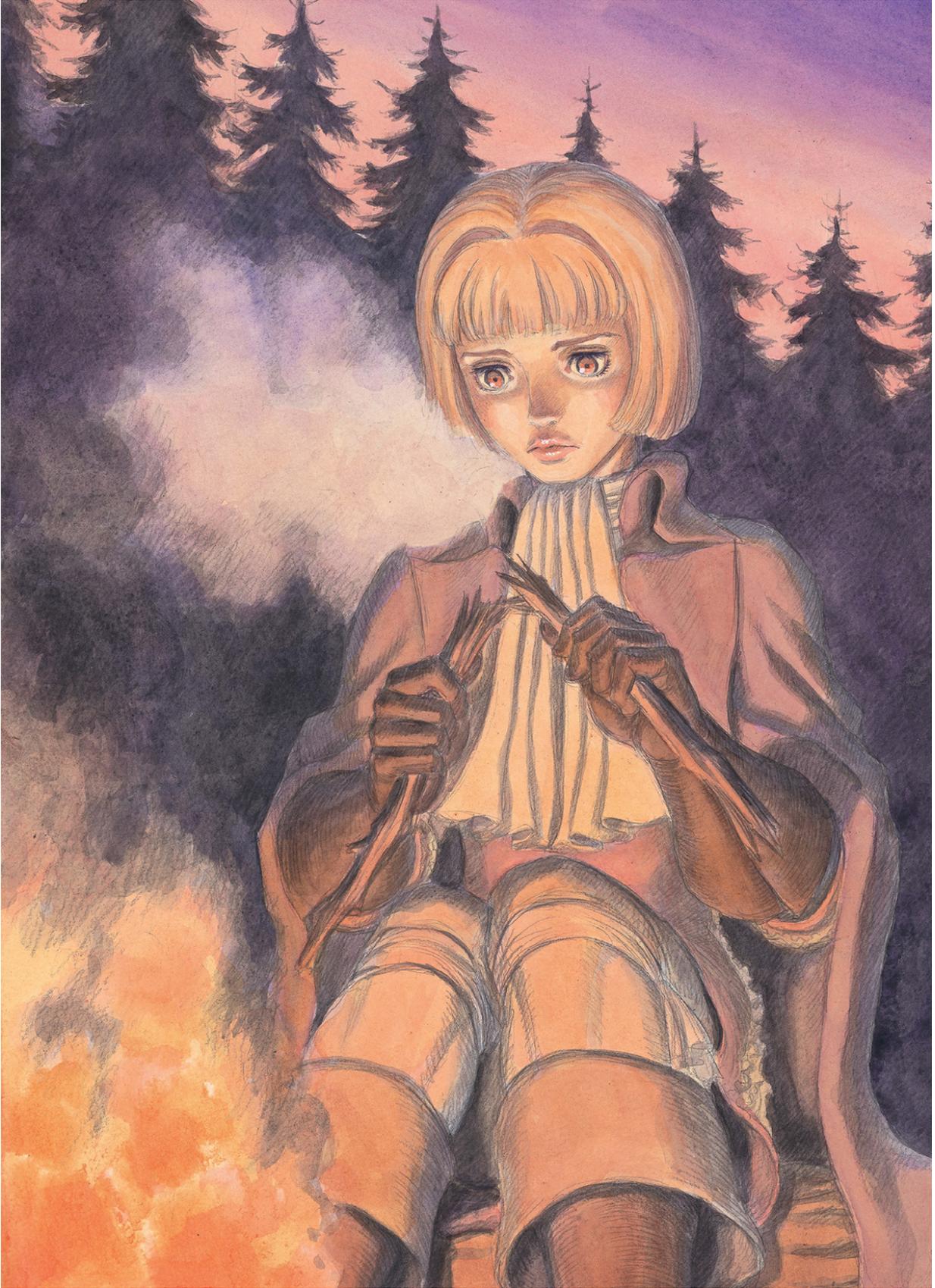


















Kentaro Miura

OFFICIAL GUIDEBOOK
DAS OFFIZIELLE KOMPENDIUM

BERSERK

Vom Schwarzen Ritter bis zur Ankunft auf der Efeninsel – Eine vollständige und gründliche Analyse von "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
- Efeninsel-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.



Kapitel
1

Die Gruppe des Schwarzen Ritters

Guts kämpft ohne Unterlass gegen das Brandmal des Opfers. Um ihn und Klaskar 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, Kjasakar, 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 Zufluchtsort für Kjasakar begeben sie sich nach Elfenheim, während ein harter Kampf auf dem anderen folgt.

Figurenleitfaden 1
**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	Parameter
<ul style="list-style-type: none"> • 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 starrsinniger Einzelgänger. 	

▲ Seine wilde Besessenheit von Griffith – einst sein Freund, jetzt sein Erzfeind – 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 wahr 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



GUTS



WIR SPRINGEN DIREKT IN SEIN RIESENMAUL!!

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.

▲ 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.

<p>TOTENKOPFRITTER</p> <p>Ein mysteriöses Wesen, das Guts manchmal zu Hilfe kommt. Es scheint ihn irgendwie leiten zu wollen.</p>	<p>KJASKAR</p> <p>Die Frau, die Guts liebt. Ihren verwirrten Geist zu heilen, ist derzeit sein höchstes Ziel.</p>	<p>GRIFFITH</p> <p>Anführer der Falken, für den Guts Freundschaft empfunden hat. Doch seit der Finsternis ist er das Objekt seines Hasses.</p>

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 bereut er noch heute zutiefst.

DER MORD AN GAMBINO

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

DIE FINSTERNISSE

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

... IRGENDWIE WIEDER AUF DIE BEINE GEGANGEN.

... WEAN ICH AM BODEN LAG, BIN ICH...

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, den er als Freund empfand. Weil er ihm ebenbürtig sein möchte, macht sich Guts auf die Suche nach seiner eigenen Lebensweise.

... EIN FREUND

DAS WÄRE FÜR MICH ...

... EINER, DER MIR EBENBÜRTIG IST!

...

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

FÄHIGKEITEN

GUTS

SCHWERTTECHNIK

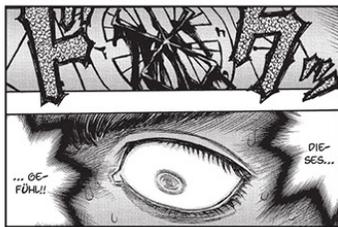
Er beherrscht den Drachentöter, ein mannshoher Eisklumpen. Sein Drehschlag, bei dem er den Rückstoß seiner Kanone ausnutzt, hat eine verheerende Wirkung!



C O L U M N

Die Wirkung des Brandmats 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.



B E R S E R K O F F I C I

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.