

The Elder Scrolls® V

SKYRIM™

PDF-Komplettlösung

by

Beastie Guides

Das Magazin für Komplettlösungen & Walkthroughs

www.beastieguides.de

Hinweis:

Diese PDF-Komplettlösung unterliegt dem Urheberrecht und darf ohne vorherige Zustimmung nicht an anderer Stelle veröffentlicht werden. Die verwendeten Titel und Logo sind Marken und/oder eingetragene Marken von Bethesda Softworks und ZeniMax Europe Ltd..

Inhaltsverzeichnis

Grundlagen

- Heldengeburt: die Rassen und ihre Skill-Boni
- Verzeichnis der Trainer und ihre Fertigkeiten/Skills
- Die Drachenschreie: Worte der Macht und ihre Fundorte
- Hauskauf und Heiraten (*Vorschau*)
- Vampire und Werwölfe (*Vorschau*)

Die Hauptquests

- Entfesselt / Vor dem Sturm (Ödsturzhügelgrab) und Einführung Flusswald (**Vorschau**)
- Der Aufstieg des Drachens und Einführung Weißlauf
- Der Weg der Stimme und Einführung Ivarstatt
- Das Horn von Jurgen Windrufer / Eine Klinge im Dunklen
- Diplomatische Immunität und Einführung Einsamkeit
- Eine Ratte in der Klemme und Einführung Rifton
- Alduins Mauer
- Am Hals der Welt / Das Wissen der Alten
- Alduins Fluch / Der Gefallene
- Der Hort des Weltenfressers
- Sovngarde / Drachentöter

Die Nebenquests

- Flusswald: Die Goldene Klaue
- Weißlauf: Der Segen der Natur / In höchster Not
- Weißlauf: Der Vermisste
- Ivarstatt: Feuerschleierhügel
- Ivarstatt: Die verbotene Legende
- Einsamkeit: Flammen hüten
- Einsamkeit: Die Wolfsschädelhöhle
- Einsamkeit: Die Rückkehr der Wolfskönigin
- Einsamkeit: Licht aus!
- Windhelm: Blut auf dem Eis
- Windhelm: Das Weiße Fläschchen / Das zerbrochene Fläschchen
- Rifton: Ein Bote der Liebe / Versprochen ist versprochen
- Rifton: Keinen Zacken aus der Krone brechen
- Markarth: Die Verschwörung der Abgeschworenen
- Markarth: Keiner entkommt der Cidhna-Mine
- Markarth: Die verschollene Expedition
- Weitere Nebenquests

Die Quests der Gilden und Fraktionen

- Quests der Gefährten
- Quests der Diebesgilde von Rifton
- Quests der Magiergilde von Winterfeste
- Quests der Dunklen Bruderschaft
- Die Kaiserlichen: Die Wiedervereinigung von Himmelsrand
- Die Sturmmäntel: Die Befreiung von Himmelsrand

Daedra-Quests und Daedra-Artefakte

- Die Entschlüsselung des Übernatürlichen
- Der Geist des Wahnsinns
- Im Morgengrauen
- Boethias Ruf
- Das Haus des Schreckens
- Die Flüstertür
- Bruchstücke der Vergangenheit
- Der schwarze Stern
- Der beste Freund eines Daedra
- Schicksalstreffen im Mondschein
- Ein lebendiger Albtraum
- Der Geschmack des Todes
- Der verfluchte Stamm
- Das einzige Heilmittel
- Eine denkwürdige Nacht

Drachepriester-Quests

- Die Masken der Drachepriester u. Fundorte
- Die Belagerung des Drachenkultes
- Eine Schriftrolle für Anska
- Das Böse lauert

Hauskauf in Skyrim

Home sweet home

'The Elder Scrolls 5: Skyrim' bietet dem gestressten Spieler vielfältige Rückzugsmöglichkeiten in die eigenen vier Wände. Zwar bieten die Chefzimmer der verschiedenen Gilden Himmelsrand bereits großzügigere Schlaf- und Verstaumöglichkeiten. Doch in einem eigenen, richtigen Haus lebt es sich gleich viel feiner. In nahezu allen Provinzhauptstädten Himmelsrands steht ein leeres Haus zum Verkauf. Neben dem jeweils unterschiedlich hohen Kaufpreis gibt es noch ein paar weitere Voraussetzungen, bis eine Immobilie in der Stadt erworben werden kann. Sprecht dazu mit dem örtlichen Jarl. Ihr erhaltet so eine Anzeige, wie vielen Einwohnern der Region ihr bereits durch Quests oder kleinere Aufgaben geholfen habt. Denn um ein Haus zu besitzen, müsst ihr eine lokale Persönlichkeit sein. Der Jarl honoriert dies durch die Vergabe des Thane-Titels und die Erlaubnis, beim Vogt ein Haus zu kaufen.

Mit dem Haus erhaltet ihr immer auch einen Huscarl, der euch auf Wunsch auf euren Abenteuern begleitet. Mit weiteren Investitionen könnt ihr beim Vogt weitere Ausbaustufen bestellen. Damit erhaltet ihr unter anderem Einrichtungsgegenstände, mit denen ihr eure Waffen oder Rüstungen standesgemäß ausstellen könnt. Die folgende Übersicht zeigt euch alle verfügbaren Häuser in den Städten und was ihr für euer Geld bekommt.

Weißlauf

- **Name:** Brisenheim
- **Kaufpreis:** 5.000 G

Rifton

- **Name:** Honigheim
- **Kaufpreis:** 8.000 G

Markarth

- **Name:** Vlindrel
- **Kaufpreis:** 8.000

Windhelm

- **Name:** Hjerim
- **Kaufpreis:** 12.000

Einsamkeit

- **Name:** Gut Stolzspitze
- **Kaufpreis:** 25.000 G

Vampire und Werwölfe

Vampirismus

Zu jedem Vertreter der 'The Elder Scrolls'-Reihe gehören ein interessanter Krankheitszustand, den der Held während seiner Abenteuer in Tamriel ausgesetzt werden kann. Jeder Vampir ist ein potentieller Überträger der Krankheit Sanguinare Vampiris, dem Vampirismus. Das bedeutet, dass bei einem Kampf gegen einen Vampir der Vampirismus durch einen zufälligen Biss übertragen werden könnte. Vampiren könnt ihr in Skyrim an vielen Stellen begegnen, besonders in Höhlen. Um zu überprüfen, ob ihr „erfolgreich“ mit der Krankheit Sanguinare Vampiris infiziert worden seid, checkt ihr die geraden aktiven Effekte eures Charakters. Ihr erhaltet aber auch eine kurze Statusmeldung nach einer Infektion.

Nach der Infektion habt ihr bis zum vollen Ausbruch des Vampirismus einige Tage Zeit, die Krankheit mit Hilfe eines simplen Trank zur Heilung von Krankheiten zu vertreiben. Auch ein Besuch eines Tempels hilft. Wenn ihr jedoch die besonderen Vorteile eines Vampirs ausnutzen wollt, solltet ihr die Vor- und Nachteile bis zum Ausbruch des Vampirismus kennen. Ist der Vampirismus erst voll einmal ausgebrochen, hilft euch kein Heiltrank mehr. Dann kann euch nur noch der Magier Falion in Morthal helfen. Redet dazu mit Kneipenwirten über Gerüchte. Oder ihr werdet zu einem gegen alle Krankheiten resistenten Werwolf.

Auf dem Weg zu einem richtigen Vampir durchläuft ihr insgesamt vier Phasen, deren Dauer ihr durch das Trinken von Menschenblut steuern könnt. Eure Resistenzen werden immer weiter bis zur vollen Immunität gesteigert. Besonders die Diebesfertigkeiten wie Schleichen und Illusion werden gestärkt. Dafür werdet ihr immer anfälliger für Feuerschaden, Attribute werden stufenweise abgesenkt und in der vierten Stufe werdet ihr sofort von Menschen angegriffen. Tagsüber werden weder Lebens-, Ausdauer- und Magickapunkte im Freien regeneriert, jedoch in Dungeons und Behausungen.

Lykantrophie

Möchtet ihr in 'Skyrim' ein Werwolf werden, gibt es nur eine Möglichkeit. Absolviert dazu die Gildenquests der Gefährten aus Weißlauf. Als Werwolf verfügt euer Charakter über mehr Stärke, wird schneller und Spezialattacken. Die Werwolfform ist eine aktivierbare Kraft, die ihr einmal am Tag einsetzen dürft. Tipp: Mit Hircines Ring aus der Daedra-Quest „Schicksalstreffen im Mondschein“ könnt ihr euch zweites Mal am Tag in eine Bestie verwandeln. Das Verzehren von Leichen verlängert die Verwandlungsdauer und heilt den Charakter. Andererseits könnt ihr keine Gespräche führen, Kisten durchwühlen oder Ausrüstung und Zauber einsetzen. Lasst ihr euch bei der Verwandlung von NPCs beobachten, gilt das als Verbrechen.

Die Lykantrophie kann nur durch ein Ritual rückgängig gemacht werden. Im Lauf der Gefährten-Quests müsst ihr Schädel von Hexenrabben besorgen. Mit einem Schädel ist es möglich, das Ritual jederzeit in „Ysgramors Grab“ durchzuführen, das die unwiderrufliche Heilung zur Folge hat. Ihr könnt dann nie wieder zu einem Werwolf werden.

Die Hauptquests

Entfesselt / Vor dem Sturm

Schlag dich zur Festung durch

Willkommen zu unserer Komplettlösung zu 'The Elder Scrolls 5: Skyrim, die mit diesen ersten beiden Hauptquests beginnt. „Entfesselt“ führt euch in Helgen kurz in die Hintergrundgeschichte um den Konflikt des Kaiserreichs mit den stolzen Nords. Nach der Charaktererschaffung erklärt euch das Spiel die grundlegende Steuerung eures gerade geborenen Helden. Habt ihr es im Verlauf des Drachenangriffs bis zur Festung von Helgen geschafft, werdet ihr zum ersten Mal vor die Wahl gestellt: folgt ihr Hadvar von den Kaiserlichen oder Ralof von den Sturmmänteln? Keine Angst, die Wahl bleibt noch ohne Konsequenzen. Beide Wege führen euch durch die Festung schließlich ins Freie, wo ihr nach einem Fußmarsch in Freiheit den Ort Flusswald erreicht.

Interessantes in Flusswald

Damit ihr euch besser zurecht findet, beginnen wir mit einem kleinen Rundgang durch Flusswald. Wenn ihr zuvor Ralof gefolgt seid, ist **Gerdur** beim Sägewerk hier eure erste Ansprechpartnerin oder bei Hadvar ist es **Alvor**. Erzählt eurer Gesprächsperson von den Vorfällen mit dem Drachen in Helgen, damit ihr den Auftrag erhaltet, mit der Nachricht zum Jarl von Weißlauf zu reisen. Bevor ihr aufbricht, könnt ihr euch noch in Flusswald umsehen. Die Personen in 'Elder Scrolls 5' halten sich tagsüber an ihrem Arbeitsplatz und Abends in ihren Wohnhäusern oder den Kneipen auf.

In der Umgebung des Sägewerks hält sich tagsüber **Faendal** auf, bei dem ihr die Fertigkeit Schießkunst trainieren könnt. Der Schmied **Alvor** hingegen bringt euch alles Wissenswerte über das Handwerk in bei. Im Handelskontor von Flusswald trifft ihr auf **Lucan Valerius**, bei dem ihr die **Nebenquest „Die goldene Klaue“** erhaltet. Fragt ihr den Wirt der Taverne nach Arbeit, erfahrt ihr vom Kopfgeld auf dem Banditenanführer in „Redorans Zuflucht“. Das ist der erste von mehreren „Kopfgeld“-Aufträgen.

Unterhaltet ihr euch mit **Sven oder Faendal**, könnt ihr in dieser Aufgabe einen gefälschten Brief an Camilla übermitteln. Als Belohnung steht am Ende einer der beiden Kontrahenten als Begleiter auf Abruf zu eurer Verfügung. Während Sven als Nahkämpfer an eurer Seite stehen würde, ist Faendal im Umgang mit dem Bogen geübt. Behauptet ihr wie von Sven gewünscht, der Schmähbrieff stamme von Faendal, bezahlt euch Sven 25 Goldstücke. Auf Wunsch schließt er sich euch an. Erzählt ihr hingegen dem Elfen Faendal von Svens schändlichem Versuch, ihn bei Camilla in Ungnade zu bringen, gibt er euch seinerseits ein gefälschtes Schreiben für Camilla mit. Faendal arbeitet tagsüber im Sägewerk. Camilla ist davon gar nicht angetan und ihr landet wieder bei Sven und erhaltet die entsprechende Belohnung von ihm. Schließlich könnt ihr Camilla gleich reinen Wein einschenken und ihr von Svens Plan erzählen. Schließt die Aufgabe in diesem Fall nun bei Faendal ab. Er gibt euch 25 Goldstücke und bietet euch seine Hilfe an.

Wenn ihr in Flusswald fertig seid, wird es langsam Zeit für den Marsch nach Weißlauf. Der Pfad rechts nach der Brücke am nördlichen Dorfausgang bringt euch direkt in das Umland von Weißlauf. Von dort aus geht es hoch zur Stadt Weißlauf. Vor den Toren halten euch die Wachen auf. Überredet die Wache mit einer der Dialogoptionen, damit man euch in die Stadt lässt. Lauft den Weg hoch zur Drachefestung des Jarls von Weißlauf. Bei der Unterhaltung mit **Jarl Balgruuf** habt ihr bei der Wahl eurer Antworten die Möglichkeit, Sympathien für die Kaiserlichen oder Sturmmäntel zu ergattern. Alternativ könnt ihr auch neutral antworten. Anschließend erhaltet ihr die nächste **Hauptquest**

„**Ödsturzhügelgrab**“. Falls ihr in Flusswald zuvor bereits die Nebenquest „Die Goldene Klaue“ absolviert habt, solltet ihr bereits im Besitz des **Drachensteins** sein, nach dem der Hofmagier **Farengar Heimlich-Feuer** verlangt. Ansonsten solltet ihr euch bei der Gelegenheit die Nebenquest in Flusswald bei Lucan Valerius holen, bevor ihr mit der Suche im Ödsturzhügelgrab beginnt. Oder ihr bringt ihm die Goldene Klaue einfach später bei Gelegenheit vorbei. Auf der nächsten Seite setzt sich die Lösung mit der Einführung in Weißlauf fort.

Ende der Vorschau