



Erste Regel im Drachenkampf: Wir halten uns vom Drachen fern und spicken ihn lieber aus der Ferne mit Pfeilen.

Die Hauptquest

Drachenzähmen leichtgemacht

Die Hauptquest des Hauptspiels macht zwar nur einen Bruchteil der Skyrim Special Edition aus – ist aber trotzdem ordentlich lang und richtig spannend.

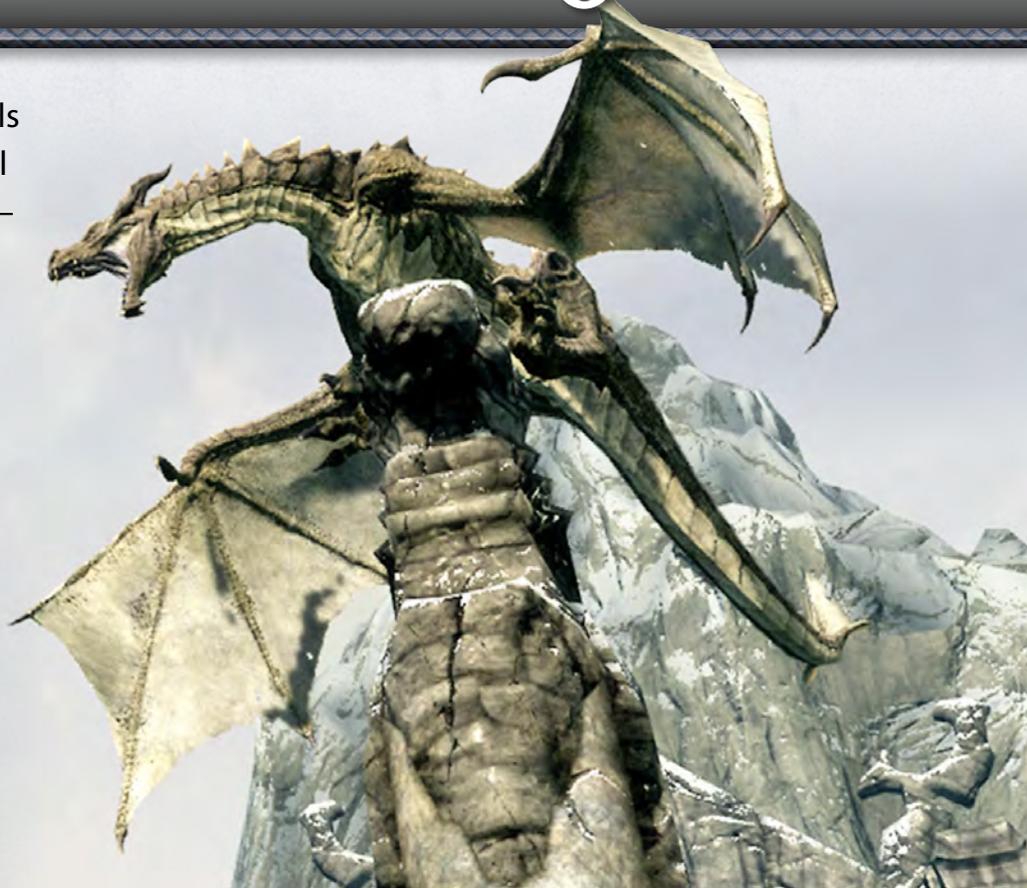
Von Beate Novak und Benjamin Danneberg



€

€lder Scrolls-Kenner denken beim Stichwort Hauptquest in der Regel an schnell durchgespielte Episoden, die das reine Sandkasten-

Vergnügen bestenfalls lose zusammenhalten. Die Geschichte von **Skyrim** indes ist eine vergleichsweise umfangreiche und lange. Wie aus den Vorgängern bekannt können wir sie jederzeit angehen, unterbrechen oder auf Wunsch auch kurzerhand ignorieren. Auf den folgenden Seiten wollen wir Sie deshalb nicht mit einer Schritt-für-Schritt-Lösung langweilen, die ohnehin nur das er-





Die Kombination für die Rätseltür im Ödsturz-
hügelgrab entnehmen wir der goldenen Klaue.

Einziges echtes Hindernis auf dem Weg zu den Graubärten ist ein Eistroll kurz vor **Hoch-Hrothgar**. Mit niedrigstufigen Charakteren macht der gerne mal kurzen Prozess. Im Notfall nehmen wir einfach die Beine in die Hand und flitzen den restlichen Weg nach oben. Ein bisschen Palaver später sollen wir das Horn von **Jurgen Windrufer** aus **Ustengrav** bergen. Dort lassen wir uns das Drachenwort am Wasserfall nicht entgehen und lösen das kleine Rätsel mit dem zuvor von den Graubärten gelernten Wirbelwindsprint. Das gesuchte Horn ist dummerweise weg. Aber die Notiz in der letzten Kammer sagt uns ja, wo wir hinmüssen.

Tipp: Der Wirbelwindsprint eignet sich auch danach ganz wunderbar als zeitsparende Reisehilfe.

DIE THALMOR-BOTSCHAFT

Nach einem kurzen Besuch im Gasthaus von **Flusswald** haben wir ein neues Ziel. Drachenverhauen in **Kyneshain**. Vorher liefern wir das eben erhaltene Horn aber noch per Schnellreise bei den Graubärten ab, dann haben wir diesen Teil der Hauptquest aus den Füßen. Der zweite Drache ist mit der richtigen Taktik auch kein Problem. Anschließend wird es allerdings kniffliger. Bei der Infiltration der **Thalmor-Botschaft** sollten Sie ein paar Dinge beachten. Bringen Sie lieber keinen Begleiter mit, das kann verbuggt enden und den Begleiter dauerhaft unbrauchbar machen. Geben Sie Malborn in **Einsamkeit** vor Reisebeginn außerdem ausnahmslos alles mit, was Sie irgendwie brauchen oder gerne einsetzen. Ihre Waffe(n), Ihre Rüstung, Tränke. Und natürlich sollten Sie vor der Botschaft abspeichern, denn wenn Sie einmal drin sind, kommen Sie erst nach Abschluss der Quest wieder raus. Auch wenn die Aufgabe nach viel Schleiarbeit klingt, müssen Sie sie nicht heimlich lösen; alles kurz und klein hauen geht auch.



Nur wenn alle drei
Rätselsteine in Ustengrav
leuchten, öffnet sich das
Tor. Lösung: Mit Wirbel-
windsprint an allen vorbei
durchs Tor rennen.

zählt, was sowieso schon in Ihrem Journal steht. Stattdessen konzentrieren wir uns auf besonders knifflige Stellen und Entscheidungen mit (politischen) Auswirkungen.

DIE ERSTEN SCHRITTE

Eine häufig gestellte Frage lautet: Spielt es eine Rolle, ob ich mich im Tutorial Hadvar oder Ralof angeschlossen habe? Knappe Antwort: Nein, das tut es nicht, Ihnen stehen danach noch immer beide Fraktionen weit offen. Was allerdings durchaus einen Unterschied macht, nämlich einen bequemen, ist das Örtchen **Flusslauf**, in das es uns nach dem Angriff auf Helgen verschlägt. Erledigen wir hier direkt die Nebenquest **Die Goldene Klaue** von Gemischtwarenhändler Lucan Valerius, ersparen wir uns gleich so manche Lauferei. Also nix wie rein ins **Ödsturzhügelgrab** und in der letzten Kammer den **Drachenstein** gegriffen. Nach dem sollen wir für Jarl Balgruuf bzw. Hofmagier Farengar nämlich suchen, sobald wir in **Weißlauf** vom Drachenganriff berichten. Ist das Ding nämlich bereits im Gepäck, geht's ohne Umschweife weiter mit dem ersten Drachenkampf am **Westlichen Wachturm**. Flugs den Lindwurm getötet, beim Jarl Bericht erstattet

und schon geht es ab in Richtung **Hoch-Hrothgar**. Besser gesagt: in Richtung **Ivarstatt**, denn genau dort beginnt der lange Aufstieg an unseren Zielort.

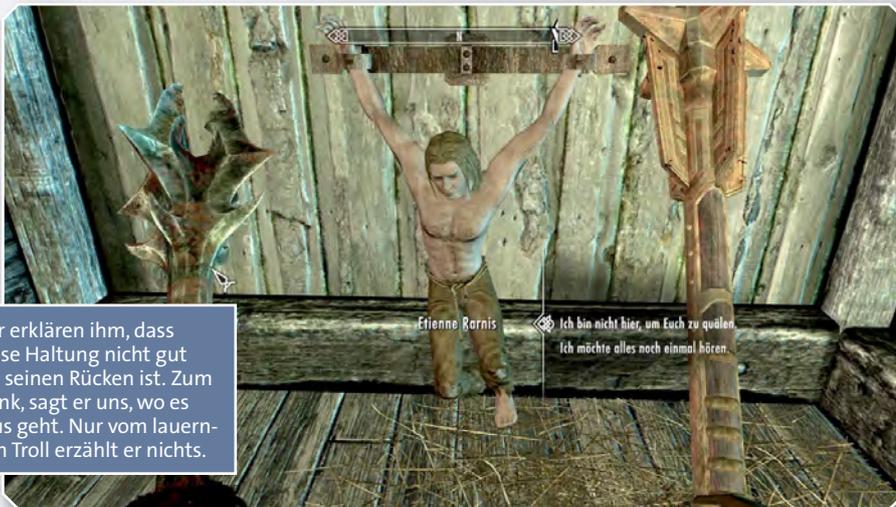
Tipp: Wenn das Ihr erster Ausflug nach Ivarstatt ist, dann verlassen Sie Weißlauf in östliche Richtung über die Brücke an der Honigbräubrauerei und folgen anschließend dem ausgeschilderten Weg. Der ist lang, verhindert aber noch längeres Verlaufen.



Sie können gern versuchen,
durch die Thalmor-Botschaft
zu schleichen. Allerdings: Nur
ein toter Elf ist ein guter Elf...



Razelan trinkt gern ein bisschen über den Durst. Wir nutzen das aus und bringen ihm einen Drink...



Wir erklären ihm, dass diese Haltung nicht gut für seinen Rücken ist. Zum Dank, sagt er uns, wo es raus geht. Nur vom lauern den Troll erzählt er nichts.

Hochelf können Sie quasi gefahrlos durchs Gebäude spazieren. Ach ja: Im oberen Stockwerk der Botschaft finden Sie einen ungewöhnlichen Edelstein. Er ist Teil der Sammelquest **Keinen Zacken aus der Krone brechen**, die wir ebenfalls hier im Heft beschreiben. Das ist Ihre einzige Chance, den Stein zu bekommen und die entsprechende Quest abschließbar zu machen.

ZUR KARTHSPITZE

Der folgende Abschnitt erfordert zunächst viel Lauferei. Erst zurück nach **Flusswald**, dann nach **Rifton**. Wenn wir bereits ein vollwertiges Mitglied der Diebesgilde sind, dann rückt **Brynjolf** die nötigen Informationen gleich heraus, ansonsten müssen wir entweder schnell Mitglied werden (siehe Artikel »Diebesgilde«) oder in der **Zersplitterten Flasche** einen Angehörigen der Gilde dazu überreden, uns zu verraten, wo **Esbern** steckt. Früher oder später treffen wir dabei auf feindliche Thalmor, aber die sollten kein Problem sein. Lediglich vor ihren Magiern muss man sich in Acht nehmen. Haben wir **Esbern** eingesammelt geht es über den Umweg **Flusswald** zur **Karthspitze**. Vorsicht: Im Außenbereich wimmelt es von Abgeschworenen, und die können sehr taff sein. In den Tunneln hingegen warten zwei recht einfache Rätsel: Die Lösung für das erste verrät uns **Esbern** (alle drei Säulen müssen das Drachenblut-Symbol zeigen), beim zweiten machen wir es wie Indiana Jones im letzten Kreuzzug und treten nur auf das richtige Symbol am Boden, nämlich das Drachenblut-Symbol. Die folgenden Schritte sind von der Sorte »folgen Sie ganz oft der Quest-Markierung und machen Sie einfach das, was man Ihnen sagt«. Wir lesen uns also wieder, wenn Sie bei **Septimus Signus** angekommen sind.

Tipp: Esbern und Delphine sind extrem starke Begleiter und können nicht sterben. Wenn Sie irgendwo noch einen Gegner haben, den Sie alleine einfach nicht kleinkriegen, dann lassen Sie das die beiden erledigen.

Tipp: Die Gästeliste des Botschaftsempfangs basiert ganz maßgeblich darauf, ob Sie sich im Bürgerkrieg schon auf eine Seite geschlagen haben – und wenn ja, auf welche. Wollen Sie die vollen Konsequenzen Ihrer diesbezüglichen Entscheidungen erleben, dann ist jetzt ein guter Zeitpunkt, die Hauptquest auf Eis zu legen und erst einmal mit den Sturmhmänteln oder Imperialen weiterzumachen.

haben. Soll Malborn den Kampf überleben (dann gibt er uns später im Gnis-Club von **Windhelm** eine Nebenquest), müssen wir die beiden schnell erledigen. Vorsicht: Auf dem Fluchtweg lauert ein Troll.

Tipp: Beim Schleichen kommt es nicht nur stark auf Ihre Fähigkeit an, sondern auch sehr auf Ihre Rasse. Als Khajiit oder Argonier werden Sie beinahe umgehend erkannt, als

Um die Party wie gefordert in Aufruhr zu versetzen, gibt es viele Möglichkeiten. Die einfachste: Wir bestellen einen Drink und bieten ihn dem Besoffenen links vom Eingang an. Danach bekommen wir die reingeschmuggelte Ausrüstung und stehen endgültig vor einer fundamentalen Frage: schleichen oder schnetzeln? Prinzipiell ist das egal. Ein Schleichwert von mindestens 50 (oder entsprechende Tränke) ist allerdings beinahe Pflicht, um ungesehen zu bleiben. Hilfreich ist dabei die Thalmor-Robe im Raum gleich rechts, nachdem uns **Malborn** eingeschlossen hat. Tragen wir die, wird das Schleichen ein wenig einfacher. Unser Ziel ist der **Kerker**, wo wir die nötigen Dossiers finden und von einem Gefangenen namens **Razelan** den Fluchtweg erfahren. Nach dem Gespräch erscheinen automatisch zwei Wachen mit **Malborn**, die netterweise die Schlüssel zum Fluchtweg dabei



Wenn wir noch nicht vollwertiges Mitglied der Diebesgilde sind, müssen wir bei Brynjolf zunächst die ersten Gildenquests absolvieren.