



Die benötigten Drachenseelen erhalten wir nach dem Sieg über ihre Besitzer.

Die Drachenschreie

Von Jochen Gebauer und Benjamin Danneberg

Kinder und Drachen können ohrenbetäubend brüllen. Wir wollen das jetzt auch ...

Das Prinzip der Drachenschreie ist überhaupt nicht schwierig. Trotzdem stellt es Neulinge bisweilen vor Probleme, weil Skyrim viele Details (wenn überhaupt) eher beiläufig erklärt. Prinzipiell besteht jeder Drachenschrei aus drei Worten. Die lernen wir zum Großteil an so genannten Wortmauern; Manche erhalten wir auch im Verlauf der Hauptquest automatisch. Um ein Wort zu lernen, genügt der Besuch der entsprechenden Wortmauer; um es benutzen zu können, müssen wir es mit Hilfe einer Drachenseele aber noch aktivieren. Dazu

töten wir einen Lindwurm und weisen die Seele im Charaktermenü unter Magie beim Unterpunkt Schreie dem gewünschten Wort zu. Je mehr Worte eines Schreis wir aktiviert haben, desto stärker wird er – die gewünschte Stärke kontrollieren wir, indem wir die Taste (standardmäßig Z bzw. Y) für ein einzelnes Wort entweder nur antippen oder für alle drei Worte lange gedrückt halten. Die Reihenfolge, in der wir die Worte sammeln, ist dabei völlig egal. In der Tabel-

le haben wir sämtliche Schreie, ihre Wirkung sowie ihren Fundort (inklusive Kartenposition auf unserem Riesen-Poster) für Sie gesammelt.

Tipp: Um alle Worte freizuschalten, müssen Sie recht viele Drachen töten – was eine Weile dauert und in Arbeit ausarten kann. Konzentrieren Sie sich also lieber auf diejenigen Schreie, die auch Ihrer Spielweise entgegen kommen.

KYNES FRIEDEN
 𐌹𐌺𐌺𐌹𐌸𐌺𐌹
 Kynre
 Tiere in deiner Nähe werden dich weder angreifen noch vor dir fliehen. Mehr Worte vorlängern die Reichweite und Dauer.
 AUFLADEN 40

- Drachenfall
- Drachenform
- Drachennruf
- Durnehvir beschwören
- Eisform
- Elementare Koserei
- Entwaffnen
- Feueratem
- Frostatem
- Kynes Frieden
- Lebenskraft entziehen
- Lebenskraft entziehen
- Ruf der Tapferkeit
- Sturmruf
- Tierfreundschaft
- Todeszeichen

FAVORITEN
 ALLE
 VERÄNDERUNG
 ILLUSION
 ZERSTÖRUNG
 BESCHWÖRUNG
 WIEDERHERSTELLUNG
 SCHREIE
 KRÄFTE
 AKTIVE EFFEKTE

20 Drachenseelen

Um ein erlerntes Wort auch einsetzen zu können, müssen wir es im Menü mit einer Drachenseele aktivieren.



Neue Worte lernen wir an Wortmauern – die sind über ganz Himmelsrand verstreut.



Der Drache leuchtet so nett, weil wir ihn mit »Lebenskraft entziehen« angeschrien haben. Das hält uns fit und macht ihn alle.

ALLE DRACHENSCHREIE IN DER ÜBERSICHT – MIT POSTER-POSITION

Fundort	Position	Auswirkung	Fundort	Position	Auswirkung
Ätherische Gestalt		Unverwundbarkeit; keine Fähigkeiten einsetzbar	Entwaffnen		Entwaffnet Feinde
Eisenbundhügel	D.08	Dauer: 8 Sekunden	Ahnenblutspitze	B.01	Maximale Zielstufe: 12
Schanze des Vergessenen Tals	E.35	Dauer: 13 Sekunden	Silberstromhöhle	C.20	Maximale Zielstufe: 20
Ustengrav	B.23	Dauer: 18 Sekunden	Schneeschleierzufucht	D.21	Maximale Zielstufe: 30
Auraflüstern		Macht alle nahen Kreaturen sichtbar	Feueratem		Feuerschaden
Nordwindspitze	J.30	Dauer: 10 Sekunden	Hals der Welt	F.15	50 Feuerschaden
Valthume	E.44	Dauer: 20 Sekunden	Staubmannsgrab	F.33	70 Feuerschaden
Volunruud	C.27	Dauer: 30 Sekunden	Spaltsteinschlucht	G.37	90 Feuerschaden
Drachenfall		Zwingt einen Drachen zu Boden	Frostatem		Frostschaden; verlangsamt das Ziel
Wird in der Hauptquest automatisch erlernt			Knochenspitze	H.21	10 Schaden pro Sekunde für 5 Sekunden; Verlangsamung
Drachenform (Dragonborn)		Einmal pro Tag Drachenform mit erhöhter Rüstung, stärkeren Schreien und höherem Schaden annehmen	Folgunthur	B.07	14 Schaden pro Sekunde für 5 Sekunden; Verlangsamung
Apocrypha	-	Stärke und Dauer von Schreien um 50% erhöht, Abklingzeit von Schreien um 20% reduziert	Altar des Himmelsgeborenen	B.02	18 Schaden pro Sekunde für 5 Sekunden; Verlangsamung
Tempel von Miraak	DB.03	Rüstung +100, +25% Feuer- und Frostresistenz	Kampfeswut (Dragonborn)		Beschleunigt die Kampfbewegungen von Verbündeten
Mine von Rabenfels	DB.01	Rüstung +25, +25% Schaden bei mächtigen Angriffen	Vahlöks Grab	durch Quest	Beschleunigt Kampfbewegung von Verbündeten für 60 Sek.
Drachenruf		Ruft einen Drachen	Vahlöks Grab	durch Quest	Beschleunigt Kampfbewegung von Verbündeten für 120 Sek.
Wird in der Hauptquest automatisch erlernt			Vahlöks Grab	durch Quest	Beschleunigt Kampfbewegung von Verbündeten um 180 Sek.
Druckwelle		Der Schrei wird am Zielpunkt ausgelöst und lenkt so Gegner ab	Kynes Frieden		Tiere greifen nicht an und fliehen nicht
Schurspitze	C.19	Führt Gegner in die Irre	Ragnvald	E.28	maximale Stufe 20; kleiner Radius; 60 Sekunden
Durnehviir beschwören (Dawnguard)		Durnehviir beschwören und den Drachenschrei Seelenreißer von ihm lernen	Rannveigs Fasten	F.26	maximale Stufe 20; mittlerer Radius; 120 Sekunden
Seelengrab (alle drei Worte)	DG.04	Beschwört Durnehviir	Feuerschleierhügel	J.14	maximale Stufe 20; großer Radius; 180 Sekunden
Eisform		Friert einen Gegner ein; Gegner nimmt Schaden	Lebenskraft entziehen (Dawnguard)		Entzieht dem Ziel Ausdauer, Magicka und Gesundheit.
Berg Anthor	D.03	2 Schaden pro Sekunde für 15 Sekunden; Lähmen	Dämmerhöhlenkaverne	DG.02	Entzieht dem Ziel 30 Sek. lang 5 Punkte Stamina pro. Sek.
Frosthauchkrypta	C.07	2 Schaden pro Sekunde für 30 Sekunden; Lähmen	Vergessenes Tal	DG.08	Entzieht dem Ziel 30 Sek. lang 5 Punkte Stamina und Magicka pro Sek.
Saarthal	D.19	2 Schaden pro Sekunde für 60 Sekunden; Lähmen	Bogenwindspitze	J.05	Entzieht dem Ziel 30 Sek. lang 5 Punkte Stamina, Magicka und Gesundheit pro. Sek.
Elementare Raserei		Waffengeschwindigkeit erhöht; funktioniert nicht mit verzauberten Waffen oder Bögen	Ruf der Tapferkeit		Ruft einen Helden aus Sovngarde
Drachenzahnkrater	E.09	1,3 fache Geschwindigkeit; 15 Sekunden	Wird in der Hauptquest automatisch erlernt		
Ruinen von Kilkreath	A.22	1,5 fache Geschwindigkeit; 15 Sekunden			
Wimmerwindbollwerk	G.42	1,7 fache Geschwindigkeit; 15 Sekunden			

ALLE DRACHENSCHREIE IN DER ÜBERSICHT – MIT POSTER-POSITION

Fundort	Position	Auswirkung	Fundort	Position	Auswirkung
Seelenreißer (Dawnguard)		Mächtiger Schrei, der Gesundheit entzieht, Seelenfalle wirkt und das Ziel als Diener wiederbelebt	Unerbittliche Macht		Stößt Gegner und Objekte zurück; richtet Schaden an
Schrei: Durnehviir beschwören (s.o.)	beliebig	Stößt das Ziel leicht zurück	Ödsturz Hügelgrab	G.32	kleiner Effekt; 2 Schaden
Durnehviir erneut beschwören	beliebig	Stößt das Ziel leicht zurück	Hoch-Hrotghar (Hauptquest)	F.18	mittlerer Effekt; 5 Schaden
Durnehviir noch ein Mal beschwören	beliebig	Wirkt für 2 Sek. Seelenfalle auf das Ziel und entzieht ihm 300 Gesundheit. Reanimiert das Ziel nach seinem Tod für 60 Sekunden.	Hoch-Hrotghar (Hauptquest)	F.18	großer Effekt; 10 Schaden
Schrei des Unbehagens		Feinde fliehen	Willen beugen (Dragonborn)		Erlaubt Macht über Steine, Tiere und Drachen auszuüben
Totenkränenfelsen	E.43	maximale Zielstufe: 7	Saerings Wacht	DB.05	Läutern der heiligen Steine
Labyrinthion	B.11	maximale Zielstufe: 15	Apocrypha	-	Kreaturen und NPCs werden für 30 Sek. zu Verbündeten
Aussichtspunkt der Abgeschnittenen Zunge	J.03	maximale Zielstufe: 24	Skaal-Dorf	DB.04	Ermöglicht es Drachen zu bändigen und reiten (mit wenigen Ausnahmen)
Sturmruf		Mächtiger Sturm, der zufällig Blitze einschlagen lässt (Achtung: betrifft auch freundliche NPCs bzw. Begleiter)	Wirbelwindsprint		Kurzzeitig sehr schnell sprinten; kann kleine Abgründe überbrücken
Schützburg	J.41	Dauer: 60 Sekunden	Hoch-Hrotghar (Hauptquest)	F.18	kurze Reichweite
Skuldafn	-	Dauer: 120 Sekunden	Totmannsruh	B.22	mittlere Reichweite
Hohentorruinen	C.09	Dauer: 180 Sekunden	Volskygge	A.26	große Reichweite
Tierfreundschaft		In der Nähe befindliche Tiere helfen im Kampf	Wolkenloser Himmel		Vetreibt schlechtes Wetter
Angarvunde	J.02	maximale Stufe 20; kleiner Radius; 30 Sekunden	Wird in der Hauptquest automatisch erlernt		
Aufstieg des Alten	G.03	maximale Stufe 20; mittlerer Radius; 45 Sekunden	Zyklon (Dragonborn)		Ein Wirbelwind reißt Gegner hoch und verursacht steigenden Schaden
Ysgramors Grab	D.30	maximale Stufe 20; großer Radius; 60 Sekunden	Bengkongerike	DB.20	Kleiner Zyklon, wirft Gegner durch die Luft, verursacht 50 Schaden
Todeszeichen		Senkt die Rüstungsklasse; entzieht Gesundheit	Weißkammhügelgrab	DB.27	Mittlerer Zyklon, wirft Gegner durch die Luft, verursacht 75 Schaden
Herbstwacht-Turm	J.20	Senkt Rüstungsklasse um 25 Punkte; 1 Schaden pro Sekunde für 60 Sekunden	Kolbjornhügelgrab	DB.33	Großer Zyklon, wirft Gegner durch die Luft, verursacht 100 Schaden
Zuflucht der Dunklen Bruderschaft	G.21	Senkt Rüstungsklasse um 50 Punkte; 2 Schaden pro Sekunde für 60 Sekunden	Zeit verlangsamen		Gegner und NPCs bewegen sich langsamer
Verlorene Höhle	C.26	Senkt Rüstungsklasse um 75 Punkte; 3 Schaden pro Sekunde für 60 Sekunden	Hexenende	E.19	Dauer: 8 Sekunden; kleine Verlangsamung
			Korvanjund	C.11	Dauer: 12 Sekunden; mittlere Verlangsamung
			Labyrinthion	B.11	Dauer: 16 Sekunden; große Verlangsamung



Ein Schrei für einen anderen: Um Seelenreißer lernen zu können, müssen wir Durnehviir dreimal beschwören.

Erst haben wir den Riesen mit Seelenreißer umgebracht, danach ist er für uns wieder auferstanden, um das Mammut zu verkloppen.