

## Messias werden leicht gemacht

# Morrowind

Warum sind alte Prophezeiungen nur immer so schwer zu erfüllen?

Wir helfen Ihnen Schritt für Schritt auf dem Weg zum Weltenretter.

**B**ei all den Entdeckungstouren, Gilden-aufträgen und Kämpfen in Bethesdas Giganto-Rollenspiel Morrowind kann man schon mal vergessen, dass Sie eigentlich in offizieller Mission auf der Insel sind. Damit Sie den roten Faden nicht verlieren und Dagoth Ur wie geplant den Garaus machen, geben wir Ihnen die Komplettlösung mit auf den Weg.

#### Wohin muss ich das Päckchen liefern?

**TIPP 1:** Erforschen Sie ruhig erst mal das Umland von Seyda Neen (Punkt 1 auf der Karte); dann reisen Sie per Silk Strider nach Balmora (2). Der Wirt Bacole Clossius in der South-Wall-Taverne (über den Fluss, ganz im Süden der Stadt) kennt das Haus von Caius Cosades. Es steht am Nordende der Straße. Sobald Sie Cosades das Päckchen aushändigen, werden Sie Mitglied in der Blades-Gilde.

#### Wo finde ich den Puzzle-Würfel?

**TIPP 2:** Ihr erster Auftrag: Hasphat Antabolis in der Kämpfergilde ausfragen. Der Informant will aber erst plaudern, wenn Sie ihm den Dunmer-Rätselwürfel aus Arknythana (3) holen. Die Ruine befindet sich auf der Bergkuppe nordöstlich von Fort Moonmoth; die Tür öffnet sich, wenn Sie das Rad am nahen Metallrohr drehen. Der Dungeon geht über mehrere Etagen in die Tiefe, die sind aber reiner Bonus für

wagemutige Abenteurer. Um den Würfel zu finden, steigen Sie direkt im Hauptsaal über die Felsen auf den Balkon und durchsuchen den Lagerraum an der linken Seite. Das gesuchte Teil bekommt Hasphat, danach wird dem Chef Vollzug gemeldet.

#### Wie bekomme ich den Schädel?

**TIPP 3:** Die nächste Aufgabe führt zunächst zu Sharn gra-Muzgrob im Untergeschoss der Magiergilde, dann in die Gruft Andrano gleich südlich des Dorfs Pelagiad (4). Als Zauberer sollten Sie Kampfsprüche (z.B. Feuerball) bereithalten, Nichtmagier benötigen unbedingt eine verzauberte oder silberne Waffe – sonst werden Sie mit den Geistern nicht fertig. Der gesuchte Schädel liegt in einem Seitenraum ganz unten in der Grabstätte. Bringen Sie ihn zurück zu Sharn; danach winkt bei Caius Cosades eine Beförderung.

#### Wie helfe ich Hul Rega?

**TIPP 4:** Nun geht's nach Vivec (5), wo Sie drei Kontaktpersonen aufsuchen sollen. Hul Rega hat in der Kneipe Black Shack (Foreign Quarter Waistworks) Ärger mit drei Raufbolden. Die Jungs ziehen Leine, wenn Sie einem von ihnen die Flausen ausreden (mit Sympathie 60). Alternativ quatschen Sie jeden der drei so lange an, bis er angreift. Danach eskortieren Sie den guten Hul zu Jabashas Buchladen im

Gang gegenüber und lassen sich über den Nerevarin-Kult aufklären.

#### Wo versteckt sich Addhiranirr?

**TIPP 5:** Langfinger Addhiranirr ist in der Kanalisation von St. Olm's untergetaucht und will erst reden, wenn der Steuerfahnder Durianus Platorius (Waistworks) sie in Frieden lässt. Damit der Schnüffler weiterzieht, lügen Sie ihm vor, dass Addhiranirr die Stadt verlassen hätte. Danach verrät Ihnen die freundliche Diebin Einzelheiten über das Sechste Haus.

#### Was mache ich bei Mehra Milo?

**TIPP 6:** Mehra Milo flaniert durch die Bibliothek in der Hall of Wisdom, im Tempeldistrikt der Stadt. Die Dame verweist Sie auf das Buch »Progress of Truth«; kaufen Sie ein Exemplar in Jobashas Buchladen (Foreign Quarter Waistworks). Mit diesen Informationen reisen Sie zurück zu Caius nach Balmora.

#### Wie soll ich Hassour beschenken?

**TIPP 7:** Hassour Zainsubani könnte mehr über die Ashlanders wissen – stattdessen Sie ihm also einen Besuch in Ald'Ruhn (6) ab. Hassour befindet sich im Hinterzimmer des Ald Skar Inn. Fragen Sie ihn nach der Kunst der Schenkens, um von seiner Vorliebe für Lyrik zu erfahren. Beim lokalen Buchhändler ist schnell ein Gedichtband



Tipp 1: Caius Cosades hat jede Menge Aufträge für Sie.



Tipp 5: Die scheue Diebin Addhiranirr verbirgt sich in der Kanalisation.

organisiert (wahlweise »Ashland Hymns«, »The Five Far Stars« oder »Words of the Wind«). Das Präsent macht Hassour richtig redselig. Die Aufzeichnungen bringen Sie getreulich zurück zu Caius.

**Kein Ashlander will mit mir reden!**

**TIPP 8:** Caius verrät, dass Sie der wiedergeborene Nerevarine sein könnten. Gewissheit gibt's nur durch einen Test bei den Ashlanders im Lager Urshilaku (7). Also reisen Sie (am besten von Khuul (8) aus) in den hohen Norden von Morrowind. In Urshilaku rennen Sie besser nicht gleich in die Zelte, sondern buckeln sich brav den Weg zum Anführer hoch. Geschenke (Kwama-Eier oder Trama-Wurzeln – Letztere wachsen in der Um-

gebung des Camps) machen einen beliebigen Bürger gesprächig (Sympathie mindestens 60), der Lohn ist eine Empfehlung an den Krieger-Champion Zabamund. Besuchen Sie ihn in seinem Zelt (das zweite von rechts in der Fünfer-Reihe), und stecken Sie ihm so lange Gold zu, bis er sein Okay zum Plausch mit dem Stammes-Chef gibt. Der heißt Sul-Matuul, wohnt ein Zelt weiter und schickt Sie stante pede auf eine Initiations-Prüfung.

**Wie überlebe ich die Burial Caverns?**

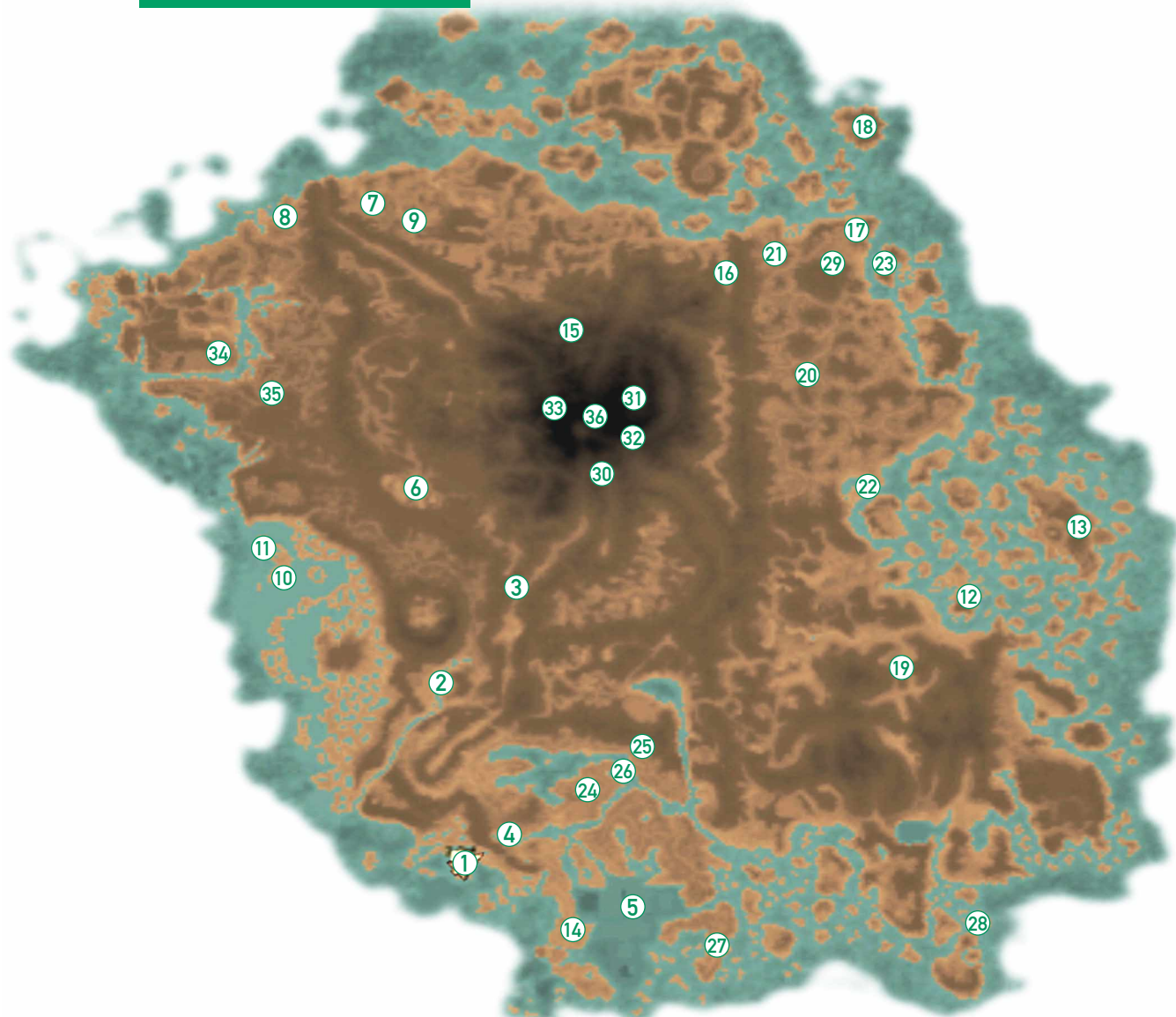
**TIPP 9:** Bevor Sie zu den Urshilaku Astral Burial Caverns (9) aufbrechen, sollten Sie sich mit Anti-Geister-Waffen versehen – also einer (möglichst starken) magischen Klinge oder kräftigen Angriffszaubern.

Die gesuchte Höhle finden Sie südlich und ein Stückchen östlich des Camps. Innen hauen Sie sich durch Astral, Karma and Laterus Burial, dann klettern Sie den Steinpfeiler bis ganz hinauf zum Juno Burial. Dort stellt sich Ihnen der Geist Sul-Senipuls entgegen. Seinen sterblichen Überresten entnehmen Sie nach dem Kampf den gesuchten Bonebiter-Bogen und bringen ihn zurück zu Sul-Matuul. Nach der Aufnahme in den Stamm steht ein kurzes Gespräch mit der Dorfältesten Nibani Maesa plus Crash-Kurs in Sachen verlorene Prophezeiungen an.

**Wo ist das Lager des Sechsten Hauses?**

**TIPP 10:** Caius in Balmora hat eine Erkundungsmission gegen eine Basis des Sechs-

**Die Insel Vvardenfell**



- (1) Seyda Neen, (2) Balmora, (3) Arknythana, (4) Pelagiad, (5) Vivec, (6) Ald'Ruhn, (7) Urshilaku-Camp, (8) Khuul, (9) Burial Caverns, (10) Gnaar Mok, (11) Ilunibi, (12) Tel Fyr, (13) Sadrith Mora, (14) Ebonheart, (15) Kogoruhn, (16) Cave of the Incarnate, (17) Ahemussa-Camp, (18) Ald Daedroth, (19) Erabenimsun-Camp, (20) Zainab-Camp, (21) Nerano, (22) Tel Aruhn, (23) Tel Mora, (24) Dren-Plantage, (25) Suran, (26) Ules-Anwesen, (27) Omani-Anwesen, (28) Tel Branora, (29) Tel Vos, (30) Ghostgate, (31) Tureynul, (32) Odrosal, (33) Vemynal, (34) Gnisis, (35) Mamaea, (36) Dagoth Ur



ten Hauses auf der Pfanne. Erste Anlaufstation ist Fort Buckmoth bei Ald'Ruhn, wo Ihnen Raesa Pullia Details verrät: Die verdächtige Höhle nennt sich Ilunibi und befindet sich bei Gnaar Mok (10); dort weist jeder hilfsbereite Einwohner gerne den weiteren Weg zur Landspitze im Norden (11). In Ilunibi geht's gut zur Sache; decken Sie sich vorher üppig mit Heil- und Wiederherstellungs-Tränken ein. Oberschurke Dagoth Gares wartet im untersten Höhlenabschnitt (Soul's Rattle) und steckt Sie nach seinem Ableben mit Corpus an – einer tödlichen Krankheit.

#### Ich bin krank! Was nun?

**TIPP 11:** Zurück in Balmora weiß Caius zum Glück Rat: Der Magier Divayth Fyr könnte eine Heilung kennen. Reisen Sie nach Tel Fyr (12) dann per Magiergilden-Teleport nach Sadrith Mora (13) und schwimmen nach Südwesten. Innen halten Sie sich rechts und schweben durch das Loch in der Decke ein Stockwerk nach oben. Falls Sie Caius' »Rising Force«-Tränke schon leichtfertig verplempert haben sollten, stehen auf dem Schreibtisch im Arbeitszimmer zwei Reserve-Fläschchen. Divayth bekommt Caius' Artefakt als Willkommensgeschenk. Geben Sie sich als zukünftiger Nerevarin aus, um von dem skeptischen Magier auf eine Mini-Mission geschickt zu werden.

#### Was muss ich im Corpusarium tun?

**TIPP 12:** Der Eingang zum Corpusarium ist im Keller des Turms. Wichtig: Kämpfe vermeiden, keiner der Insassen darf getötet werden! Der gesuchte Yagrum Bagarn, ein aufgequollener Zwerg mit Spinnenbeinen, befindet sich am untersten Teil des Dungeons. Von ihm erhalten Sie nicht nur die gesuchten Stiefel, sondern erfahren auch noch Faszinierendes über das Schicksal der Zwerge.



Tipp 12: Im Corpusarium müssen Sie Yagrum Bagarn finden.

Mit dem Schuhwerk geht's zurück zu Divayth, der im Austausch den Heiltrunk herausrückt. Nur runter damit – die Folgen sind angenehmer als erwartet!

#### Wo ist Mehra Milo abgeblieben?

**TIPP 13:** Caius Cosades verabschiedet sich aus Vvardenfell, empfiehlt Sie aber an Mehra Milo weiter – Sie hatten schon bei Ihrem ersten Abstecher nach Vivec das Vergnügen mit der Dame. Da sie nicht in der Bibliothek der Hall of Wisdom ist, brechen Sie kurzerhand in Mehras Zimmer ein und lesen die Notiz auf dem Schränkchen. Die beiden »Rising Force«-Tränke auf dem Schreibtisch werden eingepackt, zwei »Divine Intervention«-Spruchrollen organisieren Sie in der Magiergilde im Foreign Quarter. Ein Schluck aus der Pule, und Sie schweben hoch zum Wahrheits-Ministerium – dem Mini-Mond über dem Tempel von Vivec.

#### Wie überlebe ich das Wahrheitsministerium?

**TIPP 14:** Die Wache Alvela Saram auf dem oberen Steg überlässt Ihnen den ersten Zugangsschlüssel. Der zweite ist flugs gestohlen: durch die Tür neben Saram ins Innere, dann in den Raum rechts und den Sektionsschlüssel aus dem Schreibtisch nehmen. Sprechen Sie den Wachmann nicht an! Der sicherste Weg führt zurück nach außen, auf den unteren Steg und dort wieder ins Ministerium. Rennen Sie dann an den Wachen vorbei zum Prison Keep. Dort vermeiden Sie Kämpfe, bis Sie sich durch die rechte Tür in Mehra Milos Zelle retten können – ein Öffnen-Zauber (oder eine Spruchrolle) knackt das Schloss. Die Lady bekommt eine der rettenden Schriftrollen, Sie im Gegenzug einen Verweis nach Ebonheart. Mit der verbliebenen »Divine Intervention«-Formel gelangen Sie direkt dorthin.



Tipp 14: Mehra Milo wurde ins Wahrheitsministerium verschleppt.

#### Wie komme ich zum Kloster Holmagen?

**TIPP 15:** Auf dem linken Steg am Hafen von Ebonheart (14) wartet Batta Hateria, die mit Ihnen zum Kloster Holmagen schippert. Der Eingang öffnet sich nur bei Sonnenauf- oder -untergang, eventuell ist also ein kurzes Schläfchen oder eine Runde Warten angesagt. Innen händigt Ihnen Gilvas Barlea in der Bibliothek Abschriften der verlorenen Prophezeiungen aus.

#### Wie schaffe ich die dritte Prüfung?

**TIPP 16:** Die rätselhaften Papiere nimmt Nibani Maesa im Urshilaku-Camp (7) unter die Lupe. Danach stellt Ihnen Clanchef Sul-Matuul eine neue Aufgabe: Sie sollen Corpus Weepings einen Dagoth-Becher und den Schattenschild aus der Dwemer-Festung Kogoruhn (15) besorgen. Die Trutzburg befindet sich ein ganzes Stück südöstlich des Ashlander-Dorfs, im Süden des Schreins Ebermanit.

#### Wo sind Weepings und Becher?

**TIPP 17:** Die ersten beiden Gegenstände liegen im Dome of Pollock – der Becher im Regal, die Weepings unter einer Urne am Boden. Dummerweise wacht in der Kammer auch Dagoth Girer, ein knackiger Gegner. Wenn Ihnen der Kampf zu brenzlich wird, verlassen Sie den Dome und schlucken einige Heiltränke.

#### Und wo in der Festung ist der Schattenschild?

**TIPP 18:** Für den Schattenschild müssen Sie sich tief in die Eingeweide der Festung wagen. Durch den Keller geht's in eine Kanalisation, danach weiter bis zum Abschnitt Bleeding Heart. Auf einem der Opferaltäre liegt der magische Schild. Gegenüber gibt's übrigens extrem nützliche deadriscche Handschuhe aufzusammeln. Mit den drei Gegenständen im Gepäck schauen Sie wieder bei Sul-Matuul vorbei.

**Was bedeutet Sul-Matuuls Rätsel?**

**TIPP 19:** Der Rätselspruch, den der dankbare Clanchef ausplaudert, will erst einmal entschlüsselt werden. Aufklärung geben Nibani Maesa (die gesuchte Höhle öffnet sich nur im Morgengrauen oder in der Dämmerung), ein beliebiger Ashlander-Jäger (die Höhle liegt im Tal des Windes, bei einer Felsnadel) und jeder Ashlander-Scout (auf der Felsnadel liegt ein weißer Stein). Alle drei Hinweise lassen sich im Urshilaku-Camp finden.

**Wo finde ich die Cave of the Incarnate?**

**TIPP 20:** Reisen Sie nach Osten, bis Sie die den Schrein Zergonibal erreichen. Kurz dahinter führen zwei Täler nach Süden; auf der Karte sind sie als kurze, helle Streifen zu sehen. Der richtige Weg geht in die östliche Schlucht, vorbei an der Dareleth-Gruft, dann spiralförmig den Berg hinauf. Vor dem Eingang zur Cave of the Incarnate (16) campen Sie, bis die Sonne auf- oder untergeht. Innen nimmt Ihr Held den Ring an sich und spricht nach der Zwischensequenz mit allen Geistern.

**Wie werde ich Urshilaku-Nerevarine?**

**TIPP 21:** Der erste Ashlander-Stamm – die Urshilaku (7) – ist sowieso auf Ihrer Seite. Sammeln Sie von Clanchef Sul-Matuul den Zahn als Symbol des Nerevarine ein. Die Aufenthaltsorte der drei anderen Gruppen verrät Ihnen jeder Ashlander-Scout; danach sind die Orte dauerhaft auf der Karte markiert.

**Wie überzeuge ich den Stamm Ahemussa?**

**TIPP 22:** Der Stamm Ahemussa (17) lebt in der nordöstlichsten Ecke des Landes. Erklären Sie erst einem der Dorfältesten (Kausi, Dutadalk oder Yenammu) Ihr Anliegen, bevor Sie bei der weisen Frau Sinammu Mirpal vorsprechen. Die möchte gern den Schrein Ald Daedroth

(18) gesichert sehen. Das Heiligtum befindet sich auf einer Insel direkt im Norden des Dorfs – laufen Sie hin.

**Hey, in Ald Daedroth kämpfen Leute! Worum geht es dabei?**

**TIPP 23:** In Ald Daedroth schlagen sich Tempelwächter mit Kultanhängern. Als Kämpfer mischen Sie einfach mit, kriegsmüde Helden können aber auch Diplomatie einsetzen: Die Tempel-Soldaten nicken eine Plünderung des Schreins ab; die Fanatiker werden zahm, wenn Sie der Anführerin Hlireni (in der Antechamber) das Leben schenken. Danach muss Sinammu Mirpal sicher vom Dorf zur Statue im Inner Shrine eskortiert werden, damit Sie den Segen des Ahemussa-Clans samt Madstone erhalten.

**Was tun beim Stamm Erabenimsun?**

**TIPP 24:** Der Stamm Erabenimsun (19) hat sein Lager südöstlich des Magierturms Tel Fyr aufgeschlagen. Ein Gespräch mit der weisen Frau Manirai lässt wenig Gutes hoffen: Die sture Führungsriege des Lagers muss komplett ausgeschaltet werden. Töten Sie nacheinander Ranabi, Ashu-Ahhe, Ahaz und Ulath-Pal in ihren Zelten. Die Kämpfe sind schwer; hier lohnt sich der Einsatz gehorteter Spruchrollen. Nach getaner Arbeit melden Sie sich wieder bei Manirai.

**Und was tue ich jetzt? Han-Ammu will nicht Anführer werden!**

**TIPP 25:** Er muss erst motiviert werden. Das nötige Rüstzeug findet sich bei den Leichen von Ranabi (Erur-Dans Kutte), Ahaz (Sanit-Kils Feuerherz) und Ulath-Pal (Kriegsaxt von Airan Ammu). Die drei Gegenstände bekommt Han-Ammu, Sie dafür die Ernennung zum Nerevarine und das Clansymbol (Han-Ammu nach den Prophezeiungen fragen).

**Wie werde ich Zainab-Nevarine?**

**TIPP 26:** Fehlt noch der vierte Stamm, Zainab, der sich südwestlich der Stadt Vos niedergelassen hat (20). Ashkhan Kaushad ist eher amüsiert von Ihrem Anliegen, solange seine Sympathie für Sie unter dem Wert 70 bleibt – bestechen Sie ihn mit viel Geld oder einen Paar exquisiter Schuhe. Dann schickt er Sie als Vampirkiller in die Nerano-Gruft.

**Wo ist die Nerano-Gruft?**

**TIPP 27:** Die muffige Grabkammer liegt im Norden, ein Stück hinter der Dweimer-Ruine Nchuleft (21). Innen durchstöbern Sie das Inventar der Leiche von Ursine nach dem Türschlüssel, der den Weg in die Hauptkammer öffnet. Dort widersetzt sich der Vampir Calvario vergeblich seinem endgültigen Ableben.

**Wo kriege ich eine Braut her?**

**TIPP 28:** Ashkan Kaushad ist noch nicht zufrieden, nun soll eine Telvanni-Braut her. Unmöglich, verrät die weise Frau Sonnumma Zabamat, nur ein Trick kann weiterhelfen: Eine Sklavin muss passend verkleidet werden. Die Leibeigene kaufen Sie von Savile Imayn bei Tel Aruhn (22), einem Magierturm westlich von Sadrith Mora (am besten von dort per Schiff reisen). Vorher werden aber noch in Tel Mora (23, per Schiff von Tel Aruhn erreichbar) ein exklusives Hemd nebst ebensolchem Rock und Schuhen bei Schneiderin Elegan erworben. Zusätzlich erstehen Sie eine Flasche Telvanni Bug Musk aus Joldas Apotheke. Die Sachen bekommt die Sklavin Falura. Das so getarnte Mädel wird von Ihnen ins Zainab-Camp eskortiert. Zur Belohnung gibt's den Zainab Thong.

**Wie werde ich Hortator der drei Häuser?**

**TIPP 29:** Sie müssen jeweils mit dem Sprecher jedes Hauses, dann mit allen



Tipp 20: Sprechen Sie mit allen Geistern in der Cave of the Incarnate.



Tipp 23: Streithähne in Ald Daedroth – da stören wir besser nicht.





Ratsmitgliedern reden, um deren Segen einzuholen. Wo sich die hohen Herren aufhalten, erfahren Sie literarisch – aus dem Buch »3E 426«.

#### Wie überzeuge ich die Anführer von Haus Hlaalu?

**TIPP 30:** Die sechs Anführer des Hauses Hlaalu wohnen in und um Vivec (5). Halten Sie eine gut gefüllte Geldbörse bereit. Erste Station ist Frontmann Crassus Curio in seinem Anwesen am Hlaalu Plaza in Vivec. Sein Einverständnis kostet 1.000 Gold für Fremde, 500 Gold für Hlaalu-Anhänger und nichts für, äh, willige Frauen.

#### Was will Yngling Half-Troll?

**TIPP 31:** Ziemlich viel Geld. Yngling wohnt ganz oben im Vivecer Kanton St. Olms. Sein Okay gibt er gegen eine Spende von 2.000 Goldstücken. Für Hlaalu-Mitglieder ist der Preis ermäßigt: 1.000 Gold.

#### Ich kann Dram Bero nicht finden! Wo steckt der Typ?

**TIPP 32:** Im Obergeschoss von St. Olms steht ein Geisterhaus mitsamt gut verschlossener Tür. Kaufen Sie in der Magiergilde im Foreign Quarter einen potenten Öffnen-Spruch, um das Schloss zu knacken. Dram Bero ist so beeindruckt von Ihrer Hartnäckigkeit, dass er Ihnen umsonst seinen Segen gibt.

#### Wo lebt Orvas Dren?

**TIPP 33:** Der reiche Orvas Dren besitzt eine große Plantage zwischen Vivec und Suran (24). Besuchen Sie ihn dort in seinem Herrenhaus. Wenn Sie seine Sympathie auf 70 steigern, dann zieht die Lüge, Sie würden Vvardenfell vor dem Imperium schützen. Diebe können außerdem im Keller Erpressungsmaterial finden. Ansonsten hilft nur plumpe Gewalt, um Dren wegzuräumen.

#### Wo sind Nevena Ules und Velado Omani?

**TIPP 34:** Nevena Ules lebt in ihrem Anwesen (26) im Westen von Suran (25). Sie gibt ihr Einverständnis erst, wenn Sie Orvas Dren überzeugt oder erledigt haben, dafür aber umsonst. Das Gleiche gilt für Velado Omani; ihr Haus steht auf der Insel östlich von Vivec (27). Mit dem Segen aller Ratsmitglieder kehren Sie zu Crassus Curio im Hlaalu-Kanton von Vivec zurück und holen sich den Hortator-Gürtel ab.

#### Hortator des Hauses Telvanni

**TIPP 35:** Die Mitglieder des mächtigen Magierhauses Telvanni leben über die ganze Insel Vvardenfell verstreut; zum Glück sind alle Wohnorte per Boot zu erreichen, am besten von Sadrith Mora (13) aus. Weil alle Ratsmitglieder in hohen Türmen wohnen, sollten Sie sich dick mit »Rising Force«-Tränken eindecken.

#### Wie überzeuge ich Neloeth?

**TIPP 36:** Meister Neloeth lebt in Tel Naga, dem Turm in der Stadtmitte von Sadrith Mora (13). Mit einer Sympathie von 70 erfüllt Neloeth Ihren Wunsch nach Anerkennung, andernfalls erledigen Sie ihn.

#### Wo finde ich Therana?

**TIPP 37:** Tel Branora (28) im Süden ist mit dem Boot zu erreichen und außerdem die Heimat von Meisterin Therana. Die Dame braucht satte 80 Sympathiepunkte, um Ihnen zuzustimmen; falls Sie redegewandelt sind, lässt sie sich auch amüsieren. Zur Not spricht wieder das Schwert.

#### Was will Dratha?

**TIPP 38:** Ein Stück nördlich von Sadrith Mora liegt Tel Mora (23), Wohnsitz der Magierin Dratha. Weiblichen Helden schüttelt sie vorbehaltlos die Hand, Männer müssen schon sehr sympathisch sein (mindestens 80) – oder sehr brutal.

#### Wo ist Aryon?

**TIPP 39:** Meister Aryon hat sich in der Festungsrue Tel Vos (29) verschanzt (die Burg ist per Boot von Tel Mora zu erreichen). Ersteigen Sie einen der Türme, von dort fliegen Sie zum Eingang in der Mitte der Ruine. Aryon muss glücklicherweise nicht erst lange überzeugt werden.

#### Gothrem gibt mir keine klare Antwort!

**TIPP 40:** Der finstere Gothrem in Tel Aruhn (22, Boot fährt von Vos) spielt auf Zeit. Ihn müssen Sie auf jeden Fall umbringen. Nun reisen Sie noch rasch ein letztes Mal nach Vos, um von Aryon die Hortator-Kutte abzuholen.

#### Hortator des Hauses Redoran

**TIPP 41:** Haus Redoran und alle seine wichtigen Mitglieder sitzen in Ald'Ruhn (6), in der großen Haupthalle. Ansprechpartner ist Athyn Sarethi in seinem Anwesen. Er bittet Sie, seinen Sohn aus dem Haus des Ratsherren Venim zu befreien. Der Eingang liegt auf der gegenüberliegenden Seite der großen Halle.

#### Ich kann Varvus Sarethi nicht finden!

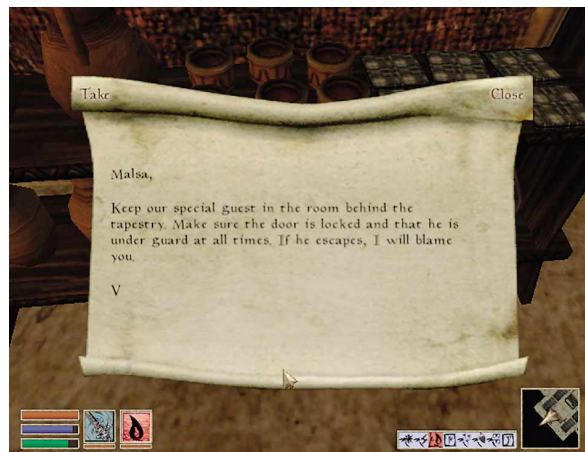
**TIPP 42:** Im Venim-Anwesen betreten Sie den rechten Flügel des Hauses und stibitzen den Schlüssel, der im Regal liegt. Der öffnet die Türe im Gang rechts, der an einem Wandteppich endet – werfen Sie mal einen Blick hinter den Behang. Mit Varvus im Gefolge fliehen Sie auf dem schnellsten Wege aus dem Gebäude, ohne sich auf Kämpfe einzulassen.

#### Wo wohnen die ganzen Ratsmitglieder?

**TIPP 43:** Nach der Rückkehr seines Sohnes erklärt Sie Sarethi zum Hortator – fehlt nur noch das Einverständnis der anderen Ratsmitglieder. Garisa Llethri hat ein Anwesen in der Halle, ebenso wie Hlaren Ramoran und Miner Arobar. Brara Morvayn



Tipp 30: Erster Ansprechpartner für Haus Hlaalu: Crassus Curio in Vivec.



Tipp 42: Der entscheidende Hinweis zum Aufenthaltsort von Varvus.

lebt im hinteren Teil der Ratshalle (Council Hall) in eigenen Räumen.

**Wie besiege ich Bolvyn Venim?**

**TIPP 44:** Bleibt nur noch Bolvyn Venim – der Mann, dessen Gefangenen Sie gerade entwendet haben. Der Alte ist so sauer, dass er Sie zum Duell in der Arena von Vivec fordert. Reisen Sie dorthin. Venim ist ein extrem harter Gegner, lässt sich aber austricksen: Schweben Sie per Zauberspruch auf den Balkon der Arena, und bekämpfen Sie ihn von oben mit Zaubern oder Geschossen, bis er den Geist aufgibt. Anschließend überreicht Ihnen Athyn Sarethi in Ald'Ruhn den Hortator-Ring und eine Einladung des Hohepriesters Saryoni.

**Ich bin Hortator und Nerevarine. Und jetzt?**

**TIPP 45:** Es wird Zeit für einen Besuch beim Hohepriester Saryoni. Der Weg zu ihm führt über den Heiler Danso Indules im Tempel von Vivec. Er erlaubt Ihnen, mit Saryoni zu reden. Nehmen Sie nicht den (bewachten) Vordereingang zu den Gemächern des Tempeloberen, sondern knacken Sie die verschlossene Hintertür in der Hall of Wisdom (Dietriche oder Spruchrolle). Saryoni rät Ihnen, Lord Vivec persönlich zu treffen, und gibt Ihnen einen Palastschlüssel.

**Was soll ich bei Vivec?**

**TIPP 46:** Besuchen Sie den Halbgott im Palast ganz im Süden der Stadt. Er gibt Ihnen ein mächtiges Schwert, wenn Sie ihm schwören, Dagoth Ur zu vernichten. Außerdem erklärt er, was Sie als Nächstes zu tun haben: Vampire jagen.

**Wo finde ich die sieben Ash Vampires?**

**TIPP 47:** Sechs Vampire warten innerhalb des Ghostfence auf dem roten Berg. Der Eingang zu dieser abgeschotteten Gegend ist die Feste Ghostgate (30), eine

Burg im Süden des Bergs. Der siebte, Dagoth Araynys, lebt in einer Festung in der Nähe von Gnisis (Tipp 52).

**Wie werde ich Dagoth Uthol los?**

**TIPP 48:** Der erste Ash Vampire steckt tief unter der Festung Kogoruhn (15) – dieses Bauwerk kennen Sie schon aus einer der Nerevarine-Prüfungen (Tipp 16). Es geht aber auch schneller: Ein Stück im Nordwesten des Berggipfels liegt der Eingang zur Höhle Charma's Breath. Innen finden und töten Sie Dagoth Uthol.

**Wo stecken Nummer zwei und drei?**

**TIPP 49:** Die beiden nächsten Vampire befinden sich in Tureynul, nordöstlich des Berggipfels (31). Machen Sie kurzen Prozess mit diesen Kreaturen.

**Was bewacht Dagoth Odros?**

**TIPP 50:** Der vierte Vampir schiebt in Odrosal (32) Wache; die Festung befindet sich vom Berggipfel aus eine kurze Strecke weit im Südosten. Nehmen Sie Dagoth Odros nach dem Kampf den Schlüssel ab; der öffnet den Turm, in dem das mächtige Kurzschwert Keening lagert.

**Jetzt zu Dagoth Venym!**

**TIPP 51:** Ash Vampire Numero fünf hockt in der Festung Vemynal (33) im Nordwesten des Gipfels und besitzt den großartigen Kriegshammer Sunder – trennt sich aber nicht freiwillig von ihm. Sie wissen, was zu tun ist.

**Ich kann Dagoth Araynys nicht finden!**

**TIPP 52:** Reisen Sie nach Gnisis (34). Im Süden liegt die Festung Berandas, im Osten davon Mamaea (35), der Unterschlupf von Dagoth Araynys. Der Ash Vampire ist extrem stark, seien Sie also ausgeruht und gut mit Notfall-Magie versorgt. Sein Soul Ring ist den Kampf aber locker wert.

**Bleibt noch Dagoth Gilvoth...**

**TIPP 53:** Der siebte Ash Vampire ist das letzte Hindernis auf dem Weg zum Obergegner Dagoth Ur. Es wird Zeit, Dagoth Urs Zitadelle (36) auf dem roten Berg zu stürmen. Die Eingangstür öffnet eine Kurbel linker Hand. In der Lower Facility stellen und erledigen Sie Dagoth Gilvoth.

**Wie besiege ich Dagoth Ur?**

**TIPP 54:** Nach einem Plausch mit Ihrem Erzfeind dürfen Sie sich auf den Kampf vorbereiten. Das heißt für Sie: Werte auffüllen, Schutzzauber sprechen (benutzen Sie die kürzlich erbeuteten Artefakte der besiegten Ash Vampires), Kreaturen beschwören. Sobald Sie den ersten Schlag tun, entbrennt der Kampf. Halten Sie durch, bis Dagoth Ur verschwindet.

**War's das?**

**TIPP 55:** Nicht ganz. Dagoth Ur bezieht seine Energie aus dem Herz von Lorkhan. Das müssen Sie zerstören. In Akulakhans Chamber wirft sich Ihnen Dagoth Ur samt jeder Menge Gegner entgegen; wenn Sie beim ersten Kampf schon Probleme hatten, sollten Sie das Scharmützel diesmal besser vermeiden (Chamäleon- oder Unsichtbarkeits-Sprüche helfen). Ihr Ziel ist die Brust des riesigen Roboters.

**Wie (und womit) zerstöre ich das Herz von Lorkhan?**

**TIPP 56:** Nur die Artefakte Sunder und Keening können das Herz verwunden. Achtung: Bevor Sie eine der beiden Waffen in die Hand nehmen, müssen Sie Wraithguard angelegt haben! Schlagen Sie das Herz dann einmal mit Sunder und fünfmal mit Keening. Das war's: Dagoth Ur haucht sein unheiliges Leben aus. Vorsicht, der Roboter bricht anschließend zusammen. Gratulation: Sie haben Vvardenfell vor der Eroberung gerettet! **CS**



Tipp 48: Der erste Ash Vampire, Dagoth Uthol, lebt in Charma's Breath.



Tipp 53: Eine Kurbel öffnet den Eingang zu Dagoth Urs Zitadelle.