



The Elder Scrolls V - Skyrim mit Dragonborn und Dawnguard

Quest- und Aufgaben
Übersicht

Robert Micketeit
21.05.2022

Inhaltsverzeichnis

Skyrim Quests.....	1	Die Bleiche Fürstin (Frostbruch Krypta)	10
Hauptstory	1	Shalidors Erkenntnisse (Akademie Winterfeste).....	10
Entfesselt	1	Ein Bote der Liebe (Rifton)	10
Vor dem Sturm	1	Quests der Magiergilde	11
Ödsturzhügelgrab	1	Erste Lektion (Winterfeste Akademie)	11
Der Aufstieg des Drachens.....	1	Unter Saarthal (Umgebung Winterfeste)	11
Der Weg der Stimme	1	Ran an die Bücher	11
Das Horn v. Jurgen Windrufer	1	Gute Vorsätze.....	11
Eine Klinge im Dunkeln	1	Enthüllung des Ungesehenen.....	11
Diplomatische Immunität	2	Schadensbegrenzung	11
Eine Ratte in der Klemme	2	Der Stab des Magnus	12
Alduins Mauer	2	Das Auge von Magnus	12
Der Hals der Welt	2	Quests der Diebesgilde	13
Das Wissen der Alten.....	2	Reine Glückssache	13
Alduins Fluch	3	Geschäftliche Angelegenheiten	13
Der Gefallene (Teil 1).....	3	Laut und deutlich	13
Die unendliche Geschichte	3	Nebenquests zu Laut und deutlich.....	13
Der Gefallene (Teil 2).....	3	Geistiges Gift	13
Der Hort des Weltenfressers	3	Ein einfältiger Halunk	13
Sovngarde.....	3	Vielsagendes Schweigen	14
Der Drachentöter.....	3	Harte Antworten	14
Nebenquests in der Welt.....	4	Die Verfolgung	14
Schicksalstreffen im Mondschein (Falkenring)	4	Die Wiederherstellung der Dreieinigkeit.....	14
Die goldene Klaue (Flusswald)	4	Gebundet	14
In höchster Not (Weißlauf)	4	Die Rückkehr der Finsternis.....	15
Ein uralter Kult (Hillgrunds Grab).....	4	Sonderaufgabe der Diebesgilde	15
Auf leisen Sohlen (Trevas Wacht)	4	Diebesgilde zu altem Glanz verhelfen	15
Sühne.....	4	Die gefälschte Begnadigung (Weißlauf)	15
Die verbotene Legende (Umgebung Invarstatt)	5	Schatten von Summerset (Windhelm)	15
Onmunds Bitte (Akademie von Winterfeste)	5	Ein Silberstreif (Markarth).....	15
Der Segen der Natur (Weißlauf)	5	Die holde Kreckin (Einsamkeit).....	16
Verstumte Zungen (Volunruud).....	5	Unter neuer Geschäftsführung	16
Unergründliche Tiefen (Rifton)	5	Keinen Zacken aus der Krone brechen (Welt)	16
Zurück zu den Wurzeln (Schwarzweite).....	5	Quests der Gefährten.....	17
Die Flammen Hüten (Bardenakademie in Einsamkeit) ...	6	Zu den Waffen.....	17
Die letzte Ruhe (Morthal)	6	Die Aufnahmeprüfung.....	17
Die verschollene Expedition (Markarth)	6	Die silberne Hand	17
Die Verschwörung der Abgeschworenen (Markarth) ...	6	Die Wiederbeschaffung.....	17
Keiner entkommt der Cidhna-Mine (Markarth)	6	Die Ehre des Blutes	17
Eine Schriftrolle für Anska (Hohentorruinen)	7	Eine gerechte Rache.....	17
Blut auf dem Eis (Windhelm)	7	Zu Ehren der Toten.....	18
Das verspätete Begräbnis (Wachturm Weißlauf)	7	Nichts als Ärger in Himmelsrand	18
Die Wolfsschädelhöhle	7	Ein Bezahlter Schläger.....	18
Die Rückkehr der Wolfskönigin.....	7	Rettungsmission	18
Das Weiße Fläschchen (Windhelm)	7	Ein Stich ins Herz	18
Das zerbrochene Fläschchen (Windhelm)	8	Quests der Dunklen Bruderschaft	19
Die Heiligen Prüfungen der Kyne.....	8	Verlorene Unschuld.....	19
Versprochen ist Versprochen	8	Wer solche Freunde hat	19
J'Zargos Experiment (Akademie von Winterfeste)	8	Die Zuflucht	19
Die Belagerung des Drachenkultes	8	Quests der Kaiserlichen.....	20
Der Vermisste (Weißlauf)	8	Ein neuer Rekrut	20
Das Herz von Dibella (Markath)	9	Die Zackenkrone.....	20
Licht aus (Einsamkeit)	9	Eine Nachricht für Weißlauf	20
Das Böse lauert (Valthume)	9	Die Schlacht um Weißlauf	20
Aufschwung Ost (Windhelm Hafen)	9	Die Wiedervereinigung von Himmelsrand	20
Nachbeben (Akademie Winterfeste)	9	Die falsche Front	20
Arniels Endeavor (Akademie Winterfeste)	9		
Arniel's Aufgabe (Akademie Winterfeste)	9		
Arniel's Aufgabe Teil 2 (Akademie Winterfeste).....	10		

Die Schlacht um Festung Dunstad	20	Quests in Erweiterung Drachenblut (Solstheim)	39
Befreiung aus Festung Kastav	21		
Die Schlacht um Festung Sonnenwacht	21		
Die Schlacht um Festung Amol	21		
Die Schlacht um Windhelm	21		
Deadra Quests	21	Hauptquests.....	39
Im Morgengrauen.....	21	Drachenblut	39
Der schwarze Stern.....	21	Der Tempel von Miraak.....	39
Ein lebendiger Albtraum.....	22	Das Schicksal der Skaal.....	39
Der Verfluchte Stamm	22	Geläuterte Steine	39
Bruchstücke der Vergangenheit	22	Der Weg des Wissens	39
Der beste Freund eines Daedra	22	Der Waldmensch.....	40
Die Flüstertür (Weißlauf)	23	Auf dem Gipfel von Apocrypha	40
Die Entschlüsselung des Übernatürlichen	23	Quests um die Schwarzen Bücher	41
Der Geist des Wahnsinns.....	23	Schwarzes Buch: Filament und Filigran	41
Das Haus des Schreckens.....	23	Schwarzes Buch: Das verborgene Zwielflicht	41
Boethias Ruf	23	Schwarzes Buch: Der bleiche Regent	41
Der Geschmack des Totes.....	24	Schwarzes Buch: Unerzählte Legenden.....	41
Eine gedenkwürdige Nacht.....	24	Schwarzes Buch: Wind der Veränderung	41
Das einzige Heilmittel	24	Rabenfels Quests	42
Angel Quests	25	Marsch der Toten.....	42
Angelfreunde.....	25	Die letzte Einfahrt	42
Nicht Kneifen	25	Kalt abserviert	42
Der Fang des Tages.....	25	Eine neue Schuld	42
Klar im Kopf	25	Skaal-Dorf Quests	43
Herz aus Gold.....	25	Eine neue Stalhrimquelle	43
Goldenes Dup	25	Verlorenes Erbe.....	43
Sonstiges Quests (Diese werden nach Erfüllung nicht mehr im Tagebuch angezeigt)	26	Tel Mithryn-Quests	44
Dämmerstern (2)	26	Dornenherzautopsie	44
Drachenbrücke (1).....	26	Aus der Asche.....	44
Einsamkeit (17)	26	Heilung eines Hause.....	44
Falkenring (8).....	27	Herzsteine	44
Flusswald (3).....	28	Verlorenes Wissen	44
Invarstatt (5).....	28	Alte Freunde.....	44
Karthwaska (1).....	28	Diener wider Willen	45
Kyneshain (4)	28	Testobjekt	45
Markarth (11)	29	Wind und Sand.....	45
Morthal (3)	29	Azras Stäbe.....	45
Rifton (20).....	30	Nebenquests.....	46
Rorickstatt (1)	31	Todesmal.....	46
Weißlauf (8).....	31	Der Häuptling der Methalle	46
Windhelm (12).....	32	Ausgrabungsarbeiten	46
Winterfeste (5)	33	Sonstige Quests	47
Winterfeste (Akademie) (6)	33	Rabenfels (9)	47
Welt (29).....	33	Skaal Dorf (3).....	48
Quests in Erweiterung Dawnguard	37	Welt (1)	48
Hauptquests.....	37	Quests aus Heilige und Verführer	49
Quests der Dämmerwacht	37	Hauptquests.....	49
Quests des Volkihar Clans	37	Machtverhältnis	49
Sonstige Quests	38	Für Ordnung sorgen	49
Verloren in der Vergangenheit	38	Sonstige Quest (4).....	49

Skyrim Quests

Hauptstory

Entfesselt

- Schlag dich zur Festung durch
- Betritt die Festung mit Hadvar oder mit Ralof
- Finde einige Ausrüstungsgegenstände
- Entkomme aus Helgen

In diesem Abschnitt erstellt man seinen Spielcharakter, wird in die Welt eingeführt und recht simpel durch diesen Story Teil geleitet.

Vor dem Sturm

- Sprich in Flusswald mit Alvor
- Sprich mit dem Jarl von Weißlauf

Ab nun kann man sich in der Welt frei bewegen und nicht nur der Hauptstory folgen, sondern auch andere Nebenquest und Aufgaben erfüllen. Am Ende gibt es eine Stahlrüstung vom Jarl als Belohnung.

Ödsturzhügelgrab

- Sprich mit Farengar
- Bringe den Drachenstein in deinen Besitz
- Bringe den Drachenstein zu Farengar

Am besten man erledigt das Nebenquest "Die goldene Klaue" in Flusswald und erforscht das Grab gleich komplett, wodurch man automatisch in den Besitz des Drachensteins kommt und diese Quest ist schnell komplett erledigt. Als Belohnung darf man nun in Weißlauf ein Haus erwerben und bekommt noch eine Rüstung.

Der Aufstieg des Drachens

- Sprich mit Jarl Balgruuf
- Triff Irileth in der Nähe des westlichen Wachturms
- Töte den Drachen / Untersuche den Drachen
- Erstatte Jarl Balgruuf Bericht
- Optional: Setze deinen neuen Schrei ein

Nachdem die Drachenseele auf einen überging, kann man nun den Schrei der Ultimativen Kraft anwenden, nachdem man das Wort "Kraft" im Ödsturzhügelgrab erlernt hat. Als Belohnung wird man zum Thane von Weißlauf ernannt, erhält eine magische Waffe und eine Begleiterin steht zur Verfügung. Bei der Rückkehr trifft man am Tor von Weißlauf auf Krieger der Alik'r, wodurch eine Nebenquest gestartet wird.

Der Weg der Stimme

- Sprich mit den Graubärten
- Demonstriere deinen Schrei "Unerbittliche Macht"
- Sprich mit Arngar / Lerne das Wort der Macht von Einarth
- Demonstriere deinen Schrei "Unerbittliche Macht 3/3"
- Lerne das Wort der Macht von Borri
- Demonstriere deinen Schrei "Wirbelwind-Sprint"

Bei Invarstatt steigt man über die Stufen den Berg hoch bis man die Graubärte erreicht. Am besten man übernimmt auch gleich die kleine Nebenaufgabe aus Invarstatt und bringt den Graubärten Vorräte.

Das Horn v. Jurgen Windrufer

- Bringe das Horn von Jurgen Windrufer in deinen Besitz
- Lies die Nachricht / Triff dich mit dem Dieb des Horns
- Bringe das Horn zu Arngar
- Lerne das Wort der Macht von Wulfgar
- Empfange den Gruß der Graubärte

Eine weite Reise um das Horn zu suchen und um dann nur eine Nachricht zu finden. In Flusswald bekommt man das Horn dann jedoch von Delphine übergeben und es starte an dieser Stelle schon das nächste Quest. Um die Geschichte rund um das Horn zu beenden muss man aber noch einmal zu den Graubärten und dort das letzte Wort der Macht erlernen.

Eine Klinge im Dunkeln

- Sprich mit Delphine
- Finde den Drachenfriedhof
- Töte den Drachen Sahlknir
- Sprich mit Delphine

Noch eine weite Reise, doch dieses Mal zusammen mit Delphine in das Dorf Kyneshain. Dort geht es gleich dramatisch zur Sache und es gilt den gerade erweckten Drachen zu töten.

Diplomatische Immunität

- Triff Delphine in Flusswald
- Triff Malborn in Einsamkeit
- Gib Malborn die Ausrüstung
- Triff Delphine bei den Ställen / Sprich mit Delphine
- Lenke die anderen Gäste ab und entferne dich von der Feier
- Optional: Beschaffe dir deine Ausrüstung zurück
- Suche nach Informationen über die Rückkehr der Drachen
- Entkomme aus der Botschaft der Thalmor
- Sprich mit Delphine.

Man schmuggelt sich mit einer Einladung auf eine Feier der Thalmor. Zuvor gibt man Malborn die Ausrüstung welche man in der Botschaft benutzen möchte, alles andere wird dann von Delphine aufgehoben. Auf der Feier einfach den Mann der nichts zu trinken bekommt etwas Wein bringen und er wird für Ablenkung sorgen. Zurück in Flusswald spricht man mit Delphine und nimmt sich die verwahrte Ausrüstung aus der Kiste mit. Hinweis: Beim ersten Besuch in Einsamkeit beobachten man eine Hinrichtung. Der getötete besitzt ein Amulett von Talos. Dieses kann man an sich nehmen und die Zeit zwischen Drachenschreie wird um 20% verkürzt.

Eine Ratte in der Klemme

- Sprich mit Brynjolf
- Suche im Rattenweg nach Esberns Versteck
- Finde Esbern in der Wohnkaserne im Rattenweg
- Sprich mit Esbern

Sobald man Brynjolf in Rifton anspricht muss man erst sein Vertrauen gewinnen und eine Nebenaufgabe (siehe "Reine Glückssache") für ihn erledigen. Damit wird man dann auch in die Diebesgilde eingeführt. Ansonsten geht es an dieser Stelle nur darum Esbern zu finden und hier und da diesen zu beschützen.

Alduins Mauer

- Eskortiere Esbern nach Flusswald / Sprich mit Esbern
- Verschaffe dir Zutritt zum Tempel der Himmelszuflucht
- Finde das Geheimnis von Alduins Mauer heraus

Nachdem Esbern in Flusswald mit Delphine alles besprochen hat bricht man auf zu einen Tempel der Klingen. Die Rätsel um in den Tempel zu kommen sind recht leicht und es geht eigentlich alles rund um das Symbol des Drachenbluts. Im Tempel findet man eine Klingengerüstung und deren Schwerter. Bevor es weiter geht spricht man mit Delphine die uns die Aufgabe überträgt neuen Klingen anzuwerben und zu ihr zu bringen.

Der Hals der Welt

- Sprich mit Arngeir
- Erlerne den Schrei "Wolkenlose Himmel"
- Öffne den Weg mit Hilfe des Schreis "Wolkenlose Himmel"
- Sprich mit Paarthurax
- Las dir von Paarthurax das Wort der Macht beibringen
- Setze deinen Schrei "Feueratem" gegen Paarthurax ein
- Sprich mit Paarthurax

Hat man Arngeir überzeugt einen zu ihren Meister zu lassen, lernt er uns den Schrei um zu ihm zu kommen. Diesen wendet man mehrmals an, auf den Weg weiter nach oben auf den Berg. Der Meister stellt sich als Drache heraus der jedoch gutmütig ist und neben weiteren Information uns einen weiteren Schrei lernt.

Das Wissen der Alten

- Finde heraus wo sich die Schriftrolle der Alten befindet, oder
- Optional: Sprich mit Arngeir
- Bringe die Schriftrolle in deinen Besitz

Im Gespräch mit Paarthurax, erfährt man das man die nötigen Informationen sicherlich in der Bibliothek der Akademie von Winterfeste findet. Spricht man zuerst mit Arngeir wird er einen auch nur dorthin schicken. In der Bibliothek legt uns Urag gro-Shub zwei Bücher auf den Tisch die man bis zum Ende lesen sollte. Das eine ist sehr Verwirrend und man spricht Urag gleich darauf an, umso Informationen über den Fachmann von solchen Schriftrollen "Septimus Signus" zu erhalten. Hat man ihn gefunden wird er einen zwei Gegenstände (eine Kugel und ein Lexikon) übergeben und das Daedra Quest "Die Entschlüsselung des Übernatürlichen" startet, in dessen Zuge man eine Schriftrolle der Alten findet

Für die Schriftrolle ist nur wichtig den Turm von Mzark in der Schwarzweite zu erreichen. Dazu durchquert man die Zwergenruine Altand, die man über die Eishöhle betreten kann. In der Ruine kann mit der Kugel ein Mechanismus aktiviert werden um den Zugang zur Schwarzweite zu öffnen. Über den Quest Marker kann man nun den Turm von Mzark schnell finden, jedoch dann später daran denken das hier noch einiges zu entdecken gibt (siehe Daedra Quest und Nebenaufgaben usw.) Im Turm nun einfach das Lexikon in den Mechanismus legen und dann solange den zweiten Schalter von rechts drücken bis sich der zweite Schalter von links aktiviert. Den aktivierten Schalter dann drücken und der ganz links ist aktiviert und lässt sich drücken. So öffnet sich der Mechanismus und eine Schriftrolle der Alten erscheint. Nicht vergessen den Würfel, der nun beschrieben wurde wieder mitnehmen da Septimus den ja wieder beschrieben zurück haben möchte.

Alduins Fluch

- Lies die Schriftrolle der Alten an der Zeit Wende
- Erlerne den Schrei "Drachenfall" von den Helden der Nord
- Bezwinge Alduin

An der markierten Stelle nutzt man einfach die Schriftrolle der Alten und schaut den Ereignissen in der Vergangenheit einfach zu. Zurück in der Gegenwart kämpft man gegen Alduin und nutzt dabei nun den neu erlernten Schrei Drachenfall, um diesen zur Landung zu zwingen. Besiegen kann man ihn jedoch noch nicht.

Der Gefallene (Teil 1)

- Sprich mit Paarthurnax, oder sprich mit Arngeir oder sprich mit Esbern
- Sprich mit dem Jaarl von Weißlauf
- Sichere dir den Beistand der Graubärte bei der Aushandlung des Waffenstillstandes zu.

Nun geht es darum die Festung Weißlauf nutzen zu dürfen um einen Drachen lebend zu fangen.

Die unendliche Geschichte

- Sprich mit Arngeir
- Sprich mit General Tullius / Sprich mit Ulfric Sturmmantel
- Sprich mit Arngeir / Nimm Platz
- Handle einen Waffenstilland aus

Zurück bei den Graubärten, erinnert man dies noch einmal das es um den Frieden geht um die letzten Zweifel zu bereinigen. Wenn man dann noch kurz wartet, kann man die Ankunft von Delfine und Esbern beiwohnen, als Vertreter der Klingen von den Graubärten nicht so gerne gesehen.

Im großen Saal beginnt die Verhandlung sobald man sich als erster setzt. Ulfric wird jedoch protestieren wegen der Anwesenden Thalmor, aber man kann ihn dazu bringen die Anwesenheit zu akzeptieren. In den weiteren Verhandlungen kann man nun die eine oder andere Seite unterstützen und stärken, oder versuchen so neutral wie möglich zu sein. Die Stadt Markarth wird jedoch an die Sturmmäntel fallen und der beste Tausch dafür wäre Rifton für das Kaiserreich. Egal wie man die Verhandlung führt, wirklich abrechen wird keine Partei.

Der Gefallene (Teil 2)

- Erlerne den Schrei, mit dem man Odahviing rufen kann
- Stelle Odahviing eine Falle / Rufe Odahviing zur Drachenfeste
- Bezwinge Odahviing und nimm ihn gefangen / Verhöre Odahviing

Nach dem die vorhergehenden Verhandlungen nun abgeschlossen sind, kann man nun diese Hauptquest fortführen. Bevor Esbern die Halle

verlässt, bringt er uns den Schrei bei den man benötigt um den Drachen Odahviing zu rufen. In der Drachenfeste nutzt man den Schrei und wendet auch den Schrei Drachenfall an um ihn zum Landen zu bringen. Dann versucht man gar nicht gegen ihn zu kämpfen, sondern zieht sich weiter zurück damit die Falle zuschnappen kann wenn der Drache einen folgt

Der Hort des Weltenfressers

- Gewähre Odahviing die Freiheit / Sprich mit Odahviing
- Begib dich zu Alduins Portal nach Sovngarde
- Betritt Sovngarde

Nach dem man den Drachen wieder freilässt, kann man mit ihm nun zu dem Hort reisen wo das Portal von Alduin liegt. Dort kämpft man sich bis zum Portal durch und durchschreitet es einfach.

Sovngarde

- Finde heraus wie man Alduin besiegt
- Erlange die Erlaubnis, die Halle der Tapferkeit zu betreten
- Sprich mit den Helden von Sovngarde

Bei dem Ort handelt es sich um ein Tal, welches man einfach zum anderen Ende hin durchläuft. Auf dem Weg trifft man einige Soldaten

die in Kämpfen gefallen sind und nun versuchen sich im Nebel zurecht zu finden, dabei erzählen sie auch etwas über die Halle der Tapferkeit. Am Ende des Tals trifft man auf den Wächter, mit dem man kurz kämpfen muss um die Erlaubnis zu bekommen, die Halle betreten zu dürfen. In der Halle trifft man auf die 3 Helden die Alduin schon einmal verbannt haben und nun helfen möchten diesen endgültig zu besiegen.

Der Drachentöter

- Hilf den Helden Sovngardes, Alduins Nebel zu bannen
- Bezwinge Alduin

Zurück im Tal muss man nun mit dem Schrei "Wolkenloser Himmel" den Nebel, also Alduins Seelenfalle, bannen. Es ist nötig dies mehrmals

zu tun, da Alduin den Nebel gleich wieder aufkommen lässt. Greift Alduin an, holt man diesen mit den Schrei "Drachenfall" vom Himmel um besser gegen ihn kämpfen zu können. Hat man Alduin besiegt, erlernt man noch den Schrei der Belohnung bevor man in die Welt von Himmelsrand, und all den Problemen die noch zu lösen sind, zurück kehrt.

Nebenquests in der Welt

Schicksalstreffen im Mondschein (Falkenring)

- Sprich mit Sinding
- Töte die Bestie
- Beginne die Jagd
- Töte Sinding / Häute Sinding
- Sprich mit Hircine

In Falkenring wurde ein kleines Mädchen ermordet, von einem Kerl der nun im Gefängnis sitzt. Von diesem erfährt man die Hintergründe bevor er sich in einen Werwolf verwandelt und flieht. Den verfluchten Ring hat man nun am Finger und muss einen Jagd erfolgreich beenden, nur um nun Sinding zu jagen und zu erledigen. Dann ist man den Ring auch wieder los und erhält eine besondere Rüstung als Belohnung

Die goldene Klaue (Flusswald)

- Bringe die goldene Klaue in deinen Besitz
- Erschlage Arvel
- Finde das Geheimnis des Ödsturzhübelgrabs
- Bringe die Klaue zu Lucan

Im Handelsgeschäft erfährt man von Lucan Valerius das ihm ein Artefakt gestohlen wurde. Sobald man dieses von den Banditen hat,

erforscht man das Geheimnis der Grabstätte um das Wort der Macht "Kraft" zu finden und einen Drachenstein nach dem Sieg über den Hohen Draugfürsten. Das verschlossene Gitter öffnet man indem man links im Raum die Symbole so dreht wie diese auf den Platten oberhalb des Gitters angezeigt werden. Die Türe mit den Drehscheiben lässt sich genauso öffnen, nur das die Symbole auf der Klaue selbst sind.

In höchster Not (Weißlauf)

- Finde die Rothwardonin
- Sprich mit Saadia, oder Berichte den Alik'r von Saadias Aufenthaltsort
- Sprich mit den Gefangenen der Alik'r, oder Berichte den Alik'r...
- Töte Kematu oder rede mit ihm
- Kehre zu Saadir zurück

Nach der Rückkehr vom westlichen Wachturm trifft man auf die Alik'r Krieger am Tor die eine Rothwardonin suchen. Diese findet man schnell in der Gaststätte "Die Beflaggte Möhre". Bei den Möglichkeiten sich zwischen den beiden Parteien zu entscheiden bleibe ich in dem Fall bei Saadir.

Ein uralter Kult (Hillgrunds Grab)

- Bezwinge Vals Veran
- Alternativ: Beschütze Golldir
- Sprich mit Golldir

Am Eingang zu Hillgrunds Grab trifft man auf Golldir der Hilfe wegen einen Totenbeschwörer benötigt. Im Laufe der Aufgabe erhält man die Schlüssel zum Grab und zur Truhe von Hillgrund. Als Belohnung gibt es 500 Goldstücke und Golldir steht als Gefährte zur Verfügung.

Auf leisen Sohlen (Trevas Wacht)

- Verschaffe dir über die Hintertür Zutritt zu Trevas Wacht
- Öffne das Tor zu Trevas Wacht über den Hebel im Hof
- Triff dich mit Stalleo im Hof

Stalleo trifft man mit Leibwache in der Nähe der abgeschotteten Befestigungsanlage. Von dort geht es über einen Geheimtunnel in die Anlage durch die man sich gegen Banditen durchkämpft. Die Belohnung ist das Zauberbuch Leben entdecken.

Sühne

- Hilf Illia, die Spitze des Dunkellichtturms zu erreichen
- Bezwinge Illias Mutter auf der Spitze des Dunkellichtturms

Zum starten der Aufgabe betritt man den Dunkellichtturm und trifft auf Illia. Illia steht einen danach als Begleiterin zur Verfügung und man darf den Hexenstab behalten

Die verbotene Legende (Umgebung Invarstatt)

- Erforsche die Legende von Gauldur
- Erfahre von Daynas Valens die Wahrheit
- Lies Daynas Valens Aufzeichnungen
- Gehe der kryptischen Botschaft nach
- Finde die Bruchstücke des Amuletts von Gauldur in Geirmunds Halle, Folgunthur und Saarthal.
- Füge das Amulett von Gauldur zusammen
- Nimm das Amulett von Gauldur an dich

Das spannende und weitreichende Quest startet mit dem Fund des Buches "Verlorene Legenden", bei einem toten Abenteurer in Geirmunds Hallen, nahe des Feurschleierhügels von Ivarstatt. Am

besten dringt man auch gleich tiefer in die Grabstätte ein und holt das erst Bruchstück, bevor man nach Folgunthur weiterreist. Die benötigte Elfenbeinklaue findet man bei Daynas Valens Leiche im Grab. Zu Saarthal erhält man erst Zugang über die Quest "Unter Saarthal" welches startet nach dem Beitritt zur Winterfeste Akademie. In Winterfeste sollte man sich bei der Händlerin Birna aber noch die Korallendrachenklaue für 50 Goldmünzen besorgen, falls man diese noch nicht hat.

In der letzten Stätte wo das Amulett zusammengefügt werden soll, benötigt man die Elfenbeinklaue und die andere welche man an dem Ort findet. Nach dem nochmaligen Kampf gegen die drei Brüder kann man das Amulett an sich nehmen und auf dem Rückweg noch einen kleinen Raum plündern der durch die Beben frei gelegt wurde.

Onmunds Bitte (Akademie von Winterfeste)

- Sprich mit Enthir
- Finde den Stab für Enthir
- Bringe den Stab zu Enthir
- Bringe das Amulett zu Onmund

Onmund in der Akademie hat einen schlechten Handel mit Enthir gemacht und möchte sein Amulett zurück. Nach einem Wortwechsel mit Enthir stimmt dieser zu es zurückzugeben wenn man ihm einen verzauberten Stab besorgt. Nach Abschluss der Quest steht Onmund als Gefährte zur Verfügung.

Der Segen der Natur (Weißlauf)

- Bringe Nesselfluch in deinen Besitz
- Bringe Nesselfluch zu Danica
- Bringe Ahnenschimmerharz in deinen Besitz
- Folge Maurice / Nimm den Setzling
- Kehre zu Danica zurück

Oberhalb des Marktplatzes (oder im Tempel) trifft man auf Danica Reine-Quelle, die einen diese Aufgabe stellt. Sobald man ihr Nesselfluch bringt meldet sich ein Abenteurer mit dem Namen Maurice, am besten nimmt man ihn als Wegbegleiter mit. Bevor man nun mit Nesselfluch den Baum verletzt, nachdem man sich damit schon durch die Wurzeln gekämpft hat, spricht Maurice über eine schonendere Methode und man erhält einen kleinen Baum über den sich Danica ebenfalls freut.

Verstummte Zungen (Volunruud)

- Finde die Zeremonienwaffe
- Öffne das Grab des Ältesten
- Bezwinge Kvenel

Betritt man die Grabstätte findet man am Eingang ein Tagebuch wodurch dieses Nebenquest gestartet wird.

Unergründliche Tiefen (Rifton)

- Bringe das Lexikon nach Avanchzel

Im Hafenviertel von Rifton, spricht einen irgendwann zufällig "Aus Tiefsten Tiefen" an. Sie übergibt uns einen Quader, das sogenannte Lexikon, welchen man unbedingt wieder an seinen alten Platz zurückbringen soll. Es stellt sich heraus das sie das Lexikon aus einer Zwergen Ruine mitgenommen hat.

Zurück zu den Wurzeln (Schwarzweite)

- Lerne die Bedeutung der purpurnen Nirnwurz
- Samle in Schwarzweite 30 purpurne Nirnwurz
- Bringe 30 purpurne Nirnwurz zu Avrusa Sarethi

Betritt man die Schwarzweite zum Beispiel im Zusammenhang der Daedra Quest "Die Entschlüsselung des Übernatürlichen" über Alftand, sieht man direkt voraus eine Steinhaus das sich als Siderions Feldlabor herausstellt. Sobald man die purpurne Nirnwurz an sich nimmt startet

diese Aufgabe. Der nächste Schritt ist dann das Feldtagebuch von den Überresten des Forschers zu nehmen und zu lesen.

Schwarzweite ist sehr weitläufig und auch wenn man schnell Nirnwurz findet, muss man sich für 30 Stück Zeit nehmen und in so manche abgelegenen Ecken, Schluchten und Ruinen schauen. Der Ton der von einer Nirnwurz ausgestrahlt wird hilft jedoch dabei. Avrusa Sarethi ist dankbar für die Hilfe und dafür nun auch das Schicksal ihres Freundes zu kennen. Spricht man weiter mit ihr und bietet Hilfe an, erhält man noch ein kleines Nebenquest in dem man ihr Jasbay Beeren sammeln soll.

Die Flammen Hüten (Bardenakademie in Einsameit)

- Erkunde die Bardenakademie
- Finde König Olafs Vers
- Kehre zur Bardenakademie zurück
- Hilf Viarmo, bei der Rekonstruktion von König Olafs Vers
- Triff Viarmo im Blauen Palast / Sieh zu wie Viarmo Olafs Vers vorträgt
- Sprich mit Viarmo / Sprich mit Jorn
- Unterhalte dich nach Sonnenuntergang mit Jorn
- Wohne der Verbrennung von König Olaf bei

In den Tavernen in Himmelsstatt trifft man oft auf Barden, die im Gespräch von der Akademie in Einsamkeit erzählen. Der erste Eintrag kommt dann unter Verschiedenes ins Tagebuch und wird wieder durch die Aufnahmeprüfung in der Akademie entfernt. Hat man die Aufnahme in die Akademie geschafft, erhält man 1000 Goldstücke als Belohnung und kann noch so manche Nebenaufgaben erledigen. Während der Quest findet man die Rubindrachenklaue mit der man am Ende noch einen Drachenschrei findet.

Die letzte Ruhe (Morthal)

- Untersuche das abgebrannte Haus
- Finde Helgi nach Einbruch der Dunkelheit
- Frage Thonnir nach Laelette
- Untersuche Alvas Haus
- Zeige dem Jarl Alvas Tagebuch
- Töte den Vampirmeister
- Kehre zum Jarl von Morthal zurück

Hinter dem Gebäude des Jarls befindet sich ein abgebranntes Haus, spricht man Jarl Idgrod darauf an, erhält man die Aufgabe die Umstände zu untersuchen. Im Haus trifft man auf den Geist der Tochter die man in der Nacht suchen soll. Einfach den Hügel hinter dem Haus hoch und dort trifft man dann auf eine Vampirlady neben einen Kindersarg. Nach und nach klärt sich der Fall auf und am Ende gilt es noch den Vampirmeister in einer Höhle nahe der Stadt zu erledigen. 1000 Goldstücke winken als Belohnung.

Die verschollene Expedition (Markarth)

- Berge Stromms Tagebuch
- Berge Erjs Tagebuch / Berge Krags Tagebuch / Berge Staubs Tagebuch
- Reaktiviere Nchuand-Zels automatische Verteidigungsanlagen
- Finde jemanden, der etwas über die Expedition weiß

Hat man in einer kleinen Nebenaufgabe Nimhe die Vergiftete (Spinne) in Nehuand-Zel getötet, findet man vor den Durchgang der tiefer in die Zwergenruine führt die Leiche von Alethius und dessen Tagebuch. So startet diese Aufgabe welche am Ende 1250 Goldmünzen Belohnung einbringt, sobald man die Tagebücher an Calcelmo übergeben hat.

Die Verschwörung der Abgeschworenen (Markarth)

- Lies Eltrys Nachricht / Begib dich zum Schrein von Talos
- Finde Hinweise über Margret / Finde Hinweise über Weylin
- Finde Hinweise über Thonar
- Lies Weylins Notiz
- Finde heraus wer "N" ist / Finde Hinweise über Nepos
- Kehre zu Eltrys zurück

Betritt man zum aller ersten mal die Stadt Markarth, sieht man wie jemand ein Schwert zieht um eine Frau zu ermorden. Reagiert man schnell genug und erledigt den Attentäter bleibt die Frau (Margret) am Leben. Eltry kommt hinzu und übergibt einen Zettel und wir treffen uns im Tempel wo er die Bitte äußert ihm zu helfen die Morde aufzuklären. Also auf in die Taverne um mit Margret zu sprechen die mehr sagt wenn man andeutet sie würde etwas verheimlichen. Konnte man Sie nicht retten (Schlüssel von der Leiche mitnehmen), findet man im Zimmer ihr Tagebuch. So wird man auf die Spur von Thonar geführt. In dessen Haus "Schatzkammer" muss man die Dame am Empfang etwas einschüchtern um zu diesem vorgelassen zu werden. Spricht man mit

ihm hört man im Hintergrund Kampflärm und die Bediensteten stellen sich als getarnte Abgeschworene heraus. Zwischendurch kann es nun passieren das die Stadtwachen einen gegenüber sehr unfreundlich auftreten.

Im Armenwohngebiet fragt man am Eingang Garvey nach Weylin und mit etwas Überredung bekommt man den Schlüssel zu dessen Kammer, wo man eine weitere Notiz findet. Verlässt man die Unterkünfte trifft man auf einen Lakaian (Dryston) der einen droht und es gibt einfach eine kleine Prügelei. Am Ende erfährt man so von ihm das hinter dem "N" der Herr Nepos steckt. In dessen Haus setzt man ihn unter Druck und es stellt sich als eine Falle heraus, also wehrt man sich. Bei Nepos findet man dann dessen Tagebuch mit den letzten benötigten Informationen.

Mit dem gewonnenen Erkenntnissen geht es zurück zu Eltry in den Tempel, doch wurde dieser nun auch ermordet und die korrupten Stadtwachen schieben einen den Mord unter. Der Verhaftung sollte man sich nicht widersetzen da diese Quest so abgeschlossen wird und fliegend in die folgende übergeht.

Keiner entkommt der Cidhna-Mine (Markarth)

- Frage einen Gefangenen nach Madanach
- Überwinde Barkol die Bestie
- Unterhalte dich mit Grisvar über die Beschaffung eines Messers
- Besorge eine Flasche Skoomar für Grisvar / Bringe Grisvar das Skooma
- Sprich mit Madanarch
- Höre dir Braigs Geschichte an / Kehre zu Madanach zurück
- Töte Grisvar den Unglücklichen / Kehre zu Madanach
- Folge Madanach

In der Gefängnis Mine fragt man gleich nach Madanach und erfährt so dass man an den Ork vorbei muss. Dies kann man durch eine Prügelei erreichen oder in dem man den Ork ein Messer beschafft. Das sind dann die Aufgaben die oben in Klammern aufgeführt sind. So oder so bekommt man dann von Madanach einiges zu tun und kann so am Ende zusammen mit ihm und seinen Männern fliehen. Ebenfalls ist es möglich Madanach zu töten und mit den Schlüssel alleine durch die Ruine zu fliehen, aber die dortigen Gegner sind stark und selbst hat man keine Ausrüstung. In der Stadt geht Madanach mit seinen Männern auf die korrupten Stadtwachen los und man erhält seine Ausrüstung inklusive einer verzauberten Rüstung zurück. Der eigene Name ist übrigens wieder rein gewaschen.

Eine Schriftrolle für Anska (Hohentorruinen)

- Hilf Anska, ihre Schriftrolle wiederzubekommen
- Bringe die Schriftrolle zu Anska

Betritt man diese Grabstätte trifft man direkt hinter dem Eingang auf Anska, die Hilfe bei der Suche nach einer Schriftrolle benötigt. Da es am Ende einen neuen Drachenschrei gibt und von Anska auch ein mächtiges Zauberbuch, lohnt sich diese Aufgabe natürlich.

Blut auf dem Eis (Windhelm)

- Befrage die Zeugen
- Melde dich bei der Wache / Sprich mit Jorleif
- Untersuche den Tatort
- Verschaffe dir Zutritt zu Hjerim
- Suche nach Hinweisen
- Gehe den Hinweisen aus Hjerim nach
- Sprich mit Jorleif / Sprich mit Wuunferth
- Patrouilliere nachts die Straßen des Steinviertels / Finde den Mörder
- Sprich mit Jorleif über die Belohnung

Auf dem Friedhof vor der Totenhalle findet man einige Personen um einen Tatort, im Gespräch mit der Wache vor Ort kann man diese Aufgabe erhalten und schon mal die Zeugen befragen. Danach muss man aber noch offiziell den Auftrag des Vogts erhalten um weiter forschen zu dürfen. Am Tatort erzählt die Wache von den gefundenen Blutspuren denen man folgt um vor das Anwesen Hjerim zu kommen. Den Schlüssel erhält man recht leicht wenn man einfach im Haus darunter die Mutter anspricht und einen Schlüssel erhält. Ansonsten kann man in das Haus einbrechen. Hat man alles untersucht (dabei auch einen der Steckbriefe lesen) und auch den geheimen Raum hinter den

einen Kleiderschrank durchsucht, sucht man Viola Giordano und zeigt ihr das gefundene Tagesbuch. Diese wurde ja auf den Steckbriefen erwähnt. Sie schickt einen dann zum Vogt von Windhelm und der Magier wird als Verdächtiger verhaftet. Besser ist es jedoch wenn man direkt zum Magier geht und ihn anspricht um gleich zu erfahren wo der nächste Mord wahrscheinlich stattfinden wird.

Hinweis: Das gefundene Amulett zeigt man, bevor man zum Vogt oder dem Magier geht, einer Wache und wird von dieser dann zum Kuriositäten Laden geschickt. Dort erfährt man mehr darüber und sollte es dann auch verkaufen. Später wenn man den Mörder erledigt hat, findet man das Amulett bei dessen Leiche wieder. Verkauft man es vorher nicht, erhält es nicht seine magischen Fähigkeiten und es lässt sich im Spiel nicht mehr aus dem Inventar ablegen.

Ging man zum Vogt und der Magier wurde verhaftet, dauert es etwas und wenn man dann mit einer Wache spricht stellt sich heraus das es wieder einen Mord gegeben hat und somit der Magier Wuunferth unschuldig im Gefängnis sitzt. Spricht man mit ihm klärt sich einiges auf und er gibt den Hinweis wo das nächste Verbrechen passieren kann. In der Nacht beobachtet man tatsächlich einen Mord und hält den Täter auf. Dazu wartet man wie angegeben und schaut auch immer wieder mal zu der Schmiede und den angrenzenden Marktplatz.

Das verspätete Begräbnis (Wachturm Weißlauf)

- Überrede Loreius zur Reparatur des Rades
- Sprich mit Cicero

Hinter dem Wachturm von Weißlauf trifft man unterhalb des Loreius Hof auf den Hofnarren Cicero. Etwas durch geknallt, aber er braucht

Hilfe. Man überredet den Bauern ihm zu helfen das Rad zu reparieren und bekommt so von Cicero 750 Goldmünzen Belohnung. Alternativ kann man auch die Meinung des Bauern annehmen und Cicero bei der Wache anschwärzen, dann landet er jedoch im Gefängnis und man erhält nur 250 Goldmünzen Belohnung.

Die Wolfsschädelhöhle

- Säubere die Wolfsschädelhöhle
- Sprich mit Feuerbart

Vogt Falk Feuerbart in Einsamkeit übergibt einen diese Aufgabe, bei der man am Ende sogar noch ein Ritual von Potema verhindert. Als Belohnung gibt es 1200 Goldmünzen. Falls die Aufgabe noch nicht beim Vogt im Gespräch angezeigt wird, muss man sich erst noch mit einer kleinen Quest beweisen.

Die Rückkehr der Wolfskönigin

- Sprich mit Styrr
- Bezwinde Potema / Bringe Potemas Überreste an dich
- Übergib Potemas Überreste an Styrr
- Kehre zu Falk Feuerbart zurück

Nach dem Besuch in der Wolfsschädelhöhle erreicht einen irgendwann ein Kurier mit einer Botschaft von Falk Feuerbart. Bei ihm im Palast in Einsamkeit angekommen, erhält man nun diese Aufgabe. Am Ende winken 1800 Goldstücke und das Schild von Einsamkeit als Belohnung.

Das Weiße Fläschchen (Windhelm)

- Bringe das Weiße Fläschchen in deinen Besitz
- Bringe das Fläschchen zu Neurelion
- Sprich mit Quintus

Neurelion der ein Geschäft am Marktplatz hat streitet mit seinen Gehilfen. Spricht man ihn darauf an soll man für ihn ein Fläschchen besorgen welches sich in einer Nordgrabstätte befindet. Zurück bei Neurelion erhält man von ihm jedoch nur 5 magere Goldmünzen und eine mürrische Abfuhr. Quintus übergibt einen dann jedoch noch weitere 500 Goldmünzen.

Das zerbrochene Fläschchen (Windhelm)

- Sprich mit Quintus Navale
- Beschaffe den nichts schmelzenden Schnee
- Finde etwas Pulver aus einem Mammutstoßzahn
- Nimm das Herz eines Abgeschworenen
- Kehre zu Quintus Navale zurück

Nach dem man das Weiße Fläschchen gefunden und abgegeben hat, dauert es etwas bis einen ein Kurier erreicht mit einer Nachricht von Quintus. Bei ihm angekommen trägt er einen auf gewisse Zutaten zu besorgen, die einen wieder etwas in der Welt herumkommen lassen. Pulver aus einem Mammutstoßzahn findet man im Riesenlager Lager Steinhügelklippe in einer Schale. Hat man die Zutaten Quintus gebracht, darf man das reparierte Weiße Fläschchen behalten und sich aussuchen welcher Trank darin sein soll.

Die Heiligen Prüfungen der Kyne

- Bezwingen den Wächterwolf / Skeever / die Schlammkrabe
- Kehre zu Froki zurück
- Bezwingen den Wächterbären / das Mammut / den Säbelzahntiger
- Kehre zu Froki zurück
- Bezwingen den Wächtertroll

In den südlichen Bergen versteckt findet man Frokis Hütte der im Gespräch die folgenden Aufgaben übergibt. Bei diesen geht es hauptsächlich darum Geister der Tiere zu besiegen die überall in Himmelsrand verteilt sind. Bei der zweiten Gruppe an Tieren findet man in der Umgebung dann auch wertvolle Schätze bzw. Ausrüstungsgegenstände. Hat man den Wächtertroll besiegt findet man in der Nähe Frokis Bogen den man mitnimmt und man ganz offiziell behalten darf wenn man Froki dann von diesem erzählt. Zum Abschluss der Aufgabe erhält man Kynes Zeichen als Belohnung (Amulett).

Versprochen ist Versprochen

- Sprich mit Sibbi Schwarz-Dorn
- Stiehl Frosts Abstammungsurkunde / Stiehl Frost
- Optional: Stiehl den Schatz aus der Hütte
- Kehre zu Louis Letrush zurück

In Rifton trifft man auf Louis Letrush der einen Zuchthengst mit dem Namen Frost kaufen möchte. Diesen wollte er von Sibbi Schwarz-Dorn erhalten der jedoch ins Gefängnis gesteckt wurde. Dort redet man mit ihm nur um zu erfahren das dieser gar nicht ihm gehört. Man erfährt jedoch wo man Frost und die nötige Urkunde stehlen kann und wenn

man es Überredungsgeschick beweist gibt es noch einen Hinweis auf einen Schatz in der Hütte. Sobald man das Pferd Frost und die Urkunde hat macht man sich auf den Weg zum Treffpunkt mit Louis. Entweder übergibt man das Pferd und erhält 750 Goldmünzen als Belohnung oder man setzt Louis unter Druck und darf das Pferd behalten. Frost hat in etwa doppelte Ausdauer und Lebensenergie wie normale Pferde. Übrigens kann man im Gespräch mit Sibbi im Gefängnis noch eine Such-Nebenquest starten .

J'Zargos Experiment (Akademie von Winterfeste)

- Probieren J'Zargos Flammenmantel-Zauber an den Untoten aus
- Sprich mit J'Zargo

Im Gespräch mit J'Zargo erzählt dieser er hat keine Zeit sich mit einigen Zaubern auseinanderzusetzen und bitten einen diese anzuwenden und ihm dann darüber zu berichten. Abschließend steht er uns als Begleiter zur Verfügung.

Die Belagerung des Drachenkultes

- Beschaffe dir Rahgots Maske
- Optional: Finde Shorm Schne-Läufers Tagebuch
- Kehre zu Valmir zurück
- Töte den Betrüger Valmir.

Kommt man zufällig oder durch eine per Kurier überbrachte Botschaft nach Schützburg, östlich von Rifton, trifft man am Eingang auf Valmir. Valmir in Uniform der Kaiserlichen beauftragt einen etwas aus den Ruinen zu beschaffen. Sobald man die Maske hat und optional das Tagebuch mit der Geschichte was in der Festung passiert ist, findet man am Ausgang noch einen Drachenschrei. Valmir stellt sich dann als ein Verräter heraus und es kommt zum Kampf.

Der Vermisste (Weißlauf)

- Suche Fralia in ihrem Heim auf
- Finde Hinweise über Thoralds Verbleib
- Liefere Avulstein Beweise
- Finde einen Weg um Thorald aus der Gefangenschaft der Thalmor zu befreien. / Bringe Thorald in Sicherheit
- Sprich mit Thorald Grau-Mähne / Kehre zu Fralia Grau-Mähne zurück

In Weißlauf trifft man irgendwann auf Fralia die einen von ihren verlorenen Sohn erzählt. Willigt man ein ihr zu helfen fängt man an zu ermitteln und stellt fest das die Thalmor ihn gefangen halten. Nun geht es daran Thorald aus dem Gefängnis zu befreien. Wenn man den Kaiserlichen beigetreten ist soll man mit der angelegten Legionärs Rüstung eine weitere Gesprächsoption erhalten bei den Thalmor Wachen, ansonsten hilft nur der direkte Angriff.

Das Herz von Dibella (Markath)

- Finde das künftige Orakel von Dibella
- Befreie Fjotra aus der Gewalt der Abgeschworenen
- Bringe Fjotra zum Tempel
- Bete an Dibellas Altar

Dieses Quest startet in dem man tiefer in den Tempel von Dibella eindringt. Da man dies normalerweise nicht macht gibt es auf dem Marktplatz den Bettler Degaine, der den Auftrag bereithält die Dibella Statue zu klauen. Die Aufgabe scheitert dann zwar, sobald man den Tempelbewohnern hilft und somit die Statue nicht erhält bzw. wieder abgeben muss (je nachdem wie geschickt man war), doch das ist egal. Also willigt man ein und hilft der Priesterin das zukünftige Orakel zu finden und reist schnell nach Karthwasten. Dort erfährt man das Fjotra von den Abgeschworenen entführt wurde.

Licht aus (Einsamkeit)

- Lösche das Leuchtfeuer im Leuchtturm von Einsamkeit
- Kehre zu Jaree-Ra zurück
- Finde Deeja im Wrack der Einsläufer / Bezwinde Deeja
- Finde heraus wo Jaree-Ra's Räuberbande die Beute versteckt
- Reise zur Grotte des Zebrochenen Ruder
- Bezwinde Jaree-Ra

In der Stadt trifft man im vorderen Bereich auf die zwielichte Gestalt Jaree-Ra, welcher einen für einen Raubüberfall begeistern möchte. Es geht darum ein Schiff auflaufen zu lassen und man soll deswegen das Leuchtfeuer löschen. Danach geht man zum Wrack und wird von der Bande verraten. Nachdem man sich Luft verschafft hat, findet man einen Hinweis bei Deeja und erledigt den Rest der Räuberbande.

Das Böse lauert (Valthume)

- Sammle 3 Gefäße
- Führe mit Valdar das Ritual durch
- Bezwinde Hevnoraak

In den Ruinen von Valthume, trifft man auf den Geist von Valdar. Dieser bittet einen 3 Gefäße in den Gängen und Kammern der Anlage zu finden und ihm zu bringen. Dann benutzt man diese mit dem Becken vor dem Thron und beobachtet wie Hevnoraak wieder lebendig wird. Sobald man ihn bezwungen hat, erhält man dessen Drachepriester Maske und seinen Stab.

Aufschwung Ost (Windhelm Hafen)

- Stiehl das Logbuch Suvaris Atherons / Gib Orthus das Logbuch
- Sprich mit Stig Salz-Planke
- Erstatte Orthus Bericht
- Brich nach Japhets-Torheit auf
- Töte Haldyn / Erstatte Adelaide Bericht
- Überzeuge Adelaide zurückzukehren
- Sprich mit Orthus

Sobald die die Kaiserliche Handelsgesellschaft wieder in Windhelm vertreten ist muss man ihr gegen die Methoden der Konkurrenz beistehen, welche Piraten anheuern. Im Hafen findet man das Lager wo man auf Orthus trifft der einen Beauftragt. Nach dem Hinweis auf einige Piraten muss man mit deren Kapitän sprechen, bzw. die Info bei einer Schlägerei heraus prügeln. Danach geht es per Schiff zu dem Lager mit dem Anführer, einen Kampfmagier den es zu besiegen gilt. Als Belohnung gibt es 1500 Goldmünzen.

Nachbeben (Akademie Winterfeste)

- Schließ den Riss
- Kehre zu Tofdir zurück

Als Erzmagier erhält man im Gespräch einen Auftrag und zwar einen weiteren Riss zu schließen der sich durch die Ereignisse mit dem Auge des Magnus aufgetan hat. Dazu soll man den Stab des Magnus mitnehmen. Als Belohnung gibt es einige Goldmünzen

Arniels Endeavor (Akademie Winterfeste)

- Bringe zehn Dwemer Zahnräder zu Arniel Gane

Spricht man mit Arniel in der Akademie erzählt er von einem Projekt bei dem er Hilfe benötigt und man ihm dazu Teile besorgen soll.

Arniel's Aufgabe (Akademie Winterfeste)

- Sprich mit Enthir
- Bringe den Stab in deinen Besitz
- Bringe den Stab zu Enthir
- Sprich mit Arniel

Um das Projekt weiter zu führen muss man Arniel weiter helfen und das nächste Teil hat Enthir, der wie immer aber eine Gegenleistung erwartet. Hat man den Stab besorgt und den verzerrten Seelenstein an Arniel weitergegeben misslingt das Projekt. Unterhält man sich nun mit ihm erfährt man näheres darüber und die Aufgabe geht weiter in dem man den verzerrten Seelenstein zu einen Konvektor bringen soll.

Arniel's Aufgabe Teil 2 (Akademie Winterfeste)

- Lege den verzerrten Seelenstein in einen Konvektor
- Heize den Konvektor an
- Bringe den Seelenstein zu Arniel

Auf der Karte werden nun mehrere Konvektoren angezeigt, es genügt drei aufzusuchen um den verzerrten Seelenstein mit dem von Arniel erhaltenen Zauber aufzuheizen.

Die Bleiche Fürstin (Frostbruch Krypta)

- Finde das gestohlene Schwert
- Optional: Erfahre mehr über den Diebstahl aus der Frostbruch Krypta
- Folge Kyr und Ra'jirr in die Tunnel
- Verbanne die Bleiche Fürstin

Am Eingang zur Frostbruch Krypta sieht man schon den Streit unter den Banditen und erfährt das es um ein gefundenes Schwert geht. In der Krypta trifft man auf einige Banditen und findet nebenbei auch die Tagebücher bzw. Briefe von Kyr und Ra'jirr. Tief unten in der Krypta findet man dann einen unterirdischen Wald und trifft dabei auf die Bleiche Fürstin wo man auch das Schwert findet. Am zweiten Ausgang findet man dann auch noch eine Steinwand mit einen weiteren Drachenschrei

Shalidors Erkenntnisse (Akademie Winterfeste)

- Finde Shalidors Schriften
- Sprich mit Urag

In der Bücherei spricht man mit Urag gro-Shub und bietet an ihm zu helfen weitere Werke des Erzmagiers Shalidor zu finden.

Ein Bote der Liebe (Rifton)

- Sprich mit Fastred
- Sprich mit Fastreds Eltern
- Sprich mit Bassianus oder Klimmek
- Kehre zu Dinya Balu zurück
- Sprich mit Calcelmo
- Suche Rat bei Yngvar
- Überbringe das Gedicht
- Überbringe Faleens Brief
- Kehre zu Dinya Balu zurück
- Lege das Amulett von Mara an

-

Im Tempel von Mara bekommt man die Aufgabe Liebe in Himmelsrand zu verbreiten. Zuerst geht es zu Fastred nach Ivarstatt. Man hilft Fastred den richtigen Mann zu finden, auch wenn es am Ende egal ist welchen der beiden Herren man unterstützt. Die nächste Aufgabe ist es Calcelmo mit der Thane Faleen zu verkuppeln indem man nach dem Gespräch mit Calcelmo sich das Gedicht besorgt. Zum Abschluss gilt es noch zwei verlorene Seelen zu vereinen.

Quests der Magiergilde

Erste Lektion (Winterfeste Akademie)

- Begib dich zu Akademie von Winterfeste
- Zaubern zum Beweis deiner Fähigkeiten. (Versch. Varianten möglich)
- Melde dich bei Mirabelle Ervine
- Mache einen Rundgang durch die Akademie von Winterfeste
- Lass dich von Tolfdir einweisen

Im Laufe des Spiels trifft man auf Hofmagier die einen den Hinweis geben die Akademie von Winterfeste zu besuchen. Der Eintrag im Tagebuch verschwindet wieder sobald man dort angelangt ist und in die Akademie durch Faralda eingelassen wird.

Unter Saarthal (Umgebung Winterfeste)

- Triff Tolfdir vor Saarthal / Folge Tolfdir
- Finde Anriel Gale / Suche nach magischen Artefakten
- Entkomme mit dem Amulett von Saarthal der Falle / Folge Tolfdir
- Erzähl Tolfdir von deiner Vision / Folge Tolfdir-Finde heraus, welche Gefahren in Saarthal lauern
- Sprich mit den Erzmagier

tiefer in die Grabstätte zu gelangen. Hat man Probleme die Säulen einzustellen, am besten vorne rechts beginnen und dann alle einmal auf die richtige Position drehen. Dann wird die Verbindung untereinander gelöst und man die nun wieder falsch stehenden Säulen korrigieren, ohne dass sich die anderen wieder verstellen. Die Grabstätte verlässt man am Ende am besten durch die Türe hinter der Entdeckung, da man dort dann ein weiteres Wort erlernen kann. Nebenbei ist dieses Nebenquest auch nötig um überhaupt Zugang zu Saarthal zu erhalten, um so das Nebenquest rund um die Bruchstücke des Amuletts von Gauldur zu lösen. In Winterfeste sollte man sich auch gleich bei der Händlerin Birna noch die Korallendrachenklaue für 50 Goldmünzen besorgen.

In der Nähe von Anriel Gale sieht man ein goldenes Amulett an einer Wand. Nimmt man dieses löst man die Falle aus und sobald man dieses anlegt genügt eine Zerstörungsauber um die Wand nun zu öffnen und

Ran an die Bücher

- Sprich mit Urag gro-Shub
- Finde die gestohlenen Bücher (3)
- Optional: Befreie Orthon
- Bringe die Bücher zurück

Als Belohnung gibt es einige Bücher welche verschiedene Fertigkeiten verbessern.

Gute Vorsätze

- Sprich mit Tolfdir / Lass dich von Tolfdir einweisen
- Folge Ancano / Sprich mit Quaranir
- Finde den Auguren von Dunlain
- Melde dich bei Savos Aren

Am Ende wird man mit einen verzauberten Ring belohnt .

Enthüllung des Ungesehenen

- Sprich mit Mirabelle Ervine
- Finde die Ruinen von Mzulft
- Suche nach den Wissenschaftlern der Synode
- Dringe zum Okular vor
- Folge Paratus
- Füge den Kristall in das Okular ein
- Fokussiere das Okular (3x Eiszauber wirken) / Sprich mit Paratus
- Melde dich bei Savos Aren

Ein langer Weg durch eine Zwergen Ruine steht bevor. In dieser findet man einige tote Wissenschaftler und einer hat den wichtigen Stein der benötigt wird um am Ende das Okular zum Laufen zu bringen. Einfach Hitze und Eiszauber auf das Okular richten bis die Lichtstrahlen dann die Bahnen treffen, um mit den Schaltern die Spiegel an der Decke dann ausrichten zu können.

Schadensbegrenzung

- Finde den Erzmagier
- Beschütze die Stadt Winterfeste
- Töte die Kreaturen die Winterfeste heimsuchen (10)
- Melde dich bei Mirabelle Ervine

Einfach die 10 Biester mit Hilfe von Faralda erledigen, sie steht an der Brücke und steht einen bei wen man sie anspricht.

Der Stab des Magnus

- Betritt Labyrinthion
- Finde den Stab des Magnus
- Kehre zu Tolfdir zurück

Eigentlich nur eine der üblichen hinrennen und suchen Quest.

Das Auge von Magnus

- Bringe mit Hilfe des Stabes des Magnus in die Akademie ein
- Bringe in die Halle der Elemente vor
- Bezwinge Ancano
- Sprich mit Tolfdir / Sprich mit Quaranir

Um Ancano zu besiegen nützt es nichts den Stab auf ihn anzuwenden, da er gegen alle Angriffe geschützt ist. Um ihn den Schutz zu berauben muss man den Stab auf die Kugel richten bis sich diese verändert und Ancano angreifbar wird. Anschliessend wird man zum Erzmagier der Akademie und erhält auch dessen Räumlichkeiten zur eigenen Verfügung. Die Questreihe der Magiergilde ist an dieser Stelle abgeschlossen.

Quests der Diebesgilde

Reine Glückssache

- Suche Brynjolf tagsüber auf
- Stiehl Madesis Ring
- Platziere Madesis Ring
- Sprich mit Brynjolf

Diese Aufgabe, welche gleich den Auftakt der Diebesgildenquests darstellt, startet sobald man in der Hauptquest nach Rifton gelangt um Esbern zu finden und man mit Brynjolf zum ersten Mal spricht. Sind alles abgelenkt muss man nur den Ring stehlen und den armen Kerl dann zustecken, dazu am besten hinter die Kisten schleichen auf denen dieser sitzt.

Geschäftliche Angelegenheiten

- Finde Brynjolf in der Zersplitterten Flasche
- Treibe Keeravas Schulden ein
- Treibe die Schulden von Bersi honig Hand ein
- Treibe Haelgas Schulden ein
- Optional: Benutze Talen-Jei, um an Keeravas heran zu kommen
- Optional: Zerstöre Bersis kostbare Zwergenerne
- Optional: Stiehl Haelgas Dibella Statue
- Kehre zu Brynjolf zurück

Hat man mit Brynjolf in der Zersplitterten Flasche gesprochen und die 3 Personen genannt bekommen, redet man noch mit ihm über deren Schwachpunkte. So hat man leicht ein Druckmittel in dem man mit Talen-Jei redet der nicht möchte das Keeravas etwas passiert. Auf die Urne muss man nur einschlagen bis diese zerspringt. Die Statue hat man sich auch leicht angeeignet und bekommt die Schulden ohne Probleme ausgezahlt. Als Belohnung gibt es 300 Goldmünzen und einige Zaubertränke.

Laut und deutlich

- Folge Brynjolf / Höre was Mercer Frey zu sagen hat
- Sprich mit Brynjolf
- Stecke drei Bienenstöcke in Brand
- Räume Aringoths Tresor aus
- Optional: Sprich mit Vex über Gut Goldenglanz
- Optional: Betritt Goldenglanz über die Kanalisation
- Kehre zu Brynjolf zurück

Am besten spricht man mit Vex in der Diebesgilde um den Hinweis auf den Zugang per Kanalisation zu erhalten. So kann man sich leichter in das Haus schleichen. Am besten auch in der Nacht damit man sich den Schlüssel von Aringoth besorgen kann. Wenn dies nicht funktioniert kann man den Tresor auch knacken. Als kleine Belohnung erhält man 500 Goldmünzen und die nächste Mission beginnt.

Nebenquests zu Laut und deutlich

- Lass dir von Tonilia deine Gildentrüstung aushändigen
- Lass dir von Delvin über die Diebesgilde berichten
- Lass dir von Vex über die Diebesgilde berichten

Hierbei handelt es sich um drei Einträge die im Zusammenhang mit der Mission Laut und deutlich unter Verschiedenes eingetragen werden. Man erhält nicht nur seine Rüstung sondern lernt auch die beiden Auftraggeber für lukrative Nebenaufgaben in der Diebesgilde kennen.

Geistiges Gift

- Sprich mit Maven Schwarz-Dorn / Sprich mit Mallus Maccius
- Sprich mit Sabjorn
- Vergifte das Nest / Vergifte den Kessel mit Honigbräu
- Kehre zu Sabjorn zurück / Nimm an der Verkostung teil
- Sprich mit Mallus Maccius
- Finde heraus, wer Sabjorns stiller Teilhaber ist
- Kehre zu Maven Schwarz-Dorn zurück
- Kehre zu Brynjolf zurück

Eine recht einfache Aufgabe, jedoch mit einer kleinen Überraschung im Tunnel der zur Brauerei führt. Dort unten hält sich eine starker Magier auf der sehr aggressiv auf jeden losgeht.

Ein einfältiger Halunk

- Sprich mit Mercer Frey
- Optional: Sprich mit Brynjolf
- Sprich mit Gulum-Ei
- Stiehl eine Kiste mit Feuerbrand-Wein
- Entlocke Gulum-Ei Informationen
- Beschatte Gulum-Ei / Stelle Gulum-Ei zur Rede
- Kehre zu Mercer Frey zurück

Am besten man sprich auch mit Brynjolf über Gulum-Ei umso einiges über diesen zu erfahren. Bei Gulum-Ei angekommen macht es noch keinen Sinn ihn zu drohen aber man kann ihn vielleicht überreden. Er fordert eine Kiste Wein die ihm Blauen Palast steht. Hat man im Palast schon einen guten Ruf, zählt das dann nicht einmal als Diebstahl. Trotz den Infos die man nun erhält, verrät er noch nicht den Namen der Hinter allem steckt. Also Beschattet man ihn und bricht hinter ihm in das Lagerhaus ein und schleicht sich dann durch bis es in die Salzwassergrote übergeht. Dort kämpft man sich den Weg gegen Banditen frei und erwischt am Ende Gulum-Ei den nun alles sagt und uns noch einiges überlässt.

Vielsagendes Schweigen

- Triff Mercer Frey vor der Schneeschleierzuflucht
- Betritt die Schneeschleierzuflucht
- Finde Karliah / Sprich mit Karliah

Mercer kann einen nicht nur den Eingang des Grabs öffnen sondern im weiteren Verlauf auch das Tor wo man eigentlich eine der Klauen als Schlüssel benötigt. Dahinter jedoch stellt sich Mercer als Verräter heraus und werden durch eine verwirrende Aktion von Karliah jedoch gerettet. Sie hat das Tagebuch des ermordeten Gildenmeisters gefunden und benötigt nun Hilfe dies Übersetzen zu lassen. Vorher gibt es einige Tränke und Gifte als Belohnung

Harte Antworten

- Sprich mit Enthir / Sprich mit Calcelmo
- Verschaffe dir Zutritt zu Calcelmos Museum
- Bringe Calcelmos Übersetzungshandbuch für Falmer in deinen Besitz
- Kopiere die Inschriften auf Calcelmos Stein
- Kehre zu Enthir zurück / Sprich mit Enthir
- Sprich mit Karliah

Hat man für Calcelmo schon die Spinne erledigt, ist man im Besitz des Museumsschlüssel. Durch das Museum geht es dann tief in das Labor hinein, wo man auch auf Wachen trifft. Die Inschriften lassen sich leicht kopieren wenn man im Raum dahinter die Papierrollen und die Holzkohle mitnimmt. Nach der Übersetzung des Tagebuchs durch Enthir, erhält man noch die Klinge der Nachtigall als Belohnung.

Die Verfolgung

- Triff Karliah in der Zersplitterten Flasche
- Folge Karliah / Sprich mit Brynjolf
- Brich in Mercers aus ein
- Schieß auf den Mechanismus, um die Ramper zu senken
- Unterhalte dich mit Vex über Valds Schuld
- Finde die Schreibfeder der Wiederholung im Honrichsee
- Binge die Schreibfeder der Wiederholung zu Marven
- Finde Hinweise auf Mercers Aufenthaltsort
- Sprich mit Brynjolf

Es geht nun darum Hinweise zu finden was Mercer vor hat und dazu such man in dessen Haus. Um hinein zu kommen kann man den Wächter Vald ausschalten, die Erlaubnis bekommt man sogar von der Diebesgilde, aber eleganter ist es mit Vex zu reden um mehr über Vald zu erfahren und seinen Schulden bei Marven. Spricht man mit Marven möchte sie das wir ihr eine wertvolle Schreibfeder zurückbringen die im See durch Valds Dummheit verloren ging (Am Schönwetterhof liegen kleine Inseln im See wenn man gerade zwischen der Stadt und der Insel mit Gut Goldenglanz schaut, dort am Seegrund liegt ein kleines Bootswrack und eine kleine Kiste mit der Schreibfeder). Bringt man die Schreibfeder zu Marven, muss man Vald nur noch das Schreiben bringen und als Dank öffnet er die Türen und übergibt die Schlüssel, trotzdem kann man natürlich immer noch auf den Rampen Mechanismus schießen und von dort ins Haus gehen.

Die Wiederherstellung der Dreieinigkeit

- Höre Karliah zu / Triff Karliah beim Findling
- Aktiviere den Rüstungsschrein
- Lege die Nachtigallrüstung an / Folge Karliah
- Stell dich auf die Rune am Boden
- Sprich mit Karliah / Sprich mit Brynjolf

In dieser Quest geht es darum mehr zu erfahren und zu einer Nachtigall ernannt zu werden und somit auch diese Rüstung zu erhalten.

Geblandet

- Reise nach Irkngthand
- Sprich mit Karliah
- Finde Mercer Frey / Töte Mercer Frey
- Bringe den Skelettschlüssel in deinen Besitz
- Entkomme aus Irkngthand
- Sprich mit Karliah

Es gilt sich durch die Zwergenruine zu kämpfen um dann endlich gegen Mercer Frey anzutreten. Nach dem Kampf findet man bei seiner Leiche neben den gesuchten Skelettschlüssel auch die Augen der Falmer. Diese kann man dann zu Delvin bringen, was auch als Nebenquest angezeigt wird. Am Ende gibt es von Karliah noch den Bogen der Nachtigall als Belohnung.

Die Rückkehr der Finsternis

- Betritt das Dämmergrab
- Sprich mit dem Nachtigallwächter / Folge dem Pilgerpfad
 - Optional: Bringe Nystroms Tagebuch in deinen Besitz
- Bringe den Skelettschlüssel zurück zum Schattensee
- Höre, was Nocturnal zu sagen hat / Sprich mit Karliah
- Wähle deine Rolle als Nachtigall

Im Dämmergrab angekommen spricht man mit dem Wächter, der einen vor den anderen warnt da sich diese verändert haben. Auch gibt er den Hinweis auf ein Tagebuch mit Hinweisen über den Pilgerpfad. Das Buch liegt gleich in derselben großen Eingangshalle. Am Ende des Dämmergrabes springt man in den alten Schacht, auch wenn es unten zuerst keinen Ausweg mehr gibt. Doch schon nach kurzer Zeit erwacht der Schlüssel und es geht weiter. Nach dem Gespräch mit Nocturnal und Karliah wählt man nun noch welche Fähigkeit man als Nachtigall nutzen möchte. Nach einen Tag kann man dies allerdings jederzeit ändern.

Sonderaufgabe der Diebesgilde

- Bringe die Honigbrau-Karaffe zu Delvin (700 Gold)
- Bringe die Statue der Bienenkönigin zu Delvin (700 Gold)
- Bringe die Seekarte der Ost-Kaiserl. Handelsges. zu Delvin (800 Gold)
- Bringe das Schiffsmodell zu Delvin (800 Gold)
- Bringe Dwemerrätselwürfel zu Delvin (800 Gold)
- Bringe das Auge der Falmer zu Delvin (3200 Gold)
- Bringe die Büste des Grauen Fuchses zu Delvin (800 Gold)
- ...

Diese Sonderaufgaben erscheinen immer erst unter Verschiedenes im Tagebuch wenn man im Laufe des Spiels einen dieser acht besonderen Gegenstände findet. Jeden soll man dann zu Delvin bringen um den Lohn zu kassieren, die Höhe habe ich in dem Fall oben vermerkt.

Die Honigbrau-Karaffe liegt im Büro von Sabjorn in der Honigbräu Brauerei (Quest Geistiges Gift). Die Bienenköniginnenstatue findet man auf dem Nachttisch in Aringoths Schlafzimmer von Gut Goldenglanz (Quest: Laut und deutlich). Die Seekarte liegt in einem Haus auf einem Tisch in der Niederlassung der Ost-Kaiserlichen Handelsgesellschaft, welches sich Nord-Westlich in der Ecke befindet (Quest: Ein einfältiger Halunke). Das Schiffsmodell findet man in dem Nordgrab Schneeschleierzufucht (Quest: Vielsagendes Schweigen). Den Dwemerrätselwürfel findet man in den Tiefen des Labors von Calcelmo hinter dem Museum in Markarth (Quest: Harte Antworten). In der Diebesgilden Quest "Die Wiederherstellung der Dreieinigkeit" findet man bei Mercers Leiche dann das Auge der Falmer.

Diebesgilde zu altem Glanz verhelfen

Um dies zu schaffen muss man in den Städten Einsamkeit, Windhelm, Weißlauf und Markarth jeweils 5 Aufgaben erledigt haben. Diese Aufgaben erhält man von Vlex und Delvin in der Zisterne. Die beiden verteilen unterschiedliche Aufgaben wie Diebstähle wo man jemanden erleichtern muss, Raubzüge wo es gilt in einer Stadt Dinge im Wert von 500 Goldmünzen zu stehlen bis hin zu Bilanzfälschung wo man die Geschäftsbücher manipuliert und noch einigen ähnlichen Missionen. Es ist dabei egal welche Variante man wie oft erledigt, sobald man in einer Stadt 5 Aufgaben erledigt hat, erhält man von Delvin für diese Stadt einen der folgenden Sonderaufträge. In der Stadt Rifton kann man ebenfalls Aufgaben erledigen, die bringen jedoch nur Gold ein und führen nicht zu einer Sonderaufgabe.

Die gefälschte Begnadigung (Weißlauf)

- Sprich mit Olfried Kampf-Geborener
- Stiehl den Brief der Arn belastet
- Fälsche das Häftlingsverzeichnis

Hat man für Delvin und Vex 5 Missionen in Weißlauf erfüllt, erhält man von Delvin diese Quest. Hat man in Weißlauf schon einen guten Ruf und ist recht weit in der Hauptstory ist es einfach in die Gemäcker zu kommen.

Schatten von Summerset (Windhelm)

- Sprich mit Torsten Grausam-Meer
- Bringe Fjoltis Silbermedaillon in deinen Besitz
- Sprich mit Nirange
- Reise zur Höhle bei den Flüsternden Hügel

-Kehre zu Torsten Grausam-Meer zurück
Hat man für Delvin und Vex 5 Missionen in Windhelm erledigt, erhält man von Delvin diese Quest.

Ein Silberstreif (Markarth)

- Sprich mit Endon, den Silberschmied
- Betritt Kiefernwacht
- Bringe Endons Silbergussform in deinen Besitz
- Kehre zu Endon zurück

Hat man für Delvin und Vex 5 Missionen in Markarth erfüllt, erhält man von Delvin diese Quest. In Kiefernwacht findet man unten im Keller einen Schalter der einen versteckten Zugang zu einer Höhle unter dem Haus öffnet. In dieser Höhle trifft man auf eine Truppe Banditen die der Diebesgilde Konkurrenz machen wollen.

Die holde Kreckin (Einsamkeit)

- Sprich mir Erikur
- Beschaffe Balmora Blau
- Platziere das Balmora Blau
- Kehre zu Erikur zurück

Hat man für Delvin und Vex 5 Missionen in Einsamkeit ausgeführt, erhält man von Delvin diese Quest. Es geht darum einen Piratenkapitän zu denunzieren. Dazu muss man Balmora Blau besorgen was 1500 Goldmünzen kostet. Die Kiste liegt dann direkt unter dem Handelsschiff.

Anschließend platziert man das Elixier in der Truhe des Kapitäns und entledigt sich nebenbei dessen Besatzung die nicht gerne sieht das ein Fremder auf ihren Piratenschiff herumläuft.

Unter neuer Geschäftsführung

- Unterhalte dich mit Brynjolf darüber Gildenmeister zu werden
- Stoße zur Mitte der Zisterne vor
- Werde Gildenmeister der Diebesgilde
- Unterhalte dich mit Brynjolf darüber Gildenmeister zu sein
- Lass dir von Tonilia deine Gildenrüstung aushändigen
- Bringe Ri'saad Monzucker

zum alten Glanz verliehen hat. Die Stimmung in der Zisterne ist nun eine ganz andere, alle Händler (Alchemist, ein Schmied, Ramschhändler und Rüstungen) sind eingezogen und die Hehlerin Tonilia hat so viel Geld wie nie zuvor zum Ankauf von gestohlenen Wahren. Für Tonilia erledigt man dann auch noch das kleine Quest Mondzucker zu überbringen. Hat man die Kahjid Karawane mit Ri'saad erreicht und das Mondzucker übergeben, sind auch die Transportwege gesichert und man hat alles für die Gilde erreicht was möglich ist.

Als Belohnung gibt es das Amulett der Artikulation, Schlüssel zur Gildenmeistertruhe vor dem Tisch und die Gildenmeisterrüstung.

Dieses abschließende Quest startet sobald man alle 4 Sonderaufträge in den einzelnen Städten geschafft hat und der Diebesgilde somit wieder

Keinen Zacken aus der Krone brechen (Welt)

- Bringe den ungewöhnlichen Edelstein zu einen Schätzer
- Bringe den ungewöhnlichen Edelstein zu Vex in der Diebesgilde
- Bringe die Steine von Barenziah in deinen Besitz
- Sprich mit Vex
- Bringe die Krone von Barenziah in deinen Besitz
- Kehre zu Vex zurück

In der Welt von Himmelsrand findet man in Ruinen, Höhlen, Gebäuden usw. Edelsteine in einer goldenen Schatulle. Sobald man den ersten gefunden hat, startet diese Mission. Den Schätzer findet man im Hafen von Rifton, welcher aber erst mit einen über den Stein spricht wenn man schon Kontakt zur Diebesgilde hat. Spricht man in der Diebesgilde direkt den richtigen an, wird man aber auch zu Vex geschickt.

Hat man alle 24 Steine gefunden muss man noch die Krone selbst aus einer Höhle bergen und Vex wird die Krone nun wieder zusammensetzen und man kann deren Effekt Juwelengespur für sich nutzen.

Fundorte der Steine von Barenziah

Haus von Clan Schmetterschild	Windhelm
Palast der Könige, Alchemie Raum im Obergeschoss	Windhelm
Steinbachhöhle	zwischen Rifton und Windhelm
Drachenfeste, Jarl Schlafzimmer	Weißlauf
Holde Kreckin	Kapitänskabine im Schiff
Höhle am Hobswasserfall	tief unten in der Höhle am Alchemie Tisch
Haus der Gefährten im Untergeschoß	Weißlauf
Blauen Palast, Schlafzimmer Jarl Elisif	Einsamkeit
Haus Stolzspitz im Schlafzimmer	Einsamkeit
Kiefernwachträuberlager	im Haus Kiefernwach über den Geheimgang im Keller
Höhle unter der Thalmor Botschaft	In der Höhle nach der Flucht aus dem Kerker
Festung Dämmerlicht	Im Raum mit Alchemie und Arkanen Verzauberer
Akademie von Winterfeste	Räumlichkeiten des Erzmagiers
Dwermuseum in Markath	Nebenraum gleich am Anfang
Schatzkammer in Markath	im hinteren Raum
Totenkrähenfelsen	oben auf dem Altar
Yngvild	Im Zimmer hinter dem Thronsaal
Halle der Toten	Weißlauf
Zuflucht der dunklen Bruderschaft	In Astrids Zimmer
Spaltsteinschlucht	südöstl. Von Festung Sonnenwacht auf dem Altar der Wortmauer
Rannveigs Fasten	Südl. Morthal
Festung Nebelschleier	Rifton, in den Gemächern des Jarl
Haus Schwarz-Dorn	nördlich von Rifton in einen Schlafzimmer
Ansilvund	südlich Steinbachhöhle

Quests der Gefährten

Zu den Waffen

- Übe mit Vilkas
- Gib Eorlund Vilkas Schwert / Bringe Aela ihren Schild
- Folge Farikas zu deinen Quartier

Trifft man in der Welt einmal auf Mitglieder der Gefährten und spricht mit ihnen, startet die Aufgabe "Sprich mit dem Anführer der Gefährten" unter Verschiedenes. Den Anführer Kodlak Weißmähne trifft man in Weißlauf, um so die Quest's der Gefährten zu beginnen. Dazu muss man sich allerdings erst einmal mit den kleinen Aufgaben beweisen.

Die Aufnahmeprüfung

- Sprich mit Skjor
- Sprich mit Farkas
- Bringe das Fragment in deinen Besitz
- Kehre nach Jorrvaskr zurück
- Folge Vilkas

In dieser Mission muss man nur das Fragment zurück bringen. Das Besondere dabei ist jedoch das man es diesmal nicht mit einfachen Banditen zu tun bekommt und das sich Farkas, der einen begleitet, in einen Werwolf verwandelt.

Die silberne Hand

- Sprich mit Skjor
- Triff dich bei Nacht mit Skjor
- Betritt die Tiefenschmiede
- Nimm am Blutritual teil
- Sprich mit Aela
- Töte die Werwolfjäger
- Sprich mit Aela

Im Gespräch mit Skjor sagt dieser man soll ihn bei Nacht treffen. Da wir uns bei den Gefährten bewährt haben möchte er uns nun in seine Familie der Werwölfe aufnehmen. Man kann sich ab diesem Moment mit Lykanthropie infizieren lassen, muss es aber nicht sofort tun. Im Verlauf der Quest Reihe ist es möglich sich wieder heilen zu lassen, bis dahin wird man als Werwolf jedoch so einiges erleben. Als Werwolf erwacht, mitten in Weißlauf noch dazu, tötet man am besten eine der Wachen und nährt sich an dieser, so wacht man danach in der Wildnis auf. Aela hat einen in die Nähe einer Festung gebracht um dort die Silberne Hand zu bekämpfen und Skjor zu unterstützen der vorging. Dieser ist am Ende aber schon tot.

Die Wiederbeschaffung

- Bringe das Fragment von Wuuthrad in deinen Besitz
- Kehre zu Aela zurück

Aela schickt einen gleich zur Höhle von Redorans Zuflucht um dort ein Fragment zurück zu holen. Es gibt etwas Gold als Belohnung. Der Fundort des Fragments variiert.

Die Ehre des Blutes

- Beschaffe dir den Kopf einer Schluchtweiherhexe
- Optional: Vernichte die Schluchtweiherhexen
- Kehre zu Kodlak zurück

Für eine Gegenmittel von Lykanthropie beauftragt uns Kodlak Weißmähne, ihm einen Kopf einer Schluchtweiherhexe zu bringen. Für den späteren Verlauf wird einer benötigt, aber am besten man nimmt alle und erledigt so auch die optionale Aufgabe.

Eine gerechte Rache

- Bringe die Fragmenten von Wuuthrad in deinen Besitz
- Optional: Vernichte die Silberne Hand
- Kehre nach Jorrvaskr zurück

Zusammen mit Vilkas geht man zum Hauptquartier der Silbernen Hand, um den Tod von Kodlak zu rächen und die Einzelteile von Wuuthrad zurück zu holen.

Zu Ehren der Toten

- Nimm an Kodlaks Begräbnis teil
- Bringe Kodlaks Fragment in deinen Besitz
- Gib Eorlund das letzte Fragment
- Triff den Zirkel
- Begib dich mit dem Zirkel zu Ysgramors Grab
- Bringe Wuuthrad zu Ysgramor
- Dringe zur Grabkammer vor
- Sprich mit Kodlak
- Wirf den Hexenkopf ins Feuer
- Bezwinde den Wolfsgeist
- Sprich mit Kodlak

Nach dem Begräbnis soll man das letzte fehlende Fragment aus Kodlaks Zimmer holen und dem Schmied bringen. Dieser setzt Wuuthrad wieder zusammen, während man sich in der Tiefenschmiede mit dem Zirkel trifft.

Nun geht es zum Grab von Ysgramor, welches man nur mit Wuuthrad tiefer betreten kann. In der Grabkammer trifft man auf den Geist von Kodlak und hilft ihm dem Wolf in ihm zu besiegen. Danach übernimmt man seinen Posten als Herold der Gefährten.

Mit einem weiteren Hexenkopf, den man in das Feuer wirft, kann man sich nun auch selbst heilen.

Während man den Hauptquests der Gefährten nachgeht, aber auch danach, erhält man immer wieder weitere Nebenaufgaben wie die folgenden.

Nichts als Ärger in Himmelsrand

- Töte den Anführer von Lager Stille Monde
- Kehre zu Farkas zurück

Eine einfache Säuberungsaktion die man von Farkas erhält. Als Belohnung gibt es 300 Goldmünzen. Der Ort der Säuberung ist zufällig.

Ein Bezahlter Schläger

- Schüchtere Sigurd in Weißlauf ein
- Kehre zu Farkas zurück

Nach dem man sein Quartier gezeigt bekommen hat, spricht man sogleich mit Farkas um diese Aufgabe zu erhalten und nach einer kleinen Schlägerei um die 100 Goldmünzen zu kassieren. Die Person und der Ort variiert, und die Quest kann sich wiederholen.

Kammerjäger

Rettungsmission

- Befreie Heimskr aus „Lager Stille Monde“.
- Eskortiere Heimskr zurück nach Weißlauf
- Verabschiede dich von Heimskr
- Kehre zu Vilkas zurück

Der Prediger Heimskr soll aus Banditen Hand befreit und nach Weißlauf zurück gebracht werden.

Pläne stehlen

Verbrecherjagd

Das Familienerbstück

Die Totems von Hircine

Drachensucher

Ein Stich ins Herz

- Ermerde den Anführer der Silbernen Hand
- Kehre zu Aela zurück

Eine einfache Mission, an einen zufälligen Ort, für die es etwas Gold als Belohnung gibt.

Quests der Dunklen Bruderschaft

Verlorene Unschuld

- Töte Grelod die Gütige
- Berichte Aventus Aretino vom Tod Grelods

In Windhelm bekommt man Gerüchte mit über einen Jungen Aventus Aretino, der nach dem Tod seiner Mutter in das Waisenhaus von Rifton gebracht wurde. Bricht man in das Familienhaus ein, findet man den Jungen vor wie er gerade mit einem Ritual die Dunkle Bruderschaft ruft und hält uns für ein Mitglied deren. Für ihn soll man nun die Leiterin des Waisenhaus töten. Am besten wenn sie die Kinder schlafen geschickt hat und in Ihren Zimmer ist.

Wer solche Freunde hat

- Töte einen der Gefangenen
- Sprich mit Astrid
- Verschaffe dir Zutritt zur Zuflucht der Dunklen Bruderschaft
- Sprich mit Astrid

Diese Quest startet von alleine sobald man sich nach dem Tod Grelods schlafen legt. Man wacht dann in einer Hütte auf wo man von Astrid vor die Wahl gestellt wird einen der drei Gefangenen zu töten, und dabei ist es völlig egal welchen. Danach bekommt man den Hinweis man den Unterschlupf der Bruderschaft findet und die Lösung um diese auch betreten zu können.

Die Zuflucht

- Sprich mit Nazi

....

Quests der Kaiserlichen

Ein neuer Rekrut

- Tritt der Kaiserlichen Armee bei
- Säubere die Festung Hraggstad
- Melde dich bei Legat Rikke
- Lege den Eid ab

Im Spielverlauf kann man sich entscheiden ob man den Sturmmänteln beitrifft oder der Kaiserlichen Armee, in dem Fall also den Kaiserlichen. Die Möglichkeiten werden einen unter den Nebenquests angezeigt und verschwinden sobald man sich entschieden hat und die erste Mission startet. In dem Fall geht es darum eine strategisch wichtige Festung von Banditen zu befreien.

Die Zackenkrone

- Besorge dir eine Kaiserliche Rüstung von Beirand
- Sprich mit Legat Rikke
- Triff Legat Rikke vor Korvanjund
- Überbringe die Krone General Tullius

In dieser Mission schlägt man sich mit einer Truppe Soldaten durch eine Ruine um die Zackenkrone zu bergen und dann dem General zu bringen. Zuvor besorgt man sich noch eine Kaiserliche Rüstung, da diese Aufgabe nach dem erledigen der vorhergehenden Mission nun unter Nebenquests eingetragen ist.

Eine Nachricht für Weißlauf

- Überbringe den Jarl von Weißlauf die Botschaft
- Warte auf die Antwort des Jarls
- Bringe die Axt zu Jarl Ulfric
- Kehre nach Weißlauf zurück und warne den Jarl

Diesmal ist man nur als Bote unterwegs und wird so gleich wieder weiter geschickt um am Ende dann wieder nach Weißlauf zurück zu kehren um den Jarl vor dem Angriff zu warnen.

Die Schlacht um Weißlauf

- Triff dich mit Legat Ri
- Verteidige die Barrikaden
- Verteidige die Zugbrücke

In Weißlauf steht der Angriff der Sturmmäntel bevor und man unterstützt die Verteidiger im Kampf um die Stadt.

Die Wiedervereinigung von Himmelsrand

- Melde dich bei General Tullius
- Eroberere Pale zurück
- Eroberere Winterfeste zurück
- Eroberere Reach zurück
- Eroberere Ostmarsch zurück

In dieser Mission geht es um das große Ziel Himmelsrand wieder zu Vereinigen. Dabei gibt es zu jeden dieser Ziele die folgenden einzelnen Missionen und erst wenn diese erledigt sind gelten auch die Bereiche als zurück erobert. Allerdings gibt es Unterschiede der zu erobernden Bereiche, abhängig davon wie man bei der Verhandlung zu einen Waffenstillstand entschieden hat. Entsprechend muss man also verschiedene Festungen zurückerobern um am Ende Windhelm zu erreichen.

Die falsche Front

- Finde Kuriere der Sturmmäntel
- Beschaffe dir das Paket vom Kurier der Sturmmäntel
- Bringe die Dokumente zu Regat Legat Rikke
- Bringe die gefälschte Dokumente zu Frorkmar Banner-Fetzen

Hinweise wie man den Kurier abfangen bzw. verfolgen kann erhält man in den angezeigten Gastwirtschaften zwischen denen der Kurier pendelt. So ist es ein leichtes ihm zu folgen bzw. zu warten bis er wieder erscheint. Um an die Info zu kommen ist es ein leichtes den Wirt einzureden der Kurier sei in Gefahr. Am Ende muss man nur noch die gefälschten Dokumente nach Dämmerstern bringen.

Die Schlacht um Festung Dunstad

- Schließe dich den Angreifern von Festung Dunstad an
- Eroberere die Festung Dunstadt indem du die feindliche Streitmacht besiegst.

Eine einfache Mission wo man die Unterstützung von Soldaten erhält. Es geht dann nur noch darum die Feinde zu besiegen um die Festung einzunehmen

Befreiung aus Festung Kastav

- Triff die Männer in der Nähe von Festung Kastav.
- Befreie die Gefangenen
- Erober die Festung
- Erstatte Hadvar Bericht

Um in die Festung zu gelangen und die Gefangenen zu befreien gibt es außerhalb deren Mauern eine Bodenlücke durch die man direkt in den Kerker Bereich gelangt. Danach ist es ein einfaches die Festung zu nehmen. Als Belohnung erhält man von Tullius einen Ausrüstungsgegenstand.

Die Schlacht um Festung Sonnenwacht

- Schließ dich den Angreifern von Festung Sonnenwacht an.
- Erober die Festung Sonnenwacht indem du die feindliche Streitmacht besiegst.

Eine einfache Mission wo man ebenfalls die Unterstützung von Soldaten erhält. Es geht dann nur noch darum die Feinde zu besiegen um die Festung einzunehmen. Als Belohnung erhält man von Tullius einen weiteren Ausrüstungsgegenstand.

Die Schlacht um Festung Amol

- Schließ dich den Angreifern von Festung Amol an.
- Erober die Festung Amol indem du die feindliche Streitmacht besiegst.

Eine einfache Mission wo man ebenfalls die Unterstützung von Soldaten erhält. Es geht dann nur noch darum die Feinde zu besiegen um die Festung einzunehmen. Als Belohnung erhält man von Tullius wieder einen weiteren Ausrüstungsgegenstand.

Die Schlacht um Windhelm

- Lass dir von General Tullius Befehle geben.
- Zwingt Ulfric Sturmmantel sich zu ergeben.

Vor den Stadttoren des umkämpften Windhelm trifft man auf den General mit dem man nun in die Stadt stürmt. In der Stadt geht es darum einen Weg zum Jarl Gebäude frei zu machen. Hierzu geht man nach links in Richtung Marktplatz wo man, wie auch auf dem weiteren Weg, die Holzbarrikaden durchbrechen kann. In der großen Halle des Jarl trifft man nun auf Ulfric und dessen Leibwächter die sich nicht ergeben wollen und es so zum Kampf kommt. Als Belohnung übergibt ein General Tullius sein Schwert.

Deadra Quests

Im Morgengrauen

- Bringe Meridias Stern zum Berg Kilkrea
- Tausche den Stein aus
- Geleite Meridias Licht durch den Tempel
- Bringe Dämmerbrecher in deinen Besitz

Entweder findet man bei einem Abenteuer zufällig in einer Kiste Meridias Stern, oder man sucht Meridias Heiligtum auf dem Berg Kilkreath auf wodurch ebenfalls die Mission startet. Sobald man den Stern hat, müssen im Tempel alle Stein auf dem Weg betätigt werden damit der Lichtstrahl immer weiter in den Tempel leuchtet. Am Ende darf man Dämmerbrecher behalten. Dabei handelt es sich um ein starkes Einhandschwert mit Verzauberung.

Der schwarze Stern

- Besuche den Schrein von Azura
- Finde den Elfenmagier aus Araneas Vision
- Finde Azuras Stern
- Bringe den Stern zu Aranea, oder Bringe den Stern zu Nelacar
- Vernichte Malyn Vares Seele

Ab einem gewissen Level überbringt ein Kurier eine Nachricht die einen auffordert Azuras Schrein aufzusuchen. Ebenfalls ist es möglich die Mission zu starten in dem man den Schrein direkt aufsucht, oder Gerüchte von Kneipen Wirten mitnimmt. Hat man an Azuras Schrein die Quest gestartet sucht man Nelacar in Winterfeste um von ihm mehr zu erfahren und wo man hin muss. Hat man den Stein gefunden muss man sich entscheiden an wen man diesen zurück gibt. Aranea wandelt den korrumpierten Stein in einen weißen Seelenstein und Nelacar in einen schwarzen Seelenstein. Egal für welche Variante man sich entscheidet, beide lassen sich immer wieder aufladen und werden bei Benutzung nicht zerstört.

Ein lebendiger Albtraum

- Folge Erandur zum Tempel des Nachtufers
- Sprich mit Erandur / Folge Erandur
- Folge Erandur in die Bibliothek / Sprich mit Erandur
- Finde "Die Traumreise"
- Folge Erandur ins Laboratorium / Sprich mit Erandur
- Finde Vaerminas Torpor / Sprich mit Erandur
- Trink Vaerminas Torpor / Setze das Miasma frei
- Entferne die magische Barriere / Sprich mit Erandur
- Folge Erandur zum Schädel der Korruption
- Bezwinge Veren und Thorek / Sprich mit Erandur

-Warte bis Erandur die Barriere gebannt hat, oder ermögliche Erandur die Vollendung seines Rituals / Sprich mit Erandur
Besucht man Dämmerstern zum ersten mal, erzählen die Anwohner von Alpträumen. Spricht man mit Erandur in der Taverne darüber, erzählt er etwas mehr über die Ursache und führt einen zu einen Tempel oberhalb der Stadt. Am Ende der Quest hat man die Wahl ob man Erandur den Schädel zerstören lässt, oder der Daedra Stimme glaubt die Versucht einen einzureden er würde uns betrügen wollen. Es ist egal wie man sich entscheidet. Erandur zerstört den Schädel und steht einen als Begleiter zu Verfügung wenn man ihn machen lässt. Ansonsten darf man Schädel als Stabwaffe behalten.

Der Verfluchte Stamm

- Bringe Trollfett und ein Daedraherz zu Atub
- Beobachte Atubs Ritual / Sprich mit Yamarz
- Triff Yamarz bei der Fahlsteinhöhle
- Beschütze Yamarz / Bezwinge den Riesen
- Bringe Shagols Hammer zurück nach Largashbur
- Lege Shagrols Hammer auf den Schrein von Largashbur

Im Orklager Largashbur, welches von Riesen belagert wird, trifft man auf Atub die um Hilfe bittet. Hat man das Dorf verteidigt wird man von Malacath aufgefordert, den Orkhäuptling Yamarz auf seiner Reise zu begleiten und Shagrols Kriegshammer aus dem Riesenhein zu bergen. Dort soll man dann für den Ork-Häuptling die Arbeit machen und um dies zu vertuschen versucht er anschließend einen umzubringen. Zurück im Dorf übergibt man den Kriegshammer und man kann sich als Belohnung Volendrung von dem Altar nehmen.

Bruchstücke der Vergangenheit

- Besuche das Museum von Dämmerstern
- Sprich mit Silus in dessen Haus
- Bringe den Knauf von Mehrunes Klinge in deinen Besitz
- Bringe die Bruchstücke der Klinge von Mehrunes Klinge in deinen Besitz
- Bringe das Heft von Mehrunes Klinge in deinen Besitz
- Bringe das Heft zu Silus
- Bringe die Bruchstücke zu Silus
- Bringe den Knauf zu Silus
- Triff Silus beim Schrein von Mehrunes Dagon
- Sprich mit Mehrunes Dagon
- Töte Silus / Sprich mit Mehrunes Dagon
- Schmiede Mehrunes Klinge neu
- Fordere Mehrunes Klinge ein

Ein Kurier überbringt einen irgendwann im Spiel eine Einladung zu einer Museumseröffnung. Sollte man es nicht erwarten können, findet man dieses in der Stadt Dämmerstern. Silus erzählt einen die Hintergründe und beauftragt einen die Teile einer Klinge zusammen zu suchen. Für jedes Teil gibt es 800 Goldstücke als Belohnung. Am Schrein kann man Silus töten um die Klinge zu erhalten, oder ihn laufen lassen. Mehrunes Dagon schickt zum Spaß noch zwei Daedra auf einen los und anschließend kann man den Schrein noch betreten um die Schätze darin zu bergen.

Der beste Freund eines Daedra

- Sprich mit Lod / Finde den Hund von Falkenring
- Reise mit Barbas zum Schrein von Clavicus Vile
- Beschaffe dir mit Barbas Hilfe die Axt der Reue
- Kehre mit Barbas und der Axt der Reue zurück zum Schrein v. Clavicus Vile
- Gib die Axt der Reue Clavicus Vile, oder tötet Barbas mit ihr.

Ab einen gewissen Level spricht einen die Stadtwache am Tor von Falkenring einen auf einen Hund an der von dem Schmied Lod gesucht

wird. Lod übergibt einen Fleisch zum anlocken des Hundes, doch dieser spricht dann plötzlich mit einen und ein weiteres Daedra Quest startet. Es startet eine Reise zum Schrein von Clavicus Vile und von dort soll man die Axt der Reue wieder beschaffen. Am Ende hat man die Wahl die Axt zu behalten, muss dafür aber den Bund Barbas töten. Gibt man die Axt ab bekommt man die Maske von Clavicus Vile (20% bessere Preise, +10 Redekunst, 5% schnellere Regeneration Magicka) und der Hund darf am Leben bleiben.
Von Lod kann man dann noch 25 Goldmünzen für die Mühen erhalten, auch wenn man ihm am Ende nur erzählen kann das der Hund doch nichts getaugt hat.

Die Flüstertür (Weißlauf)

- Frage nach Balgruufs seltsamen Kindern
- Finde heraus was mit Nelkir nicht stimmt
- Lausche an der Flüstertür / Sprich mit Nelkir
- Bringe den Schlüssel der Flüstertür in deinen Besitz
- Öffne die Flüstertür
- Bringe die Ebenezerklinge in deinen Besitz

Los geht es wenn man in der Taverne über Gerüchte redet und man erhält den Eintrag der einen zum Jarl von Weißlauf bringt. Spricht man diesen nun auf seinen Sohn an, startet ab dieser Stelle die Nebenquest. Um einen Schlüssel für die Türe zu bekommen muss man einen von Farengar dem Hofmagier und dem Jarl selbst stehlen. Liest man am Ende das Buch auf dem Tisch, weiß man was es bedeutet das Schwert zu nehmen. Trotzdem mitnehmen den man muss es ja nicht einsetzen.

Die Entschlüsselung des Übernatürlichen

- Frag Urag nach dem verrückten Buch
- Finde Septimus Signus
- Überschreibe das Lexikon
- Gib Septimus das Lexikon
- Sammle Hochelfenblut / Waldelfenblut / Dunkelelfenblut / Falmerblut / Orkblut
- Bringe Septimus Blut
- Nimm das Oghma Infinium an dich

Beginnt ihr in der Hauptgeschichte den Abschnitt "Das Wissen der Alten", besucht ihr Urag gro-Shub in der Akademie von Winterfeste. Nach dem man ihm Rahmen der Story die beiden Bücher bis zum Ende gelesen hat, wird diese Quest freigeschaltet und man fragt Urag nach dem Buch.

Hat man Septimus gefunden und mit ihm gesprochen, begibt man sich zur Zwergenruine "Alftand" welche man über die Eisruinen betreten

kann. Nach dem man endlich am Ende angekommen ist, aktiviert man den Mechanismus und es öffnet sich eine Treppe in die Tiefe zur "Schwarzweite". Für diese sehr weitläufige Gegend sollte man sich an dieser Stelle Zeit nehmen. So entdeckt man nicht nur weitere Zugänge zur Außenwelt, sondern auch die Nebenquest rund um die purpurnen Nirnwurz. Sobald man den "Turm von Mzark" betritt geht es wieder mit diesem Quest weiter. Einfach das Lexikon in den Mechanismus legen und dann solange den zweiten Schalter drücken bis sich der zweite Schalter von links aktiviert. Den aktivierten Schalter dann drücken und der ganz links ist aktiviert und lässt sich drücken. So öffnet sich der Mechanismus und eine Schriftrolle der Alten erscheint. Nicht vergessen den Würfel, der nun beschrieben wurde, mitnehmen und dann zurück zu Septimus.

Dieser benötigt nun noch Blut von 5 Rassen aus Himmelsrand (zum Beispiel im Lager stehender Strom findet man schon 4 Stück) und der Mechanismus öffnet sich. Septimus jedoch stirbt und somit gehört einen das Buch welches die eigenen Fertigkeiten steigert.

Der Geist des Wahnsinns

- Verschaffe dir Zutritt zu Pelagius-Flügel im Blauen Palast
- Verschaffe dir mit dem Schlüssel Zutritt zu Pelagius Palastflügel
- Suche im Pelagius-Flügel nach Derverins Meister
- Benutze den Wabbajack, um aus Pelagius Geist zu entkommen

In Einsamkeit trifft man auf den Straßen auf Dervenin, welcher seinen Meister vermisst. Hilft man ihn muss man in den abgesperrten Palastflügel gelangen. Am leichtesten geht dies über die Dienerin Una, der man leicht mittels zureden den Schlüssel abluchsen kann. Im Palastflügel angekommen wird man in Pelagius Geist entführt und um wieder heraus zu kommen nutzt man dazu den Stab Wabbajack um die Aufgaben zu lösen. Diesen darf man am Ende behalten.

Das Haus des Schreckens

- Durchsuche das verlassene Haus
- Finde deine Belohnung
- Finde den Priester von Boethiah / Befreie Logrolf
- Gehe zum verlassenen Haus
- Mache dir Logrolf gefügig / Töte Logrolf
- Sprich mit Molag Bal

In Markarth gibt es ein verlassenes Haus vor dem man auf den Wächter Tyranus trifft. Diesen kann man seine Hilfe anbieten und mit ihm das Haus durchsuchen. Dabei fängt es regelrecht an zu spucken und man

wird aufgefordert sich gegenseitig die Köpfe einzuschlagen. Irgendwann geht Tyranus dann auf einen los und man muss sich wehren. Die verschlossene Tür ist danach geöffnet und man geht tief in den Keller bis hin zum Schrein, wo man die Aufgabe erhält den Priester zu bringen der ein spezielles Ritual ausführt mit dem die andere Daedra Boethiah hier Bal bannt. Sobald der Priester gefunden wurde und im Käfig vor dem Schrein gefangen ist, muss man ihn mit dem rostigen Streitkolben quälen, immer wieder belebt durch Molag Bal. Sobald der Priester nun seine Seele an Molag Bal übergibt ist diese Aufgabe erledigt und man erhält den Streitkolben als Belohnung.

Boethias Ruf

- Finde den Schrein von Boethiah / Finde den Boethiah Kult
- Locke jemanden in die Fänge des Schreins
- Sprich mit Boethias Medium
- Töte die anderen Kultisten / Sprich mit Boethias Medium
- Töte jeden in Messerkamm möglichst lautlos
- Bringe den Ebenezbrustharnisch in deinen Besitz und lege ihn an

Diese Daedra Quest startet man wenn man sich in die Eishöhle begibt in der Septimus Signus arbeitet und dort im Bücherregal das Buch "Boethias Prüfung" liest (Das Buch findet man im Spiel auch an anderen Stellen). Am Schrein sollte man einen Begleiter dabei haben, den man dann allerdings opfern muss und als sicherlich letzter Überlebender des Kults erhält man den Auftrag den alten Champion von Boethiah zu erledigen. Als Belohnung erhält man den wertvollen Ebenezbrustharnisch.

Der Geschmack des Totes

- Unterhalte dich mit Verulus über die Halle der Toten
- Erkunde die Halle der Toten
- Berichte Verulus das die Halle der Toten sicher ist
- Befreie die Windklippenhöhle von den Draugr
- Sprich mit Eola / Überrede Bruder Verulus dir zu folgen
- Führe Verulus zum Schrein von Namira

Diese Aufgabe startet durch Gerüchte über die geschlossene Halle der Toten oder in dem man direkt auf Bruder Verulus trifft und man ihm Hilfe anbietet. Meistens findet man ihn in der Festung an der Türe zur Halle der Toten, nahe der Ausgrabungsstätte. In der Halle der Toten

hört man eine Stimme und trifft dann auf Eola. Man ahnt schon das man es hier mit einer Kannibalin zu tun hat. Anstelle sie gleich auszuschalten geht man jedoch auf ihr Angebot ein und berichtet Verulus das die Halle nun wieder sicher ist und hilft Eola mit ihren Draugr Problem.

Am Ende soll man nun Verulus zum Schrein von Namira bringen um ihn dort zu opfern. Das ist die einzige Möglichkeit den Ring von Namira zu bekommen, allerdings widerlich und wenn man auf das Daedra Artefakt verzichten kann muss man das nicht tun und kann sogar die Kannibalen ausschalten die man teils aus Markath kennt. Verulus wacht wieder auf nachdem man alle Kannibalen getötet hat und übergibt einen 1500 Goldmünzen als Belohnung.

Eine gedenkwürdige Nacht

- Hilf beim Aufräumen des Tempels von Dibella
- Finde den Stab / Finde Sam Guevenno
- Frage in Rorikstatt nach Sam und den Stab
- Finde Gleda die Ziege
- Sprich mit Ysolde in Weißlauf über den Stab
- Finde den Ehering in Hexennebelhain
- Bringe den Ehering zurück zu Ysolde in Weißlauf
- Begib dich nach Morvunskar
- Suche in Morvunskar nach Sam und den Stab
- Finde Sam Guevenno

In den Tavernen der großen Städte trifft man irgendwann auf Sam Guevenno der ein Wetttrinken mit einen machen möchte. Das Ende der Nacht bekommt man dann nicht mehr mit, nur das man plötzlich im Tempel von Markath aufwacht und man das angerichtete Chaos beseitigen soll. Dann muss man sich durch die Hinweise arbeiten um herauszufinden was man so alles angestellt hat. Ob man dann die Ziege zurückholt, welche man geklaut und an einen Riesen verkauft hat, oder es mit etwas Redekunst versucht ist dabei egal. Den Ehering zu besorgen sollte auch kein Problem sein, abgesehen von der "Braut". Jedenfalls findet man am Ende Sam wieder und erhält den Sanguine Rose Stab.

Das einzige Heilmittel

- Beschaffe einen makellosen Rubin, Silberbarren, Todesglockenblume und Vampierstaub.
- Überbringe die Zutaten
- Inhaliere die Dämpfe
- Töte Orchendor
- Berichte Peryte von Orchendor's Tot

Nördlich von Markath findet man den Schrein von Peryte und trifft dort auf Kesh der Reine. Dieser beauftragt einen gewisse Zutaten zu besorgen um mit Peryte reden zu können. Nachdem er die Zutaten erhalten hat und den Trank gebraut hat, atmet man die Dämpfe ein und erhält die Mission Orchendor zu töten. Als Belohnung erhält man "Zauberbrecher".

Angel Quests

Angelfreunde

- Besuche die Fischerei von Rifton
- Sprich mit Viriya
- Sprich mit Schwimmt-in-tiefem-Wasser

Hat man eine Angel gefunden (bei einigen Angelplätzen oder Händlern) und nutzt diese erstmals an einen der Angelplätze, startet diese Quest und bringt einen in die Fischerei von Rifton.

Nicht Kneifen

- Lies das Gesuch: Junge Schlammkrabe
- Sprich mit Viriya darüber, dass du dich um ihr Gesuch kümmerst
- Besorge eine junge Schlammkrabe für Viriya
- Sprich mit Viriya

Nach dem ersten Gespräch mit Viriya soll man ihr eine junge Schlammkrabe fangen. Westlich von Weißlauf liegt die Bruchzahnhöhle und westlich derer ein kleiner Teich mit Schlammkraben. Hat man die erledigt findet man eine ganz kleine. Als Belohnung erhält man nebenbei auch die Schlüssel zur Fischerei von Rifton.

Der Fang des Tages

- Lies die Liste mit Schönwetterfischen
- Lies die Kunst des Angelns Band 1
- Beschaffe einen Karpfen
- Beschaffe einen Glasbarsch
- Beschaffe einen Goldfisch
- Beschaffe einen Schnutfisch
- Kehre zu Schwimmt-in-tiefem-Wasser zurück

Die Liste erhält man im ersten Gespräch mit Schwimmt-in-tiefem-Wasser, und den Hinweis von ihm das es ein Buch in der Fischerei gibt welches einen Hinweise gibt wo man die Fische fangen kann. Einen Goldfisch fängt man im kleinen Reinquellensee (Nord-Westlich von Rifton am Rand der Hochebene), einen Schnutfisch unterhalb der Bardensprungspitze (Reach), Karpfen gab es bei der Mischwassermühle und einen Glasbarsch erwischte ich bei der Kernholzmühle im See von Rifton.

Klar im Kopf

- Beschaffe einen Glasbarsch für Zaria in Falkenring
- Sprich mit Zaria
- Lies Zarias Nachricht von Jarl Siddgeir
- Beschaffe den getarnten Unsichtbarkeitstrank von Zaria
- Gib den Trank der Wache in der Falkenringkaserne
- Folge der Wache in das Gefängnis der Falkenringkaserne
- Kehre zu Zaria zurück

Hat man Zaria den Glasbarsch (Kernholzmühle) gebracht, gibt es etwas Gold und eine Notiz. Diese führt das Quest noch etwas weiter und so erhält man am Ende den Ring des Jarls als Dank

- Frage Viriya nach weiteren Angelaufträgen in Himmelsrand

Für weitere Aufgaben rund ums Angeln spricht man wieder mit Viriya bei der Fischerei von Rifton

Herz aus Gold

- Beschaffe einen Goldfisch für Mila Valentina in Weißlauf
- Sprich mit Mila Valentina
- Folge Mila

Hat man sich nach neuen Aufgaben zwecks Angeln bei Viriva erkundigt, erhält man diese kleine Aufgabe in der es darum geht einen Goldfisch für die kleine Mila Valentina zu fangen

Goldenes Dup

- Lies Mila Valentinas Brief
- Finde einen weiteren Goldfisch für Mila Valentina
- Sprich mit Mila Valentina
- Folge Mila
- Lies Milas Notiz
- Suche Milas geheimes Versteck

Nach einiger Zeit schickt die kleine Mila per Kurier die Nachricht das sie einen weiteren Goldfisch möchte. Bringt man ihr diesen bedankt sie sich mit dem Hinweis auf ihr Versteck hinter der Drachenfeste. Dort gib es dann eine Kiste aus der man sich bedienen darf.

Sonstiges Quests (Diese werden nach Erfüllung nicht mehr im Tagebuch angezeigt)

Dämmerstern (2)

-Finde "Feingemahlene Salze der Leere" für Wegfinder
-Bringe die Salze zu Wegfinder

Auf dem Schiff in Dämmerstern trifft man auf Kapitän Wegfinder der einen beauftragt die von der Besatzung verlorenen Salze wieder zu besorgen. Als Belohnung gibt es 1500 Goldmünzen.

-Finde "Ring der Reinen Mixturen" in
-Bringe Frida den Ring

In dem kleinen Laden für Mixturen trifft man auf Frida die einen Ring zurück möchte. Als Belohnung trainiert sie die Alchemie Fertigkeit.

Drachenbrücke (1)

-Stiehl "Drachenhauch-Met" für Olda
-Bringe "Drachenhauch-Met" zu Olda

Im Dorf Drachenbrücke trifft man auf Olda die über ihren trinkenden Mann schimpft und uns Bittet doch seinen Vorrat an Alkohol zu stehlen. Als Belohnung gibt es einige Goldmünzen.

Einsamkeit (17)

-Töte den Anführer von ...

Der Henker von Einsamkeit hat einen Gefangenen laufen lassen und zahlt 1000 Goldstück an Belohnung für die Erfüllung dieser Aufgabe.

-Überzeuge Vittoria Vici die Würzwein Lieferung freizugeben
-Berichte Evette, dass Vittoria sich bereit erklärt hat die Lieferung freizugeben.

Auf dem Markt von Einsamkeit spricht man mit Evette San um diese Aufgabe zu erhalten. Vittoria verlangt jedoch dann 2000 Goldmünzen Zollgebühr, aber mit etwas Überredung erlässt sie diese. Zwei Würzweine gibt es als Belohnung.

-Minette Vinius ist dran, lass dich nicht erwischen.

Die kleine Minette Vinius spielt tagsüber fangen mit ihren Freunden, spricht man mit ihr muss man sich eigentlich nur so eine Minute nicht von ihr erwischen lassen... das war es dann auch schon.

-Unterhalte dich mit Greta über einen Besuch im Tempel der Göttlichen.
-Nimm dir "Amulett von Talos" von Roggvir

Die kleine Svavi spielt mit Fangen, spricht man mit ihr erfährt man von ihrer Mutter. Hat man das Amulett von Talos von dem Hingerichteten schon gleich mit dabei, gibt man es ihr denn dies ist was ihr hilft. Hat man es noch nicht muss man noch den Leichnam aufsuchen und es holen.

-Finde Panteas Flöte
-Bringe Panteas Flöte zurück

Eine weitere Such Mission die man erhalten kann sobald man in der Bardenakademie aufgenommen wurde.

-Töte den Anführer in...
-Berichte Sybille vom Tod des Vampirs

Im Blauen Palast trifft man auf die Hofmagierin Sybille Stentor, welche einen diese Aufgabe überträgt. Sie belohnt uns am Ende mit einen wertvollen Ring und verbessert die Illusionsmagie.

-Bringe "Toryggs Kriegshorn" für Elisif die Liebreizende zum Schrein Talos
-Sprich mit Elisif

Sobald man beim Vogt genug Eindruck gemacht hat, kann man diese Aufgabe direkt von Jarl Elisif die Liebreizende erhalten. Als Belohnung kann man nun Eigentum in der Stadt erwerben. Diese Aufgabe ist somit Voraussetzung für die folgende Nebenaufgabe.

-Kaufe ein Haus in Einsamkeit
-Hilf den Einwohnern von Haafingar (5x)
-Kehre zu Elisif zurück

Hat man das Haus in der Stadt erworben (25000 Goldmünzen) und den Bewohner fünfmal geholfen, also einige der verschiedenen Nebenaufgaben erledigt, wird man zur Belohnung zum Thane ernannt und erhält als Zeichen dazu eine wertvolle Waffe. Im Haus erwartet einen dann auch Jardis die Schild-Maid die einen nun als Huscarl dient.

-Finde Rjorns Trommel
-Gib Giraud Rjorns Trommel

Eine einfach Such Mission die man in der Bardenakademie von Rjorn erhält. Als Belohnung gibt es Verbesserungen der Fertigkeiten "Schwere Rüstungen, Zweihänder, Schießkunst und Block".

-Finde Nosters Helm in "Tiefensturzhöhle"
-Bringe Nosters Helm zu Noster

Eine simple hingehen und suchen Mission bei der als Belohnung die eigenen Schleichfertigkeiten erhöht werden durch Noster Adler Auge.

-Bringe "Strus M'Kais Rum" zu Falk Feuerbart

Surex Vinius, trifft man oft in der Gastwirtschaft an, möchte das man einen Botengang für ihn macht. Für die Kleinigkeit gibt es 500 Goldmünzen.

<ul style="list-style-type: none"> -Rede mit Inskar über Octieve -Berichte Octieve, das Inskar kein Problem mehr darstellt. 	<p>Für den Säufer Octieve soll man mit Inskar reden dem er Geld schuldet. Mit genug Redegewandtheit ist dies kein großes Problem und man lernt besser mit Zweihandwaffen umzugehen.</p>
<ul style="list-style-type: none"> -Bringe 1 "Der Spiegel" zu Aldis. 	<p>Der Hauptmann der Truppen in Einsamkeit, meistens auf dem Platz vor der Burg die Soldaten trainierend, möchte das man ihm ein Buch bringt und belohnt einen mit 800 Goldmünzen.</p>
<ul style="list-style-type: none"> -Finde Shahrees Amulett von Zenthir in 	<p>Im Hafn von Einsamkeit trifft man auf Shahrees die einen als Belohnung in Leichter Rüstung und Schlossknacken trainiert.</p>
<ul style="list-style-type: none"> -Unterhalte dich mit Elisif über die Kleidung von Taaire. 	<p>Einfach mit den Klamotten aus dem Laden Glänzende Gewänder zu Jarl Elisif gehen und mit ihr darüber sprechen. Taaire schenkt einen danach die Kleidung und 500 Goldmünzen.</p>
<ul style="list-style-type: none"> -Frage Aldis nach Informationen über die Tochter von Angeline -Berichte Angeline was Aldis gesagt hat 	<p>Im Aroma Lädchen in Einsamkeit trifft man auf Angeline, welche einen bittet beim Kommandant der Truppen nach ihrer Tochter zu fragen.</p>
<ul style="list-style-type: none"> -Finde Finns Laute -Gib Inge Finns Laute. 	<p>Die Mission startet entweder wenn man per Zufall Finns Laute findet oder eben sobald man Inge in der Bardenakademie anspricht und fragt warum sie so traurig ist. Die Laute findet man in der Steinbachhöhle auf der anderen Seite von Himmelsrand. Dafür gibt es als Belohnung die Erhöhung von einigen Fertigkeiten wie Taschendiebstahl, Schleichen, Leichte Rüstung, Redekunst und Schlossknacken</p>

Falkenring (8)

<ul style="list-style-type: none"> -Töte den Banditenanführer in ... 	<p>Einfach die Besitzerin der Gastwirtschaft Dead Mans End auf Arbeit ansprechen um den Steckbrief zum Start dieser Aufgabe zu erhalten. Vogt Nanya entlohnt einen mit 100 Goldstücken Kopfgeld.</p>
<ul style="list-style-type: none"> -Bringe Berits Aschse zu Runil 	<p>Thadgeir trifft man in der Gastwirtschaft Dead Man's Drink wo er einen bittet die Asche eines Verstorbenen zu dem Priester zu bringen. Von diesen erhält man Gold als Belohnung.</p>
<ul style="list-style-type: none"> -Bringe 1 Schwarz Dorn Met zu Sidgeir 	<p>Um den Jarl zu beeindrucken soll man ihn ein gutes Met bringen und erhält als Belohnung einige Zaubertränke und man kann nun Aufgaben für den Jarl ausführen.</p>
<ul style="list-style-type: none"> -Töte den Anführer von... -Kehre zu Sidgeir zurück. 	<p>Von dem Jarl selbst erhält man einen Auftrag und nach Abschluss eine größere Menge Gold als Belohnung. Durch die Erweiterung Dawnguard kann man nun auch Grundbesitz in Falkenring erwerben.</p>
<ul style="list-style-type: none"> -Finde Runils Tagebuch in Schattenheim -Bringe "Runils Tagebuch" zu Runil 	<p>Um die Nebenaufgabe zu erhalten spricht man Runil an, er hält sich manchmal in der Gaststätte "Dead Man's Drink" auf. Als Belohnung gibt es 500 Goldmünzen. Der Fundort des Tagebuchs kann an verschiedenen Orten liegen.</p>
<ul style="list-style-type: none"> -Stiehl „Gefreitenbrief“ für Dengeir 	<p>Man spricht Dengeir an und unterhält sich mit ihm um die Aufgabe zu erhalten, es winkt Gold als Belohnung.</p>
<ul style="list-style-type: none"> -Töte den Vampir Vighar 	<p>Dengeir spricht über ein offenes Grab und seinen alten Verwandten der nun ein Vampir ist und man töten soll. Goldmünzen gibt es als Belohnung.</p>
<ul style="list-style-type: none"> -Hilf den Einwohnern von Falkenring dreimal -Kehre zu Sidgeir zurück 	<p>Von Jarl erhält man die Aufgabe dreimal den Einwohnern von Falkenring zu helfen. Schafft man dies, wird man zum Thane ernannt und erhält Rayya als Huscarl. Sie kann man auch gut als Vogt für das selbst gebaute Haus nahe Falkenring einsetzen.</p>

Flusswald (3)

- Bringe Sven (Faendal) Brief zu Camilla
- Optional erzähle Faendal von Svens Brief

Zwei Männer die in dieselbe Frau verliebt sind. Einfach einen der beiden ansprechen um die Aufgabe zu starten. Wenn man von den beiden bei Camilla anschwärzt ist egal, verdient hätten sie es beide. Neben einigen Goldstücken als Belohnung, steht der Glückliche als Begleiter zu Verfügung steht.

- Töte den Banditenanführer in ...
- Lass dir von Proventus Avenicci das Kopfgeld geben

Einfach Orgnar im Gasthaus Schlafender Riese auf Arbeit ansprechen um den Steckbrief zu erhalten. Belohnung sind 100 Goldmünzen.

- Stelle einen Eisendolch her und bringe ihn Alvor
- Härte einen Eisendolch und bringe ihn Alvor
- Stelle etwas Leder her und bringe es Alvor
- Stelle einen Pelzhelm her und bringe ihn Alvor
- Härte einen Pelzhelm und bringe ihn Alvor

Dabei handelt es sich eigentlich um eine Einführung ins Schmieden von Waffen und Rüstungen und deren Verbesserungsmöglichkeiten. Zum starten einfach Alvor den Schmied fragen und als Belohnung darf man die Teile behalten.

Invarstatt (5)

- Bringe die Vorräte nach Hoch-Hrothgar
- Kehre zu Klimmek zurück

Klimmek im Dorf ansprechen um die Aufgabe zu erhalten. 750 Goldmünzen winken als Belohnung.

- Sammlle 10 Bärenpelze für Temba Lang-Arm
- Bringe die Bärenpelze zu Temba Lang-Arm

Temba möchte einfach die Bären dezimiert wissen da diese ihren Geschäft schaden. Als Belohnung erhält man eine verzauberte Waffe.

- Erkunde den Feuerschleierhügel
- Bringe Wyndelius Tagebuch zu Wilhelm

Spricht man mit Wilhelm in der Gaststätte, erzählt er von dem nahe gelegenen Hügel. Dort erledigt man Wyndelius und überbringt dessen Tagebuch. Als Belohnung erhält man die Saphirdrachenklaue mit der man tiefer ins Grab eindringen kann und das Wort "Frieden" erlernen kann.

- Töte den Banditenanführer in ...
- Lass dir von das Kopfgeld geben

Spricht man Wilhelm in der Gaststätte auf Arbeit an erhält man den Steckbrief. 100 Goldmünzen gibt es als Belohnung.

- Frage Wilhelm nach Reyda
- Finde Reydas Überreste
- Bringe Reydas Halskette zu Narfi

Narfi in der Nähe des zerstörten Hauses ansprechen um die Aufgabe zu erhalten. Es gibt einige Zutaten als Belohnung.

Karhwaska (1)

- Überzeuge Atar, die Sanvarachmine zu verlassen
- Berichte Ainethach, das Atar kein Problem mehr darstellt.

Kaum in dem Dorf angekommen, sieht man eine Diskussion zwischen den Bewohnern und Söldnern welche eine Mine besetzt halten. Hier kann man für die eine bzw. andere Seite verhandeln.

Kyneshain (4)

- Rede mit Roggi über Iddra
- Berichte Iddra, das Roggi kein Problem mehr darstellt

Im Gasthaus spricht man mit Iddra um dann Roggi vielleicht auch mit etwas Druck davon zu überzeugen das alles in Ordnung geht. Einige Ausrüstungsgegenstände gibt es als Belohnung.

- Töte den Drachen in
- Lass dir von Jorleif das Kopfgeld geben

Iddra im Gasthaus einfach nach Arbeit fragen um den Steckbrief zu erhalten. Es winken 500 Goldmünzen als Belohnung.

- Finde "Roggis Ahnenschild" in Felsmoorhang
- Bringe "Roggis Ahnenschild" zu Roggi

Eine einfache Aufgabe bei der ein Training über das Blocken als Belohnung aussteht.

- Bringe Dravynen Frostsatz

Dravynen im Gasthaus Dusterwald ansprechen um diese Nebenaufgabe zu starten. Als Belohnung gibt es Training in Veränderungs magie.

Markarth (11)

- Bringe den Ring zu Calcelmo
 - Es geht nur darum einen silbernen Ring von Kerah, die an einen Marktstand nahe des Eingangstors steht, zum Magier Calcelmo in die Festung zu bringen. Selbstverständlich nicht nur um einige Goldmünzen Belohnung zu kassieren, sondern um auch mit diesem zu reden und das folgende Quest zu starten.
- Töte Nimhe die Vergiftete in Nehuand-Zel
-Berichte Calcelmo vom Tod Nimhes
 - Mit dieser Aufgabe erhält man den Zugang zu den Ausgrabungsstätten um die gefährliche Spinne zu erledigen. In dem Raum findet man vor einen Durchgang, der noch tiefer in die Ruinen führt, die Leiche von Alethius mit dessen Notizen. Sobald man diese liest startet ein großes Hauptquest mit der Bezeichnung "Die verschollene Expedition". Zum Beenden dieser kleinen Quest spricht man einfach mit Calcelmo und erhält so Zugang zum Dwemermuseum als Belohnung.
- Bringe ein Daedra Herz zu Moth
 - Schaut man sich in der Festung um, trifft man auf den Orkschmied Moth gro-Bagol. Dieser benötigt ein Daedra Herz für eine Schwere Rüstung. Als Belohnung gibt es ein Ebenezerschild
- Finde Beweise für Ogmunds Talos-Verehrung
-Bringe Ogmunds Amulett von Talos zu Ondolemar
 - Ebenfalls in der Festung trifft man auf den Thalmor Ondolemar, der Beweise sucht ob Ogmund noch immer Talos anbetet.
- Bringe den Trank des Hengstes zu Raerek
 - Den Trank soll man von Bothela (Geschäft Hexenheilerie) einfach zu Raerek (Vogt in der Festung) bringen und es gibt 600 Goldmünzen Belohnung.
- Töte den Anführer von
-Lass dir von Raerek das Kopfgeld geben
 - Einfach gleich den Vogt Raerek aus der Nebenaufgabe zuvor nach Arbeit fragen um 100 Goldmünzen zu verdienen.
- Töte den Banditenanführer von
-Kehre zu Igmund zurück
 - Auch beim Jarl selbst kann man nach Arbeit fragen und erhält unter anderem diese Aufgabe für die es am Ende 1250 Goldmünzen gibt.
- Finde "Hrolfdirs Schild" für Igmund
-Bringe "Hrolfdirs Schild" zu Igmund
 - Nach dem diese Aufgabe für den Jarl erledigt ist, darf man sich ein Haus in der Stadt kaufen (8000 Münzen).
- Rette Lisbets Lieferung aus "..."
 - Im Gemischtwaren Laden von Markath trifft man auf Lisbet, der eine Lieferung von den Abgeschworenen geklaut wurde. Sobald man die Dibella Statue zurückgebracht hat gibt es einige Goldmünzen als Belohnung.
- Rede mit Mulush über Omluag
-Berichte Omluag das Mulush kein Problem mehr darstellt
 - In den Wohnkasernen von Markath spricht man mit Omluag der einen mit einer Bitte zu Mulush schickt.
- Bringe "Die letzte Schwerschmiede von Akrash" zu Ghorza
 - Ghorza gra-Bagol (zu finden bei der Schmiede) benötigt für ihren Lehrling ein Buch, welches man ihr bringen soll (Festung Sonnenwacht).

Morthal (3)

- Hilf den Einwohnern von Hjaalmarsch dreimal
-Kehre zu Idgar zurück
 - Von Jarl Idgar erhält man die Aufgabe dreimal den Einwohnern von Morthal zu helfen. Also einfach die Nebenaufgaben rund um die kleine Stadt lösen. Schafft man dies, wird man zum Thane ernannt und erhält ein magisches Schwert als Belohnung.
- Bringe "Idgars Notiz" zu Danica
 - In einen Geschäft trifft man auf Idgar die Jüngere mit einer Bitte, eine Nachricht nach Weißlauf zu bringen. Als Belohnung erhält man 600 Goldmünzen.
- Bringe 1 "Das Lied der Alchemisten" zu Lami.
 - Es gilt in der weiten Welt dieses Buch zu finden. Eines liegt in der Barden Akademie und wenn man zur Akademie gehört darf man es auch mitnehmen. Als Belohnung werden die Alchemie Kenntnisse verbessert.

Rifton (20)

-Unterhalte dich mit Saphir über Shadi's Schulden
-Kehre zu Shadr zurück

In der Stadt bekommt man ein Gespräch zwischen Shadi und Saphir mit. Spricht man nun Shadi an kann man dieses Quest starten. Es gibt einen Zaubertrank als Belohnung, nachdem man Saphir klar gemacht hat das die Schulden abgeglichen sind.

-Besorge drei makellose Amethyste für Talen-Jei
-Kehre zu Talen-Jei zurück

Talen-Jei bittet einen in der Taverne von Rifton um Hilfe bei der Suche von drei makellosen Amethyste für einen Ehering. Als Belohnung gibt es nur einen Trank.

-Bringe Alessandras Dolch zu Andurs in Weißlauf
-Kehre zu Alessandra zurück

Einfach nur den Dolch übergeben und dann als Belohnung 5 neue Bücher über Zauber erhalten. Alessandra findet man in der Totenhalle von Rifton. Andurs hat auch noch eine kleine Aufgabe die man zwischendurch erledigen kann... siehe weiter unten unter Weißlauf.

-Finde Dusterklinge
-Kehre zu Mjoll zurück

Auf den Straßen von Rifton trifft man auf die Kämpferin Mjoll die Löwin, welche einen darum bittet das Schwert Dusterklinge zu bringen. Als Belohnung steht sie danach als Begleiterin zur Verfügung.

-Beschaffe Wylandriahs Löffel / Barren / Seelenstein

In der Festung trifft man auf die Hofmagierin Wylandriahs, welche etwas verwirrt erscheint und so einiges liegengelassen hat. Deswegen schickt sie uns auf die Reise durch Himmelsrand um ihr drei Dinge zu besorgen wo sie vergessen hat. Als Belohnung gibt es einige Schriftrollen.

-Nimm dir Harralds Schwert von Balimund
-Liefere Harralds Schwert ab

Ebenfalls in der Festung trifft man auf Harrald der so faul ist das er nicht mal zur Schmiede geht um sein Schwert zu holen. Für den kleinen Paketdienst gibt es dann einige Edelsteine als Belohnung

-Bringe Balimund 10 Feuersalz
-Kehre zu Balimund zurück

Bei der letzten Aufgabe lernt man den Schmied Balimund kennen und erhält so auch eine Aufgabe von ihm. 1500 Gold zahlt er als Belohnung.

-Identifiziere den Skoomahändler in Rifton
-Zeige Sarthis Idren beim Jarl von Rifton an
-Betritt das Lagerhaus von Rifton / Töte Sarthis Idren
-Beschaffe dir Informationen wo das Skooma herkommt
-Berichte dem Jarl von Rifton, wo das Skooma herkommt
-Finde die Skoomahändler in der Felsrinnenhöhle
-Melde dich beim Jarl von Rifton

In der Stadt Rifton trifft man auf Wujeeta die in der Fischerei arbeitet, jedoch so krank ist das sie vielleicht gefeuert wird. Hilft man ihr erzählt sie was sie krank gemacht hat und das Quest rund um den Rauschgiftring in Rifton startet. Redet man noch einmal mit ihr erfährt man woher sie das Skooma bekommen hat und erstattet Anzeige beim Jarl. Nun erhält man den Auftrag sich der Sache anzunehmen.

-Sprich mit dem Jarl von Rifton
-Erstehe Honigheim von Riftons Vogt
-Kehre zum Jarl von Rifton zurück

Hat man mindestens der Hofmagierin geholfen und den Rauschgiftring ausgelöscht, soll man mit der Jarl reden und man erfährt das man zum Thane von Rifton ernannt wird. Vorher muss man jedoch erst ein Haus erwerben. Der Vogt hat gerade ein freies Haus und nach dem Kauf kann man den Ehrentitel annehmen.

-Finde Svidis Aufenthaltsort
-Erzähle Sibbi Schwarzdorn von Lynly oder Lüge

Im Zuge der Nebenquest "Versprochen ist Versprochen" trifft man im Gefängnis von Rifton auf Sibbi Schwarzdorn. Von diesen kann man nach etwas plaudern diese Aufgabe erhalten. Svidi nennt sich nun Lynly Sternen-Sang und befindet sich im Gasthaus Vilemyr in Ivarstatt. Allerdings erzählt sie eine andere Version der Geschehnisse und es stellt sich heraus wenn Sibbi ermordet hat und deswegen im Gefängnis sitzt. Egal wie man sich nun entscheidet erhält man als Belohnung einen Schlüssel für eine Truhe im Keller der Schwarzdorn Brauerei.

-Finde einen Hinweis auf Brand-Sheis Vergangenheit
-Kehre zu Brand-Shei zurück

Angesprochen auf seinen unüblichen Namen erhält man die Aufgabe ihm zu helfen seine Vergangenheit aufzuklären. Man findet ein Tagebuch und bringt es ihm um als Belohnung den Schlüssel zu seinen Markttresor zu erhalten.

-Finde 20 Todesglockenblumen für Ingrun Schwarz-Dorn
-Finde 20 Tollkirschen für Ingrun Schwarz-Dorn
-Finde 20 Nirnwurze für Ingrun Schwarz-Dorn
-Sprich mir Ingrun Schwarz-Dorn

Die Zutaten braucht sie für ihre Alchemie Experimente und als Belohnung erhält man den Schlüssel für ihre Kiste in Elgrims-Elixierladen, welche sie auch alle Tage auffüllt. Die Blumen findet man in Sumpfgewässern, die Kirschen auf Friedhöfen (Riften) und rund um die Todeshalle von Einsamkeit.

<ul style="list-style-type: none"> -Finde Golderz, 2 makellose Saphire & einen Mammutstoßzahn für Madesi. -Sprich mit Madesi 	<p>An dessen Marktstand angesprochen soll man ihm die Sachen bringen damit er ein Schmuckstück fertigstellen kann. Einige Goldmünzen winken als Belohnung.</p>
<ul style="list-style-type: none"> -Bringe den Met zu Wilhelm, oder zeige Indaryn den Met. 	<p>In der Schwarz-Dorn Brauerei findet man Romlyn Dreth der möchte das man eine Met Lieferung übernimmt, man es aber nicht den Chef sagen soll. Als Belohnung gibt es ein Diadem.</p>
<ul style="list-style-type: none"> -Bringe den Kaufvertrag zu Kleppr in Markath. 	<p>Um sein Geschäft anzukurbeln bittet Bolli in der Fischerei uns einen Kaufvertrag nach Markath zu bringen. Einige Metallbaren gibt es als Belohnung.</p>
<ul style="list-style-type: none"> -Beschaffe dir eine Erzprobe von Filnjor. -Bringe die Erzprobe zu Hafjorg 	<p>Es geht darum eine Erzprobe von Filnjor in Shors Stein abzuholen und wieder zurück zu Hafjorg in Elgrins Elixirladen zu gehen. Es gibt einige Zaubertränke als Belohnung.</p>
<ul style="list-style-type: none"> -Finde fünf Eisgeist-Zähne für Marise. -Kehre zu Marise zurück 	<p>Auf den Markt von Rifton trifft man auf Marise Arnvel die Eisgeist-Zähne benötigt um ihr Fleisch frisch zu halten. Als Belohnung gibt es Fleisch und ein Zauberbuch.</p>
<ul style="list-style-type: none"> -Lass dir von Indaryn ein Zeichen der Dibella geben. -Lass dir von Hogrir ein Zeichen der Dibella geben. -Lass dir von Bolli ein Zeichen der Dibella geben. -Konfrontiere Haelga mit den Zeichen der Dibella -Sprich mit Svana 	<p>Spricht man mit Svana Fern-Schild in der Herberge in Rifton, erzählt sie von Haelgas Männergeschichten und möchte das wir deren Zeichen der Dibella von ihren Liebhabern zurückholen. Danach konfrontiert man Healg mit den Zeichen und spricht noch einmal mit Svana. Von beiden erhält man kleine Belohnungen.</p>
<ul style="list-style-type: none"> -Betritt das Hügelgrab von Yngvil -Bringe Arondils Tagebuch in deinen Besitz -Kehre zu Vekel zurück 	<p>Spricht man bei der Diebesgilde in der Zerbrochenen Flasche mit Vekel der Mannhafte, übergibt er einen den Auftrag 4 Bücher zu besorgen die sich im Yngvild Hügelgrab befinden sollen. Als Belohnung erhält man eine verzauberte Waffe.</p>
<ul style="list-style-type: none"> -Verbreite die Wärme von Mara in Rifton 	<p>Für die Priesterin Dinya Balu soll man nach der erledigten Mission Ein Bote der Liebe noch 20 Zettel in Rifton verteilen. Die Festung und Stadtwachen sollte man auslassen.</p>

Rorickstatt (1)

<ul style="list-style-type: none"> -Rede mit Mralki über Erik -Kehre zu Erik zurück 	<p>In der Herberge "Frostfrucht" oder auf dem Feld, trifft man auf Erik der von Abenteuern schwärmt. Sein Vater ist jedoch dagegen ausser man hilft mit bei der Beschaffung einer Rüstung. Entweder überredet man Mralki oder gibt ihm genug Geld.</p>
---	--

Weißlauf (8)

<ul style="list-style-type: none"> -Rede mit Mikael über Carlotta -Berichte Carlotta, das Mikael kein Problem mehr darstellt 	<p>Carlotta befindet sich auf dem Marktplatz und sie erzählt von dem aufdringlichen Verehrer Mikael, welcher sich im Gasthaus "Die Beflagte Möhre" aufhält. Er gibt nach einer Prügelei recht schnell auf.</p>
<ul style="list-style-type: none"> -Töte den Banditenanführer in ... -Lass dir von Proventus Avenicci das Kopfgeld geben 	<p>Einfach direkt bei Avenicci oder in der Taverne nach Arbeit fragen, als Belohnung gibt es 100 Goldmünzen und nebenbei findet man vielleicht auch Stoßzähne für die folgende Nebenaufgabe.</p>
<ul style="list-style-type: none"> -Bringe einen Mammutstoßzahn zu Ysolda 	<p>Erledigt man die Nebenaufgabe zuvor mit dem Banditenanführer, findet man in der Höhle des Lagers gleich mehrere Mammutstoßzähne auf einen Karren. Also Belohnung wird die Redekunst verbessert.</p>
<ul style="list-style-type: none"> -Bringe das Schwert zu Proventus Avenicci 	<p>Ein Botendienst für Adrienne Avenicci, die einen bittet ein Schwert zu überbringen. Sie hält sich meistens am Stadttor in der Nähe ihres Hauses auf. Belohnung sind 20 Goldmünzen.</p>
<ul style="list-style-type: none"> -Bringe Andurs Amulett von Arkay in deinen Besitz -Bringe Andurs Amulett zurück 	<p>Eine kleine Belohnung in Höhe von 15 Goldmünzen für eine kleine Aufgabe von Andurs der in der Totenhalle zu finden ist.</p>
<ul style="list-style-type: none"> -Finde Amrens Familienschwert in Weißflusswacht -Bringe Amrens Familienschert zurück zu Amren 	<p>Als Dank bekommt man eine Lehrstunde zum verbessern des Blockens.</p>

<ul style="list-style-type: none"> -Stiehl das argonische Bier -Gib Brenuin das argonische Bier 	<p>In der Stadt oder der Taverne trifft man irgendwann auf Brenuin der eigentlich nichts anderes im Kopf hat als zu trinken. Für ihn sollen wir das in seinen Augen so köstliche argonische Bier stehlen. Als Belohnung gibt es einen Zaubertrank.</p>
<ul style="list-style-type: none"> -Überzeuge Braith davon, Lars in Ruhe zu lassen 	<p>Der kleine Junge Lars bittet einen das Mädchen Braith dazu zu bringen ihn in Ruhe zu lassen. Trifft man das Mädchen nicht auf der Straße an muß man in das Haus einbrechen. Dort stellt sich dann raus wie verknallt sie eigentlich ist... junge Liebe halt.</p>
<h2 style="margin: 0;">Windhelm (12)</h2>	
<ul style="list-style-type: none"> -Bringe "Tollkirschenextrakt" zu Wuurnferth der Unlebendige 	<p>Auf dem Markt trifft man Hillevi Grausam-Moor und im Gespräch erhält man dann diese kleine Aufgabe. Als Belohnung erhält man 500 Goldstücke wenn man den Hofmagier den Extrakt übergeben hat.</p>
<ul style="list-style-type: none"> -Bringe 1 Amulett von Arkay zu Torbjorn 	<p>Auf dem Markt von Windhelm trifft man ebenfalls auf Torbjorn und dessen trauernten Ehefrau. Um ihren Kummer zu lindern bietet er uns ein Amulett von Arkay zu finden. Dafür zahlt er am Ende 800 Goldstücke.</p>
<ul style="list-style-type: none"> -Finde "Königin Freydis Schwert" in Felsenmoorhang -Bringe "Königin Freydis Schwert" zu Oengul 	<p>Am Markt der Stadt trifft man auf den Schmied Oengul, den man ein Schwert bringen soll. Als Belohnung trainiert er einen in der Schmiedekunst.</p>
<ul style="list-style-type: none"> -Bringe Adonatos Buch zu Giraud 	<p>Adonato Leotelli den Schriftsteller trifft man oft im Gasthaus zum Kerzenschein. Er bittet einen sein neuestes Buch in die Bardenakademie zu bringen. Als Belohnung gibt es einige Goldmünzen.</p>
<ul style="list-style-type: none"> -Töte den Riesen in ... (wechselnder Ort) -Lass dir von Jorleif das Kopfgeld geben 	<p>Das Kopfgeld für diese wiederholbare Aufgabe beträgt 100 Goldstücke und erhält man beim Vogt Jorleif.</p>
<ul style="list-style-type: none"> -Platziere "Violas Goldring" in Viola Giordanos Haus -Berichte Revyn, dass "Violas Goldring" platziert wurde 	<p>Die Aufgabe erhält man von Revyn. Diesen findet man im Laden Sadris Gebrauchtwaren im Grauen Bezirk von Weißlauf. Als Belohnung gibt es 1200 Goldmünzen.</p>
<ul style="list-style-type: none"> -Finde den Assassinen der Thalmor -Berichte Malborn, dass der Assasine tot ist 	<p>Im Neu-Gnisis Club im Grauen Bezirk, trifft man Malborn der einen nach Erfüllung 250 Goldmünzen gibt.</p>
<ul style="list-style-type: none"> -Töte den Anführer von Steinbachhöhle 	<p>Auf den Straßen der Stadt, trifft man auf Brunwulf Frei-Winter der die Aufgabe übergibt da der Anführer der Sturmmäntel sich nicht darum kümmert wenn Banditen die Elfen überfallen. Als Belohnung gibt es 750 Goldmünzen und ein freies Training in Sachen schwere Rüstung.</p>
<ul style="list-style-type: none"> -Töte den Anführer von Versteck der verlorenen Messer -Kehre zu Kjar zurück 	<p>Der Schiffskapitän Kjar in Windhelm möchte das man für ihn ein Ex-Mitglied seiner Schiffscrew erledigt. Als Belohnung erhält man 1000 Goldstücke. Erledigt man den ehemaligen Seemann, welcher nun Bandit ist, zufällig bei einer anderen Aufgabe bekommt man nun die Info zu Kjar zu gehen. Die Belohnung erhält man aber auf jeden Fall.</p>
<ul style="list-style-type: none"> -Kaufe eine Haus in Windhelm -Helfe den Bewohnern von Ostmarsch 5x -Kehre zu Brunwolf zurück 	<p>Das Haus in Windhelm (12000 Goldmünzen) kann man erst erwerben wenn man den Mordfall mit aufgeklärt hat und der Bürgerkrieg beendet ist. Den Bewohnern der Stadt zu helfen ist bei der Aufgabe nur noch Nebensache.</p>
<ul style="list-style-type: none"> -Finde Shahvees Amulett von Zenithar in Versteck des verlorenen Messers 	<p>Im Hafen von Windhelm oder im Quartier der Argonier, trifft man Shahvees der man ihr Amulett zurückholen soll.</p>
<ul style="list-style-type: none"> -Sprich mit Torbjorn über Erkundet-Viele-Sümpfe -Berichte Erkundet-Viele-Sümpfe, das Torbjorn keine Problem mehr darstellt. 	<p>Der Argonier Erkundet-Viele-Sümpfe im Hafen von Windhelm bittet einen mit Torbjorn über bessere Löhne zu sprechen.</p>

Winterfeste (5)

- Finde den Helm von Winterfeste in "Yngolhügelgrab"
- Bringe den Helm von Winterfeste zu Korir

In Winterfeste spricht man mit dem Jarl Korir um diese Aufgabe zu erhalten und deren Belohnung in Höhe von 750 Goldmünzen.

- Hilf den Einwohnern von Winterfeste dreimal
- Kehre zu Korir zurück

Ebenfalls von Jarl Korir erhält man die Aufgabe dreimal den Einwohnern von Winterfeste zu helfen. Also einfach die Nebenaufgaben rund um Winterfeste lösen. Schafft man dies, wird man zum Thane von Winterfeste ernannt und erhält als Belohnung die Klinge von Winterfeste.

- Rede mit Ranmir über Haran
- Berichte Haran, das Ranmir kein Problem mehr darstellt

In der Taverne einfach mit Haran sprechen um mehr über ihr Problem mit Ranmir zu erfahren. Ausrüstungsgegenstände erhält man als Belohnung.

- Töte den Drachen in Berg Anthor
- Lass dir von Malor Seloth das Kopfgeld geben.

Einfach wieder ein Steckbrief, den man von Dragur in der Taverne erhält. Als Belohnung gibt es 500 Goldmünzen.

- Stiehl "Stab der Arkanen Macht" für Malur Seloth
- Bringe "Stab der Arkanen Macht" zu Malur Seloth

Ein kleiner Diebstahl in der gegenüberliegenden Taverne und als Belohnung wird die Redekunst verbessert.

Winterfeste (Akademie) (6)

- Warte bis Brelynas Zauber abgeklungen ist
- Sprich mit Brelyna.

Spricht man sie in der Akademie an, braucht sie ein Versuchskaninchen. Der Zauber geht beim ersten Versuch natürlich schief. Nach einer Wartezeit geht es vorbei und man spricht noch einmal mit ihr und willigt ein letztes Mal ein. Als Belohnung gibt es eine Kette.

- Tolfdirs Destillierkolben

Tolfdir hat seinen Destillierkolben verlegt, was er zugibt und um Hilfe bittet wenn man ihn anspricht. Dieser liegt in einen der beiden Türme auf einer Kiste. Als Belohnung gibt es einige Goldmünzen und einen Seelenstein.

- Finde ein Exemplar von ...
- Überbringe das Buch Urag gro-Shub

Spricht man in der Bibliothek mit Urag gro-Shub, erhält man die Aufgabe ihn seltene Bücher an gefährlichen Orten zu suchen.

- Säubere die Fokuspunkte für die magische Energien in der Akademie

Man erhält von Drevis Neloren ein Paar Handschuhe mit denen man einfach drei Punkte in der Akademie entsprechend reinigt.

- Bringe Sergius Turrianus 5 Seelensteine

Als Belohnung für die Seelensteine gibt es einige Goldmünzen.

- Gehe zu Ulundil in Windhelm und hole den Gegenstand ab

Ein Gegenstand soll verzaubert werden und man soll in Sergius Turrianus bringen. Es gibt einiges an Gold als Belohnung.

Welt (29)

- Finde das Schwert des roten Adlers
- Löse das Geheimnis vom Grab des Roten Adlers

In der Welt von Himmelsrand findet man oft das Buch über das Schwert des roten Adlers (zB. im Haus des Jarls von Falkenring liegt im oberen Stockwerk eines der Bücher), wodurch man diese Aufgabe erhält. Hat man das Schwert, führt der Marker in die Höhle wo dieses in die Vorrichtung gesteckt werden muss um tiefer in die Grabstätte vordringen zu können.

- Finde Valdr's Jagdgesellschaft
- Heile Valdrs Wunden
- Reinige die Moosmutterhöhle

Am Eingang zur Moosmutterhöhle sitzt der Hilfesuchende Valdr. Valdrs Glücksdolch gibt es als Belohnung. Das Quest startet entweder in dem man ihn vor der Höhle antrifft, oder in der Gastwirtschaft von Falkenring wenn man nachfragt.

- Eskortiere Telrav zu seinen Lager

Auf dem Weg zwischen dem Sarethihof und der Beinbrecherhöhle trifft man an einer Wegkreuzung auf Telrav, der anscheinend überfallen wurde. Hilft man ihn und eskortiert ihn zu seinen Lager stellt es sich heraus das er ein Bandit ist und das Ganze eine Abzocke ist.

<p>-ohne Eintrag</p>	<p>In Schanze des vergessenen Tals gibt es die Bardensprungspitze, der Weg der durch das Wasser über den Rand des Wasserfalls führt. Springt man von dieser mit genug Schwung ab und überlebt den Sprung, verlässt man unten angekommen das Wasser und sieht vor sich den Geist von Azzdahl mit dem man redet. Als Belohnung verbessert sich die Redekunst.</p>
<p>-Bringe "Aeris Notiz" zu Skalde</p>	<p>Bei Angras Mühle erhält man dieses kleine Nebenquest und wird für den weiten Weg mit 500 Goldstücke vom Jarl in Dämmerstern belohnt.</p>
<p>-Finde die Finger des Meisterschmieds</p>	<p>Anfangs verwehren die Ork im Lager Dushnikhyal den Zugang. Der Ork Nagrub gibt jedoch den Hinweis gewisse Panzerhandschuhe zu finden und dem Häuptling zu übergeben. Danach ist man in allen Ork Lagern willkommen.</p>
<p>-Finde das Schwert des Roten Adlers -Löse das Geheimnis vom Grab des Roten Adlers</p>	<p>Die Nebenquest startet nach dem lesen des Buches Die Legende des Roten Adlers. Hat man das Schwert den Abgeschworenen bei den gespaltenen Türmen abgenommen geht es zum nahe liegenden Rebellengrab. Dort steckt man das Schwert in die Halterung und folgt dem sich öffnenden Geheimgang. Am Ende kann man das Schwert wieder mitnehmen.</p>
<p>-Bringe Gharols Schwert zu Lash</p>	<p>Gharol im Ork Lager Dushnikhyal, im Süden von Markath, möchte das man ihrer Schwester ein Schwert bringt. Diese hält sich im kleinen Dorf Karthwasten auf und man erhält einige Goldmünzen als Belohnung.</p>
<p>(Kernholzmühle) -Finde Leifnarr -Kehre zu Grosta zurück</p>	<p>In der Kernholzmühle spricht man für diese Aufgabe Grosta an und überbringt ihr anschließend die traurige Nachricht. Belohnung ist eine verzauberte Waffe.</p>
<p>(Angarvunde) -Töte die drei Untoten -Sprich mit Madresi Dran / Folge Madresi Dran -Finde einen Weg um die Tore zu öffnen -Öffne das andere Tor / Kehre zu Madresi zurück -Finde den Schatz von Angarvunde</p>	<p>In dem Norgrab Angarvunde trifft man gleich nach dem betreten die Dunkelelfen Madresi Dran. Auf der Suche nach dem Schatz des Grabes, hat sie ihre Expeditionsmitglieder verloren und wir sollen ihr doch helfen. Man trifft dabei auf die üblichen Gegner und findet am Ende ein weiteres Wort. Madresi jedoch tritt vorher in die letzte Falle, weil sie dann einfach zu gierig war.</p>
<p>(Sarethi) -Finde 20 Jasbay -Bringe Jasbay zu Avrusa Savethi</p>	<p>Avrusa Savethi benötigt 20 Jasbay Beeren die man ihr sammeln soll. Als Belohnung gibt es verschiedene Zaubersäfte und Gifte.</p>
<p>(Soljunds Grube) -Befreie Soljunds Grube von den Draugr -Berichte Perthvom Tod der Draugr</p>	<p>In der Nähe der Grube trifft man auf Perth der erzählt das die Leute bei den Arbeiten zu einer alten Grabstätte durchgebrochen sind und nun Draugr in der Grube herumlaufen.</p>
<p>(Himmelszuflucht) -Bringe einen Begleiter zu Delphine -Frage Esbern nach Drachenhorden -Töte den Drachen in ... (wechselt) -Kehre zu Esbern zurück -Bringe Esbern eine Drachenschuppe und einen Drachenknochen</p>	<p>Gefährten, welche man im Lauf des Spiels und besonders den Nebenaufgaben findet. Delphine schwört diese dann ein und übergibt ihnen eine Klingentrüstung. Auch nach der Ernennung zu einer Klinge stehen diese weiterhin als Gefährten im Tempel zur Verfügung. Spricht man nun mit Esbern über Drachenhorden, schickt dieser einen immer wieder einmal zu einen. Dabei kann man auch die ganze Truppe der Klingen im Kampf an den Drachenhorden als Unterstützung anfordern. Zurück bei Esbern übergibt man ihm dann gleich die Drachenschuppe und einen Knochen, worauf dieser einen Trank übergibt und einen speziellen Segen erwähnt der vor dem Kampf mit einem Drachen hilfreich ist.</p>
<p>Diese Nebenaufgabe steht zur Verfügung sobald man in der Hauptstory Alduins Mauer erledigt hat. Danach überträgt einen Delphine die Nebenaufgabe ihr neue Klingen zu bringen. Diese findet man in den</p>	
<p>(Frostflussleuchtturm) -Finde im Frostflussleuchtturm den Ursprung der Morde</p>	<p>Betritt man den Leuchtturm findet man die ersten Toten und deren Tagebücher in denen seltsame Geräusche aus dem Keller erwähnt werden. In den Tiefen des Gewölbes findet man auch die Überreste des Vaters und bringt diese nach oben in das Leuchtturmfeuer wie es in einen der Tagebücher gewünscht wurde.</p>
<p>(Blindklippenbastei) -Töte den Hexenrabe Petra</p>	<p>Die Bastei kann man betreten wenn man sich vorher durch die Blindklippenhöhle kämpft in der einige Abgeschworene leben. In der Bastei findet man dann den gefangenen Hexenraben Meka, mit dem dann diese Aufgabe startet. Hilfreich ist auch das er so manche Fallen auf den folgenden Weg ausschaltet und mit hilft Gegner zu besiegen. Als Belohnung erhält man den Stab Auge von Melka.</p>

(Markarth) -Bringe Rogatus Brief zu Leonitus	Vor den Stadttoren von Markarth liegt Salvius Bauernhof, auf den Rogatus Salvius einen den Brief für seinen faulen Sohn mitgibt. Als Belohnung gibt es magere 25 Goldmünzen.
(Markarth) -Vertreibe die Abgeschworenen aus der Kolskeggr Mine -Berichte Pavo, dass die Kolskeggr Mine wieder frei ist	Man kann die Mission direkt in der Mine starten, oder man trifft einfach auch aufgeregt Leute vor den Stadttoren von Markarth, die davon erzählen das die Mine von Abgeschworenen besetzt und die beiden Bergarbeiter dabei vertrieben wurden. Der Bergarbeiter Pavo übergibt dann die Mission und zahlt am Ende ganze 1250 Goldmünzen Belohnung.
(Shors Stein) -Bringe den Beutel zu Verner nach Dunkelwasserkreuzung -Kehre zu Sylgja zurück	Im kleinen Dorf Shors Stein (nördlich von Rifton) trifft man Sylgja die einen Bittet einen Beutel zu ihren Vater zur Mine bei Dunkelwasserkreuzung zu bringen. Einen Diamantring gibt es als Belohnung.
(Shors Stein) -Befreie die Rotbauchmine von den Spinnen -Kehre zu Filnjar zurück	Der Schmied im kleinen Dorf Shors Stein beauftragt einen die Spinnenplage in der Mine zu beenden und zahlt als Belohnung 1500 Goldmünzen.
(Dunkelwasserkreuzung) -Bringe Sondas Notiz zu Quintus	Nach der Übergabe erhält man direkt 750 Goldmünzen als Belohnung. Die Aufgabe erhält man von Sondas Drenim an der Dunkelwasserkreuzung, findet man oft in der Mine)
(Dunkelwasserkreuzung) -Töte den Anführer von... -Berichte Annekke vom Tod des Banditen	Von Annekke Klippen-Springerin erhält man das Quest welches ähnlich wie eine Kopfgeldjagd abläuft. Nur bekommt man diesmal keine Belohnung von einen Jarl sondern Annekke steht danach als Begleiter zur Verfügung. Außerdem trainiert sie uns noch im Tragen von Leichter Rüstung.
(Nebelwacht) -Durchsuche Nebelwacht für Folja -Kehre zu Christer zurück -Erstatte Folja Bericht	Im inneren trifft man auf Christus dessen Frau scheinbar entführt wurde und er nun nicht weiterkommt und einen bittet nun die Nebelwacht nach ihr zu durchsuchen. Im oberen Turm trifft man auf die Banditenanführerin, welche sich als die gesuchte Folja herausstellt. Sie ist ihren Mann davongelaufen und möchte ihn loswerden, aber nicht töten lassen. Natürlich kann man sie erledigen, aber besser man lässt sich auf das Spiel ein und erhält ihren Ehering um nun Christer eine Geschichte zu erzählen. So gibt er dann auf und man berichtet noch Folja um die Quest abzuschließen.
(Südrandheiligtum) -Hilf Selveni Nethri aus der Höhle zu entkommen	In der Höhle trifft man auf Kampfmagier und Spinnen, aber auch auf Selveni die sich von den Magiern abgewendet hat und nun einen um Hilfe bittet. Sobald man den Weg freigekämpft hat und auch den Anführer der Magier erledigt hat, erzählt sie mehr über die Geschehnisse und verlässt dann die Höhle.
(Dunkelwasserpas) -Geleite Derkeethus aus der Höhle	Im Dunkelwasserpas gibt es einen großen Vorräum zu einen weiteren Raum mit einen Arkaner Verzauberer. In dem Raum sieht man am Boden unter sich ein Gitter mit einen Gefangenen. Einen Zugang findet man über einen Hebel an einer Wand und sobald man mit dem Gefangenen spricht, bittet dieser uns ihn nach draußen zu bringen.
(Ansilvund) -Töte Lu'ah Al-Sklaven in Ansilvund	Wenn man tiefer in die Grabstätte eindringt spricht eine Stimme zu einen und die Aufgabe startet.
(Hohentorruine) -Bringe Hjaltis Schwert zum Geist von Alt-Hrol'dan	Im Haus Alt-Hrol'dan erzählt die Wirtin etwas von einer Übernachtung im Zimmer von Tiber Septim und nehmen das Angebot an. Wacht man auf hört man die Wirtin verängstigt schreien weil ein Geist im Raum ist. Dieser verwechselt einen mit jemanden aus seiner Vergangenheit und man soll im ein Schwert bringen, dabei hilft die Wirtin in dem sie den Fundort des Schwertes auf der Karte einträgt. Als Belohnung wird das Blocken mit Schild verbessert.
(Steinbühel) -Sprich mit Bryling	In der Mine oder dem Haus bei Steinbühel erhält man von Pactur die Aufgabe nach Einsamkeit zu gehen und zu melden das die nächste Lieferung bald kommt. Als Belohnung gibt es einige Goldmünzen.
(Schlafbaumhöhle) -Rede mit Ysolda über Schlafbaumsaft	Im Lager der Riesen mit dem Schlafbaum, findet man eine Höhle in der die Leiche von Ulag liegt mit einer Nachricht von Ysolda. Man nimmt die Fläschchen des Schlafbaumsaftes mit und bringt diese zu Ysolda.

(per Kurier)

-Finde die Energiequelle von...

Per Kurier kommt dieser Auftrag und am Ende der Aufgabe erlernt man einen neuen Drachenschrei. Der Ort der in der Nachricht genannt wird variiert und die Aufgabe kann sich mit jeweils einen anderen Ort wiederholen.

Quests in Erweiterung Dawnguard

Hauptquests

Dämmerwacht
Erwachen
Blutlinie
Eine neue Ordnung
Der Blutsteinkelch
Prophet (Dämmerwacht)
Prophet (Vampire)
Die Suche nach der Schriftrolle
Die Suche nach der Offenbarung
Dem Echo nach
Jenseits des Todes
Ungesehene Visionen
Berührung des Himmels
Ein freundliches Urteil

Quests der Dämmerwacht

Verlorenes Relikt
Präventivschlag
Die Rettung
Monsterjagd
Reinigendes Licht
Versteckspiel
Ein Jarl spricht Recht
Verstärkung gesucht
Uralte Technologie

Quests des Volkihar Clans

Ringe der Blutmagie
Schutz der Blutlinie
Die Jagd
Eine falsche Fährte
Die Jagd nach der Bestie
Uralte Macht
Das Geschenk
Neue Bündnisse
Vernichtung der Dämmerwacht
Amulette der Kräfte der Nacht

Sonstige Quests

Ein ungeduldiger Heiliger

Verloren in der Vergangenheit

- Erreiche den Gipfel des Arkngthamz
- Öffne das Klangschloss
- Erbeute den Schatz von Arkngthamz
- Sprich mit Katria
- Suche nach Aetheriumsplintern
- Finde die Aetheriumschmiede
- Sprich mit Katria
- Lege die Aetheriumsplitter auf das Podest
- Bringe das Aetheriumemblem in deinen Besitz
- Tritt zur Seite
- Finde die Aetheriumschmiede
- Stelle den Dampf ab
- Bezwinge die Wächter der Schmiede
- Sprich mit Katria
- Optional- Suche nach Handwerksmaterialien
- Benutze die Aetheriumschmiede

Die Quest startet, indem man das Buch Die Aetheriumkriege findet und liest, oder zufällig einen Aetheriumsplitter findet. Natürlich kann man auch einfach die Dwemerruine Arkngthamz betreten. Innerhalb der Ruine trifft man auf den Geist von Katria, die nach einem Sturz verstarb als Sie auf der Suche nach einem Aetheriumsplitter war. Man kämpft sich mit ihrer Hilfe nun durch die Ruine, bis man zu dem Klangschloss kommt. Man muss die fünf Resonatoren in der richtigen Reihenfolge treffen, damit sich das Tor öffnet. Hat man Katrias Tagebuch mitgenommen findet man darin wichtige Informationen, genauso wie bei einem der toten Banditen. Mit einem Bogen oder Zauber schießt man nun in der richtigen Reihenfolge (1-3-5-4-2) auf die Resonatoren und kann anschließend den ersten Splitter aufnehmen. Der 2. Splitter ist im Lagerraum von Mzulft zu finden, liegt zwischen Windhelm und Rifton. Der 3. Splitter ist innerhalb Raldbthar, westlich von Windhelm zu finden. Den letzten Splitter findet man bei der Tiefenvolkkreuzung, nord-östlich von Markath (es wird kein Marker auf der Karte angezeigt). Bei den Ruinen von Bthalf, legt man die Splitter in die Vorrichtung und betritt gemeinsam mit Katria die Aetherium-Schmiede. Mit dem dort gelagerte Baumaterial schmiedet man nun entweder einen Aetherischen Schild, eine Aetherische Krone oder einen Aetherischen Stab. Da es nicht mehr Aetherium im Spiel gibt muss man sich für einen Gegenstand entscheiden.

Quests in Erweiterung Drachenblut (Solstheim)

Hauptquests

Drachenblut

- Finde heraus, wer die Kultisten ausgesandt hat
- Lies die Befehle der Kultisten
- Reise nach Solstheim
- Suche nach Informationen über Miraak
- Untersuche den Schrein
- Suche den Tempel von Miraak auf

Im Spiel trifft man irgendwann nach der Quest „Weg der Stimme“ auf Kultisten, die einen angreifen. Nach dem Kampf findet man ein Schreiben bei Ihnen mit dem Befehl das Drachenblut zu töten. Um nach Solstheim zu gelangen, sucht man als nächstes den Hafen von Windhelm auf. Dort findet man ein Schiff mit Gjalund Salz-Weiser an Bord. Diesen muss man nun noch überzeugen die Reise noch einmal anzutreten. In Rabenfels spricht man nach der Begrüßung durch Adril Arano mit den Leuten, und wird so zum Tempel von Miraak weitergeleitet.

Der Tempel von Miraak

- Sprich mit Frea
- Finde den Ursprung von Miraaks Macht
- Lies das Schwarze Buch
- Sprich mit Frea

Am Tempel angekommen trifft man auf Frea, der man nun hilft in die Tiefen des Tempels vorzudringen. Im Tempel erhält man den Schrei Drachenform und wird von Draugr angegriffen. Darunter auch der Torwächter mit dem Schlüssel der einen weiter in versteckte Bereiche bringt, wo man das Schwarze Buch Wachträume findet. Beim Lesen des Buches trifft man erstmals auf Miraak, ist dabei aber Handlungsunfähig.

Das Schicksal der Skaal

- Begleite Frea nach Skaal-Dorf
- Sprich mit Storn Fels-Schreiter
- Lerne das Wort der Macht
- Wende den Schrei „Willen beugen“ auf den Windstein an.
- Bezwinge den Schleicher
- Sprich mit Storn

Das Skaal-Dorf ist nahe des Ausgangs aus dem Tempel, wo man das Gespräch mit Freas Vater sucht. Dieser schickt einen los um ein Wort der Macht zu erlernen. Hat man den alten Drachen besiegt, kann man dessen Seele nicht aufnehmen, benötigt für das neue Wort also eine Drachenseele um dieses erlernen zu können. Notfalls muss man nach Himmelsrand zurück um sich am besten gleich einige zu holen. Hat man den Schrei erlernt, wendet man diesen auf den Windstein an und befreit den Stein und die Arbeiter von ihrem Fluch. Von Storn erhält man dann noch einige Informationen und die beiden folgenden Quests werden eröffnet.

Geläuterte Steine

- Läutere den Wasserstein
- Läutere den Erdstein
- Läutere den Tierstein
- Läutere den Sonnenstein

Auch die anderen Steine werden von Miraaks Macht befreit in dem man den Schrei Willen beugen auf sie wirkt und die Schleicher, welche dann auftauchen besiegt. Anschliessend kann man die Steine und deren Fähigkeiten auch benutzen.

Der Weg des Wissens

- Sprich mit Neloth
- Reise mit Neloth nach Nchardak
- Stelle die Dampfzufuhr zum Dwemerleseraum wieder her
- Löse das Buch aus der Dwemervorrichtung

In Tel Mithryn sucht man den Zauberer Neloth auf, um mit ihm dann das nächste Schwarze Buch zu finden. In der Dwemerruine nutzt man einen Würfel der Dwemer um an weitere 4 zu kommen, um abschließend dann 4 Dampfturbinen einzuschalten. Nur so kommt man dann an das Schwarze Buch.

Der Waldmensch

- Lies das Schwarze Buch
- Lerne das verborgene Wissen des Buchs Verbriefter Scharfsinn
- Sprich mit Storn
- Warte, bis Storn das Buch gelesen hat.

Um mehr über Miraak zu lernen liest man nun das Schwarze Buch und findet sich in Hermaeus Mora Reich Apocrypha wieder. Hermaeus Mora erscheint am Ende selbst und man erlernt das zweite Wort des Schreis „Willen beugen“. Das dritte Wort allerdings will er einen nur gegen Austausch des Wissens über die Geheimnisse der Skaal offenbaren. Im Skaal Dorf spricht man mit Storn, der daraufhin selbst das Buch liest und sich am Ende somit opfert, woraufhin wir das letzte benötigte Wort erlernen.

Auf dem Gipfel von Apocrypha

- Schalte deinen Schrei „Willen beugen“ frei
- Lies Wachträume
- Suche den Tempel von Miraak auf
- Benutze den Schrei Willen beugen, um Sahrotaar zu zähmen
- Bezwinge Miraak

Sobald man das Schwarze Buch Wachträume liest, muss man sich wieder durch eine surreale Welt kämpfen. In Kapitel 5 kommt dann ein kleines Rätsel, indem man die richtigen Bücher auf den entsprechenden Sockel legen muss. Die vier Sockel zeigen jeweils ein Bild, welches erahnen lässt, welches Buch jeweils abgelegt werden muss.
Tentakel, die vom Boden kommen = Knochenlose Glieder
Zwei Krabben-Scheren = Forschende Scheren
Aufgerissenes Maul = Knirschende Klingen
Auge = Spähkugeln
Nun erscheint in der Mitte ein neues Buch welches man liest um weiter zu kommen. In Kapitel 6 lernt man ein neues Wort an einer Drachenwand und anschließend tauch der Drache von Miraak, Sahrotaar auf. Mit dem Schrei Willen beugen beginnt dann eine Flugeinlage die einen zu Miraak bringt.
Um Miraak zu besiegen ist es am besten ihn hart anzugehen. Immer wenn er schwer angeschlagen ist, zieht er eine Drachenseele und heilt sich so. Da dies jedoch nur dreimal funktioniert, weil beim vierten Mal Hermaeus Mora ihn tötet, kann man diesen Kampf gewinnen unter Einsatz von Tränken, Schreien usw., einfach durchhalten.
Danach plündert man die Überreste der Drachen und natürlich Miraak selbst. Mit dem Buch das in der Mitte erscheint gelangt man nach Solstheim zurück.

Quests um die Schwarzen Bücher

Schwarzes Buch: Filament und Filigran

Am Ende der Quest Ausgrabungsarbeiten findet man das Buch Filament und Filigran. Liest man dieses gelangt man in eine Welt in der man sich im Licht bewegen muss um keinen Schaden zu nehmen. Der Zauber Kerzenschein macht dies natürlich viel leichter als sich mit den bewegenden Lampen herumzuärgern. Abgesehen von Schleichern und Suchern gibt es in diesem kleinen Bereich nicht viel zutun außer gerade

zum Buch am anderen Ende zu laufen und sich zu entscheiden welche Fähigkeit man nutzen möchte.
Geheimnis der Stärke - Mächtige Angriffe kosten für 30 Sekunden keine Ausdauer
Geheimnis des Arkanen - Zauber kosten für 30 Sekunden keine Magicka
Geheimnis des Schutzes - Für 30 Sekunden nur halben Schaden erleiden

Schwarzes Buch: Das verborgene Zwielicht

Hat man die Quest Diener wider Willen erledigt und so Zugang zu dem Stabverzauberer, findet man dort auch das Buch Das verborgene Zwielicht und gelangt wieder in Hermaeus Moras Reich

Moras Qualen - Beschwört Tentakel, die Gegner vergiften
Moras Umklammerung - Hält das Ziel 30 Sekunden lang zwischen dem Reich des Vergessens und Tamriel fest und macht es immun gegen jeglichen Schaden
Moras Gunst - Stellt die Gesundheit, Magicka und Ausdauer wieder her

Schwarzes Buch: Der bleiche Regent

Man findet das Buch im Weißkammhügelgrab entweder weil man dieses zufällig erforscht, oder über die Quest Verlorenes Wissen die man von Neloth erhält. Liest man das Buch, findet man sich wieder in Hermaeus Moras Reich und versucht dort im Licht zu bleiben um keinen Schaden zu nehmen. Eine Fackel oder Lichtzauber helfen ebenfalls.

Machtsucher - Verbessert alle Kampffertigkeiten um 10%.
Magiesucher - Alle Zauber verbrauchen 10% weniger Magicka.
Schattensucher - Verbessert alle Heimlichkeitsfertigkeiten um 10%.

Schwarzes Buch: Unerzählte Legenden

In der Höhle Benkongerike kämpft man sich den Weg frei, bis zur Wand mit dem Drachenschrei Wind-Zyklon. In der nächsten Kammer liegt das Schwarze Buch Unerzählte Legenden. Liest man es, findet man sich in Hermaeus Moras Reich Apocrypha wieder.

Geheimer Diener - Beschwört einen Dremora-Diener, der deine überzähligen Gegenstände trägt (ca. 150 Tragkraft).
Bardenwissen - Beschwört eine spektrale Trommel, die für dich spielt und die Ausdauerregeneration für dich und deine Verbündete in deiner Nähe erhöht.
Schwarzmarkt - Beschwört einen Dremora-Händler (besitzt 2000 Gold), um mit ihm zu handeln.

Schwarzes Buch: Wind der Veränderung

Das Buch findet man im Blutsaldenhügelgrab während der Quest „Die letzte Einfahrt“. Nachdem man das Buch gelesen hat, findet man sich in Hermaeus Moras Daedra-Ebene Apocrypha wieder. Ist man dort beim Schwarzen Buch angekommen und aktiviert es, hat man die Wahl zwischen den folgenden Kräften:

Einsicht des Gelehrten - Man erhält für das Lesen eines Lehrbuches einen zusätzlichen Fertigkeitenspunkt.
Einsicht des Gefährten - Eigene Angriffe, Schreie und Zauber fügen Begleitern im Kampf keinen Schaden zu.
Einsicht des Liebenden - Man fügt Mitgliedern des anderen Geschlechts 10% mehr Schaden zu und erhält um 10% bessere Preise bei selbigen.

Rabenfels Quests

Marsch der Toten

- Töte die Aschenbrut die Hauptmann Veleth angreift
- Durchsuche den Attiushf nach Hinweisen
- Gib Hauptmann Veleth die Notiz
- Töte Falx Carius
- Kehre zu Hauptmann Veleth zurück

Ausserhalb des Bollwerks, bei den Ruinen des Attiushof, trifft man auf Hauptmann Veleth der sich gerade im Kampf befindet. Hat man ihn gerettet und die Überreste der Aschenbrut durchsucht, findet man die Notiz mit dem Hinweis der Veleth weiterhilft. General Carius zu töten ist nicht leicht da er ein schwerer Gegner ist, die Belohnung ist mit 5000 Goldstücken entsprechend hoch.

Die letzte Einfahrt

- Sprich mi Crescius Caerellius
- Bringe Gratian Caerellius Tagebuch in deinen Besitz
- Entkomme aus dem Blutskaldehügelgrab
- Lies Gratian Caerellius Tagebuch (Optional)

In der Rabenfels Mine trifft man auf Crescius Caerellius und erhält von ihm die Aufgabe in den Tiefen der Mine Gratians Tagebuch zu finden. Hat man dies und das Skelett von Gratian gefunden muss man wieder aus der Mine herausfinden. Dazu nutzt man die gefundene Blutskaldehügelklinge gegen das verschlossene Tor. Dazu führt man einen

mächtigen Angriff aus (linke Maustaste länger gedrückt halten) um einen Energieblitz gegen die roten Streifen um das Tor auszulösen. Sind diese Horizontal muss der Energieblitz auch horizontal treffen (nach links oder rechts bewegen und dabei linke Maustaste länger gedrückt halten).

Man durchquert nun noch das Blutskaldehügelgrab und trifft dabei auf Drachepriester Zahkriisos, findet einen Drachenschrei (Drachenform) und ein Schwarzes Buch (Wind der Veränderung). Wieder bei Crescius zurück, erzählt man ihm das es kein Unglück war und die Mine wird wieder eröffnet.

Kalt abserviert

- Sprich mit Adril Arano
- Sprich mit Geldis Sadri
- Warte im Inneren des Ulen-Ahnengrabs
- Finde heraus, wer das Grab besucht.
- Erstatte Arano Bericht
- Finde Beweismittel im Severin-Anwesen
- Bringe die Beweismittel zu Adril Arano
- Triff dich mit der Redoran-Wache
- Setze der Bedrohung von Ratsherr Morvayn ein Ende.
- Kehre zu Adril Arano zurück
- Folge Adril Arano
- Sprich mit Ratsherr Morvayn

Hauptmann Veleth spricht einen an das man der zweite Ratsherr einen sprechen möchte. Dieser befürchtet einen Mordanschlag verüben möchte und wir sollen Hinweise auf den Attentäter finden. Wartet man im Ahnengrab trifft man Tilisu Severin an, spricht mit ihr und erstattet nun Bericht an Adril Arano. Nun durchsucht man das Severin Anwesen und wird im Tresor fündig. Der zweite Ratsherr schickt einen nun zur Aschenbrachenzitadelle. Die beiden Wachen die man dort treffen soll sind aber schon tot, also räumt man dort alleine auf. Zurück in Rabenfels erhält man nicht nur einiges an Gold und wird zum Ehrenbürger erklärt, sondern auch das Severin-Anwesen mit allen Besitztümern

Eine neue Schuld

- Bezahle Mogrul

Hat man Drovass Relvi zum Diener des Zauberers gemacht in der Quest Diener wider Willen, wird der Ork Mogrul einen später in Rabenfels ansprechen und möchte das man nun die Schulden welche Drovass hatte bezahlt.

Ihn töten ist nicht leicht ohne das es eine Straftat ist und die Wachen auftauchen. Man kann ihn auch überreden die Schulden von 1000 Goldmünzen auf 500 zu reduzieren. Oder man akzeptiert das nun hin und wieder Eintreiber auftauchen derer man sich dann entledigen muss. Spricht man mit Drovass sobald er zum Diener wurde auf die Schulden an, ist er keine große Hilfe da ihn seine Schulden nun nicht mehr interessieren

Skaal-Dorf Quests

Eine neue Stalhrimquelle

- Suche nach Baldor Eisen-Former
- Bringe die Karte der Stalhrimvorkommen in deinen Besitz
- Sprich mit Baldor Eisen-Former

Betritt man das Dorf mal wieder, wird man Zeuge eines Gesprächs in dem klar wird das der Schmied verschwunden ist. Von Deor erhält man dann einige Infos und startet mit der Suche.

An der Verlassenen Hütte trifft man auf einige Thalmor und findet Baldor Eisen-Former dann im Keller gefesselt. Dieser erzählt was die Thalmor von ihm wollten und erwähnt wo man den Anführer Ancarion findet der die Karte mit dem Stalhrimvorkommen hat. Es ist dann egal ob man mit Ancarion verhandelt oder kämpft, man braucht die Karte und sollte diese auch einmal anschauen bevor man diese den Schmied im Skaal-Dorf übergibt. Falls der Dialog zur Rückgabe der Karte nicht erfolgt, muss erst das Hauptquest abgeschlossen werden, da sich der Schamane zu diesem Zeitpunkt schon geopfert hat.

Verlorenes Erbe

- Reise zu Vahloks Grab
- Sprich mit Tharstan
- Erkunde Vahloks Grab
- Finde die Hauptgrabkammer
- Bezwinge Vahlok
- Sprich mit Tharstan

Der Historiker Tharstan spricht einen im Dorf an ob wir ihn begleiten und beschützen würden wenn er eine neue Ruine erkundet. Im Grab geben Schrifttafeln die uns Tharstan übersetzt Hinweise um weiter zu kommen. Am ersten Rätsel legt man eine der Leichen auf das Fallgitter und betätigt den Schalter unter der Schrifttafel. Es öffnen sich nun die beiden Gitter die uns nun in die Seitenflügel führen. Dort findet man

auf der linken Seite ein weiteres Rätsel. Hier gilt es auf die Säulen Zauber zu wirken, mit Bogen zu schießen und mit dem Schwert einzuschlagen bis das Muster mit der mittleren Säule übereinstimmt und aufleuchtet. Nun findet man beim Gegner eine Hälfte der Amethystklaue und erhält das erste Wort des Drachenschreis Kampfeswut. Im rechten Flügel muss man einfach schnell alle Bodenplatten ablaufen ohne auf eine doppelt zu treten. So kommt man nun zur anderen Hälfte der Klaue und dem zweiten Wort des Drachenschreis. Zurück in der großen Kammer nutzt man nun die zwei Hälften der Klaue um das Gatter zu öffnen. Nun rennt man über die sich aktivierten Energiefelder ohne stehen zu bleiben und über mehrere solcher Bereiche gelangt man zu Vahlok den es zu Besiegen gibt. Das Tor öffnet man mit der Klaue und den Hinweisen von Tharstan. Anschließend holt man sich noch das dritte Wort von Kampfeswut und redet mit Tharstan um die Quest mit einer Belohnung abzuschließen.

[Geschwisterliebe](#)

Tel Mithryn-Quests

Dornenherzautopsie

- Untersuche einen Dornenherzkrieger
- Sprich mit Neloth

Neloth angesprochen auf ein Problem, möchte das man für ihn einen Dornenherzkrieger untersucht. Also auf in den Westen von Himmelsrand und einen suchen. Schnell findet man einen der Dornenherzkrieger bei der Schlangenfintenschance. Zurück in Tel Mithryn bei Neloth, erhält man 250 Goldmünzen als Belohnung.

Aus der Asche

- Vernichte den Aschewächter
- Sprich mit Talvas

Beobachtet man Talvas etwas wie er versucht einen Aschewächter zu beschwören, wird ihm das irgendwann so teils gelingen. Der Aschewächter wendet sich gegen jeden und man soll ihn für Talvas erledigen bevor er Unheil anrichtet. Danach berichtet man Talvas und erhält einen Stab als Belohnung.

Heilung eines Hause

- Finde drei Pfahlwurzeln
- Weiche die Pfahlwurzeln ein
- Sprich mit Elynea
- Pflanze die Pfahlwurzel ein
- Sprich mit Elynea

Im linken Pilzhaus trifft man auf die Trankbrauerin Elynea. Diese braucht Pfahlwurzeln zur Ausbesserung eines der Pilzhäuser. Hat man diese muss man die Wurzeln noch in den Quellgewässern von Harstrad (hinter der Wasserfall) einweichen und dann kann man das Haus reparieren.

Herzsteine

- Finde einen Herzstein
- Sprich mit Neloth

Spricht man Neloth darauf an ob ihm etwas fehlt, erhält man den Auftrag einen Herzstein zu besorgen.

Verlorenes Wissen

- Bringe das Schwarze Buch in deinen Besitz
- Sprich mit Neloth

Irgendwann hat Neloth ein weiteres schwarzes Buch gefunden, was man ihn besorgen soll. Es findet sich im Weißkammhügelgrab und sobald man es liest startet die Quest Schwarzes Buch: Der bleiche Regent. Sobald man zurück ist macht Neloth eine Kopie des Buches für sich und das Original dürfen wir behalten.

Alte Freunde

- Finde heraus, wer hinter den Angriffen steckt
- Sprich mit Neloth
- Töte Ildari
- Sprich mit Neloth

Nicht nur der getötete Diener, sondern auch die immer wieder auftauchende Aschenbrut, lässt Neloth vermuten das er angegriffen wird. Er übergibt einen nun einen verzauberten Ring der anzeigt wen man sich dem Ursprung der Angriffe nähert. Schliesslich findet man westlich von Tel Mithryn einen kleinen Friedhof und, einen durch den

verzauberten Ring, aufleuchtender Sarkophag. In diesem liegt ein Herzstein, welchen wir zu Neloth bringen um zu berichten. Es stellt sich heraus das Neloths alte Schülerin Ildari Sarothril lebt und aus dem Gipfelturm heraus angreift. Dort kämpft man sich durch Aschenbrut und Spinnen durch, findet dabei 3 Tagebücher von Ildari und kann die letzte Überlebende von Ildaris Experimenten befreien. Am Ende reißt man Ildari den Herzstein, welcher sie am Leben erhält heraus und berichtet Neloth.

Diener wider Willen

- Finde Varona
- Berichte Neloth vom Tod Varonas
- Finde einen neuen Diener oder eine neue Dienerin
- Erstatte Neloth Bericht

Der Zauberer Neloth möchte das man seine Dienerin Varona sucht, damit er einen Tee zubereitet bekommt. Sie scheint außerhalb von Tel Mithryn zu sein, doch findet man nur deren Leiche etwas westlich des Sonnensteins wo sie von einer Gruppe Aschenbrut getötet wurde. Fragt man zuvor die Trankmischerin nach ihr erhält man auch einen Questmarker. Nun soll man nach Rabenfels und einen oder eine neue Dienerin zu finden. Dort trifft man in der Gastwirtschaft auf Drovass Relvi, der es sogar sehr eilig hat Rabenfels zu verlassen und die Gelegenheit sogleich ergreift. Später startet dadurch die Quest Eine neue Schuld.
Als Belohnung darf man von nun an seinen Stabverzauberer benutzen. Die unverzauberten Stäbe kann man sogleich bei ihm kaufen. Mit dem Schlüssel den man erhält findet man neben den speziellen Verzauberer auch da Schwarze Buch Das verborgene Zwielicht.

Testobjekt

- Achte auf Nebenwirkungen
- Sprich mit Neloth

Spricht man Neloth auf seine Forschungen an und ob er Hilfe benötigt, bittet er einen ob man sich als Testobjekt zur Verfügung stellt. Erst wenn man nass wird durch Regen oder Gewässer durchschwimmt bemerkt man das man plötzlich schwächer wird.
Berichtet man Neloth davon nimmt er den Zauber zurück und bedankt sich mit Goldmünzen.

Wind und Sand

- Beschaffe das Buch Wind und Sand
- Sprich mit Neloth

Fragt man Neloth, ob man ihm bei seinen Forschungen helfen könne, bittet er uns ihm ein Exemplar von Wind und Sand zu bringen, welches sich in einer Truhe an einem zufälligen Ort befindet. Als Belohnung erhält man etwas Gold. Außerdem erstellt er mit dem Buch einen neuen Zauber, Wirbelwindmantel, den man bei Talvas Fathryon kaufen kann.

Azras Stäbe

- Bringe den Stab in deinen Besitz
- Sprich mit Neloth

Fragt man Neloth erneut, ob man ihm helfen könne, erzählt er das er Stäbe sammelt und er den Ort kennt wo ein Stab von Azra sein soll. Beschafft man ihm den Stab erhält man einen verzauberten Stab als Dank.

Telvanniforschung

Nebenquests

Todesmal

- Benutze die Todesmalschatzkarte, um den Schatz zu finden
- Erkunde das Gyldenhulhügelgrab
- Bezwinge Haknir Todes-Mal

Die Zurückerobung von Thirsk

Der Häuptling der Methalle

- Gib Kienschlamm etwas Fleisch
- Bring Kienschlamm nach Thirsk zurück
- Sprich mit dem Häuptling
- Bringe dem Häuptling zehn Suppuli
- Töte die Nord
- Sprich mit dem Häuptling
- Bezwinge den Häuptling

Der Ebenerzkrieger

Ausgrabungsarbeiten

- Erkunde das Kolbjornhügelgrab (Optional durch ein Buch)
- Finanziere die Ausgrabung des Kolbjornhügelgrabs (1000 Münzen)
- Warte auf eine Nachricht von Ralis
- Besuche die Ausgrabung des Kolbjornhügelgrabs
- Befreie das Kolbjornhügelgrab von den Draugr
- Finde Weg, der noch tiefer ins Hügelgrab führt.
- Sprich mit Ralis
- Finanziere den nächsten Abschnitt der Ausgrabung (2000 Münzen)
- Warte auf Nachricht von Ralis
- Kehre zum Kolbjornhügelgrab zurück
- Befreie das Kolbjornhügelgrab von den Draugr
- Suche nach den vermissten Arbeitern
- Sprich mit Ralis
- Finanziere den nächsten Abschnitt der Ausgrabung (3000 Münzen)
- Warte auf Nachricht von Ralis
- Kehre zum Kolbjornhügelgrab zurück
- Befreie das Kolbjornhügelgrab von den Draugr
- Sprich mit Ralis
- Finanziere den nächsten Abschnitt der Ausgrabung (5000 Münzen)
- Warte auf Nachricht von Ralis
- Kehre zum Kolbjornhügelgrab zurück
- Finde Ralis
- Bezwinge Ahzidal
- Stelle Ralis zu Rede

- Eine Hand wäscht die andere
- Nur dein Geschmack entscheidet
- Verdammte Axt

Die Quest startet nachdem man den Piraten die Schatzkarte bei Haknirs Untiefe abgenommen hat. Sobald man alle Schätze gefunden hat reist man mit dem gefundenen Schlüssel zum Gyldenhulhügelgrab. Der Goldschatz und vieles weitere ist so einer der größten die man finden kann, allerdings muss man um das Grab wieder verlassen zu können noch Haknir und dessen tote Piratenbesatzung erledigen.

Findet man die Methalle on Thirsk, wird man von einen sprechenden Riekling zum Häuptling in die Halle gebracht. Man soll zuerst dem Wildschwein Kienschlamm etwas Fleisch bringen um es zurück zu locken. Anschließend möchte der Häuptling das wir ihm Suppuli besorgen. Als nächstes geht es darum die bösen Nord anzugreifen die die Rieklingen immer belästigen. Am Ende erkennt der Häuptling wie stark man ist und sieht einen als Konkurrenz auf seinen Posten.

Findet man das Buch Ahzidals Abstieg, soll man das Kolbjornhügelgrab aufsuchen bzw. startet die Quest auch wenn man es direkt findet. Dort spricht man Ralis Sedarys an und finanziert dessen Ausgrabung. Nun heißt es erst mal abwarten.

Irgendwann soll man wieder vorbeischaun und erfährt das die Bergmänner von Draugr getötet wurden. Also räumt man das teils freigelegte Grab auf und nimmt einen Totenkopf von einen Sockel der sich als Schalter herausstellt und sich eine neuer noch verschütteter Bereich öffnet. Nun kostest es 2000 Goldmünzen um neue Bergmänner anzuheuern.

In der nächsten Runde haben zumindest einige Bergleute überlebt, trotzdem also wieder rein und Draugr bekämpfen. In dieser Runde findet man zwei Teile von Ahzidals Rüstung, um an Ahzidals Ring des Arkanen zu kommen muss man schnell über die Bodenplatten rennen (Drachenschrei Zeit verlangsamen kann helfen). Für den letzten Abschnitt der Ausgrabung muss man nun 5000 Goldmünzen finanzieren.

Zurück an der Ausgrabung findet man nur noch Tote und von Ralis nur noch seine letzten Tagebücher vor, also wieder runter in die Ausgrabungsstätte. Mittlerweile ist die Steinwand freigelegt und man bekommt das zweite Wort des Zyklon Schreis. In dem neuen freigelegten Abschnitt findet man zwei weitere Rüstungsteile von Ahzidal und dann auch Ralis, welcher nicht mehr er selbst ist. Nach dem Kampf kann man entscheiden ob er gehen darf oder man ihn direkt zu Rechenschaft zieht. Gegenüber des Eingangs in die Halle findet man noch einen Durchgang der einen zu dem Schwarzen Buch Filament und Filigran bringt.

Sonstige Quests

Rabenfels (9)

-Finde den verborgenen Glutbrandweinvorrat in Rabenfels	Die kleine Quest erhält man von Hauptmann Veleth. Man findet den Vorrat in einem Fass am Rand der Stadt, auf der linken Seite des Weges in Richtung Erdstein zwischen zwei zerstörten Gebäuden. 1000 Goldmünzen gibt es als Belohnung.
-Bringe die Alte Nord-Spitzhake zu Glover Mallory zurück	Der Schmied von Rabenfels bittet einen eine spezielle Spitzhacke von Crescius Caerellius zurückzuholen. Als Belohnung darf man diese behalten und nutzen um Stalhrim abzubauen.
-Bringe die Knochenrüstungsrezeptur für Glover Mallory in deinen Besitz. - Bringe die Knochenrüstungsrezeptur zu Glover Mallory	Spricht man mit dem Schmied von Rabenfels und erwähnt das Schattenzeichen an seiner Schmiede, stellt sich heraus das er mit der Diebesgilde verbunden ist. Man soll ihm dabei helfen eine ihm gestohlen Rezeptur wieder zu holen. Als Belohnung erhält man den Schlüssel zur Schmiede und Zugang zum Diebesgildenzimmer im Keller
-Finde Cindiris Folianten im Wrack der Schnellen Sturmböe	Redet man mit Cindiris, bittet sie einen die Erstausage von Die dralle Argonische Maid aus dem Schiffswrack Sturmböe zu bergen. Das Wrack findet man am südlichsten Zipfel von Solstheim und ist von Plünderern besetzt. Das Buch liegt in einer Kiste im Schiffsrumpf. Als Belohnung erhält man ein verzaubertes Diadem.
-Finde die Ost-Kaiserlichen Anhänger für Fethis Alor in Rabenfels	Fethis Alor aus Rabenfels möchte das man ihn Anhänger der Ost-Kaiserlichen Handelsgesellschaft bringt. Wieviele es gibt ist nicht bekannt, aber oft findet man diese in kleinen Schatzkästchen überall verteilt in Solstheim, welche mit Experten Schlössern verschlossen sind. Als Belohnung zahlt Fethis Alor 500 Goldmünzen pro Anhänger. Die Quest steht entsprechend solange im Tagebuch unter Verschiedenes bis man alle gefunden hat.
-Säubere das Tempelgrab von der Aschenbrut -Sage dem Ältesten Othreloth, dass das Grab gesäubert wurde	Spricht man mit dem Ältesten, erwähnt er das ihr Tempel Grab gesperrt ist wegen der Aschenbrut. Säubert man das Grab, erhält man 1000 Goldmünzen.
-Beschaffe Netchgelee für Milore lenth	Als Belohnung erhält man einige Zaubertränke
-Verteile Sadris Sujamma-Kostproben -Sage Geldris Sadri, dass du seine Sujamma Kostproben verteilt hast	Es geht darum die 10 Flaschen an die Bevölkerung von Rabenfels zu verteilen.
-Überzeuge Geldis Sadri, Bralsa Drel Zugang zum Gasthaus zu gewähren -Sage Bralsa Drel, dass sie im Spuckenden Netch willkommen ist	Hat man Geldis Zweifel ausgeräumt erhält man von Ihr ein Ebenerzschwert als Belohnung.

Skaal Dorf (3)

- Töte den Anführer von Haknirs Untiefe
- Berichte Fanari vom Tod des Banditen

Die Anführerin des Dorfes berichtet von Überfällen wen man mit ihr spricht. Kümmert man sich darum gibt es 1500 Goldmünzen als Belohnung

- Bringe Beras Halskette zu Runil in Falkenring

Morven möchte das wir für Sie die Halskette ihrer toten Mutter zu Runil nach Falkenring bringen damit er diese auf deren Grab legen kann. Sie belohnt einen mit Ausrüstungsgegenständen.

- Überzeuge Nikulas, in Skaal-Dorf zu bleiben
- Sprich mit Edla

Edla macht sich Sorgen um ihren Sohn der das Dorf verlassen möchte. Redet man mit ihm und das man ihm helfen könnte, akzeptiert er noch so lange zu warten bis seine Mutter den Verlust ihres Mannes verkraftet hat. Edla dankt mit einigen Zutaten.

Welt (1)

- Suche nach den Schatz von Haknir Todes.Mal

Auf einer kleinen Insel (Haknirs Untiefe), nördlich des Skaal-Dorfs, trifft man auf Piraten die gerade nach einer Schatzkarte den ersten Teil von Haknirs Schtatz gefunden haben. Daraufhin startet die Quest Todesmal.

Quests aus Heilige und Verführer

Questreihe die ab der Skyrim Anniversary Edition und der Special Edition enthalten ist und viel neues an Artefakte, Haustiere, Rüstungen, Waffen und Alchemiezutaten mitbringt.

Hauptquests

Machtverhältnis

- Lies Ri'saads Notiz
- Besiege den Anführer der Heiligen-Banditen
- Untersuche das Heiligen-Banditenlager
- Lies das Tagebuch des Heiligen-Banditenanführers
- Finde das Verführer-Banditenlager
- Besiege den Anführer der Verführer Banditen
- Untersuche das Verführer-Banditenlager
- Lies das Tagebuch des Anführers der Verführer-Banditen
- Finde Kinthals Heiligen-Banditenlager
- Besiege Kinthal
- Durchsuche Kinthals Heiligen-Banditenlager
- Lies Kinthals Tagebuch
- Finde Svarigs Verführer-Banditenlager
- Besiege Svarig
- Durchsuche Svarigs Verführer-Banditenlager
- Lies Svarigs Tagebuch
- Kehre zu Ri'saad zurück

Begegnet man im Spiel dem fahrenden Händler Ri'saad und spricht mit ihm über seine Probleme, erfährt man von Überfällen auf seine Karawane. Man trifft auf ihn entweder zufällig in der Welt von Himmelsrand, wenn man bei Weißlauf wartet wo die Karawane immer wieder ihr Lager aufschlägt, oder am Ende der Quest Reihe der Diebesgilde wo man ihm Mondzucker bringen soll.

Hat man das Tagebuch gelesen, welches man bei dem Anführer findet, erhält man auch mehr Informationen über die Heiligen. Ebenso findet man so heraus wo nicht nur das Hauptlager der Heiligen liegt, sondern auch die Lage des Verführer-Banditenlager.

Man muss nun weitere Lager der beiden Banditenbanden aufsuchen und deren Anführer ausschalten. Immer findet man dabei weitere Notizen, Tagebücher und auch ungewöhnliche neue Haustiere als Begleiter. Die Tagebücher starten die nächste Hauptquest, während Notizen kleine Nebenquests einbringen wo man Schätze finden und neue Schmiedekünste erlernen kann.

Am Ende kehrt man zu Ri'saad zurück und muss ihm helfen sich gegen Banditen zu verteidigen. Als Belohnung erhält man einige Goldmünzen.

Für Ordnung sorgen

- Finde das Versteck des Beschwörers
- Untersuche die Einsamkeit Kanalisation
- Erkunde die Wurzelhöhle
- Besiege Thoron
- Beschaffe das Schwert von Jyggalag

Die Mission startet durch die gefundenen Tagebücher der Banditenanführer und führt einen in die Kanalisation von Einsamkeit. In der Höhle trifft man am Ende auf Thoron als schweren Gegner. Er teleportiert und beschwört Kämpfer und attackiert mit Blitzzauber. Sobald man ihn besiegt hat nimmt man alles mit was man in seinem Lager findet und natürlich das Schwert. Liest man seine Notizen und Tagebücher, findet man einen Hinweis auf eine Schmiedin mit den Namen Evethras und eine kleine Quest startet daraufhin.

Sonstige Quest (4)

- Lies Joftens Notiz
- Finde Joftens Notizen zum Schmieden von goldener und dunkler Ausrüstung

Hat man die ersten Heiligen-Banditen in der Quest Machtverhältnis erledigt, findet man Joftens Notizen. Joften hat als Schmied herausgefunden wie man mächtige Deadrische Ausrüstung schmiedet und seine Erkenntnisse festgehalten. Die Unterlagen hat er in einer Kiste unter der Brücke bei der Halbmondmühle versteckt.

- Untersuche die Kristallstollenhöhle
- Erhalte 1 Bernstein
- Erhalte 1 Wahnsinnsenz
- Platziere Bernstein und Wahnsinnsenz nahe Gadnors Ruhstätte
- Beschaffe den Nervtöter

In einer Notiz der Banditen aus der Hauptquest Machtverhältnisse erfährt man von einen Schatz in der Kristallstollenhöhle. Dort liegt jedoch erst mal nur ein Tagebuch wodurch man Bernstein und Wahnsinnsenz besorgen muss. Legt man dieses nun auf die Glut erscheint die Waffe mit dem Namen Nervtöter.

- Untersuche das Gebiet nördlich der Nebelwacht
- Töte Evethras
- Suche nach Evethras Notizen über die Herstellung von Bernstein- und Wahnsinnsenzrüstung
- Lies Evethras Tagebuch

Hat man ihr Lager gefunden und sie besiegt, erlernt man durch das lesen ihrer Notizen besondere Rüstungen zu schmieden.

- Lies die Anfrage
- Finde den Verfaser der rätselhaften Notiz

Nach Abschluss der Quest „Für Ordnung sorgen“ erhält man eine Anfrage per Kurier überbracht. Am Treffpunkt trifft man auf Staada der man entweder Sheogorath-förmigen Bernstein oder das Schwert von Jyggalag übergeben soll. Als Belohnung erhält man immer ihren Helm. Gibt man ihr nichts wird sie feindselig. Wenn man den Bernstein in Sheogorath-Form aufbewahrt, kann er in der Atronach-Schmiede verwendet werden, wird durch den Vorgang allerdings zerstört.