Tamriels Geschichte – Komplettlösung

Achtung: Durch das Lesen dieses Dokumentes kann der Spielspaß verdorben werden. Es sollte nur zurate gezogen werden, wenn man nicht weiter kommt.

Questübersicht

- **Tamriels Geschichte**
    - Vergiftet
    - „Tamriels Geschichte ist wahr“
    - Der Hinweis in der Geschichte
    - Die Leiche
    - Gileth Aryons Haus
    - Der Treffpunkt
    - Die erste Rätselnotiz am Treffpunkt
    - Die zweite Rätselnotiz
    - Die letzten drei Notizen
    - Mysterium unter Bravil
    - Hyanas Sala
- **Die Blutfehde**
    - Der Ausgang
    - Das Haus der Familie Aryon
    - Die Verfolgung
    - Das Versteck
    - Das Amulett
    - In der Festung
    - Flucht aus der Festung
- **Besuch vom Bösen Onkel**
    - Was ist passiert?
    - Die Knochen finden
- **Gestohlene Bücher**
    - Den Dieb finden
    - Die Bücher finden
- **Gileth Aryons Eltern**
    - Erinnerungen

Tamriels Geschichte

Vergiftet
Bei dem Überqueren der Talos-Brücke ruft euch ein Mann namens Fareth Aryon zu. Wenn ihr an ihm vorbei geht, dann könnt ihr die Quest nicht mehr starten, wenn ihr jedoch zu ihm geht, wird er euch erklären, er wurde von einem vergifteten Pfeil getroffen, und dass ein normales Gegengift dagegen nicht hilft.
Er bittet euch, schnellstmöglich ein besonderes Gegengift zu besorgen, was dagegen hilft. Dieses Gegengift findet ihr in „Zur Hauptzutat“ im Marktbezirk der Kaiserstadt. Sprecht Ogier Georick auf „Besonderes Gegengift an. Er verlangt für das Gegengift 500 Septime. Wenn ihr nicht genug habt, könnt ihr bei ihm Schulden machen, die ihr jedoch in zwei Wochen zurückzahlen müsst. Sonst wird Ogier Georick euch das Leben schwer machen. Wenn ihr das Gegengift habt, dann kehrt zurück zu Fareth Aryon

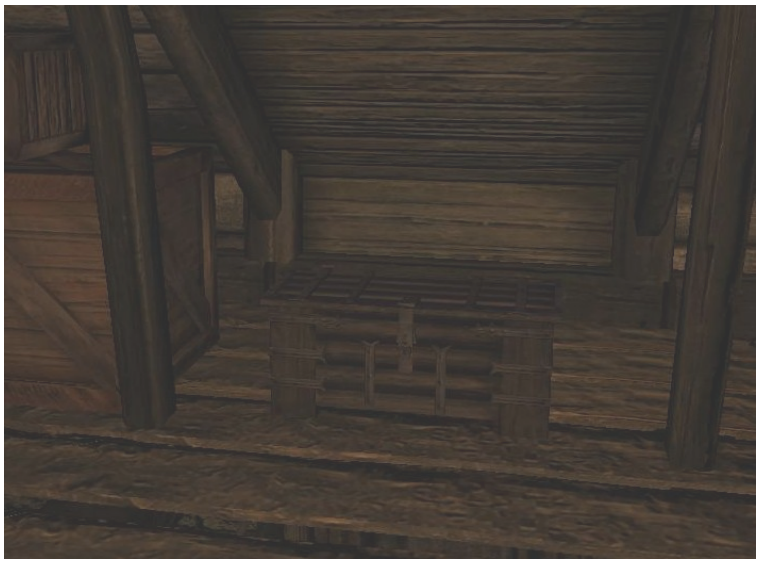
„Tamriels Geschichte ist wahr“
Leider hat das Gift sich schon zu weit im Körper ausgebreitet und Fareth Aryon muss sterben. Das Gegengift solltet ihr behalten, da ihr es später brauchen werdet.
Fareth Aryons letzte Worte lauten: „Tamriels Geschichte, sie ist wahr. Verfolgt sie“.
Bei Tamriel handelt es sich tatsächlich um Thamriel. Thamriel lebt im Talosplatzbezirk. Brecht also in ihr Haus ein. Auf dem Boden werdet ihr ihre Leiche finden. Im Kamin findet ihr ein Buch „Thamriels Geschichte“. Nehmt es mit. Dann wird Elragail, Thamriels Hausverwalterin erscheinen. Sie wird euch des Mordes an Thamriel verdächtigen und schließt euch in dem Haus ein. Später kehrt sie mit einem Kaiserlichen Kommissar zurück. Der Lässt euch jedoch laufen, da er keine Beweise dafür hat, dass ihr Thamriel ermordet haben sollt. Ihr könnt später eure Unschuld beweisen.

Der Hinweis in der Geschichte
In Tamriels Geschichte ist von einem See die Rede, in den ein Mann namens Falsus Baladus stürzt. Der im Buch beschriebene See ist der „Lake Canalus“. Diesen See sucht ihr auf. Etwa da, wo der Rote Pfeil sich befindet, findet ihr eine Leiche.



Die Leiche
Schaut euch das Inventar der Leiche an. Sie trägt ein Amulett. Das nehmt ihr mit. Außerdem hat sie das Buch „Urkunde der Magiergilde“. Der Tote war also ein Mitglied der Magiergilde. Geht zur Geheimen Universität. Dort steht im Eingangsbereich der Magiergilden-Porter. Er kann euch eine Audienz mit Hannibal Traven verschaffen.
Wenn Zutritt zum oberen Turmbereich habt, könnt ihr euch sofort zu Hannibal Traven gehen.
Hannibal Traven wird euch darauf raten, mit Kud-Ei aus Bravil zu reden. Kud-Ei ist die Leiterin der Bravil Magiergilde. Ihr findet sie dort
Anmerkung: Ihr könnt auch sofort zu Kud-Ei gehen und den Schritt in der geheimen Universität überspringen.
Kud-Ei wird euch erzählen, dass seit kurzem ein Mitglied der Magiergilde, Gileth Aryon verschwunden ist. Sie rät euch, mit Rya Falan zu reden. Sie kann euch außerdem hier die Aufgabe „Besuch vom bösen Onkel“ geben.
Rya Falan findet ihr ebenfalls in der Magiergilde. Nach einiger Überzeugungsarbeit gibt sie euch den Schlüssel zu Gileth Aryons Haus.

Gileth Aryons Haus
Diese Teilaufgabe kann nicht beendet werden, wenn ihr ein Vampir sein. Wenn ihr ein Vampir seid lasst euch davor also heilen. Reist nun zu Gileth Aryons Haus. Geht über die Brücke und öffnet die Türe mit dem Schlüssel. Dann die Treppe hoch und über die Leiter in den zweiten Stock. Über eine weitere Leiter gelangt ihr ins Dachgeschoss. Dort findet ihr eine Truhe. Öffnet diese. Ihr findet dort eine Notiz die besagt, „Komm zum Treffpunkt“. Nehmt sie und kehrt zurück zu Rya Falan. Sie wird euch bitten, ihr die Leiche zu zeigen, um sie zu bergen und zu beerdigen. Geht also mit ihr zum Canalus-See. Wenn ihr dort angekommen seid, wird sie erkennen, dass es sich bei der Leiche gar nicht um Gileth Aryon handelt. Zeigt ihr daraufhin die Notiz.


Die Truhe im Dachgeschoss

Der Treffpunkt
Nicht ganz zufällig weiß Rya Falan, wo sich der Treffpunkt befindet. Kehrt also zunächst zurück zur Magiergilde. Dort müsst ihr sie ansprechen, wenn ihr wollt, dass sie euch den Treffpunkt zeigt. Der Treffpunkt ist eine Insel vor Bravil. Sie wird euch dort hinführen. Dort müsst ihr dann nach Hinweisen suchen. Begebt euch zu den Felsen. Dort findet ihr eine Falltür, die von einem Gitter versperrt wird. Ihr öffnet das Gitter durch die Druckplatte rechst von der Falltür. Dann könnt ihr die Falltür mit Rya Falan benutzen.

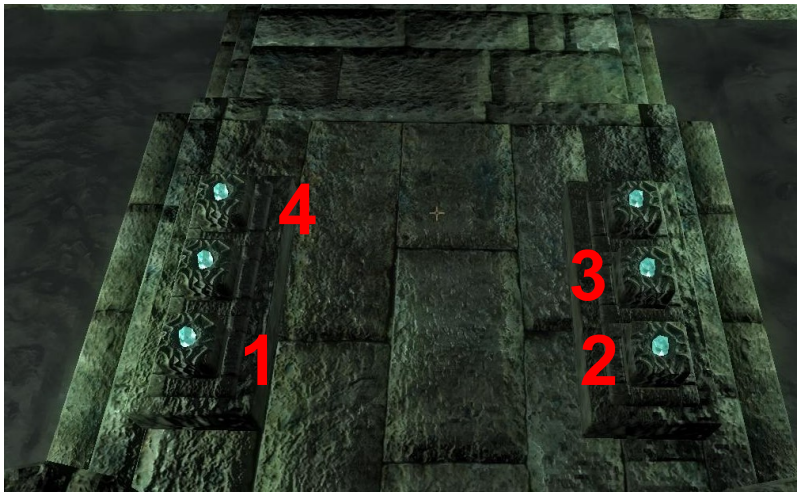

Die Falltür und die Druckplatte

Ihr kommt dann in einen Weinkeller. Schaut euch dort die Regale an. In der untersten Etage eines der Eckregale findet ihr einen Hebel der euch den Weg durch eines der großen Weinfässer öffnet.



Position des Hebels

Ihr kommt zu einem Unterirdischen Fluss. Taucht durch das Wasser durch. Dann kommt ihr in einen Raum mit weißen Feuern. Ihr müsst mithilfe der Schalter schaffen, alle Feuer anzuzünden. Ein Schalter betrifft immer das Feuer vor ihn und die beiden benachbarten. Ein Feuer, was davor an war, wird ausgeschaltet, eines, was ausgeschaltet ist, wird angeschaltet. Wenn ihr dieses Rätsel löst, werden zwei Notizen erscheinen. Rya Falan wird sie nehmen und sie euch zeigen.

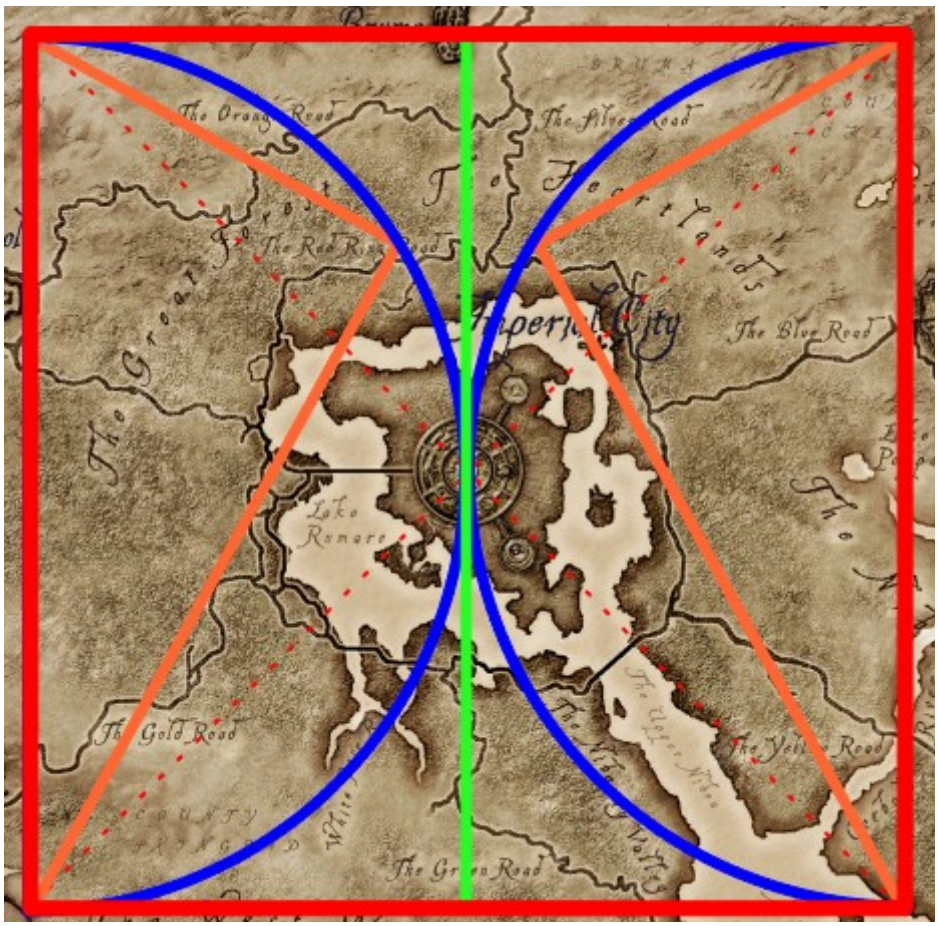


Lösung des Rätsels: Drückt die Buttons in der Reihenfolge

Die erste Rätselnotiz am Treffpunkt
Aus den beiden Notizen ist zunächst zu entnehmen, dass Gileth Aryon seinen Tod vorgetäuscht hat. Des weiteren hat er eine Rätselspur gelegt, der ihr nun folgen müsst. Das erste Rätsel lautet:

„Es gebe ein beliebig großes ungedrehtes Quadrat, was den Weißgoldturm als Zentrum hat. Die Rechte und die Linke Kante seien jeweils die längsten Seiten eines rechtwinkligen Dreieckes. Verbindet man nun jeweils die Punkte beider Dreiecke miteinander, die gegenüber der längsten Seite liegen, ergibt sich eine waagerechte Strecke. Diese Strecke hat einen Mittelpunkt, der gesuchte Ort. Er befindet sich auf der orangen Straße.“

Die Folgende Grafik erklärt das Rätsel:



In Rot ist das Quadrat gezeichnet. Der Satz des Thales besagt, dass ein Dreieck, dass als Hypotenuse (→ die Längste Seite eines rechtwinkligen Dreieckes gegenüber des Rechten Winkels) den Durchmesser eines Kreises hat, dann rechtwinklig ist, wenn der dritte Punkt auf dem Kreis liegt. In der Grafik sind die Kreise in blau, die Dreiecke in Orange eingezeichnet. Da aus den beiden Punkten gegenüber der Längsten Seite (→ Hypotenuse) der Dreiecke eine waagerechte Strecke entstehen soll, müssen sie auf der gleichen Höhe liegen. Theoretisch kommt nun aber nicht nur ein Punkt in Frage. Da die Höhe der Punkte nicht bekannt ist, kommen alle Punkte auf der Grünen Linie in Frage. Doch nur einer liegt auf der Organgenen Straße.

Wenn ihr diesen Punkt gefunden habt, werden euch vielleicht am Wegrand Schilder auffallen, die nach Bruma führen – und euch sollte auffallen, dass Bruma eigentlich in der anderen Richtung liegt. Folgt also diesen Schildern. Ihr werdet zu einem Schrein von Akatosh gelangen. Auf dem oberen Ring des Schreines befindet sich eine Flasche. Ihr müsst sie mit einem Pfeil oder Zauber herunterschießen oder mit Telekinese hinaufgreifen. In der Flasche findet ihr die zweite Rätselnotiz.

Die zweite Rätselnotiz
Die Zweite Rästelnotiz besagt:

„Ein jedes ein Rätsel, das erste in den Fängen des Drachen.
alle die Lösung, das zweite am Ohr des Drachen
keines allein, das dritte im Schlot des Drachen“

Mit den Fängen des Drachen ist der Drachenklauenfelsen gemeint. Dort findet ihr das erste Rätsel.
Das Ohr des Drachen ist der Schrein von Akatosh - denn Akatosh ist der Zeitdrache - , und zwar nicht der, wo ihr die Flasche gefunden habt, sondern der bei Cheydinhal. Sucht am Rande des Schreines im Gras
Das dritte Rätsel findet ihr im Schlot, im Schornstein der Herberge zum betrunkenen Drachen. Sucht hinter dem Haus nach einer Leiter, die auf das Dach führt. Die Karte am Rand zeigt die Standort aller Rätsel an.



Die letzten drei Notizen
Mithilfe der letzten drei Notizen könnt ihr ein weiteres Rätsel lösen. Der Inhalt der ersten Notiz ist:

„Ruhm und Ehre der Familie Aryon - Tod und Verderben allen Feinden"

Die Zweite Notiz enthält das selbe in Geheimschrift

„Oilg iad Blob dbo Zugeneb Uopsa - Hsd iad Wbodbokba unnba Zbeadba“

Daraus ergibt sich folgender Buchstabenschlüssel

Normal	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
Geheim	U	K	Y	D	B	Z	C	L	E	M	F	N	G	A	S	J	R	O	V	H	I	W	X	T	P	Q

Die Dritte Notiz sagt:

Jngt-Ln nao Gticdultnh siqbnakx „Jcoxiquaj alxiq Eqnsuh“.Bnakx duioio Eagt!

Dreht man nun den Buchstabenschlüssel um, sodass Normal zu Geheim wird und Geheim zu normal, lässt sich die Botschaft entschlüsseln. Mit anderen Worten, man geht davon aus, dass die Botschaft noch nicht verschlüsselt ist und indem man sie verschlüsselt erhält man die Lösung:

Mach-Na aus Cheydinhal verkauft „Mysterium unter Bravil“. Kauft dieses Buch!

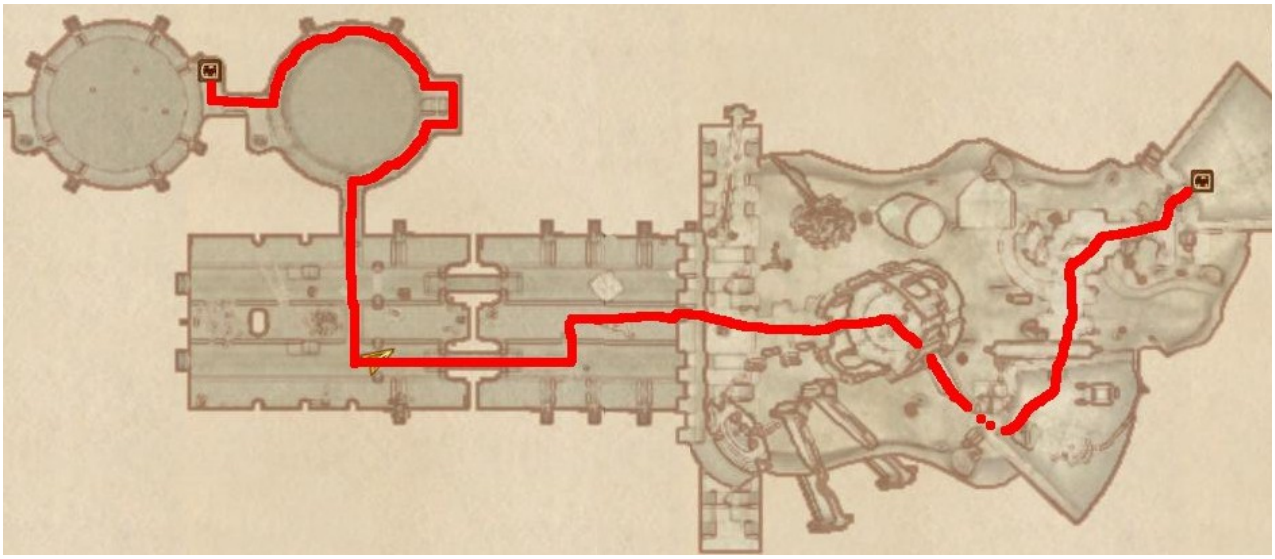
Mysterium unter Bravil
Ihr müsst nun irgendwie in Besitz des Buches „Mysterium unter Bravil“ kommen. Wenn ihr es kostenlos haben wollt, dann geht zu Mach-Na und macht die Quest „Gestohlene Bücher“ Oder ihr kauft es bei Phinitas in der Erstausgabe, es ist jedoch nicht gerade günstig. Wenn ihr das Buch habt, dann lest es. Der Autor ist Gileth Aryon und es handelt von der einstigen Ayleidenstadt unter Bravil. Nun müsst ihr versuchen, diese Stadt zu finden. Denn dort versteckt sich Gileth Aryon in der Tat. Der Eingang dazu befindet sich in der Kapellengruft von Bravil. Bevor ihr die Stadt betreten könnt, müsst ihr jedoch Rya Falan abholen.

Hyanas Sala
Hyanas Sala wird durch die Kapellengruft von Bravil betreten. Ziemlich im Zentrum der Gruft gibt es einen Eingang im Boden. Auf diese Weise gelangt ihr zunächst in die alte Kanalisation unter Bravil. Die durchquert ihr, um in die Gruft von Hyanas Sala zu gelangen


Eingang zur Kanalisation

Die Gruft durchquert ihr ebenfalls. Nehmt euch dort vor den Skeletten in acht. Nach der Durchquerung der Gruft gelangt ihr in die Kirche von Hyanas Sala, wo ihr Gileth Aryon findet.

In der Gruft müsst ihr zunächst einen Schalter aktivieren, um eine Tür zu öffnen. Durch den Gang gelangt ihr dann zu Balkonen, die ihr herunterspringen müsst. Danach geht ihr weiter geradeaus bis ihr zu einer Gabelung kommt. Hier könnt ihr euch entscheiden. Entweder ihr geht links und benutzt einen Geheimweg, der durch einen Schalter geöffnet wird, oder ihr geht rechts und knackt das Schloss einer Tür. Danach kommt ihr irgendwann zu einer Stelle mit Fallen. Die Skelette dort müsst ihr nicht beachten, denn wenn sie euch folgen, laufen sie in die Fallen. Wenn ihr an dieser Stelle vorbei seid, müsst ihr nur noch zwei Skelette bekämpfen


Weg durch die Kanäle

Hier endet die Quest ***Tamriels Geschichte*** und die Quest ***Die Blutfehde*** beginnt

Die Blutfehde

Der Ausgang

Gileth Aryon möchte, dass ihr einen Ausgang aus Hyanas Sala findet. Er schickt euch dazu in eine Höhle. Schaut im ersten größeren Raum der Höhle nach oben. Ihr seht dort ein Loch in der Decke. Ihr könnt an einer Wurzel durch dieses Loch hinaufklettern.



An den Wurzeln hochklettern

Dann folgt dem Weg. Ihr gelangt in einen weiteren Raum, wo ihr einige Wölfe bekämpfen müsst. Schließlich findet ihr einen Ausgang. Findet Gileth Aryons Sachen und bringt sie ihm. Sowohl der Stab, als auch seine Kleider sind in seinem Haus. Den Stab findet ihr im Erdgeschoss auf der Theke, die Kleider auf dem Bett unter dem Dach. Dann kehrt zu Gileth Aryon zurück.
Er wird euch nun seine Geschichte erzählen und euch dann eine weitere Aufgabe geben. Ihr sollt in das Haus der Familie Aryon reisen und nach Hinweisen zu dem Aufenthaltsort der Vampire suchen.

Das Haus der Familie Aryon

Wenn ihr beim Haus der Familie Aryon angekommen seid, wendet euch nach rechts und geht in „Girnyas Haus“. Wendet euch wieder nach rechts. Ihr seht den Eingang zu einem kleinen Raum. In diesem Raum findet ihr eine Falltür in den Keller.



Die Falltür ist Rot umrahmt

Geht in den Keller und geht dann durch die Tür links. Ihr gelangt in einen kleinen Raum, wo ihr einen Vampir findet. Tötet diesen und nehmt die beiden Zettel auf dem Tisch an der Wand. Dann kehrt zu Gileth Aryon zurück.
Die Zettel bestätigen, dass die Vampire einen Aufenthaltsort in Cyrodiil haben, da Gileth Aryon jedoch keine Idee hat, wo dieser sein könnte, schickt er euch zunächst weg.

Die Verfolgung
Als ihr versucht, die Höhle zu verlassen, wird euch beim hochklettern an der Wurzel eine Gestalt auffallen, die scheinbar im Nichts verschwindet. Das solltet ihr sofort Gileth Aryon berichten. Gileth Aryon vermutet, dass es sich um einen Vampir handelt und kommt auf eine Idee, die euch zum Versteck der Vampire führt. Gileth Aryon bringt euch einen Zauber bei, mit dem ihr dem Vampir Angst einjagen könnt, so dass er in sein Versteck flieht. Eure Aufgabe dabei ist es, dem Vampir zu folgen.
Als Hilfe gibt Gileth Aryon euch den Geisterring, der verhindert, dass der Vampir euch entdeckt.
Folgt dem Vampir also, bis er im Versteck der Vampire verschwindet. Geht dann zu Gileth Aryon zurück und erstattet ihm Bericht.

Das Versteck
Führt Gileth Aryon und Rya Falan zu dem Versteck. Wenn ihr dort angekommen seid, wird Gileth Aryon die Führung übernehmen. Folgt ihm einfach und helft ihm, die Vampire zu töten. Zwischendurch gibt Gileth Aryon euch eine Krankheitsheiltrank. Benutzt den erst, wenn alle Vampire besiegt sind und ihr euch nicht mehr mit der Vampirkrankheit infizieren könnt. Um euch von dem Gift der Vampirpfeile zu heilen benutzt das Gift, dass Ogier Georick euch verkauft hat.
Früher oder später werdet ihr alle Vampire besiegt haben. Gileth Aryon wird euch einen Schlüssel geben, den er beim Operationsleiter der Vampire gefunden hat. Ihr sollt damit nachschauen, was sich hinter der Tür befindet, die ihr über die Holzbohlen erreicht. Geht also dorthin und nehmt das Amulett, was ihr dort findet. Zeigt er Gileth Aryon
Gileth Aryon wird sich an die Notizen aus dem Haus der Familie Aryon erinnern, in denen die Rede von einem Amulett war, mithilfe dessen die Vampire in ihre Festung zurückkehren können.
Gileth Aryon will die Vampire nun vollends auslöschen und instruiert euch, das Amulett auszuprobieren. Als dies nicht klappt, bringt er euch einen Zauber bei, mithilfe dessen ihr euch zu seinem Haus teleportieren könnt. Dort angekommen möchte Gileth Aryon versuchen, herauszufinden, wie man das Amulett benutzt

Das Amulett
Gileth Aryon möchte, dass ihr nach Literatur über das Amulett sucht. Fündig werdet ihr in „Die Erstausgabe“ in der Kaiserstadt. Kauft dort das Buch „Über das Weklynd-Amulett“ und kehrt zu Gileth Aryon zurück.
Aus dem Buch geht hervor, dass zur Benutzung des Amulettes ein Daedra-Herz benötigt wird. Des Weiteren wird gesagt, dass das Amulett nur funktioniert, wenn „Masser und Secunda den Himmel anbeten. Das weist die Nebenstehende Mondstellung hin. Wenn diese Mondstellung eingetreten ist, dann sagt Gileth Aryon Bescheid.


Masser und Secunda beten den Himmel an

Hinweis: Wer nicht auf die Mondstellung warten will, dem empfehle ich diese Mod

In der Festung

Durch die Benutzung des Amulettes werdet ihr an einen anderen Ort gebracht – die Festung der Vampire. Gileth Aryon wird die Führung übernehmen, im inneren aber an euch abgeben.

Geht dann in der Eingangshalle zunächst in den hintersten Gang rechts in die Unterkünfte. Im letzten Raum findet ihr rechts einen Schlüssel. Nehmt diesen mit. Mithilfe des Schlüssels könnt ihr den Wehrgang betreten. Nehmt dazu den vom Eingang gesehen ersten Gang links und folgt dem Weg.



Der Schlüssel in den Unterkünften

Irgendwann kommt ihr zu einer verschlossenen Tür.

Gileth Aryon möchte, dass ihr einen Schlüssel findet. Benutzt dazu die Falltür im Boden und geht dann durch das Gittertor in den zweiten Raum. Der Schlüssel befindet sich im Kelch der Statue. Öffnet mit dem Schlüssel die Tür und folgt dem Weg. Wenig später werdet ihr von Vampiren überfallen. Ihr werdet dabei ohnmächtig. Wenn ihr wieder aufwacht, sind Gileth Aryon und Rya Falan verschwunden. Folgt dem Weg. Wenig später findet ihr Gileth Aryons Leiche. Entnehmt ihr das Objekt „Gileth Aryons Herz“, da ihr es später brauchen werdet. Folgt dem Weg. Euch werden einige Geister folgen, die euch später helfen können. Irgendwann hört ihr Stimmen. Folgt ihnen und ihr werdet Rya Falan in der Gewalt eines Vampires finden. Diesen Vampire müsst ihr toten:



Der Schlüssel im Kelch

Schnell werdet ihr bemerken, dass dieser sich, wenn er dem Tode nahe ist, wegteleportiert und mithilfe seiner Energiequellen heilt. Deshalb müsst ihr diese Energiequellen ausschalten. Dazu gibt es vier Schalter:



- **1. Schalter:**
  Im zweiten Stock der Raum neben der Treppe
- **2. Schalter**
  Seitenturm (Eingang im zweiten Stock)
- **3. Schalter**
  Im ersten Stock gegenüber des Treppengeländers
- **4. Schalter**
  Im Erdgeschoss in dem Raum neben der Treppe hinter den Fässern

Wenn ihr alle vier Energiequellen ausgeschaltet habt, könnt ihr den Vampir töten. Nehmt ihm beide Schlüssel weg. Mit dem ersten könnt ihr Rya Falan aus dem Käfig befreien, der zweite hilft euch bei der Flucht. Wenn ihr Rya Falan befreit habt, entschließt ihr euch zu selbiger.

Flucht aus der Festung

Verlasst den Turm mit Rya Falan und wendet euch nach rechts. Öffnet die Tür mit dem Schlüssel. Da der rechte Weg nun von einem Tor versperrt ist, wendet euch nach links und dann nach rechts in den Turm. In der Kiste findet ihr zwei Rostige Eisenketten. Nehmt die mit und folgt dem Gang. Ihr kommt zu einem Torhebel, der leider nicht funktioniert. Benutzt also die Leiter am Rand und setzt die Ketten in die Halterung ein. Dann könnt ihr das Tor öffnen und durchschreiten. Wendet euch danach nach links und folgt dem Weg.



Die Ketten mitnehmen...

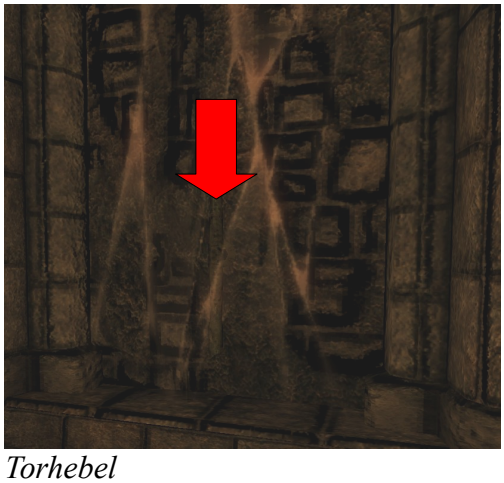


...und einsetzen

Irgendwann kommt ihr zu einer Stelle, wo ein weiteres Tor den Weg versperrt. Benutzt die Falltür im Boden und folgt dem Gang.Benutzt am Ende des Ganges die Leiter und betätigt den Hebel. Das Tor öffnet sich

Achtung: Dort ist ein ziemlich starker Schlachtfisch.

Wenn das Tor offen ist, folgt dem Gang, bis ihr wieder in der Eingangshalle angelangt



Torhebel



Der Schlüssel für das Gefängnis

In der Eingangshalle wird Rya Falan jemanden Rufen hören. Sie wird euch bitten, eine Tür aufzuschließen. Öffnet diese Tür und geht in den rechten Schutzturm. Benutzt im ersten Turm die Leiter nach oben und nehmt den Schlüssel im Regal mit. Öffnet damit dann die Tür im Keller des zweiten Turmes. So gelangt ihr in das Gefängnis.

Dort trefft ihr auf Nyreth Aryon, den Urgroßvater des verstorbenen Gileth Aryon. Er sagt euch, er kenne einen geheimen Weg aus der Festung und bittet euch, eine Schüssel zu finden. Damit ist natürlich ein Schlüssel gemeint. Folgt dem Gang in die andere Richtung bis zum Ende und nehmt aus der linken Zelle alle Schlüssel mit. Öffnet damit die Zellentür. Nyreth Aryon wird euch nun den Geheimgang zeigen.



Die Zellenschlüssel

Folgt Nyreth Aryon. Er dabei etwas erzählen, bis ihr in die Eingangshalle gelangt. Dort verkündet Nyreth Aryon seinen Suizid und bringt sich darauf selbst um. Dann kommen Vampire in die Halle und ihr müsst fliehen. Geht schnell durch die Tür hinter euch. Rya Falan wird ein Feuer erzeugen, was die Vampire kurz aufhalten wird. Trotzdem müsst ihr euch beeilen, die Halle zu durchqueren. Geht dann in die Quartiere. Dort müsst ihr den Geheimgang finden.
Der Geheimgang befindet sich hinter einem der drei Schränke. Um ihn zu öffnen, müsst ihr es hinbekommen, dass die anderen beiden Schränke alle auf einmal offen sind.

Geht dann durch den dritten Schrank und springt in den Brunnen. Rya Falan wird euch bald folgen. Folgt dann dem Fluchtweg, der in die Katakomben von Festung Scinia mündet. Bekämpft die Untoten und die Marodeure. Wenn ihr am Tageslicht angekommen seid, wird Rya Falan sich von euch verabschieden.

Damit habt ihr die Hauptstory beendet. Herzlichen Glückwunsch!

Besuch vom bösen Onkel

Was ist passiert?
Geht zu Luciana Galena, nachdem Kud-Ei euch den Auftrag gegeben hat. Ihr findet sie voraussichtlich in der „Einsamer-Freier-Unterkunft“. Sprecht sie auf Besuch vom Onkel an. Sie wird euch erzählen, dass jede Nacht der Geist ihres Onkels zu ihr kommt und sie belästigt. Ihr sollt dem Spuk ein Ende setzen.

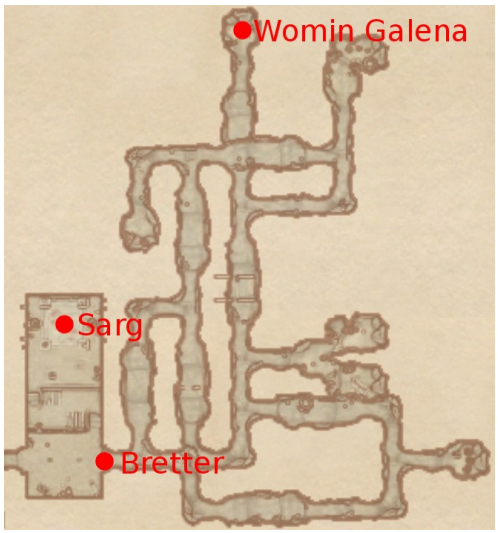
Erkundigt euch, wo das Grab von ihrem Onkel Womin Galena ist. Sie wird euch sagen, dass ihr in der Kaiserstadt suchen sollt. Und zwar neben dem Baumgarten-Tor. Begebt euch dorthin und aktiviert den Grabstein.
Mithilfe einer Schaufel, die ihr neben dem Grab findet, könnt ihr das Grab öffnen. Ihr werdet feststellen, dass es leer ist!


Position des Grabsteines

Die Knochen finden
Um den Spuk zu beenden müsst ihr Womin Galena ein weiteres Mal beerdigen. Dazu müsst ihr ihn aber erst einmal finden. Die ständige Bewachung des Kaiserpalastes legt nahe, dass keiner es geschafft haben kann, eine Leiche weit weg zu tragen. Sie muss folglich an einem Ort sein, den man erreichen kann, ohne von den Wachen entdeckt zu werden.
Der Eingang zu diesem Ort befindet sich hinter dem Pavillon links von dem Grabstein. Benutzt den Eingang in die Kanäle und geht in den Bereich „Versteck“. Es ist ein von Nekromanten Benutzter Bereich. Kämpft euch durch, bis ihr in einen Raum kommt, wo links von euch ein Sarg ist. Gegenüber vom Eingang ist eine mit Brettern verschlossene Tür. Entfernt diese Bretter und kämpft euch bis zu Womin Galena durch. Wenn ihr ihn gefunden und besiegt habt, nehmt seine Knochen und legt sie in den Sarg.



Der Weg in das Versteck



Ein Teil des "Versteckes"

Nehmt den Sarg dann mit und tut ihn zurück in das Grab. Kehrt dann zu Luciana Galena zurück. Sie wird euch bestätigen, dass der Spuk aufgehört hat. Ihr könnt dann zu Kud-Ei gehen und euch eure Belohnung abholen.

Gestohlene Bücher

Den Dieb finden
Nachdem Mach-Na euch den Auftrag gegeben hat, ihre Bücher zurückzuholen, müsst ihr nach Spuren suchen. Verlasst „Mach-Nas Bücher“ und wendet euch nach rechts. Hinter dem Kamin des Nachbarhauses findet ihr die erste Spur. Es scheint gar, der Dieb hätte einige Bücher verloren. Mit etwas Sucharbeit werdet ihr bald weitere Spuren finden, die euch letztendlich zu einem Boot an der Stadtmauer führen. Benutzt den Weg durch das Gittertor um aus der Stadt zu gelangen.


Die erste Spur


Das Boot

Außerhalb der Stadt findet ihr weitere Spuren, die euch schließlich in das kleine Dorf „Harluns Wacht“ führen. Sprecht dort den Argonier Deetum-Ja auf die gestohlenen Bücher an. Der Tölpel wird euch aus versehen sagen, dass er der Dieb ist, euch jedoch dafür, dass ihr ihn verschont, früher oder später sagen, dass er die Bücher an einen Hehler der Diebesgilde – Dar Jee – verkauft hat.

Die Bücher finden
Ihr findet Dar Jee irgendwo in Leyawiin. Wenn er euch genug mag, wird er euch für 100 Septime sagen, wo er die Bücher hin verkauft hat, wenn nicht, müsst ihr ihn überzeugen. Früher oder später wird Dar Jee euch also erzählen, dass er die Bücher an eine Bande Schmuggler verkauft hat, die an einem kleinen Steg in der Topal-Bucht ankern. Er markiert euch den Ort auf der Karte. Reist dort hin, klettert auf das Schiff und kämpft euch bis in den Laderaum durch. Den Schlüssel zum Laderaum hat der Schmuggler-Boss in der Kabine. Nehmt im Laderaum dann die beiden Kisten am Ende des Ganges mit und bringt sie Mach-Na. Sie wird euch als Belohnung eines von vier Büchern schenken, aus denen ihr wählen könnt.


Die Kisten mit den Gestohlenen Büchern


Deetum-Ja in Harluns Wacht

Gileth Aryons Eltern

Erinnerungen
Um das Geheimnis um Gileth Aryons Eltern zu lüften, hilft euch Rya Falans Auskunft wenig weiter. Um die „echte Wahrheit“ herauszufinden, nehmt, wenn ihr Gileth Aryons Leiche findet, das Objekt „Gileth Aryons Herz“ an euch.
Indem ihr es im Menü aktiviert, könnt ihr es zertrümmern. Im inneren des Herzen findet ihr einen Schlüssel



Das Inventar

Mithilfe des Schlüssels könnt ihr eine Kiste in Gileth Aryons Haus öffnen. In der Kiste findet sich eine Kristallkugel. Indem ihr diese aktiviert, erfahrt ihr einen Teil der echten Wahrheit


Die Kiste im zweiten Stock