

VORWORT DER ÜBERSETZER (PresetM und Suzie Q)

Hier nun die Version 2.3.1. Mein Traum ist wahr geworden, diese Mod ist nun ab dieser Version voll kompatibel mit den UL-Mods!

Der englischen Version hat Ervvin diesmal eine Komplettlösung beigelegt, was ich persönlich sehr bedauere. Lebte doch diese Mod gerade von den vielen Rätseln.

Hier ein Auszug aus der Datei 'The Ayleid Steps 2.3 SPOILERS-DV.txt':

"Alle Informationen in dieser Datei sind mehr oder weniger Spoiler - was bedeutet, dass man sie auch durch Spielen der Quests in der Mod, durch Lesen der Bücher und Tagebücher, durch Benutzen aller gefundenen Plattformen sammeln bzw. zusammen puzzeln kann. Ich empfehle dringend, sich an solche Dinge zu halten und nicht diese Datei zu lesen. Installiere die Mod, vergiss die Mod sofort wieder völlig und spiele einfach Oblivion. Früher oder später wirst Du über eine Plattform stolpern, ein Buch finden und es lesen, eine bestimmte Nachricht erhalten und so allmählich in die einführende Quest gelangen. Und hast Du diese abgeschlossen, dann beginnt der wirkliche Spaß: die Erkundung des Plattform-Netzwerkes, die Suche nach neuen Plattformen überall in der Landschaft und in diversen Innenräumen. Und manchmal wirst Du neue zu erkundende verschollene Orte finden. Und das ist es, was diese Mod ausmacht - sie bringt Dir eine mehr oder weniger zufällige Reise quer durch Cyrodiil. Entdecke dabei die Welt, vorzugsweise nachdem Du die Hauptquest von "Oblivion" durchgespielt hast und zu einem starken und robusten Charakter aufgestiegen bist. Das wirst Du auch brauchen."

Dem ist nur eines hinzuzufügen: Bitte löscht diese Datei, ohne sie vorher gelesen zu haben. Ich weiß wovon ich rede, dummerweise mußte ich die Spoiler-Datei übersetzen und nun ist der Spielspaß für mich leider vorbei. :-(
Also ab mit der Datei, in die Tonne!

Vielen Dank an Ervvin für diese wunderbare Mod.

Viel Spaß
PresetM
(presetm@web.de)

Für die Version 2.6.1 kann ich mich PresentM nur anschließen, hört hier auf zu lesen und werft diese Spoiler-Datei ungelesen in den Papierkorb.

Eine Questmod ohne vernünftige, auch einmal etwas kompliziertere Rätsel, ist den Namen Questmod nicht wert. (meine persönliche Meinung) :)

Gruß
Suzie Q

Häufig gestellte Fragen und Komplettlösung

WARNUNG

Alle Informationen in dieser Datei sind mehr oder weniger Spoiler - was bedeutet, dass man sie auch durch Spielen der Quests in der Mod, durch Lesen der Bücher und Tagebücher, durch Benutzen aller gefundenen Plattformen sammeln bzw. zusammen puzzeln kann.

Ich empfehle dringend, sich an solche Dinge zu halten und NICHT diese Datei zu lesen. Installiere die Mod, vergiss die Mod sofort wieder völlig und spiele einfach Oblivion. Früher oder später wirst Du über eine Plattform stolpern, ein Buch finden und es lesen, eine bestimmte Nachricht erhalten und so allmählich in die einführende Quest gelangen.

Und hast Du diese abgeschlossen, dann beginnt der wirkliche Spaß: die Erkundung des Plattform-Netzwerkes, die Suche nach neuen Plattformen überall in der Landschaft und in diversen Innenräumen.

Und manchmal wirst Du neue zu erkundende verschollene Orte finden.

Und das ist es, was diese Mod ausmacht - sie bringt Dir eine mehr oder weniger zufällige Reise quer durch Cyrodiil.

Entdecke dabei die Welt, vorzugsweise nachdem Du die Hauptquest von "Oblivion" durchgespielt hast und zu einem starken und robusten Charakter aufgestiegen bist. Das wirst Du auch brauchen.

A. Allgemeine häufig gestellte Fragen (FAQ)

So wie die Dinge liegen, gibt es verschieden aussehende Plattformen. Was kennzeichnet diese?

Über die Hälfte der Plattformen wurden im Laufe der Zeit beschädigt. Diese haben ein abweichendes Aussehen.

Die 'intakten' Plattformen bringen Dich immer zu ein und demselben Ziel.

Die Plattformen mit Fehlfunktion sind sehr unberechenbar. Sie können Dich irgendwohin schicken.

Um Dir zu helfen, die Plattformen zu erkennen, die Dich zu den verschollenen Orten bringen, haben diese ihre eigene charakteristische Textur.

Ist dies eine nützliche Alternative zum Schnellreisen?

Nein. Vielleicht war es das für die Ayleiden, die ja die Verbindungen und Orte auswendig wussten, aber heutzutage haben einfach zu viele Plattformen Fehlfunktionen.

Des weiteren waren die Plattformen dazu gedacht, die Stätten der Ayleiden und Ayleidenbrunnen miteinander zu verbinden.

So wirst Du nicht viele Plattformen in den Städten oder anderen Plätzen, die uns heutzutage wichtig sind, finden.

In den Tagen der Ayleiden muss die Welt sehr viel anders ausgesehen haben, zieht man die teilweise bizarren Orte in Betracht, wo heute Plattformen zu finden sind.

Gibt es tatsächlich ein System oder eine Logik in diesem Netzwerk?

Es gab ein System vor langer Zeit, als alle Plattformen noch so arbeiteten wie sie sollten. Aber jetzt sind so viele Plattformen unzuverlässig, dass viele Verbindungen unterbrochen sind.

Jedoch dürftest Du bestimmte 'Tendenzen' bemerken:

es gibt riesige konzentrische Ringe bei der Verteilung der Plattformen in Cyrodiil, in welchen Du meistens im Uhrzeigersinn transportiert wirst; und dass diese (Reste der) Ringe von 'Strahlen' geschnitten werden - eine Reihe von Plattformen, die Dich tendenziell nach außen transportieren, das heißt weg von der Kaiserstadt.

Auch wenn Dich die unzuverlässigen Plattformen scheinbar an zufällige Orte bringen, sind sie doch in bestimmter Weise in ihrer Funktion beständig.

Vielleicht findest Du das heraus, vielleicht auch nicht.

Es ist nicht wirklich von Bedeutung, aber das Anlegen von Notizen, wo Du Plattformen gefunden hast und wo sie Dich hinbringen, ist nicht so sehr nützlich.

Und:

Gibt es Markierungen auf der Weltkarte für die Plattformen, die an die verschollenen Orte führen?

Ja. Ihre Bezeichnungen beginnen immer mit dem Wort "Plattform".

Jedoch befinden zwei oder drei dieser Plattformen in Innenräumen und auch die Plattformen in den Netzknoten-Räumen erzeugen keine Markierungen auf der Karte.

Warum gibt es so viele Untote in den verschollenen Ruinen?

Die meisten der alten Ruinen wurden durch Lavaströme bedeckt, von Erdrutschen verschüttet oder gingen bei Erdbeben unter, so dass diese regelrecht versiegelt wurden und keinen Kontakt mehr zur Außenwelt hatten.

Ein paar jedoch wurden geöffnet und von Untieren, Trollen und ähnlichem besiedelt. In diesen Fällen siehst Du zwar irgendwo in der Ruine ein Eingangstunnel oder ein Loch, kannst beides aber nicht erreichen.

Woher weiß ich, ob ein Dungeon, den ich betrete zu dieser Mod gehört?

1. Du kannst den Ort lediglich über eine Plattform erreichen.
Alle anderen Verbindungen zur Außenwelt sind blockiert.
2. Betätige die "F4"-Taste und informiere Dich auf der lokalen Karte.
Rechts unten findest Du den Namen des Ortes.
Alle zusätzlichen Orte in dieser Mod haben das Wort "Verschollen" in ihrem Namen.
Es gibt auch einige Vanilla-Orte, die das Wort "Verschollen" enthalten, aber immer haben diese einen regulären Ausgang zur Außenwelt.
[Anmerkung des Übersetzers: Für die englische Version ist dies bei Verwendung des Präfix 'Lost' wohl ok, aber ich weiß nicht, ob es in der deutschen Vanilla-Version "Verschollene" Orte gibt.]

Wie komme ich aus einem dieser verschollenen Orte wieder heraus?

In den meisten Fällen gehe einfach zurück zu der Plattform, auf welcher Du hereingekommen bist und aktiviere sie.

Sie wird Dich nach Cyrodiil zurückbringen.

Kann ich in einen derartigen, von der Welt abgeschnittenen Raum steckenbleiben?

Ja, wenn Du Pech hast. Das kann passieren, wenn Du eine Plattform mit Deinen letzten Welkynd-Stein versuchst zu aktivieren und sie versagt den Dienst. So bist Du für immer gefangen.

Jedoch liegt in einen jedem dieser isolierten Räume irgendwo mindestens ein Welkynd-Stein herum, der Dir heraus helfen kann.

Und es ist natürlich eine gute Idee vor der Benutzung dieses letzten Steines mal die Taste zum Schnellspeichern zu betätigen.

Wo kann ich weitere Welkynd-Steine finden?

In den meisten verschollenen Ayleiden-Ruinen.

Respawnende Ayleiden-Behältnisse mit Welkynd-Steinen wurden den meisten Vanilla-Ayleiden-Ruinen hinzugefügt.

Ebenso veräußern verschiedene auf magische Produkte spezialisierte Händler Welkynd-Steine:

- Alves Uvenim (Magiergilde Leyawiin),
- Angalmo (Magiergilde Chorrol),
- Ardaline (Magiergilde Bravil),
- Calindil ("Mystisches Warenhaus" Kaiserstadt),
- Eilonwy (Magiergilde Cheydinhal),
- Felen Relas (Magiergilde Anvil),
- Rindir (Marktbezirk der Kaiserstadt),
- Selena Orania (Magiergilde Bruma) und
- der Bursche im "Des Hexenmeisters Glück" in Bravil.

Viele Gemischtwarenhändler bieten ebenfalls welche an:

- Gunder ("Colovianische Händler", Skingrad),
- Norbert Lelles (im Hafen von Anvil),
- Nilawen ("Zum Gerechten Handel", Bravil),
- Suurotan ("Novaroma", Bruma),
- Borba Gra'Uzgash in Cheydinhal,
- SeedNeeus in Chorrol,
- Gundalas in Leyawiin und letztlich
- Jensine, Thoronir und Tertullian Verus im Marktbezirk der Kaiserstadt.

Die Anzahl der Welkynd-Steine im Spiel ist begrenzt.

Deshalb wird auch der Preis am Markt steigen, wenn Du mehr von Ihnen benutzt.

Wo kann ich den lila Welkynd-Stein finden und wozu ist er gut?

Mit Abschluss der zweiten Quest kannst Du diesen speziellen Gegenstand bekommen, den wiederaufladbaren lila Welkynd-Stein.

Mit dabei ist ein Zauberspruch. Wirke den Zauber fünfmal, um den Welkynd-Stein wieder voll aufzuladen.

Bei Aktivierung einer Plattform sucht das Script zuerst nach gewöhnlichen Welkynd-Steinen in Deinem Inventar.

Hast Du keinen mehr, findet der wiederaufladbare lila Welkynd-Stein Verwendung (das heißt, er verbleibt auch im entladenen Zustand in Deinem Inventar).

Voll aufgeladen, hat er dieselbe Wahrscheinlichkeit nicht zu funktionieren wie ein regulärer Stein (5-15% bei verlässlichen und fehlerhaften Plattformen gleichermaßen).

Nur teilweise aufgeladen funktioniert er zwar auch, aber Vorsicht: die Wahrscheinlichkeit bei einer Ladung von 20% (ein Fünftel) nicht zu funktionieren, liegt bei über 75%.

B. Komplettlösung der Quests

Quest I: Die Ayleiden-Plattformen

1a. Finde und lies das Buch "Die Ayleiden-Plattformen" von Annika Caiole.

Es gibt jeweils eines in jeder Magieryilde außer in Bruma.

In den Mystischen Archiven der Geheimen Universität kann man auch ein Exemplar finden.

Bist Du kein Mitglied der Magieryilde, kannst Du das Gebäude der Magieryilde in Cheydinhal betreten und die obere Etage absuchen.

Oder Du stattest der Schenke "Zum Schäumenden Flachmann" im Talos-Platz-Bezirk einen Besuch ab.

Irgendjemand hat dort sein Buch liegengelassen.

- und -

1b. Finde eine Plattform und versuche sie zu aktivieren.

Diese zwei Aktionen starten die einführende Quest.

2. Begib Dich zum Eingang der östlich von der Kaiserstadt gelegenen Quellhöhle. In der Nähe liegt ein ermordeter Bote der Magieryilde.

Nimm den Bericht an Dich und lies ihn.

Im Bericht wird ein Ayleiden-Schlüssel erwähnt, der in der Ruine Vahtacen gefunden und vor einiger Zeit an die Geheime Universität geschickt wurde.

Reise zur Eingangshalle der Geheimen Universität und öffne die kleine Ayleiden Kiste auf der Theke.

Nimm den Schlüssel an Dich.

3. Der Ort, dessen Name mit "Vi" beginnt, ist Vilverin.
In der Nähe liegt die "Seitliche Höhle", eine große Höhle, in der eine Ayleiden-Ruine (Verschollenes Aldaras) zu finden ist.
Betritt diese Ruine und suche nach der Tür zum Aktivatorraum.
Öffne sie, lokalisier den Netzwerk-Schalter und aktiviere ihn.
Nun können die Plattformen benutzt werden.
Sammle noch alles Brauchbare im Raum ein (Welkynd-Steine!) und vergewissere Dich, dass Du auch das Tagebuch eingesteckt hast und lies es.
Es gibt wichtige Aufschlüsse über das Netzwerk und Du wirst es benötigen, um die Quest fortzusetzen.
4. Finde nun die Plattform, die Dir Zugang zum Versteck im Turm der Talos-Brücke gewährt.
Im Tagebuch wird erwähnt "Als ich um die Burg herum ging" und "Ostländer".
So ist es nun Dein Wunsch, die Umgebung der Burg Cheydhinhal abzusuchen.
Verlasse die Stadt durch das Westtor und gehe an der Stadtmauer entlang nach Norden.
Die Plattform ist zwischen der Stadtmauer und einem größeren Stein versteckt.
Aktiviere sie und Du gelangst in das Versteck.
5. Nimm das zweite Tagebuch und lies es.
Damit ist die einführende Quest beendet.
Das Versteck kannst Du als Wohnung benutzen.
Alle Behältnisse sind sicher, außer das mit "Abfalltonne" bezeichnete Fass in der Mitte des Raumes.
Es wird gelegentlich 'geleert' (wenn Du nicht im Raum bist), so kannst Du es nutzen, um Müll, den Du mit Dir herumträgst, loszuwerden.

Quest II: Suchen gewisser Plattformen

1. Die zweite Quest ist eher eine längere Nebenquest als eine traditionelle Story-basierte Quest.
Sie beginnt, nachdem Du die einführende Quest abgeschlossen hast UND mindestens 20 Plattformen benutzt hast UND Du das nächste mal schläfst (Schlafe wenigstens 5 Stunden, damit die Quest weitergehen kann).
Der Held der einführenden Quest erscheint Dir im Traum und fordert Dich auf, etwas zu finden, was er verloren hat.
Lies dazu erneut die Tagebücher!
2. Solltest Du den verlorenen gegangenen Gegenstand nicht finden, dann erhältst Du nach weiteren 20 benutzten Plattformen einen weiteren Hinweis, während Du schläfst: versteckt in einer Schänke im Elfengarten der Kaiserstadt befindet sich ein lange verschollenes geheimes Notizbuch.
3. Begib Dich im Elfengarten-Bezirk der Kaiserstadt zu Luther Broads Pension.
Untersuche die dortige Theke etwas genauer, besonders die dem Eingang am weitesten entfernt liegende obere Ecke.
Dort findest Du eine lockere Platte.
Öffne sie und nimm das Buch und lies es.

4. In diesem Buch findest Du Hinweise auf zwölf Orte von Plattformen, die Dich zu zwölf der verschollenen Ruinen bringen (oft mittels einer Serie von Plattformen). Diese Hinweise liegen in verschlüsselter Form vor oder sind Rätsel. Die Hinweise werden ergänzt durch Illustrationen, die Ausschnitte aus den jeweiligen Ortskarten darstellen.
Sieh ins Kapitel E dieser Datei für die Auflösung der Rätsel....
5. ... oder finde diese Plattformen (nachfolgende Liste), die den Zugang zu den Örtlichkeiten gewähren.
Du musst die ersten 12 in dieser Liste finden, um die Quest zu beenden.
Die Quest merkt sich, wie viele Dungeons Du gefunden hast und ist dann beendet, wenn Du alle diese zwölf verschollenen Ayleiden-Ruinen aufgesucht hast und in der letzten Ruine ein spezielles Artefakt an Dich genommen hast, welches sich dann als praktisch erweist, wenn Deine Welkynd-Steine mal alle verbraucht sind.
Hast Du einige der geheimen Dungeons bereits in einer vorherigen Version dieser Mod gefunden, musst Du diese erneut aufsuchen, um die Quest abzuschließen.

C. "Verschollene" Dungeons und ihre Lage

In nachfolgender Liste wird ein Überblick über alle "verschollenen" Dungeons und der Lage der Plattform, über welche der jeweilige Ort erreicht werden kann, gegeben.

Die ersten zwölf Orte sind die, welche in der zweiten Quest eine Rolle spielen.

Beachte dabei, dass in den meisten Fällen die hier angegebenen Plattformen NICHT identisch sind mit denen aus den 12 Rätseln.

Und obwohl hier die Koordinaten der Zelle für die jeweilige Plattform angegeben wird, wirst Du oft länger nach der Plattform suchen müssen.

Sie können im hohen Gras verborgen sein, zwischen Felsen liegen, sich im Wasser befinden usw.

(Die Koordinaten der Zelle können wie folgt Verwendung finden:

Öffne im Spiel die Konsole mit der "^"-Taste, und gib ein: "sdt 31" [Enter] und anschließend "tdt" [Enter].

Nun wird während des Spieles Deine Positionierung in der oberen rechten Ecke des Bildschirms angezeigt, entsprechend Deiner Wanderung durch Cyrodiil.)

1. Ontobel. Ayleiden-Ruine, 1 Ebene, enthält Untote.
In der Bucht von Anvil auf dem Meeresboden unter dem östlichen Schiff.
Zellkoordinaten: -47,-10
2. Nahavindel. Ayleiden-Ruine, 2 Ebenen, enthält Untote.
Auf einer kleinen Insel westlich der Festung Rothmanns Klamme im Niben.
Zelle: 21,-25
3. Heorcinde. Ayleiden-Ruine, 2 Ebenen, Untote.
In der Nähe eines großen Felsens.
Zelle im Außenbereich: 41,1

4. Eutivyle, 2 Ebenen, eine ist eine Ayleiden-Ruine und enthält Untote, die andere eine Höhle mit Vampiren.
Zelle im Außenbereich: -16,40
5. Iornath. Ayleiden-Ruine, 2 Ebenen, Untote.
Es ist die nördlichste Plattform auf dem Ayleiden-Brunnen.
Zelle im Außenbereich: 26,31
6. Laife. Ayleiden-Ruine, 1 Ebene mit Untoten.
Wieder die nördlichste Plattform auf dem Ayleiden-Brunnen östlich von Leyawiin.
Zelle: 30,-33
7. Morra. 1 Ebene mit Untoten.
Am Hang südlich des einzelnen Hauses tief in der Westebene gelegen.
Zelle: -1,-4
8. Qualum. Ayleiden-Ruine, 1 Ebene mit Untoten.
In Chorrol in Motierres Keller
(es erfolgt keine Markierung auf der Karte).
9. Rillim. Ayleiden-Ruine, 1 Ebene von Untieren bewohnt, meistens Trolle.
Nördlich von Hame in der Nähe eines großen Felsbrockens hoch am Hang gelegen.
Zelle: 40,9
10. Berevacht. Ayleiden-Ruine, 1 Ebene mit Vampiren.
Auf einem Berg.
Zelle im Außenbereich: -40,9
11. Olisode. eine um 30° gekippte Ayleiden-Ruine, 1 Ebene mit Untoten.
Zelle im Außenbereich: 32,-38
12. Sutch Arena. Höhle, 1 Ebene, enthält Vampire.
Im Westen Chorrols südlich der Straße gelegen.
Zelle: -23,21
- ***
13. Siquise. Eine Ebene einer Ayleiden-Ruine und eine Höhle, bewohnt von Untoten.
In den Privaträumen im Schloß Cheydinhal
(es erfolgt keine Markierung auf der Karte).
14. Ganaz. Eine Ebene einer Ayleiden-Ruine und eine Höhle, bewohnt von Untieren.
hoch auf einem Berg gelegen.
Zelle im Außenbereich: -6,39

15. Aldaras. Ayleiden-Ruine, 1 Ebene mit Untoten.
unter der Wasseroberfläche im Niben, unter dem Anlegesteg der Kapelle von Nen-
alata
Zelle im Außenbereich: 26,-6
16. Dederro. Ayleiden-Ruine, 1 Ebene mit Untoten.
Ost-südöstlich der Festung Heimstatt gelegen, südlich der Kaiserstadt direkt nörd-
lich über der Straße.
Zelle: 6,7
17. Pequnze. Ayleiden-Ruine, 1 Ebene mit Daedra.
Zelle im Außenbereich: 47,-11
18. Chama. Ayleiden-Ruine, 2 Ebenen, Untote.
südwestlich des Wegschreines.
Zelle im Außenbereich: 11,1
19. Tocrec. Ayleiden-Ruine, 1 Ebene, enthält Daedra.
südwestlich von Arkveds Turm.
Zelle im Außenbereich: 22,10
20. Thul. Ayleiden-Ruine. 9 kleinere Ebenen, die einen Irrgarten bilden, der als der
"Welkynd-Stein-Brenner" bekannt ist, besitzt einen geheimen Ausgang in die Ber-
ge. Nördlich von Cheydinhal gelegen, an einem Berghang.
Zelle: 34,30
21. Doriun. Ayleiden-Ruine, 2 Ebenen, bewohnt von Goblins.
Zelle im Außenbereich: -20,10
22. Nemice. Ayleiden-Ruine, 2 Ebenen, enthält Untote.
südwestlich von Chorrol, direkt südlich des Sees.
Zelle: -22,20
23. Verschollener Hafen. Die Hafenanlagen sind ein einziges Chaos, in einer riesigen
Höhle gelegen, mit Schiffwracks. Vampire.
Plattform westlich von Fürst Drads Anwesen
bei -49,-1
24. Belhaz. 2 Ebenen: eine Höhle und eine Festung, bewohnt von lumpigen übellauni-
gen Goblins.
An der schmalen Küste unmittelbar nördlich der Talos-Brücke
bei 1,16
25. Verschollene Kaiserliche Katakomben. Höhlen, labyrinthartig, 18 Ebenen voll mit
Untoten und einem Ausgang zu den Abwasserkanälen der Kaiserstadt.
Friedhof der Kaiserstadt (im Palastbezirk) an der (nördlichen) Stadtmauer.

26. Toqualeque. Ayleiden-Ruine, um 45°gekippt, eine kleine Ebene. Mir wurde richtig schlecht vom Umherlaufen in dieser Ruine :-).
Süd-südwestlich von Bruma, nördlich der Straße in der Nähe des Wegschreines von Akatosh
Zelle: 5,33
27. Xoxo. Ayleiden-Ruine, 1 Ebene, bewohnt von Untoten.
am Hang westlich eines großen dunkelgrauen Felsens.
Zelle im Außenbereich: -13,29
28. Kalanque. Ayleiden-Ruine, 2 Ebenen, Untote.
nördlich des Wegschreines.
Zelle im Außenbereich: 29,-26
29. Nonac Twyll. Ayleiden-Ruine, 2 Ebenen. Untote.
Hoch oben am Hang in der Nähe einer Kiefer.
Zelle im Außenbereich: 16,27
30. Nerasten. 2 Ebenen. Höhle, enthält eine Ayleiden-Ruine . In der Höhle leben Goblins, in der Ruine lauern Trolle.
in der Nähe der Bergkuppe nördlich der Festung Flecia.
Zelle im Außenbereich: 33,-4
31. Fafette. Ayleiden-Ruine, eine sehr kleine Ebene, enthält Untote und Fische.
In der Nähe der Braunschimmelställe bei Bravil an der Küste.
Zelle im Außenbereich: 15,-8
32. Blackfern. Höhle, 2 Ebenen. In der unteren Ebene befinden sich die Ruinen eines Dorfes, bewohnt von Untoten.
südöstlich von Grenzburg, südwestlich von Staade, ungefähr auf halben Weg zwischen beiden.
Zelle im Außenbereich: 18,-29
33. Megund Rael. Ayleiden-Ruine, 2 Ebenen, enthält Untote.
südwestlich des Wegschreines über der Straße hinter einem großen Felsen.
Zelle im Außenbereich: -1,9
34. Gutmess Höhlen. Neblige Höhle mit der Ruine einer Festung, 3 Ebenen: zwei Höhlen und ein Festungsverlies, wo Vampire angesiedelt sind.
In einen kleinen Tal südöstlich vom Pass der Dankbarkeitsställe bei Skingrad.
Zelle im Außenbereich: -18,-2
35. Arembe. Ayleiden-Ruine, 2 Ebenen mit Untoten.
inmitten dreier riesiger Felsen.
Zelle im Außenbereich: -12,8

36. Dasqa Cit. Ayleiden-Ruine, 2 Ebenen, Untote.
nördlich des Sees.
Zelle im Außenbereich: 24,18
37. Rantul Vale. Ayleiden-Ruine, 2 Ebenen, Vampire.
hinter dem Schettkamm-Hof. Zelle im Außenbereich: -33,-2
38. Stinkhorn Höhle. 2 Ebenen - Höhle mit Pilzen in Überfluss, vor kurzem von Banditen gefunden und besiedelt.
östlich des Molag Bal Schreins.
Zelle im Außenbereich: -11,13
39. Varchama. Ayleiden-Ruine, 2 Ebenen mit Untoten.
inmitten einer Gruppe großer Findlinge.
Zelle im Außenbereich: 5,30
40. Varthul. Ayleiden Ruine, 2 Ebenen bewohnt von mythischen Biestern. Die untere Ebene ist eher, uh, tief... welche seltsamen Rituale wurden hier durchgeführt?
oben auf einem Hang.
Zelle im Außenbereich: 39,-19
41. Carnivore Höhle. 3 Ebenen mit mystischen Biestern. Die unterste Ebenen enthält die Überreste eines versunkenen Burgverlisses.
südsüdöstliche der Kneipe, auf halben Weg den Hang hinunter.
Zelle im Außenbereich: 12,23
42. Merglynn. Ayleiden Ruine, 2 Ebenen, Untote und Fische.
Fort Caracterus Außenbereich, in der Nähe des Eingangs.
Zelle im Außenbereich: 4,23

Andere Orte von Interesse:

- Das Versteck im Südturm der Talos-Brücke
- Das Depot im Nordturm der Talos-Brücke. Kein Dungeon, aber der Ort, der in einem der Tagebücher der einführenden Quest erwähnt wird.
Die Plattform, die zum Depot führt, liegt weit im Nordwesten.
Zelle im Außenbereich: 19,38.
- Verschiedene (16) "unbekannte" Orte, an denen Dich die zufälligen (defekten) Plattformen möglicherweise abliefern. Im Allgemeinen sind diese Orte sehr klein (nur ein Raum), unbewohnt und bieten bestenfalls auch nur mäßige Beute. Sie sind eher Ausschmückungen der Mod und der erzählten Geschichte.

D. Das System der Netzknoten (Hubs)

Dieses Netzwerk besteht aus 33 kleinen runden Ayleiden-Räumen, die jeweils 8 Plattformen enthalten. Diese Räume befinden sich in Ayleiden-Ruinen, sind jedoch nicht immer von den Dungeons aus erreichbar (und wenn sie es sind, benötigst Du den Schlüssel aus der einführenden Quest, um vom Dungeon aus den Raum zu betreten). Diese Netzknoten-Räume bieten alternative Verbindungen zu Ayleiden-Brunnen und Ayleiden-Ruinen einschließlich der verschollenen Orte. Der zentrale Netzknoten-Raum befindet sich im Weißgold-Turm der Kaiserstadt. Er ist nur über eine Plattform erreichbar und in ihm befinden sich vier Schalter. Diese erlauben die Einstellung von 16 Kombinationen. Die Stellung der Schalter legt fest, wohin Du teleportiert wirst. Die folgende Tabelle gibt einen Überblick (die Einstellungen ergeben sich, wenn man auf der Plattform steht und auf die Schalter schaut):

- - - -	(00-ssw)	Vindasel, mit Anschluß nach Nenyond Twyll (isoliert)*
- - - 1	(01-sw)	Ceyatatar, mit Anschluß nach Garlas Agea
- - 1 -	(02-wsw)	Talwinque, mit Anschluß nach Trumbe
- - 1 1	(03-w)	Fanacasecul, mit Anschluß nach Nonungalo
- 1 - -	(04-wnw)	Narfinsel, mit Anschluß nach Wendir
- 1 - 1	(05-nw)	Lindai, mit Anschluß nach Lipsand Tarn (isoliert)
- 1 1 -	(06-nnw)	Piukanda, mit Anschluß nach Ninendava
- 1 1 1	(07-n)	Sercen, mit Anschluß nach Rielle
1 - - -	(08-nne)	Anga, mit Anschluß nach Sedor (isoliert)
1 - - 1	(09-ne)	Vilverin, mit Anschluß nach Fanacas (isoliert)
1 - 1 -	(10-ene)	Belda, mit Anschluß nach Kemen
1 - 1 1	(11-e)	Nagastani, mit Anschluß nach Hame
1 1 - -	(12-ese)	Mackamentain, mit Anschluß nach Heorcinde (isoliert)
1 1 - 1	(13-se)	Culotte, mit Anschluß nach Wendelbek (isoliert)
1 1 1 -	(14-sse)	Anutwyll, mit Anschluß nach Olisode
1 1 1 1	(15-s)	Wenyandavik, mit Anschluß nach Bawn

Aktivierst Du nun die sich direkt vor den Schaltern befindliche Plattform, wirst Du in einen anderen Netzknoten-Raum teleportiert.

Die Eingangs-Plattform, die zum zentralen Netzknoten-Raum führt, liegt im Arena-Bereich der Kaiserstadt in der Nähe der südlichen Statue. Die äußere Plattform im zentralen Netzknoten-Raum teleportiert Dich zurück zu diesen Punkt.

* isoliert: Netzknoten-Räume, die nicht von den Vanilla-Ruinen gleichen Namens erreichbar sind und auch nicht von regulären oder zufälligen Plattformen aus erreicht werden können. Über diese Knoten erreicht man meist die verschollenen Dungeons.

Ich empfehle die Verwendung des Netzwerkes nur, wenn es sich erweist, dass andere Mods die für den Zugriff zu den verschollenen Orten nötigen Plattformen unerreichbar gemacht haben, insbesondere wenn diese Plattformen für die Quests wichtig sind. Solltest Du in einen Netzknoten-Raum hinein teleportiert werden, kannst Du diesen leicht wieder verlassen, indem Du eine der "zufälligen" Plattformen aktivierst. Es ist immer mindestens eine dabei. Eine "normale" Plattform sollte Dich zu einem der verschollenen Dungeons teleportieren. Gehört dieses Dungeon beispielsweise zur "Suchen gewisser Plattformen"-Quest, wird die Quest aktualisiert, weil sie fälschlicherweise annimmt, daß Du ein weiteres Rätsel "gelöst" hast. Allerdings bekommst Du in diesem Fall keine Kartenmarkierung für die Zugangsplattform auf der Tamriel-Weltkarte.

(Dieses System basiert auf einer Idee von SkyRanger im BethSoft-Forum und gewährleistet den Zugriff auf alle verlorenen Dungeons im Falle, daß die zugehörigen Zugangsplattformen durch andere Mods unerreichbar gemacht wurden.)

E. Lösungen für die Rätsel der 2. Quest

1. "Auf gerader Linie zwischen farbigem Honigwein und einer Höhle benannt nach wölfischen Lauten, östlich der Türme..."
Wortspiel: Grünmet Höhle und Heulende Höhle. Die Türme sind Festung Vlastarus. Zelle -8,2, Die erste von 4 Plattformen nach Ontobel.
2. "iadnilnovnedronmi-agnanovnetsewmi"
Rückwärts geschrieben, ohne Leerzeichen: Im Westen von Anga, im Norden von Lindai. Die Plattform ist auf einem Hang, Zelle -8,29, schwer inmitten von Gras und Felsen zu finden. Die erste von drei Plattformen nach Eutivyle.
3. Es gibt eine Quelle nördlich von Arrius, die mittägliche Plattform
Lies 'Quelle' als Ayleiden Brunnen; es gibt einen nördlich des Arrius Sees, Zelle 26,31. Iornath ist von der nördlichen (mittägliche) Plattform zugänglich.
4. "'Reed': Vom Turm nach Osten, unter dem linken Schleuderausleger. Drei Plattformen".
'Reed' sieht aus wie ein Schreibfehler und eine fehlende Übersetzung, aber es ist ein Hinweis auf den Reed River. Auf der Karte sieht der Fluss fast aus wie eine Schleuder. Der Turm ist Arkveds Turm. Zelle 27,12, die erste von 3 Plattformen zu Heorcinde.
5. ic hste heau feine mayle ide n-b run nenun dhint era tata rli egtmo rahame liegtva hta
cen unddi epla ttf ormim nor deni stme ine inga ng.
Dieser Text ist ganz normal geschrieben, nur die Leerzeichen sind an der falschen Stelle. 'Ich stehe auf einem Ayleiden-Brunnen und hinter Atatar liegt Morahane, liegt Vahtacen und die Plattform im Norden ist mein Eingang.' Wenn Du also auf dem Ayleiden-Brunnen stehst, kannst Du 3 Ayleiden Orte in einer Linie "sehen" Atatar liegt am nächsten. Nur der Brunnen in Zelle 30,-33 östlich von Leyawiin macht dies möglich. Die nördliche Plattform bringt Dich zu Laife.

6. jn lfmmfs efs lönqgfshjmef jo csbwjm
Einfacher Versetzungs-Code: b=a, c=b, d=c und so weiter. 'Im Keller der Kämpfergilde von Bravil.' die erste von 3 Plattformen nach Nahavindel.
7. ichnröld red zerneg ovn wryesel, tinreh med seilentori asuh, ma nagh.
Alle Wörter sind Anagramme: 'Nördlich der Grenze von Elsweyr, hinter dem isolierten Haus, am Hang'. Zelle im Aussenbereich: 1,-5, der Eingang nach Morra. Das verlassene Haus könnte durch ein Oblivion Tor ersetzt werden, wenn Ihre den Hauptquest spielt.
8. Vor dem Haus über diesen Keller ein Baum, dahinter zwei Gildenhallen.
Chorrol, Francois Motierres Haus. Die Plattform nach Qualum ist im Kellergeschoss.
9. Das ist leicht: welche Höhle kommt euch in den Sinn?
Gedächtnishöhle. Das Bild der Karte steht übrigens im Hinweisbuch auf dem Kopf. Die erste von 3 Plattformen zum Verschollenen Rillim.
10. Eine Tür, nicht gesegnet, nicht deine, irgendwo dahinter ist ein Stein.
Wortspiel: 'nicht gesegnet' ist verflucht; 'nicht deine' ist m(e)ine. Suche nach der Plattform hinter dem Eingang der Verfluchten Mine, Zelle -21,1, nicht IM Dungeon. Benutzt die Karte im Hinweisbuch, der Pfeil zeigt auf die genaue Stelle. Die 1. einer Serie von 4 Plattformen nach Brevacht.
11. Der goldene Baum, der tote Baum, der Turm, der verbrannte...
Es gibt eine kleine Insel im Niben auf der du genau diesen Gegenstände in Zelle 23,-18. 3 Plattformen nach Olisode.
12. Zwischen den Wasserfällen, da, wo in der Nähe ein nicht beschienener Bereich ruht.
Ein erneutes Wortspiel: 'nicht beschienener Bereich': Schatten. ruht': Rast. Es geht also um die Schattenrast(-Höhle) in Zelle -11,29. Dort gibt es einen Strom mit 2 Wasserfällen, und zwischen ihnen im Wasser ist die erste von 3 Plattformen zur Sutch Arena.

Nun weißt Du alles, was man wissen kann.
Ich habe Dich gewarnt.

Ervvin (PresetM und Suzie Q)