



Drachenzahn DV 2.1

by Dreifels

vollständige und komplett neu deutsche Fassung mit Autorisierung vom 12.05.2018 für die völlig neue Version SSE 1.17b von Wyrmostooth, Uploaded by [Jonx0r](#) on May 26, 2018 at <https://archive.org/details/Wyrmostooth1.17BSSE>

benötigt werden beide .bsa und das Video aus
<https://archive.org/download/Wyrmostooth1.17BSSE/Wyrmostooth%201.17B%20SSE.zip>
siehe auch
<https://archive.org/details/Wyrmostooth1.17BSSE>

Inhalt

1. Beschreibung
2. Installation, Voraussetzungen, Start, Spielbeginn
3. Spielhinweise
4. zum jetzigen Zeitpunkt (22.07.2018) bekannte Fehler, Bugs, Probleme
5. Überblick über die Aufgaben - Beschreibungen – Liste
 - 5.1 Hauptaufgaben
 - 5.2 Nebenaufgaben
 - 5.3 Das Geheimnis von Frostwind
6. Spoiler
7. Versionsgeschichte
8. Rechtliches

1. Beschreibung

Drachenzahn ist eine Questmod, die auf einer separaten Welt, einer Insel, spielt. Dort ist ein Drache dabei, die Bewohner zu terrorisieren und eine Armee aus Untoten aufzustellen,

mit der er die alte Zeit der Drachenherrschaft wieder herstellen will. Sein Hort ist tief unter einer gigantischen Krypta, zu erreichen nur durch eine riesige unterirdische Dwerstadt, Dämmerfrost, erinnert an Schwarzweite.

Besonderes Erlebnis für wohl jeden ist, zeitweise die Unterwelt durch die Augen eines Draugr zu sehen, und eine liebste alte Hexenrabe. Auch sollte der Schlammkrabbenhändler mit seiner besondere Lebenserfahrung nicht ignoriert werden.

Die Aufgabe ist zunächst, den Drachen zu stoppen, Drachenstein und die dortige Bergmannssiedlung zu zerstören..

Deshalb „zunächst“, weil auf der Insel viele große Probleme und massenhaft Feinde sind, Draugr, Hexen, Falmer, Banditen, Plünderer, Thalmor, u.v.a. , die alle erledigt werden wollen. Wenn nicht vom Drachenblut, von wem denn?

Insgesamt sind das über 100 Std. Spielspaß, wenn man die Insel wirklich vollständig erkunden und die sich durch irgendwo gefundene Zettel, zunächst scheinbar belanglose Gespräche, Bücher, u.a. die sich ergebenden Aufgaben alle erfüllen will.

2. Installation, Voraussetzungen, Start, Spielbeginn

Zur Installation entpackt man entweder das .7z und schiebt alles, was in /Data ist, in den Data-Order von Skyrim SSE, alsdann aktivieren. Einfacher ist es mit einem Modmanager, mit dem einfach das 7z laden und installieren lassen.

Es wird keines der DLCs benötigt, nur Skyrim SE, Inhaltliche Voraussetzung ist, dass man Drachenblut ist.

Die Mod beginnt sehr schnell durch einen Boten, der einen bittet, (natürlich) schnell nach Weißlauf in die Beflaggte Mähre zu kommen und dort mit Lurius Liore zu sprechen. Es winken 10.000 Gold Belohnung, die Ost-Kaiserliche Handelsgesellschaft hat ein großes Problem mit einem Drachen.

Empfehlung: Better Wyrmostooth Map With Roads

dazu installieren. Gibt der Map die fehlenden die Straßen. Kann unverändert in Sykrim SSE installiert werden. <https://www.nexusmods.com/skyrim/mods/51339>

3. Spielhinweise

weitere Spielhinweise und Spoiler sind ingame im *Leitfaden für Entdecker*

Der Hauptfaden, mit dem das Spiel beginnt, startet mit 4 Begleitern, zeitweise sogar 5. Drei Begleiter davon bleiben bei einem, bis der Drache tot ist. Dann kann man diese 4 alle, oder einzelne davon als Begleiter behalten oder sich trennen.

Begleiter (jeder Begleiter hat auch 1 Nebenaufgabe zu vergeben)

Athir, ein Rotwadron-Krieger aus Hammerfell (1)

Shargam, ein Ork-Berserker aus Narzulbur, mit der Stärke von dreien (1)

Daenlit, eine Bosmer-Bogenschützin (1)

Elmera, eine Magierin, mit einigen ... ungesunden Fixierungen (2)

Lurius Liore, von der Ost-Kaiserlichen (3)

Alberthor, Magier mit überraschenden Fähigkeiten (4)

Faelor, eine rostfarbene Wölfin (5)

(1) dabei bis Drache tot | (2) nur dabei bis Steinhügel, vor Betreten Hügelgrab | (3) nur dabei ab Ankunft auf Drahenzahn bis erster Teil in Hügelgrab | (4) nur im zweiten Teil im Hügelgrab | (5) Nebenquest, dann ggf. Begleiter

Es ist trotzdem möglich, eigene Begleiter zusätzlich zu haben, aber nicht anstelle der Quest-internen Begleiter. Hat man **AFT Amazing Follower Tweaks SE** für seine eigenen Begleiter installiert, sollte man die Quest-eigenen Begleiter **nicht** bei AFT einbinden, bevor der Drache tot ist und man die Begleiter frei behalten kann.

Ich hab das mit 3 eigenen, mit AFT eingebundenen, Begleitern + den Quest-internen Begleitern sauber spielen können. Also mit insgesamt 6-8 Begleitern. Natürlich gibt es bei so viel Begleitern in engen Gängen etwas Gedrängel, aber nichts, das nicht ggf. durch ein „Begleiter rufen“ in AFT einfach zu erledigen war.

Bei eigenen Begleitern zu berücksichtigen:

Nicht alle Begleiter funktionieren reibungslos. Nachdem ich verschiedene Begleiter, immer mit AFT eingebunden, von diversen Mods getestet habe, ergibt sich dieses Bild:

- Die Hauscarls als Begleiter – problemlos
- Serana – problemlos
- Begleiter aus der Mod 'Ashara Erin and Sienna Followers' – problemlos
- Xaali aus Qaxe Questorium for SSE – oft Gemetzel mit Athir und Shargam
- Neve – fetzt sich mit Elmera

Hat man auch sonst eine gemischte Begleitergruppe, die nicht nach „friedly fire“ gegenseitig kämpft, kann man sie höchstwahrscheinlich auch hier mitnehmen. Gibt es aber vorher schon mitunter „interne“ Kämpfe, sollten diese nicht mitgenommen werden. Muß also im Einzelfall ausprobiert werden. Das liegt aber nicht an Drachenzahn, sondern an den jeweiligen eigenen Begleitern und deren (fehlenden) Settings.

Der Hauptfaden beginnt in Himmelsrand, und erst nach einigen Begebenheiten geht es gemeinsam auf die Schiffsreise nach Drachenzahn.

Rückreise von Insel Drachenzahn nach Himmelsrand geht zuerst nur per Schiff nach Einsamkeit. Zurück wieder mit Schiff. Danach braucht man nicht mehr aufs Schiff. Am Hafen von Drachenfels und im Hafen von Einsamkeit sind dann Schnellreise-Pfeile in der Map, die man nur anklicken braucht worauf ein direkter Wechsel erfolgt.

Drachenblut sollte kein Schlaffi sein, die Gegner sind teilweise sehr zahlreich und auch stark und sehr wirkungsvoll mit Magie. Ich würde Lev 20 als Minimum einschätzen.

Macht man mit Konsole „tmm 1“ alle Orte sichtbar, werden einige, wo auch Ereignisse sind, nicht angezeigt. Erkunden der Insel ist also trotzdem notwendig. Zudem sind viele Random-NPCs und Ereignisse mit wechselnder Lokalität dabei.

Man sollte jeden Ereignisort gründlich absuchen und immer die Taschen von NPCs leeren. Aufgaben und/oder benötigte Hinweise sind über die Insel verstreut auf Zettel oder in Büchern zu finden.

4. zum jetzigen Zeitpunkt bekannte Fehler, Probleme

Aufgetretene Unstimmigkeiten:

4.1 betritt man zur ersten Schiffsreise nach Drachenzahn das Schiff, soll man unter Deck gehen, dann würde es los gehen (dann folgt ein Intro Video). Bei mir startet das Video bereits, bevor ich unter Deck gehen kann, und nach Videoende = Ankunft läuft alles Richtung Land, aber **Lurius Liore findet den Weg nicht** und kreist umher. **Seit v.1.03 nicht wieder aufgetreten.**

Lösung: Nach Videoende **vor** Landgang schnell man in die Kajüte, dann wieder raus. Nun hat Lurius Liore den Weg gefunden.

4.2 Hat man die Aufgabe „**30 Spiddal-Stöcke sammeln**“ erledigt und will die übergeben (im Austausch zu einer Belohnung, einem Totenkopf), klappt die wechselseitige Übergabe nicht. Man erhält nicht den Totenkopf und die Spiddal-Stöcke bleiben im Inventar. Dialoge sind aber richtig, Quest gilt als beendet.

Lösung: noch keine gefunden

4.3 Bei der Aufgabe zur **Zweiglingmatrone** hat man die Auswahl, entweder gegen diese oder für diese. Wählt man für diese, muss man einen Bergarbeiter töten. In 2 von 6 Fällen klappte das nicht, der Bergarbeiter war essential aber es gab auch keine Gesprächsoption mehr nach der Entscheidung. Die Aufgabe blieb als unerledigt markiert.

Lösung: wenn das austritt und auch durch Neuladen nicht weggeht, man aber keinesfalls die immer funktionierende Auswahl treffen will, die Matrone zu töten, kann man beiden einfach sagen, dass man nicht helfen kann. Dann ist die Aufgabe zwar unerledigt, aber weg aus der Liste, und der Status Quo bleibt erhalten.

Generell: Fehlermeldungen, Tippfehler, falsche Wörter, etc.etc. bitte per PM mir melden, ich mache ggf. zeitnah Updates, auch für Behebung evtl. gefundener kleinerer Mängel.

5. Überblick über die Aufgaben - Beschreibungen - Liste

5.1 Hauptquests

"**Drachenjagd**" (WTDragonHunt)

"**Das Grab des Drachen**" (WTBarrowOfTheWym)

"**Wiederaufbau von Drachenzahn**" (WTRebuild)

"**Die Vergangenheit wieder herstellen**" (WTPlayerHome)

eine Festung zum Spielerhaus machen
Aufgabe, wenn Festung erstmalig besucht

"Ein Heulen von Problemen" (WTWolfFollower)
eine Wölfin als Begleiter erhalten
Aufgabe von Dunyick, wenn in seinem Lager verletzt gefunden

"Jemand mit Rückgrat" (WTÜberEncounter)
den Lich Vulom endgültig töten
Erkundung aufgrund Eintrag in Büchern, oder durch gefundene Zettel

"Wickel mich auf" (WTWrapMeUp)
Suche nach magischen Leichentüchern
Aufgabe von Alberthor

"Unerwünschte Gäste" (WTKillThalmor)
Thalmor nach Oblivion schicken
Aufgabe von Alberthor, erst zu erhalten nach Erledigung von „Wickel mich auf“

"Erhalte Embersunder" (WTAthirFavor)
Schwert für Athis beschaffen, Himmelsrand

"Rückzahlung einer Schuld" (WTShargamFavor)
Rache von Shargam, Himmelsrand

"Blind geraubt" (WTDaenlitFavor)
Schmuckdiebstal für Daenlit, Himmelsrand

"Stickler im Schlamm" (WTElmeraFavor)
Piddal-Sticks für Elmera, Oblivion

"Versteck des Blinden Räubers" (WTBlindRobbersCache)
Wo: Zettel mit Fejimirs Notiz im Kaltknochenlager

Ich wusste, dass ich Rolgar nicht vertrauen konnte. Sie hätten mich statt dieses rücksichtslosen Wurms zum Chef erklären sollen, aber mit diesen Wunden werde ich wahrscheinlich nicht bis zum Sonnenaufgang überleben. Wulmir, ich weiß du bist klüger als das; Finde diesen Idioten, töte ihn, bevor er den Rest von uns tötet und den Schlüssel zurückgibt. Bevor er mich durchbohrte, sprach er von einem Ort namens Dämmerfrost. Du warst immer der klügere, du wirst herausfinden, was er meint.

"Eine unbezahlbare Ware" (WTPricelessCommodity)
Profit oder Naturchutz

5.2 Anzeige unter „Verschiedenes“

Tötet den Hexenmeisteranführer in Krakevista (WTBountyWarlock)
Nordöstlich ist ein aufgegebenes Lager, auf einem Tisch findet man einen Zettel
„Zorn über einen Hexenmeister“

Jemand muss endlich etwas gegen diese schmutzigen Zauberer bei Krakevisa unternehmen. Ich weiß, dass uns gesagt wurde, dass wir uns ruhig verhalten sollen, aber ich kann nicht tatenlos zusehen, während diese verdammten Magier alles tut; die wissen, was Arnbor ist. Heute Abend plane ich, mich in ihren Berg zu schleichen. Wenn ich bei Sonnenuntergang nicht zurückkomme, erzähle meiner Familie, dass ich sie geliebt habe.

"Mach's wie mit Fürst Harkon" (WTBountyVampire)
Töte den Vampirmeister im Blutfrost-Fuchsbau
Amons Notiz auf Tisch in Stendarr Aussenposten

Amarth fehlt, ich fürchte, wir werden ihn vielleicht nie wiedersehen. Er ging mitten in der Nacht, vielleicht weckte das Heulen der Wölfe seine Entschlossenheit. Bevor er ging, sagte er etwas über "Finsternis, die hereinkommt" und dass "sein Schicksal bald zur Hand war". Zuerst dachte ich, es sei das Bier, das für ihn spricht, aber jetzt weiß ich es besser.

Ich drängte ihn, zu warten, bis die anderen Wachposten ankamen, damit wir gemeinsam in den Vampirbau gehen konnten. Stendarrs Erbarmen sei mit ihm.

"Plünder die Plünderer" (WTBountyBandit)
Tötet den Anführer der Plünderer in der Felsenwasserhöhle.
Zettel „Warnung vor Plünderer“ auf Tisch in Handelsniederlassung

Warnung vor Plünderer
Lurius, es scheint, als würden die Plünderer in Eiswasser auf der anderen Seite der Insel sich wieder befestigen. Vielleicht ist es an der Zeit, dass Ihr ein paar kaiserliche Soldaten dorthin schickt, um den Ort zu säubern, bevor ihre Anwesenheit zu einer echten Bedrohung wird. Lasst mich wissen, wenn Ihr meine Dienste weiter benötigt.

- Dunyick

"Zieh ihm das Fell über die Ohren" (WTBountyAnimal)
Töte den Bären südlich von Festung Valus
Tierproblem-Zettel von Lurius Liore in Handelsniederlassung

Thelma, während ich weg bin, lasst bitte einen der Wächter den lästigen Bären auf der Straße südlich von Festung Valus erledigen. Das Tier hat Bergleute gejagt, die zu den Dampfbädern reisten, als hätten wir nicht genug Probleme. Ich hätte es lieber, wir hätten die Orks nicht um einen anderen Gefallen gebeten, also überlasse ich das mit dir.

5.3 Das Geheimnis von Frostwind

löst man durch die Suche nach dem **Dwemerwürfel**, die bei Erfolg das Geheimnis um **Frostwind** lüftet und in „**Hexenrabe**“ (WTHagravenDialogue) mündet.

Leider gibt es dazu weder Logbucheintrag, noch Questmarker.

Die Aufgabe, bzw. die Schnitzeljagd, beginnt mit dem Auffinden der Notizen, die auf die Existenz eines solchen Würfels hindeuten.

Den ersten Hinweis findet man auf der Plattform in Frostwind, vor dem Würfel-Leser, in Donnars Tagebuch

Donnars Tagebuch
Ich vermute, dass ich von einer Gruppe von Rumtreibern aus Kaltwasser entdeckt wurde, während ich in den Ruinen herumstöberte. Für jetzt muss ich mich zurücklehnen und auf eine Gelegenheit warten, um wegzukommen. Die gute Nachricht ist jedoch, dass ich auf etwas gestoßen bin, das wie eine Art Dwemerstamm aussieht. Vielleicht war das, wovon die Hexen sprachen, schließlich doch wahr. Das einzige Problem ist, dass ich nichts in der Nähe sehe, das auch nur entfernt einem Eingang ähnelt. Ich frage mich,

was genau dieser Würfel tun soll? Ich weiß, dass die Dwemer ein genialer Haufen waren, aber sicherlich nicht so genial, um eine ganze Zitadelle vor dem Blick zu verbergen.

6. Spoiler

weitere Spielhinweise und Spoiler sind ingame im *Leitfaden für Entdecker*

so weit ingame nicht oder nur sehr schwer lesbar ist, hier die betreffenden Texte. Auch findet man öfters das Buch „**Leitfaden für Entdecker: Drachenzahn**“, in das ich am Ende noch einige Hineise und die Spoiler eingefügt habe, so dass sie ggf. ingame zur Verfügung stehen..

6.1 es gibt ein Säulenschieberätsel, um das Bodengitter aufklappen und die Wendeltreppe runter laufen zu können: L - M - R = **Adler-Schlage-Wal**

6.2 unleserliche, **blutige „Thalmor Notiz“** auf dem Weg zur Krypta bzw. im Raum vor dem Krypta-Ausgang/Eingang

Text: Was für ein Ärgernis das alles gewesen ist. Ich dachte, ich könnte den alten Mann im Tempel umgehen und Aelinil einholen, indem ich diesen Krypteneingang als Abkürzung benutze, aber es sieht so aus, als könnte dieses Tor nur von der anderen Seite geöffnet werden.

Ich habe den Raum von oben nach unten abgesucht, konnte aber keinen einzigen Hebel oder was die Götter wissen, was sonst die alten Nordmänner benutzten.

Ich vermute, Naylinor wird bald vorbei sein. Ich nehme an, ich sollte einfach hier warten und zu ihr schreien, wenn sie ankommt.

6.3 unleserliche, **blutige "Hingekritzelte Notiz"** vor dem Klauentor in der Krypta

*Text; Es war ein Fehler, dem Thalmor zu vertrauen. Eine Zeit lang hatte ich Vertrauen in sie, Vertrauen in ihre Fähigkeit, uns vom Schmutz der Menschheit zu erheben. Leider habe ich mich geirrt. Die Kombination für die **rostige Klaue** ist hier **Adler-Wal-Schlange**, aber ich gehe nicht zurück. Der Raum ist voll von Draugr und meine Verletzungen sind viel zu schwer für mich, um weiterzugehen. Diese Klaue für die Plünderer zu stehlen war ein Fehler, und was auch immer die Thalmor in dieser elenden Ausgrabungsstätte suchen, bleibt für immer verloren.*

6.4 unleserliche, wo: blutiger Zettel "**Fejimirs Notiz**" neben totem Räuber im Kaltknochenlager

Text: Ich wusste, dass ich Rolgar nicht vertrauen konnte. Sie hätten mich statt dieses rücksichtslosen Wurms zum Chef erklären sollen, aber mit diesen Wunden werde ich wahrscheinlich nicht bis zum Sonnenaufgang überleben. Wulmir, ich weiß du bist klüger als das; Finde diesen Idioten, töte ihn, bevor er den Rest von uns tötet und den Schlüssel zurückgibt. Bevor er mich durchbohrte, sprach er von einem Ort namens Dämmerfrost. Du warst immer der klügere, du wirst herausfinden, was er meint.

6.5 unleserliche, „**Blutbefleckte Anmerkung**“ in Haetars Höhle

Text: Ihre Menge ist zahllos. Ich brach den Eingang zusammen, aber selbst jetzt kann ich hören, wie sie sich durch das Eis krallten. Die Gemeinde beginnt zu schwächeln; Ich fürchte, mein Tod ist unvermeidlich.

Es ist dieser verdammte Zauberer. Alberthor, verfluche seinen Namen! Merkt Euch meine Worte! Die Thalmor werden bekommen, wofür wir gekommen sind. Wenn er es uns nicht freiwillig übergibt, werden wir kommen und es gewaltsam von ihm nehmen. Es ist entscheidend.

Er behauptet, niemand weiß was über seine Existenz, aber ich weiß, es ist alles eine Lüge. Er, von allen zuerst, sollte es wissen.

6.6 unleserliche, blutbefleckte "**gekritzelte Notiz**" in Hermanns Versteck

Text: Wir sind zu weit gekommen, um jetzt umzukehren. Liselle ist tot und ich fürchte, wir sind die nächsten. Die Schatten nahmen sie, obwohl Sternvor mir nicht glaubte. Aber ich sah ihn, ich sah den gesichtslosen Mann. Er spielt mit uns.

6.7 Die vielleicht schwierigste Aufgabe ist die Suche nach dem **Dwerwürfel**, zumal es keine Logeinträge dazu gibt und keinen Questpfad.

Insgesamt gibt es 4 Hinweise im Spiel:

Donnars Tagebuch - Plünderertagebuch - Tagebuch des Hafenmeisters - Hexentagebuch

Hat man Frostwind Ruine dann betreten, sollte man alles bis zum Ende erkunden: ganz schwer über Gletscher erreichbar ist Frostwind Bastion, wo 2 Belohnungen auf einen warten.

Nur im Notfall sollte man die Konsole benutzen, wenn diese 4 Hinweise gefunden und trotz akribischer Suche der Würfel nicht gefunden wurde.

Der Würfel ist `WTDweLexiconCubeRunes "Runen-Lexikon" 0285D0E8` und mit „`player.additem 0285D0E8 1`“ kann man sich ihn 1x holen.

6.8 Es gibt eine Schiffsverbindung von Drachenzahn nach **Hexenfels** und retour. Beide Punkte sind nicht im Map. Schwimmen also nicht nötig.

7. Versionsgeschichte

Quelle: <https://archive.org/details/Wyrmstooth1.17BSSE>

Version 1.17B für SSE engl.

Version 1.0 DV für SSE deutsch

Version 1.01 DV für SSE deutsch – 14.07.2018 Textfehler u.ä. berichtigt

Version 1.02 DV für SSE deutsch – 15.07.2018 weitere Textfehler u.ä. berichtigt.

Version 1.03 DV für SSE deutsch – 16.07.2018 Fehlerberichtigungen

Version 1.1 DV für SSE deutsch – 18.07.2018 Textfehler u. Bezeichnungszuweisungen berichtigt

Version 1.2 DV für SSE deutsch – 20.07.2018 Zugang zur Kaltwellenhöhle geöffnet

Version 1.3 DV für SSE deutsch – 22.07.2018 in engl. esm falsch/doppelt vergebene Namen und Positionen korrigiert, Wyrmstooth – Textures.bsa erweitert und neu gepackt, Readme und Spoiler zu Frostwind ingane im Explorerhandbuch und in pdf erweitert (*Zwei Spitzen Turm WTTwinpeakTower 026D0194 02272C21 02163A54 WTWaylayerWatch 024EE884 02272C21 Ausguck der Wegelagerer*) Permissions geändert.

Version 1.3.1 DV für SSE deutsch – 22.07.2018 ingame Leitfaden für Entdecker erweitert und kleine Unschönheiten beseitigt

Version DV 2.0 - 17.08.2018 fehlende eigene Texturen wieder eingefügt, esm modifiziert, entsprechend Nexus-Auflagen die zwei bsa und das Video entfernt. Peket besteht nur noch aus esm und eigenem Material.

Version DV 2.1 – 18.08.2018 entdeckte, unsichtbare, aber Text dort unlesbar machende Zeichen entfernt

8. Rechtliches (Stand 18.08.2018)

8.1 für **WT_Title.bik + Wyrmstooth – Textures.bsa + Wyrmstooth.bsa** gelten die am 26-05-2018 veröffentlichten Permissions <https://pastebin.com/M6jzZkir>

* You may share this mod privately.

* You may use the 3d assets I've made (with attribution) in any project you are working on.

* You may NOT use the music or the voice acting in another project.

* The sound effects are public domain so you don't need my permission.

* You may reuse any portions of papyrus scripting in your own projects. Just use Champollion PEX Decompiler to obtain the source.

* You may use Wyrmstooth.esp as a master file in your own mod project or translation.

* You may use recorded footage of the mod for reviews, critiques, let's plays, screenshots,

and so forth.

8.2 für die **Wurmstooth.esp** = Drachenzahn **ab DV v.1.3** bzw. **DV 2.x** sowie für alles in **...Data/Textures/Interface/Books/Drachenzahn/...** bleiben alle Rechte mir, Dreifels, vorbehalten. Jegliche Änderung bedarf meiner Einwilligung.
Upload und Veröffentlichung zum Download nur bei **Nexus** und bei **alphacentauri.us**