# Erbe der vergessenen Schätze

**Version für Special Edition**
**By Gradus – FelineFuelledGames**

## A: Wissenswertes

## B: Installation

## C: Credits

## D: Versionshistory (derzeitige Version Special Edition 1.06)

# A: Wissenswertes

## WICHTIG:

**Damit „Erbe der vergessenen Schätze“ funktioniert und die Suche nach diesen „Schätzen“ losgehen kann musst du eine Kleinigkeit beachten. Ganz am Anfang des Spiels in den Höhlen unterhalb der Festung Helgen liegt die Leiche eines toten Abenteurers. Und zwar in dem Bereich, wo dir die Bärin über den Weg läuft. Keine Sorge – die Höhle ist auch noch zugänglich, wenn die Flucht aus Helgen für dich nur noch eine ferne Erinnerung ist. Reise einfach nach Flusswald und nimm von dort aus die Strasse nach Süden. Folge der Strasse in Richtung Helgen. Kurz bevor Du Helgen erreichst geht ein nicht gepflasterter Weg rechts ab, der zur Höhle führt. Durchsuche die Leiche und lies das Tagebuch und den „letzten Willen“ des Abenteurers aufmerksam durch. Das solltest du im Übrigen mit allen Dokumenten oder Büchern machen, die dir im Verlauf der Suche in die Finger kommen. Sie enthalten die einzigen Hinweise darauf, wo sich die einzelnen Artefakte befinden. Tagebucheinträge werden keine angelegt, allerdings wird, sobald du einen der Hinweise findest und liest, deine Karte aktualisiert.**

## Systemanforderungen:

Um dich auf die Suche nach den Artefakten machen zu können benötigst du nur das Hauptspiel von Skyrim Special Edition in der aktuell gepatchten Version (derzeit: 1.3.9.0.8). Eine DLC ist nicht notwendig. Es sollten aber auch keine Probleme auftreten, wenn du eine oder beide DLC’s installiert hast. Zumindest haben unsere Tests keine zutage gefördert. Auch mit anderen Mods sind uns derzeit keine Probleme bekannt. Falls im Lauf der Zeit doch solche Konflikte bekannt werden, findest Du weiter unten Hinweise dazu.

**Features:** Alle enthaltenen Waffen und Rüstungsteile können in einer Schmiede verbessert werden. Einige wenige Gegenstände können dort auch selbst geschmiedet werden. Beides natürlich unter der Voraussetzung, dass du die nötigen Fertigkeiten und Materialien dein eigen nennst.
Sofern auf einer Waffe oder Rüstung nicht schon Verzauberungen liegen, kannst du sie an jedem Verzauberungstisch mit den Eigenschaften deiner Wahl verzaubern. Ein „Entzaubern“ von bereits verzauberten Gegenständen, ist mit wenigen Ausnahmen nicht möglich, sorry.
Zu etlichen der Artefakte gibt es neue Loadscreens, die jeweils eine – mehr oder weniger – kurze Beschreibung des Artefakts und natürlich eine Abbildung enthalten. Lass dich überraschen.
12 neue Innengebiete (Hütten, Häuser, Keller, Wachtürme und ein paar Ruinen und Grotten) warten darauf von Dir entdeckt zu werden. Acht dieser Innengebiete haben auch zu Veränderungen unter dem freien Himmel Skyrims geführt. Manche Ergänzungen sind umfangreicher, andere eher versteckt und nicht so leicht zu finden. Unter anderem sind auch ein neues Spielerhaus und eine Jagdhütte, die dir am Anfang als Haus mit Aufbewahrungstruhen dienen kann, in der Welt von Skyrim für dich zu entdecken. Wo die beiden sind willst du wissen? Nun – wenn du die Hinweise bei den sterblichen Überresten des toten Abenteurers gelesen hast, sollten die beiden Gebäude auf deiner Karte eingetragen sein.

In der größeren der beiden „Unterkünfte“ findest du neben Bücherregalen, Waffenständern und Aufbewahrungstruhen auch einige Mannequins die mit einer etwas anderen „Bedienung“ ausgestattet sind. Probiere es einfach aus. Und falls dich der Mannequin-Bug (frei schwebende, oder irgendwo im Raum, anstatt auf ihren Podesten stehende Mannequins) trifft, den Bethesda immer noch nicht komplett bereinigt hat, enthält das Script für die Bedienung eine Option, mit der du die Mannequins zurück auf ihre Sockel „schicken“ kannst. Und – eh, ich’s vergesse… Brisenheim in Weisslauf hat nun einen kleinen Keller mit Alchemielabor und Verzauberungstisch. Nur für den Fall, dass du Herdfeuer installiert hast und das vorhandene Alchemielabor zu einem Kinderzimmer umbauen musstest.
**Achtung:** Um Konflikte mit anderen Mods zu vermeiden, die Brisenheim verändern, wurde dieser Keller in das kleinere der Spielerhäuser (Jagdhaus des Jarl) verschoben.

Insgesamt sind über 90 verschiedene Gegenstände (Waffen, Rüstungen, Helme, Schilde, Stiefel, Ringe, Amulette, Zauberstäbe etc.) in dieser Mod enthalten. Nicht für alle sind Hinweise eingebaut. Etliche sind in die Loot-Listen des Spiels integriert und über andere wirst du im Verlauf der einen oder anderen Quest „stolpern“, aber zumindest ein grosser Teil ist über Hinweise in Form von Tagebüchern, Notizen, Briefen etc. aufzutreiben.

**Schlüssel zur Hütte des Jarl:** **SPOILER!** Nicht anklicken, wenn du den Schlüssel ohne Hilfe finden willst. ☺

**Und noch einige Hinweise:** Du willst jetzt endlich wissen, um welche Gegenstände es sich im Einzelnen handelt? Schau einfach in die Lösungshilfe. Dort solltest du auch nachsehen, wenn du irgendeines der Artefakte partout nicht auftreiben kannst. In der Lösungshilfe findest du zu jedem Gegenstand Hinweise, wo und ggf. wie er zu finden ist.
Solltest Du trotzdem das „Artefakt deiner Träume“ beim besten Willen nicht finden können oder – was wir nicht hoffen wollen - von einem Bug geplagt werden, darfst du dich gerne in unserem Forum: http://felinefuelledgames.de/forum/ melden. In aller Regel bekommst du dort sehr schnell eine Antwort.

## Bekannte Konflikte (in der Vanilla-Version):

- Die Quest-Mod „Der Schatten von Meresis“ von Hebrock ändert ein Gebiet, das auch von „Erbe der vergessenen Schätze“ benutzt wird. Betroffen sind einige Cluster im äussersten Nordosten des Geistermeeres. Leider gibt es für diesen Konflikt derzeit noch keine Lösung. Falls Du also Herbrocks Mod spielen möchtest, solltest Du „Erbe der vergessenen Schätze“ deaktivieren. Analog gilt das natürlich auch, wenn Du „Erbe der vergessenen Schätze“ spielen möchtest. Es ist nicht möglich beide Mods zusammen zu spielen. (gilt derzeit nicht für die Special Edition, da die Mod bisher nicht portiert wurde)
- Die Mod Live another Life kollidiert mit Erbe der vergessenen Schätze und startet nicht, wenn Erbe der vergessenen Schätze nach Live another Life in der Ladereihenfolge steht. Vermeiden lässt sich das, indem die Ladereihenfolge entsprechend geändert wird und Live another Life nach Erbe der vergessenen Schätze in der Reihenfolge steht.
- Die Mod Prisoner Of The Horned Helm - a Death Dealer story von Painkiller_Rider & Miguelfromhell ändert ein Gebiet, das auch von Erbe der vergessenen Schätze benutzt wird.

Betroffen ist der Waynward Pass mit dem Totenschrein. Der Konflikt wird behoben, wenn Erbe der vergessenen Schätze in der Ladereihenfolge nach Prisoner Of The Horned Helm - a Death Dealer story steht.

# B: Installation

Entpacke das Archiv und kopiere die Dateien aus dem enthaltenen Unterordner „Data“ (Erbe_der_vergessenen_Schaetze.ESP und die beiden .BSA) in den Ordner Data im Spielverzeichnis von Skyrim. In der Regel ist dieser Ordner unter

C:\Programme (x86)\Steam\steamApps\common\Skyrim Special Edition\

zu finden. Danach startest du das Spiel und wählst aus der Liste „Mods“ aus. Danach wählst Du aus der Zeile unten am Bildschirm „T Ladereihenfolge“ und setzt beim Eintrag „Erbe der vergessenen Schätze“ einen Haken. Fertig. Die Mod ist aktiv und die Suche kann beginnen. Ggf. kannst Du auch via „X“ die Ladereihenfolge ändern, falls das nötig sein sollte.

# C: Credits

Zunächst geht mein Dank an unser Team bei FelineFuelledGames. Ohne die Unterstützung all der guten Geister dort, hätte es diese Mod sicher nicht bis zum Release geschafft.
Ein herzliches Dankeschön auch an all die guten Leute, die auf dem Skyrim-Nexus ihre Arbeiten zur Verfügung stellen. Viele der Waffen und Rüstungen würden ohne die Modelle und Texturen, die ich dort frei herunterladen durfte, bei weitem nicht so hübsch daherkommen. Deshalb hier nun eine Liste all der Künstler deren Arbeiten ich verwendet habe. Und noch ein paar Dankeschöns mehr.

Abakus – für seine Heaterschilde, die dem Wappen von Chorrol sehr zugute gekommen sind.
ArmoredThirteen – Seine Texturen haben den Daedrischen Halbmond erst mögich gemacht.
Gizmodian – wirklich ein Künstler, wenn es darum geht Schwerter zu modellieren.
InsanitySorrow – ohne ihn wären die Katanas und Zweihänder ziemlich schmucklos.
Jet4571 – ohne seine Texturen und Meshes, wären etliche Schilde schon sehr unansehnlich.
MadNuttah – seine Ringe sehen einfach super aus.
Manesse – für sein Retexturing der Drachenknochenrüstung. Klasse.
PhilSchmidheiny – die Texturen für eine ganz besondere Rüstung sind ihm zu verdanken.
PrivatEye – Die Modelle seiner Waffen und Amulette sind einfach perfekt.

Ein besonderer Dank an thebigMuh. Dessen Script für seine Interpretation von Chrysaemere hat mir den nötigen Schubs in die richtige Richtung gegeben, damit Chrysamere und ein paar andere Gegenstände Zauber reflektieren können.

Und nun noch ein paar Dankeschöns an die Leute, denen ich die Texturen und Modelle für die Version der Special Edition verdanke. Leider waren etliche der Texturen aus der „normalen“ Version mit der SE nicht mehr kompatibel und liessen sich auch nicht konvertieren. Deshalb musste ich etliche Texturen ersetzen.
Die Heaterschilde von Abakus gehörten u.a. in diese Kategorie. Deshalb musste ich die betroffenen Schilde mit Vanilla- bzw. beim Wappen von Chorroll mit einem Modell von Ghosu, das von Relinquish für die Special Edition angepasst wurde ersetzen.
Ein grosser Teil der Schwerter von Gizmodian und InsanitySorrow waren leider auch nicht mehr zu verwenden. Diese habe ich durch Modelle von ZunaSW, faxivcm (Dolche) und Ghosu (von Relinquish angepasst) sowie in zwei Fällen durch von clathrop angepasste Modelle von InsanitySorrow ersetzt.
Auch die von PrivateEye designten Amulette waren nicht mehr verwendbar. Deshalb habe ich sie mit Modellen der Vanilla ersetzen müssen, sorry.

Hoffentlich habe ich jetzt auch niemand vergessen. Falls doch, möge er oder sie sich bitte bei mir melden, damit ich den gebührenden Dank hier vermerken kann.

Last but not least ein grosses Dankeschön auch und gerade an Bethesda Softworks für ein wirklich gutes und fesselndes Spiel. Thanks a lot guys – wish you good luck and… when will TES VI be released? *g*

# D: Versionshistory

**Version 1.0:**
- Release-Version

**Version 1.01:**
- Ein paar kleine Bugs der Release-Version wurden verbessert.

**Version 1.02:**
- Anpassung der Readme hinsichtlich Konfliktmeldungen

**Version 1.03:**
- Gecleante Version.
- Eltonbrand hat jetzt wie vorgesehen 50 Ladungen und nicht mehr nur 8.

**Version 1.04:**
- Für die Special Edition von Skyrim angepasste Version. (gecleant)

**Version 1.05:**
- Für die Special Edition von Skyrim angepasste Version. (gecleant)
- Der Texturenfehler beim Schild Wappen von Chorrol wurde behoben.
- Die Fehler bei den Gesichtstexturen (black faces) wurden behoben.

**Version 1.06:**
- Für die Special Edition von Skyrim angepasste Version. (gecleant)
- Die Fehler bei den Umlauten der Eingangstüren bei der Jagdhütte des Jarl Und bei der Fischerhütte in der Nähe von Ivarstatt wurden behoben. In den Schriftstücken sind jetzt ebenfalls anstelle von ae, oe und ue Umlaute drin.

**Schlüssel zur Hütte des Jarl:** Bei unseren Tests hat sich herausgestellt, dass der Schlüssel zur Hütte des Jarl wohl ein bisschen zu gut versteckt ist. Deswegen hier der Screenshot aus dem Creation Kit mit dem besagten Steinhaufen. Der Schlüssel ist in dem kleineren Stein auf der linken Seite des Steinhaufens im Vordergrund des Bildes. Allerdings erst wenn die Leiche des Abenteurers in der Höhle unter Helgen gefunden und das Tagebuch des Abenteurers gelesen worden ist.