



Erbe der Vergessenen Schätze

Liste der Artefakte und Gegenstände mit Lösungen

Version für Special Edition

Die Verzauberungen und Werte der einzelnen Gegenstände sind – soweit die Gegenstände in einem der Vorgänger enthalten waren - meine Interpretation der dortigen Werte. Ich habe mich im Rahmen der Möglichkeiten die Skyrim bietet – manche Verzauberungen sind nicht mehr vorhanden und die Basiswerte der Waffen und Rüstungen weichen in Skyrim von denen der Vorgänger zum Teil stark ab – bemüht die Gegenstände so nahe wie möglich am jeweiligen Original zu halten.

Für alle anderen Gegenstände – ja es gibt doch einige die ich mir selbst hab einfallen lassen – habe ich versucht keine massiv überpowererten Teile zu erstellen. Etliche Gegenstände sind schon recht stark ausgefallen, aber es soll sich ja schließlich auch lohnen nach den Dingen zu suchen, oder nicht? *g* Auf jeden Fall sollte keiner der von mir „erfundenen“ Gegenstände vorhanden sein, dessen Basiswerte mehr als ein oder zwei Punkte über einem vergleichbaren Gegenstand aus daedrischer oder Drachenfertigung zu liegen kommen. Falls doch, bitte melden, dann hab ich was verbockt und muss es korrigieren.

Hinweise zur Benutzung dieser Lösungshilfe

Suche in der Tabelle unten nach dem Gegenstand, über den du etwas wissen willst. Klicke auf den Namen des Gegenstandes, um zum entsprechenden Abschnitt mit den Eigenschaften zu gelangen. Klicke dort auf „Lösung“ falls du wissen möchtest, wo und wie du den entsprechenden Gegenstand finden kannst. Falls du nicht die PDF-Version der Hilfe hast, sondern ein Textdokument, kann es sein, dass du den Namen mit „Strg“ und Mausklick auswählen musst, um weiterzukommen.

Amulette und Ringe	Rüstungen und Rüstungsteile	Waffen
Alessias Ring	Antike Dunmer-Prunkhandschuhe	Akavirii Daikatana
Denstagmer's Ring	Antike Dunmer-Prunkstiefel	Antiker Dunmerstreitkolben
Drakonischer Stein des Wahnsinns	Antiker Dunmer-Prunkharnisch	Antikes Dunmerschwert
Flammenring	Antiker Dunmer-Prunkhelm	Bipolare Klinge
Frostring	Blutwurmhelm	Chrysamere
Halskette der blanken Faust	Brustharnisch des Meisterschmieds	Daedrische Geissel
Halskette der Einhandwaffe	Dornenschild	Daedrischer Halbmond
Halskette der Zweihandwaffe	Drachenknochenharnisch	Daedrisches Katana
Halskette des Schützen	Eleidon's Schild	Dornenklinge
Ring der Infravision	Fürstenrüstung	Eisenholzbogen
Ring der Khajiiti	Handschuhe aus Schlangenleder	Eisklinge des Monarchen
Ring der Lebenskraft	Helm des Meisterschmieds	Eleidons Schwert
Ring der Verschmelzung	Helm von Oreyn Bärentatze	Eltonbrand
Ring der Zauberei	Hände des Atronach	Erniedriger
Ring des Hexers	Hände des Meisterschmieds	Goldbrand
Ring des Krieges	Kapuze aus Schlangenleder	Haynehtnamet's Fang
Ring des Mentors	Leichte daedrische Panzerhandschuhe	Königsschwert
Ring des Phynaster	Leichte daedrische Rüstung	Meisterliches Akaviriikatana
Ring des Sonnenfeuers	Leichte daedrische Stiefel	Schattenbogen
Ring des Vampirs	Leichter daedrischer Helm	Schwarzwasserklinge
Ring des Verrats	Leichter daedrischer Schild	Schädelbrecher
Ring des Vipernauges	Randagulfs Fäuste	Stab des Hasedoki
Ring des Wetters	Ritterfäuste des Königs	Stab von Indarys
Ring des Windes	Ritterhelm des Königs	Streitkolben von Aevar Stein-Sänger
Ring von Eidolons Ufer	Ritterrüstung des Königs	Totengräber
Ritter des Dornenordens Medaillon	Ritterschild des Königs	Umbra (einhändig)
Rumarejuwel	Ritterstiefel des Königs	Umbra (zweihändig)
Schwarzes Band	Rüstung aus Schlangenleder	Uraltes Akaviriikatana
Sturmring	Stiefel aus Schlangenleder	Witz-Splitter-Dolch
Zauberpichler-Amulett	Stiefel der blutigen Bindung	
	Stiefel des Atronach	
	Stiefel des Meisterschmieds	
	Uralte leichte Akaviriarmaschen	
	Uralte leichte Akaviriirüstung	
	Uralte leichte Akaviriistiefel	
	Uralter leichter Akaviri helm	
	Uralter leichter Akaviriischild	
	Wappen von Chorrol	

Aus dem Buch „Himmelsrand und die Artefakte von Tamriel“

(Im folgenden einfach „Buch“)

Rüstungen, Helme, Handschuhe und Schilde

Fürstenrüstung



Selbst schmieden? NEIN

Verbessern möglich? JA

Rezept:

Ebenerzbarren (1)

Goldbarren (1)

Quecksilberbarren (1)

Besondere Fähigkeit:

Vergiftung heilen.

Original aus Morrowind.

[Lösung](#)

[Zurück zur Liste](#)

Drachenknochenharnisch



Selbst schmieden? NEIN

Verbessern möglich? JA

Rezept:

Drachenknochen (1)

Drachenschuppen (1)

Feuersalze (2)

Besondere Fähigkeit:

Feuermantel, wenn Feinde in der Nähe sind

Original aus Morrowind.

[Lösung](#)

[Zurück zur Liste](#)

Handschuhe des Randagulf



Selbst schmieden? NEIN

Verbessern möglich? JA

Rezept:

Corundumbarren (1)

Stahlbarren (1)

Besondere Fähigkeit:

Keine.

Original aus Morrowind.

[Lösung](#)

[Zurück zur Liste](#)

Helm des Blutwurms



Selbst schmieden? NEIN

Verbessern möglich? JA

Rezept:

Mondsteinbarren (1)

Stahlbarren (1)

Knochenmehl (2)

Besondere Fähigkeit:

Zauber Untote vertreiben.

Original aus Morrowind. Auch enthalten in Oblivion.

[Lösung](#)

[Zurück zur Liste](#)

Helm des Oreyn Bärentatze



Selbst schmieden? NEIN

Verbessern möglich? JA

Rezept:

Höhlenbärenpelz (1)

Corundumbarren (1)

Stahlbarren (1)

Bärenklauen (3)

Besondere Fähigkeit:

Die Kraft von Oreyn. Dauer: 60 Sekunden. (+30 Rüstung.

Absorbiert bis zu 30 Punkte

Schaden durch Zauber oder Effekte)

Original aus Morrowind/Oblivion

[Lösung](#)

[Zurück zur Liste](#)

Schild des Eleidon



Selbst schmieden? NEIN

Verbessern möglich? JA

Rezept:

Corundumbarren (1)

Goldbarren (1)

Stahlbarren (1)

Besondere Fähigkeit:

Regeneriert 75 Punkte

Gesundheit

Original aus Morrowind.

[Lösung](#)

[Zurück zur Liste](#)

Ringe

Denstagmers Ring



Selbst schmieden? NEIN

Verbessern möglich? NEIN,
da keine Waffe oder
Rüstung.

Besondere Fähigkeit:
Keine.

Original aus Morrowind.

[Lösung](#)

[Zurück zur Liste](#)

Ring der Khajiiti



Selbst schmieden? NEIN

Verbessern möglich? NEIN,
da keine Waffe oder
Rüstung.

Besondere Fähigkeit:
Zauber des Khajiittrings. Dauer: 90
Sekunden.
(Geschwindigkeit + 50 %,
Unsichtbarkeit)

Original aus Morrowind.

[Lösung](#)

[Zurück zur Liste](#)

Ring der Verschmelzung



Selbst schmieden? NEIN

Verbessern möglich? NEIN,
da keine Waffe oder
Rüstung.

Besondere Fähigkeit:

Keine.

Original aus Morrowind.

[Lösung](#)

[Zurück zur Liste](#)

Ring des Hexers



Selbst schmieden? NEIN

Verbessern möglich? NEIN,
da keine Waffe oder
Rüstung.

Besondere Fähigkeit:

Zauber des Hexerrings. Dauer: 25
Sekunden.

(Geschwindigkeit + 30 %,
Schadensreflektion 30 %.)

Original aus Morrowind.

[Lösung](#)

[Zurück zur Liste](#)

Ring des Mentors



Selbst schmieden? NEIN

Verbessern möglich? NEIN,
da keine Waffe oder
Rüstung.

Besondere Fähigkeit:
Keine.

Original aus Morrowind.

[Lösung](#)

[Zurück zur Liste](#)

Ring des Phynaster



Selbst schmieden? NEIN

Verbessern möglich? NEIN,
da keine Waffe oder
Rüstung.

Besondere Fähigkeit:
Keine.

Original aus Morrowind.

[Lösung](#)

[Zurück zur Liste](#)

Ring des Vampirs



Selbst schmieden? NEIN

Verbessern möglich? NEIN,
da keine Waffe oder
Rüstung.

Besondere Fähigkeit:

Zauber Vampirring. Dauer: 10
Sekunden.

(Entzieht 30 Punkte Gesundheit
und Ausdauer pro Sekunde)

Original aus Morrowind

[Lösung](#)

[Zurück zur Liste](#)

Ring des Windes



Selbst schmieden? NEIN

Verbessern möglich? NEIN,
da keine Waffe oder
Rüstung.

Besondere Fähigkeit:

Keine.

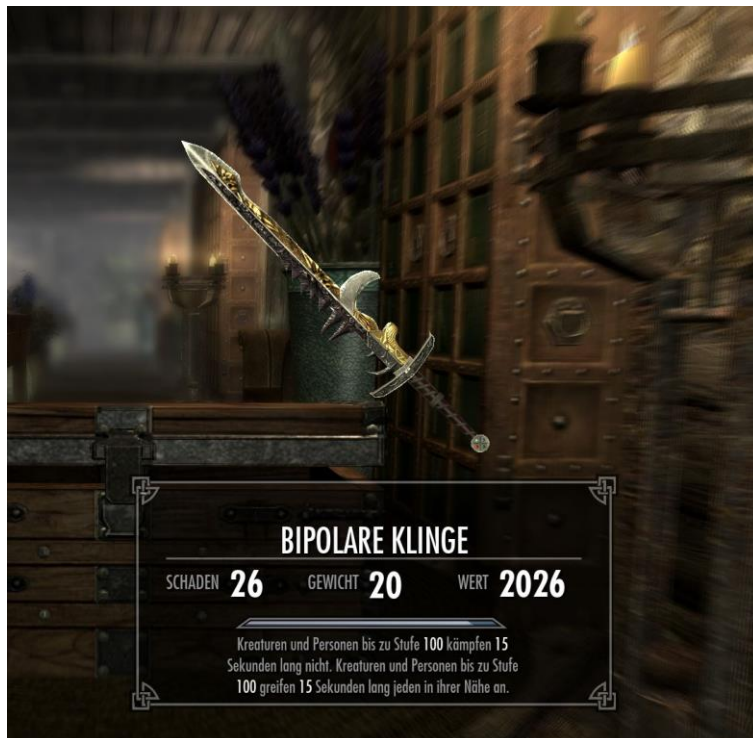
Original aus Morrowind.

[Lösung](#)

[Zurück zur Liste](#)

Waffen

Bipolare Klinge



Selbst schmieden? NEIN

Verbessern möglich? Ja

Rezept:

Ebenerzbarren (1)

Goldbarren (1)

Besondere Fähigkeit:

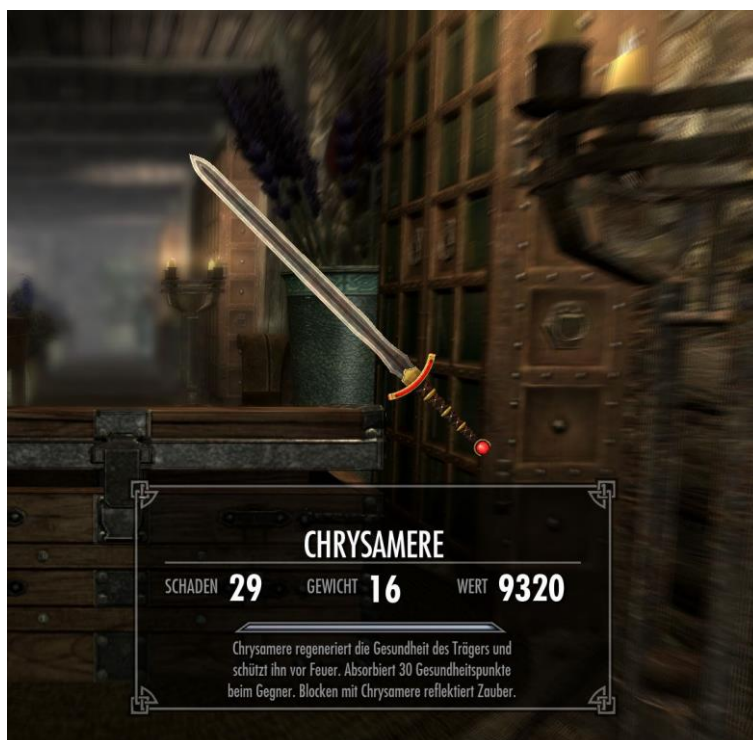
Keine.

Original aus Morrowind.

[Lösung](#)

[Zurück zur Liste](#)

Chrysamere



Selbst schmieden? NEIN

Verbessern möglich? Ja

Rezept:

Goldbarren (1)

Silberbarren (1)

Stahlbarren (1)

Makelloser Rubin (1)

Besondere Fähigkeit:

Keine.

Original aus Morrowind.

[Lösung](#)

[Zurück zur Liste](#)

Daedrische Geissel



Selbst schmieden? NEIN

Verbessern möglich? Ja

Rezept:

Ebenerzbarren (2)

Daedraherz (1)

Besondere Fähigkeit:

Zauber der Geissel. Dauer: 90 Sekunden. Beschwört einen Dremorafürsten.

Original aus Morrowind.

[Lösung](#)

[Zurück zur Liste](#)

Daedrischer Halbmond



Selbst schmieden? NEIN

Verbessern möglich? Ja

Rezept:

Ebenerzbarren (1)

Daedraherz (1)

Makelloser Diamant (1)

Makelloser Rubin (2)

Besondere Fähigkeit:

Keine

Original aus Morrowind

[Lösung](#)

[Zurück zur Liste](#)

Eisklinge des Monarchen



Selbst schmieden? NEIN

Verbessern möglich? Ja

Rezept:

Silberbarren (1)

Frostsalze (1)

Makelloser Saphir (2)

Besondere Fähigkeit:

Keine.

Original aus Morrowind.

[Lösung](#)

[Zurück zur Liste](#)

Fang des Haynekhtnamet



Selbst schmieden? NEIN

Verbessern möglich? Ja

Rezept:

Ebenerzbarren (1)

Salze der Leere (1)

Glühstaub (1)

Besondere Fähigkeit:

Keine

Original aus Morrowind

[Lösung](#)

[Zurück zur Liste](#)

Goldbrand



Selbst schmieden? NEIN

Verbessern möglich? Ja

Rezept:

Ebenerzbarren (1)

Goldbarren (1)

Besondere Fähigkeit:

Keine.

Original aus Morrowind/Oblivion.

[Lösung](#)

[Zurück zur Liste](#)

Schädelbrecher



Selbst schmieden? NEIN

Verbessern möglich? Ja

Rezept:

Stahlbarren (1)

Lederstreifen (1)

Totenschädel (2)

Besondere Fähigkeit:

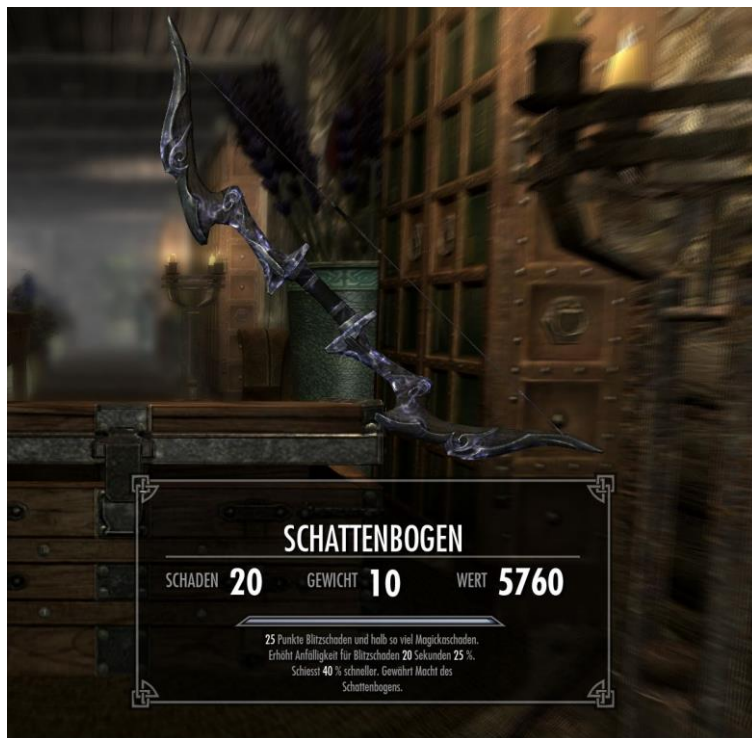
Keine

Original aus Morrowind

[Lösung](#)

[Zurück zur Liste](#)

Schattenbogen



Selbst schmieden? NEIN

Verbessern möglich? Ja

Rezept:

Ebenerzbarren (1)

Silberbarren (2)

Daedraherz (1)

Feuerholz (2)

Besondere Fähigkeit:

Kraft des Schattenbogens. Wenn ausgerüstet: Unsichtbarkeit und Schleichen + 25 %, wenn du schleichst.

Original aus Morrowind.

[Lösung](#)

[Zurück zur Liste](#)

Stab des Hasedoki



Selbst schmieden? NEIN

Verbessern möglich? Nein, da keine Waffe im üblichen Sinn.

Besondere Fähigkeit:

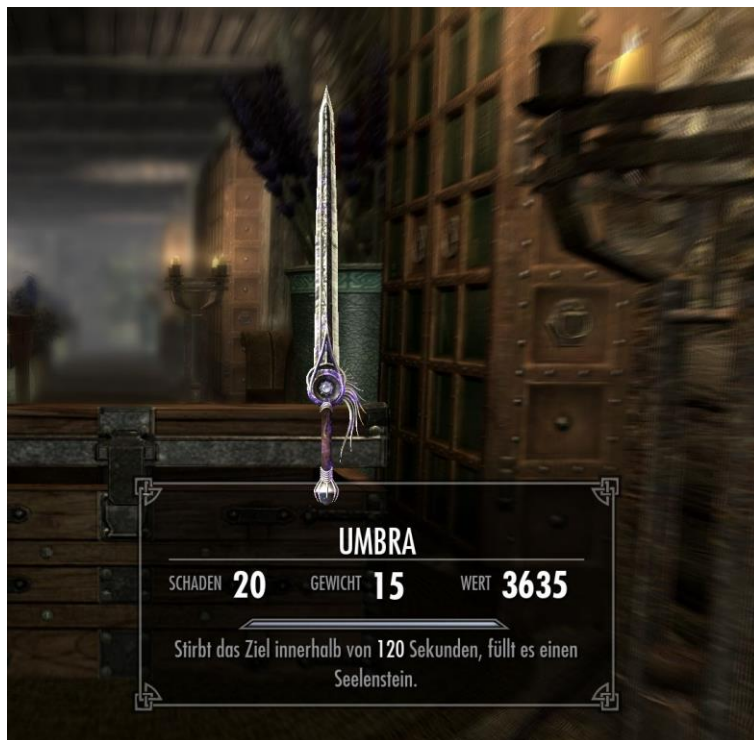
Magieresistenz 75 %

Original aus Morrowind

[Lösung](#)

[Zurück zur Liste](#)

Umbra (Einhändig)



Selbst schmieden? NEIN

Verbessern möglich? Ja

Rezept:

Ebenerzbarren (1)

Besondere Fähigkeit:

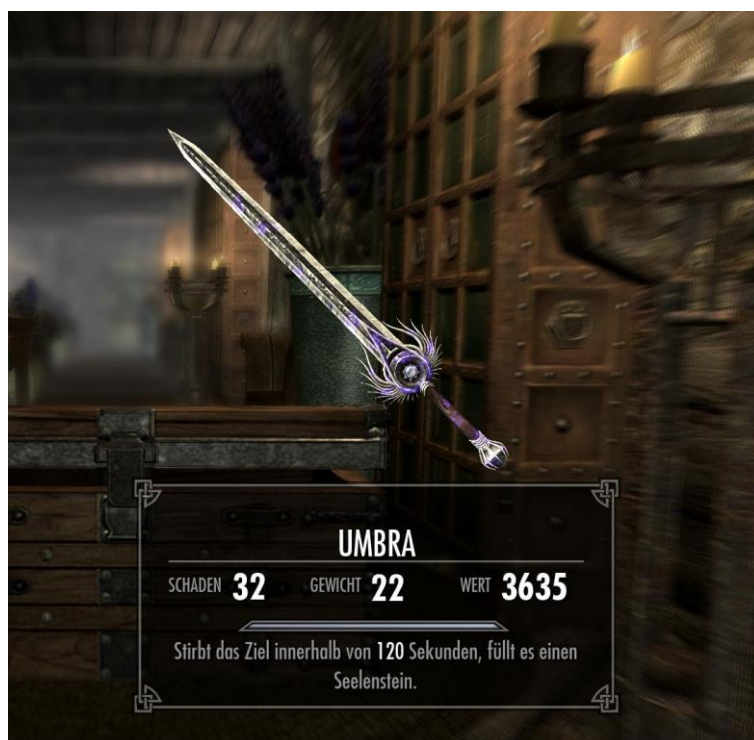
Keine.

Original aus Morrowind/Oblivion.

[Lösung](#)

[Zurück zur Liste](#)

Umbra (Zweihändig)



Selbst schmieden? NEIN

Verbessern möglich? Ja

Rezept:

Ebenerzbarren (1)

Besondere Fähigkeit:

Keine

Original aus Morrowind

[Lösung](#)

[Zurück zur Liste](#)

Umbra wird je nachdem ob deine Einhand- oder Zweihandfertigkeit besser ist in der Einhand- bzw. Zweihandversion im Mod für dich zu finden sein.

Nicht realisierte Gegenstände aus dem Buch

Alle die im Hauptspiel bereits enthalten sind und...

Stiefel des Apostels

Levitation ist in Skyrim leider nicht enthalten und auch sonst nicht zu realisieren. Jedenfalls habe ich keine Möglichkeit dazu gefunden, sorry.

Speer der bitteren Gnade

Speere sind im Hauptspiel von Skyrim und den mir bisher zugänglichen DLC's leider nicht vorhanden. Es gibt weder Texturen noch Meshes oder Animationen dazu, tut mir leid.

Nicht im Buch enthalten, aber in Morrowind oder Oblivion vorhanden

Stiefel, Handschuhe und Schilde

Hände des Atronach



Selbst schmieden? NEIN

Verbessern möglich? JA

Rezept:

Ebenerzbarren (1)

Feuersalze (1)

Frostsalze (1)

Salze der Leere (1)

Besondere Fähigkeit:

Keine.

Original aus Oblivion.

[Lösung](#)

[Zurück zur Liste](#)

Stiefel des Atronach



Selbst schmieden? NEIN

Verbessern möglich? JA

Rezept:

Zwergischer Metallbarren (1)

Feuersalze (2)

Frostsalze (2)

Salze der Leere (2)

Besondere Fähigkeit:

Keine.

Original aus Oblivion.

[Lösung](#)

[Zurück zur Liste](#)

Dornenschild



Selbst schmieden? NEIN

Verbessern möglich? JA

Rezept:

Goldbarren (1)

Stahlbarren (1)

Besondere Fähigkeit:

Keine.

Original aus Oblivion.

[Lösung](#)

[Zurück zur Liste](#)

Stiefel der blutigen Bindung



Selbst schmieden? NEIN

Verbessern möglich? JA

Rezept:

Leder (1)

Lederstreifen (2)

Besondere Fähigkeit:

Keine.

Original aus Oblivion.

[Lösung](#)

[Zurück zur Liste](#)

Wappen von Chorrol



Selbst schmieden? NEIN

Verbessern möglich? JA

Rezept:

Ebenerzbarren (1)

Goldbarren (1)

Besondere Fähigkeit:

Keine.

Original aus Oblivion.

[Lösung](#)

[Zurück zur Liste](#)

Amulette

Drakonischer Stein des Wahnsinns



Selbst schmieden? NEIN

Verbessern möglich? NEIN,
da keine Waffe oder
Rüstung

Besondere Fähigkeit:
Keine.

Original aus Oblivion.

[Lösung](#)

[Zurück zur Liste](#)

Ritter des Dornenordens Medaillon



Selbst schmieden? NEIN

Verbessern möglich? NEIN,
da keine Waffe oder
Rüstung

Besondere Fähigkeit:
Keine.

Original aus Oblivion.

[Lösung](#)

[Zurück zur Liste](#)

Zauberpichleramulett



Selbst schmieden? NEIN

Verbessern möglich? NEIN,
da keine Waffe oder
Rüstung

Besondere Fähigkeit:
Zauber des Zauberpichlers.
Dauer: 10 Sekunden. Absorbiert
26 Punkte Magicka.

Original aus Oblivion.

[Lösung](#)

[Zurück zur Liste](#)

Halskette der Blanken Faust



Selbst schmieden? NEIN

Verbessern möglich? NEIN,
da keine Waffe oder
Rüstung

Besondere Fähigkeit:
Keine.

Original aus Oblivion. Dort als
Ring der Eisenfaust.

[Lösung](#)

[Zurück zur Liste](#)

Halskette der Einhandwaffe



Selbst schmieden? NEIN

Verbessern möglich? NEIN,
da keine Waffe oder
Rüstung

Besondere Fähigkeit:
Keine.

Original aus Oblivion. Dort als
Halskette der Schwerter.

[Lösung](#)

[Zurück zur Liste](#)

Halskette der Zweihandwaffe



Selbst schmieden? NEIN

Verbessern möglich? NEIN,
da keine Waffe oder
Rüstung

Besondere Fähigkeit:
Keine.

Original aus Oblivion. Dort als
Halskette der Schwerter.

[Lösung](#)

[Zurück zur Liste](#)

Ringe

Flammenring



Selbst schmieden? NEIN

Verbessern möglich? NEIN,
da keine Waffe oder
Rüstung

Besondere Fähigkeit:
Keine.

Original aus Oblivion.

[Lösung](#)

[Zurück zur Liste](#)

Frostring



Selbst schmieden? NEIN

Verbessern möglich? NEIN,
da keine Waffe oder
Rüstung

Besondere Fähigkeit:
Keine.

Original aus Oblivion.

[Lösung](#)

[Zurück zur Liste](#)

Ring der Infravision



Selbst schmieden? NEIN

Verbessern möglich? NEIN,
da keine Waffe oder
Rüstung

Besondere Fähigkeit:
Keine.

Original aus Oblivion.

[Lösung](#)

[Zurück zur Liste](#)

Ring der Lebenskraft



Selbst schmieden? NEIN

Verbessern möglich? NEIN,
da keine Waffe oder
Rüstung

Besondere Fähigkeit:
Keine.

Original aus Oblivion.

[Lösung](#)

[Zurück zur Liste](#)

Ring der Zauberei



Selbst schmieden? NEIN

Verbessern möglich? NEIN,
da keine Waffe oder
Rüstung

Besondere Fähigkeit:
Keine.

Original aus Oblivion.

[Lösung](#)

[Zurück zur Liste](#)

Ring des Krieges



Selbst schmieden? NEIN

Verbessern möglich? NEIN,
da keine Waffe oder
Rüstung

Besondere Fähigkeit:
Keine.

Original aus Oblivion.

[Lösung](#)

[Zurück zur Liste](#)

Ring des Sonnenfeuers



Selbst schmieden? NEIN

Verbessern möglich? NEIN,
da keine Waffe oder
Rüstung

Besondere Fähigkeit:
Zauber des Rings. Dauer: So
lange aufrechterhalten.
Reflektiert feindliche Zauber.

Original aus Oblivion.

[Lösung](#)

[Zurück zur Liste](#)

Ring des Vipernauges



Selbst schmieden? NEIN

Verbessern möglich? NEIN,
da keine Waffe oder
Rüstung

Besondere Fähigkeit:
Keine.

Original aus Oblivion.

[Lösung](#)

[Zurück zur Liste](#)

Ring des Verrats



Selbst schmieden? NEIN

Verbessern möglich? NEIN,
da keine Waffe oder
Rüstung

Besondere Fähigkeit:
Keine.

Original aus Oblivion.

[Lösung](#)

[Zurück zur Liste](#)

Ring des Wetters



Selbst schmieden? NEIN

Verbessern möglich? NEIN,
da keine Waffe oder
Rüstung

Besondere Fähigkeit:
Keine.

Original aus Oblivion.

[Lösung](#)

[Zurück zur Liste](#)

Ring von Eidolons Ufer



Selbst schmieden? NEIN

Verbessern möglich? NEIN,
da keine Waffe oder
Rüstung

Besondere Fähigkeit:
Keine.

Original aus Oblivion. Dort als
Ring v. Idol. Klinge

[Lösung](#)

[Zurück zur Liste](#)

Rumare-Juwel



Selbst schmieden? NEIN

Verbessern möglich? NEIN,
da keine Waffe oder
Rüstung

Besondere Fähigkeit:
Keine.

Original aus Oblivion.

[Lösung](#)

[Zurück zur Liste](#)

Schwarzes Band



Selbst schmieden? NEIN

Verbessern möglich? NEIN,
da keine Waffe oder
Rüstung

Besondere Fähigkeit:
Keine.

Original aus Oblivion.

[Lösung](#)

[Zurück zur Liste](#)

Sturmring



Selbst schmieden? NEIN

Verbessern möglich? NEIN,
da keine Waffe oder
Rüstung

Besondere Fähigkeit:
Keine.

Original aus Oblivion.

[Lösung](#)

[Zurück zur Liste](#)

Waffen

Dornenklinge



Selbst schmieden? NEIN

Verbessern möglich? JA

Rezept:

Silberbarren (1)

Besondere Fähigkeit:

Keine.

Original aus Oblivion.

[Lösung](#)

[Zurück zur Liste](#)

Eltonbrand



Selbst schmieden? JA

Rezept:

Goldbrand (1)

Goldmünzen (11.171)

Verbessern möglich? JA

Rezept:

Ebenerzbarren (1)

Goldbarren (2)

Besondere Fähigkeit:

Keine.

Original aus Morrowind.

[Lösung](#)

[Zurück zur Liste](#)

Erniedriger



Selbst schmieden? NEIN

Verbessern möglich? JA

Rezept:

Mondsteinbarren (1)

Zwergischer Metallbarren (1)

Makelloser Smaragd (1)

Besondere Fähigkeit:

Keine.

Original aus Oblivion.

[Lösung](#)

[Zurück zur Liste](#)

Schwarzwasserklinge



Selbst schmieden? NEIN

Verbessern möglich? JA

Rezept:

Ebenerzbarren (1)

Mondsteinbarren (1)

Makelloser Diamant (1)

Besondere Fähigkeit:

Keine.

Original aus Oblivion.

[Lösung](#)

[Zurück zur Liste](#)

Stab von Indarys



Selbst schmieden? NEIN

Verbessern möglich? NEIN,
da keine Waffe im üblichen
Sinn

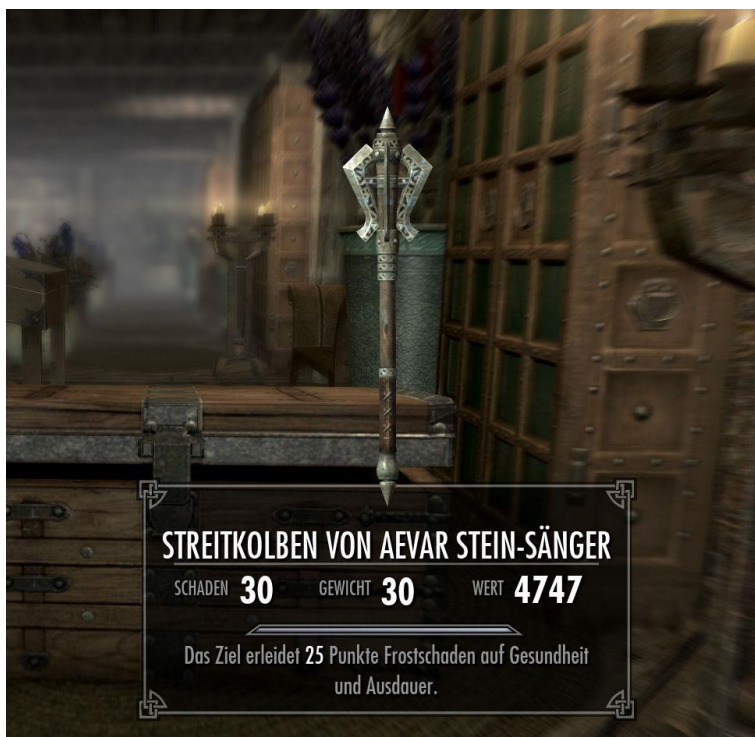
Besondere Fähigkeit:
Blitzschaden 75 Punkte auf
Gesundheit und halb so viel
Schaden auf Magicka

Original aus Oblivion.

[Lösung](#)

[Zurück zur Liste](#)

Streitkolben von Aear Stein-Sänger



Selbst schmieden? NEIN

Verbessern möglich? JA

Rezept:

Ebenerzbarren (1)

Malachitbarren (2)

Frostsalze (3)

Besondere Fähigkeit:

Keine.

Original aus Morrowind.

[Lösung](#)

[Zurück zur Liste](#)

Totengräber



Selbst schmieden? NEIN

Verbessern möglich? JA

Rezept:

Stahlbarren (1)

Lederstreifen (1)

Vampirstaub (2)

Besondere Fähigkeit:

Keine.

Original aus Morrowind.

[Lösung](#)

[Zurück zur Liste](#)

Witz-Splitter-Dolch



Selbst schmieden? NEIN

Verbessern möglich? JA

Rezept:

Stahlbarren (1)

Makelloser Diamant (1)

Besondere Fähigkeit:

Keine.

Original aus Oblivion.

[Lösung](#)

[Zurück zur Liste](#)

Weder im Buch noch in Morrowind oder Oblivion vorhanden

Rüstungen, Helme, Stiefel, Handschuhe und Schilde

Antiker Dunmer-Prunkharnisch



Selbst schmieden? NEIN

Verbessern möglich? JA

Rezept:

Mondsteinbarren (2)

Quecksilberbarren (2)

Besondere Fähigkeit:

Keine.

[Lösung](#)

[Zurück zur Liste](#)

Antike Dunmer-Prunkhandschuhe



Selbst schmieden? NEIN

Verbessern möglich? JA

Rezept:

Mondsteinbarren (1)

Quecksilberbarren (1)

Besondere Fähigkeit:

Keine.

[Lösung](#)

[Zurück zur Liste](#)

Antiker Dunmer-Prunkhelm



Selbst schmieden? NEIN

Verbessern möglich? JA

Rezept:

Mondsteinbarren (1)

Quecksilberbarren (1)

Besondere Fähigkeit:

Keine.

[Lösung](#)

[Zurück zur Liste](#)

Antike Dunmer-Prunkstiefel



Selbst schmieden? NEIN

Verbessern möglich? JA

Rezept:

Mondsteinbarren (1)

Quecksilberbarren (1)

Besondere Fähigkeit:

Keine.

[Lösung](#)

[Zurück zur Liste](#)

Leichte daedrische Rüstung



Selbst schmieden? JA

Rezept:

Ebenerzbarren (4)

Lederstreifen (4)

Daedraherz (1)

Verbessern möglich? JA

Rezept:

Ebenerzbarren (1)

Besondere Fähigkeit:

Keine.

[Lösung](#)

[Zurück zur Liste](#)

Leichte daedrische Handschuhe



Selbst schmieden? JA

Rezept:

Ebenerzbarren (1)

Lederstreifen (4)

Daedraherz (1)

Verbessern möglich? JA

Rezept:

Ebenerzbarren (1)

Besondere Fähigkeit:

Keine.

[Lösung](#)

[Zurück zur Liste](#)

Leichter daedrischer Helm



Selbst schmieden? JA

Rezept:

Ebenerzbarren (2)

Lederstreifen (4)

Daedraherz (1)

Verbessern möglich? JA

Rezept:

Ebenerzbarren (1)

Besondere Fähigkeit:

Keine.

[Lösung](#)

[Zurück zur Liste](#)

Leichte daedrische Stiefel



Selbst schmieden? JA

Rezept:

Ebenerzbarren (2)

Lederstreifen (2)

Daedraherz (1)

Verbessern möglich? JA

Rezept:

Ebenerzbarren (1)

Besondere Fähigkeit:

Keine.

[Lösung](#)

[Zurück zur Liste](#)

Leichter daedrischer Schild



Selbst schmieden? JA

Rezept:

Ebenerzbarren (3)

Lederstreifen (3)

Daedraherz (1)

Verbessern möglich? JA

Rezept:

Ebenerzbarren (1)

Besondere Fähigkeit:

Keine.

[Lösung](#)

[Zurück zur Liste](#)

Brustharnisch des Meisterschmieds



Selbst schmieden? Nein

Verbessern möglich? JA

Rezept:

Stahlbarren (2)

Besondere Fähigkeit:

Keine.

[Lösung](#)

[Zurück zur Liste](#)

Hände des Meisterschmieds



Selbst schmieden? NEIN

Verbessern möglich? JA

Rezept:

Stahlbarren (1)

Besondere Fähigkeit:

Keine

[Lösung](#)

[Zurück zur Liste](#)

Helm des Meisterschmieds



Selbst schmieden? NEIN

Verbessern möglich? JA

Rezept:

Stahlbarren (1)

Besondere Fähigkeit:

Keine

[Lösung](#)

[Zurück zur Liste](#)

Stiefel des Meisterschmieds



Selbst schmieden? NEIN

Verbessern möglich? JA

Rezept:

Stahlbarren (1)

Besondere Fähigkeit:

Keine

[Lösung](#)

[Zurück zur Liste](#)

Ritterrüstung des Königs



Selbst schmieden? NEIN

Verbessern möglich? JA

Rezept:

Goldbarren (2)

Stahlbarren (2)

Besondere Fähigkeit:

Keine

[Lösung](#)

[Zurück zur Liste](#)

Ritterfäuste des Königs



Selbst schmieden? NEIN

Verbessern möglich? JA

Rezept:

Goldbarren (1)

Stahlbarren (1)

Besondere Fähigkeit:

Keine

[Lösung](#)

[Zurück zur Liste](#)

Ritterhelm des Königs



Selbst schmieden? NEIN

Verbessern möglich? JA

Rezept:

Goldbarren (1)

Stahlbarren (1)

Besondere Fähigkeit:

Keine

[Lösung](#)

[Zurück zur Liste](#)

Ritterstiefel des Königs



Selbst schmieden? NEIN

Verbessern möglich? JA

Rezept:

Goldbarren (1)

Stahlbarren (1)

Besondere Fähigkeit:

Keine

[Lösung](#)

[Zurück zur Liste](#)

Ritterschild des Königs



Selbst schmieden? NEIN

Verbessern möglich? JA

Rezept:

Goldbarren (1)

Stahlbarren (2)

Besondere Fähigkeit:

Keine

[Lösung](#)

[Zurück zur Liste](#)

Rüstung aus Schlangenleder



Selbst schmieden? NEIN

Verbessern möglich? JA

Rezept:

Leder (1)

Lederstreifen (2)

Besondere Fähigkeit:

Keine

[Lösung](#)

[Zurück zur Liste](#)

Handschuhe aus Schlangenleder



Selbst schmieden? NEIN

Verbessern möglich? JA

Rezept:

Leder (1)

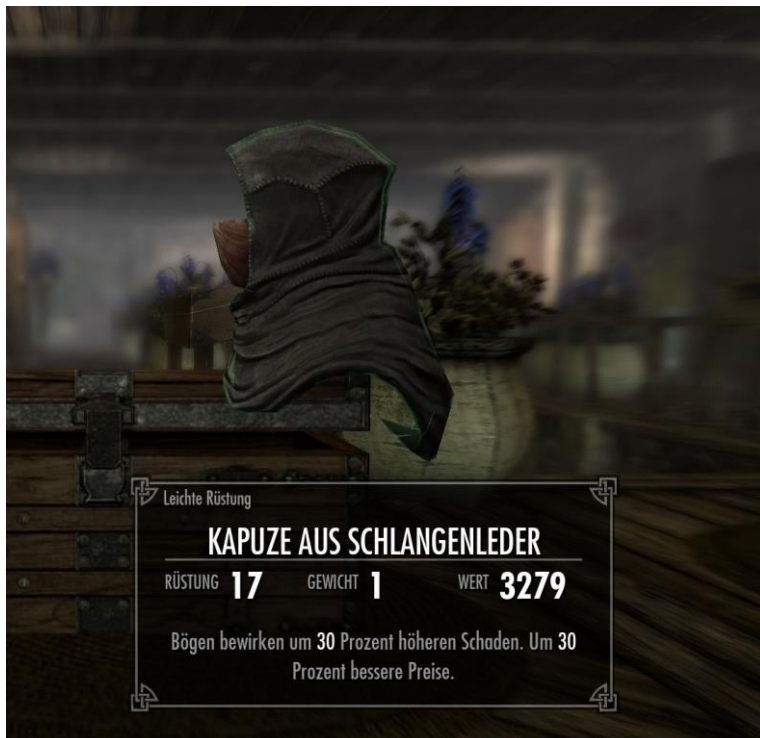
Besondere Fähigkeit:

Keine

[Lösung](#)

[Zurück zur Liste](#)

Kapuze aus Schlangenleder



Selbst schmieden? NEIN

Verbessern möglich? JA

Rezept:

Leder (1)

Lederstreifen (1)

Besondere Fähigkeit:

Keine

[Lösung](#)

[Zurück zur Liste](#)

Stiefel aus Schlangenleder



Selbst schmieden? NEIN

Verbessern möglich? JA

Rezept:

Leder (1)

Lederstreifen (1)

Besondere Fähigkeit:

Keine

[Lösung](#)

[Zurück zur Liste](#)

Uralte leichte Akaviriirüstung



Selbst schmieden? NEIN

Verbessern möglich? JA

Rezept:

Stahlbarren (1)

Leder (1)

Lederstreifen (3)

Besondere Fähigkeit:

Keine

[Lösung](#)

[Zurück zur Liste](#)

Uralte leichte Akaviriarmschienen



Selbst schmieden? NEIN

Verbessern möglich? JA

Rezept:

Leder (1)

Lederstreifen (1)

Besondere Fähigkeit:

Keine

[Lösung](#)

[Zurück zur Liste](#)

Uralter leichter Akaviriihelm



Selbst schmieden? NEIN

Verbessern möglich? JA

Rezept:

Stahlbarren (1)

Lederstreifen (2)

Besondere Fähigkeit:

Keine

[Lösung](#)

[Zurück zur Liste](#)

Uralte leichte Akaviriistiefel



Selbst schmieden? NEIN

Verbessern möglich? JA

Rezept:

Leder (1)

Lederstreifen (2)

Besondere Fähigkeit:

Keine

[Lösung](#)

[Zurück zur Liste](#)

Uralter leichter Akaviriischild



Selbst schmieden? NEIN

Verbessern möglich? JA

Rezept:

Stahlbarren (1)

Lederstreifen (3)

Besondere Fähigkeit:

Keine

[Lösung](#)

[Zurück zur Liste](#)

Amulette

Halskette des Schützen



Selbst schmieden? NEIN

Verbessern möglich? NEIN,
da keine Waffe oder
Rüstung

Besondere Fähigkeit:

Keine.

[Lösung](#)

[Zurück zur Liste](#)

Ringe

Alessias Ring



Selbst schmieden? NEIN

Verbessern möglich? NEIN,
da keine Waffe oder
Rüstung

Besondere Fähigkeit:
Keine.

[Lösung](#)

[Zurück zur Liste](#)

Waffen

Akavirii-Daikatana



Selbst schmieden? NEIN

Verbessern möglich? JA
Rezept:
Quecksilberbarren (2)

Besondere Fähigkeit:
Keine.

[Lösung](#)

[Zurück zur Liste](#)

Antikes Dunmerschwert



Selbst schmieden? NEIN

Verbessern möglich? JA

Rezept:

Mondsteinbarren (1)

Quecksilberbarren (1)

Besondere Fähigkeit:

Keine.

[Lösung](#)

[Zurück zur Liste](#)

Antiker Dunmerstreitkolben



Selbst schmieden? NEIN

Verbessern möglich? JA

Rezept:

Mondsteinbarren (1)

Quecksilberbarren (1)

Besondere Fähigkeit:

Keine.

[Lösung](#)

[Zurück zur Liste](#)

Daedrisches Katana



Selbst schmieden? JA

Rezept:

Ebenerzbarren (2)

Lederstreifen (2)

Daedraherz (1)

Verbessern möglich? JA

Rezept:

Ebenerzbarren (1)

Besondere Fähigkeit:

Keine.

[Lösung](#)

[Zurück zur Liste](#)

Eleidons Schwert



Selbst schmieden? NEIN

Verbessern möglich? JA

Rezept:

Ebenerzbarren (1)

Goldbarren (1)

Makelloser Rubin (1)

Besondere Fähigkeit:

Keine.

[Lösung](#)

[Zurück zur Liste](#)

Eisenholzbogen



Selbst schmieden? Nein

Verbessern möglich? JA

Rezept:

Eisenbarren (1)

Lederstreifen (1)

Besondere Fähigkeit:

Keine.

[Lösung](#)

[Zurück zur Liste](#)

Königsschwert



Selbst schmieden? NEIN

Verbessern möglich? JA

Rezept:

Mondsteinbarren (1)

Silberbarren (1)

Besondere Fähigkeit:

Keine.

[Lösung](#)

[Zurück zur Liste](#)

Meisterliches Akaviriikatana



Selbst schmieden? Nein

Verbessern möglich? JA

Rezept:

Ebenerzbarren (1)

Quecksilberbarren (1)

Besondere Fähigkeit:

Keine.

[Lösung](#)

[Zurück zur Liste](#)

Uraltes Akaviriikatana



Selbst schmieden? NEIN

Verbessern möglich? JA

Rezept:

Quecksilberbarren (1)

Besondere Fähigkeit:

Keine.

[Lösung](#)

[Zurück zur Liste](#)

Anhang Hinweise zur Suche

In diesem Anhang findest du zu jedem Gegenstand aus der Liste detaillierte Hinweise wo und wie du den jeweiligen Gegenstand in Skyrim finden kannst.

Einige der Gegenstände sind nicht direkt in der Welt von Skyrim untergebracht, sondern werden zufällig über den im Spiel vorhandenen Mechanismus der „LeveledItemLists“ ins Inventar von Truhen und Gegnern gelegt. Falls du nach einem dieser Gegenstände suchst, findest du hier nur einen entsprechenden kurzen Hinweis. Ich kann dich in dem Fall nur um Geduld bitten. Mit Zufällen ist es halt so eine Sache. Sie sind immer ziemlich unkalkulierbar. 😊

Fürstenrüstung



Den ersten und einzigen Hinweis auf den Verbleib dieser Rüstung erhältst du im Buch „Himmelsrand und die Artefakte von Tamriel“.

Die Rüstung ist also in der Nähe von einem Ort an dem Kynareth gehuldigt wird. Um genau zu sein findest du sie auf dem Schrein von Kynareth nahe der Bruthöhle.

Gehe von dem kleinen Plateau aus (dort wo der Höhlenbär herumstreunt) nach Nordosten und folge dem Weg bergab Richtung Fluss bis zur Biegung. Von dort aus geht's rechts den Hang hinauf zum Schrein. Auf dem Kartenausschnitt steht mein Charakter praktisch auf dem Schrein drauf.

[Zurück](#)

Drachenknochenharnisch

Im Artefaktebuch findest du leider keinerlei Hinweis darauf, wo die Rüstung sein könnte. Pech, was? Aber nicht gleich aufgeben. Um an die Rüstung ran zu kommen, musst du dich auf die Suche nach [Chrysamere](#) begeben. Dann geht alles wie von selbst. Näheres dazu findest du bei den Hinweisen zum Verbleib von [Chrysamere](#).

[Zurück](#)

Handschuhe des Randagulf

Wenn man dem Bibliothekar Glauben schenken darf, der in dem alten Wälzer



aus der Hütte des Jarl seine Kommentare hinterlassen hat, dann sind die Handschuhe im Grab König Haralds und das soll sich irgendwo in den Bergen von Reach unterhalb eines alten Nordgrabes befinden.

Bei dem Grab handelt es sich um Ragnvald und der Zugang zu König Haralds Grab liegt im dem Teil des Grabes der „Ragnvald Kanal“ heisst. Die Tür ist zwar etwas versteckt, wird aber auf der Karte des Gebietes als Übergang

angezeigt. Am besten findest du sie, wenn du dich auf dem Rückweg vom dortigen Boss Torsten befindest. Geh die breite Treppe zu dem Podest hoch auf dem Torstens Totenkopfschlüssel liegt. Von dort aus nach rechts über die schmale Brücke. Folge dem Weg durch die Gänge bis du zu einem Podest mit einem Pfeiler kommst. Dort geht es rechts ab nach draussen. Geh aber um die Säule herum und über die schmalen Bretter. Du kommst in einen ziemlich verfallenen Raum mit einer Truhe. An der Wand rechts von der Truhe findest Du einen Wandschalter. Benutze den Schalter, um die Geheimtür zu öffnen. Dahinter folgt ein kurzer Gang mit einer Tür am Ende. Nichts wie rein in König Haralds Grab. Viel Spass dort drin. ☺

[Zurück](#)

Blutwurmhelm

Das Buch der Artefakte gibt, ausser einem recht dünnen Hinweis auf die Totenbeschwörer, leider nicht viel her. Und weitere Hinweise darauf, wo der Helm sich befinden könnte gibt es leider auch nicht. Da wartet wohl eine ziemlich ausgedehnte Sucherei auf dich, was?

Naja – wir wollen mal nicht so sein. Der Helm befindet sich in Ansilvund



und zwar in der Schatzkammer der durchgeknallten Totenbeschwörerin Lu-ah, die ihren im Krieg gefallenen Mann von den Toten auferstehen lassen will. Schau auf dem runden Sockel in der Mitte des Raumes nach. Gleich hinter der Truhe die vor dem Sockel steht.

[Zurück](#)

Helm von Oreyne Barentatze

In deinem schlauen Buch steht zwar eine ganze Menge über diesen Helm, aber der einzige brauchbare Hinweis deutet auf die Gefährten in Weisslauf hin. Dort solltest du also mit deiner Suche beginnen.

Machen wir es kurz – im Untergeschoss in den Räumen die Kodlak Weissmähne bewohnt liegt auf dem grossen Tisch mit der Karte ein Brief auf einem Buch. Den solltest du lesen, damit deine Karte aktualisiert wird. Einfach einpacken solltest du den Brief lieber nicht. Er gehört Kodlak Weissmähne und wenn du erwischt wirst, zählt das Einpacken als Diebstahl, aber lesen darfst du den Brief schon, keine Sorge. Du kannst den Brief ja an dich nehmen, wenn du bei den Gefährten „den Laden übernommen hast“. Oder du bist gut genug als Dieb und lässt dich einfach nicht erwischen.

Der Brief weist auf die Gegend von Rift hin. In der Nähe der Herbstschattenlichtung befinden sich ein paar Dwemerruinen und etwas weiter weg die Steinfalhöhle. Dort solltest du deine müden Knochen hinbewegen.

In der Höhle ist ja nun wirklich nicht sehr viel los, aber die verschlossene Falltür sollte dir eigentlich ins Auge springen. Der Schlüssel zur Falltür liegt auf dem Tisch, der links an der Wand steht, auf einem Trankrezept. Sollte an sich auch nicht zu übersehen sein. 😊

Geh durch die Falltür in das kleine Ruinengebiet darunter und mach dich auf die Suche. Du brauchst sehr gute Fertigkeiten im Schlossknacken. Die Schlösser



und Fallen sind durchwegs „sauschwer“. Wogegen die einzelnen Gattertüre recht einfach mit Hebelschaltern zu öffnen sind. Es warten einige Dwemer-Blechhaufen darauf von dir zerlegt zu werden und weiter hinten sind auch die Banditen, die den Helm geklaut haben, anzutreffen. Nicht zu vergessen die Leichen der Gefährten, die Kodlak auf die Suche nach dem Helm geschickt hatte. Ach ja – hätte ich doch beinahe vergessen.

Ausser dem Helm findest du in der Schatzkammer noch ein weiteres „hübsches Ding“ – das Wappen von Chorrol haben die bösen Buben wohl auch jemandem gemopst und dort eingeschlossen. Wäre doch zu schade das einfach liegen zu lassen, oder. 😊

[Zurück](#)



Eleidons Schild

Die Hinweise auf die Hexen Himmelsrands, die dein Buch enthält sind schon ziemlich dünn. Vor allem wenn man bedenkt, dass es doch etliche Hexen- und Hexenrabenv verstecke in diesem schönen Land gibt, aber mehr ist halt nun mal leider nicht drin. Um deine Suche ein wenig zu verkürzen – der Dieb von Eleidons Schild hatte sich bei den Hexen in der Beinbrecherhöhle Hilfe geholt.

Die mumifizierte Leiche des Diebes liegt in einer kleinen Nebenkammer des grossen Raumes in

dem eine riesige Frostspinne von der Decke aus auf dich losgeht. Vor diesem Raum führt der Weg links ab in Richtung Vorraum des Hexenrabens. Eigentlich nicht zu verfehlen. Dafür ist der Nebenraum etwas schwerer zu finden. Suche auf der linken Seite der grossen Kaverne nach einem Hebelschalter am Boden. Der öffnet eine Geheimtür vor der „Mama Riesenspinne“ allerdings eine ganze Menge von ihrer Spinnenseide verwoben hat. Hau das Zeug kurz und klein und hol dir den Schild von den Überresten des Diebes. Ziemlich viel Netze dort drin, aber die Mumie des Diebes solltest du an sich schon sehen. Etwas weniger einfach ist es dafür wahrscheinlich den zweiten Gegenstand zu finden. Irgendwo bei der Leiche liegt da nämlich noch Eleidons Schwert herum. ☺

[Zurück](#)

Totenschrein

Dem kann aber abgeholfen werden. 😊

Ring der Khajiiti

Schon gut – der Ring ist im Besitz von Ahkari, der Karawanenhändlerin, die zwischen Dämmerstern und Rifton hin und her reist. Der Ring ist in Ahkaris Schmuckschatulle, die sie normalerweise immer, irgendwo in den Tiefen ihres Gewandes versteckt, mit sich herumträgt. Nein – du kannst ihr die Schatulle nicht klauen. Ist auch gar nicht nötig. Wenn ihre Karawane in Dämmerstern Halt macht, steht die Schatulle in dem Zelt vor dem Ahkari sitzt. Keine Angst – du kannst die Schatulle unbesorgt ausräumen. Ahkari kriegt davon garantiert nichts mit und hat auch überhaupt nichts dagegen. 😊

57

Ring der Verschmelzung

Ich denke, du bist schon ganz alleine darauf gekommen, bei der Diebesgilde in Rifton mit deiner Suche zu beginnen, oder?

Der Ansatz an sich ist schon gar nicht mal schlecht, aber so einfach wollen wir es ja nicht machen. Um an diesen Ring zu kommen, musst du die Quests der Diebesgilde mindestens so weit abschliessen, dass du in das Haus von Mercer Frey hinein darfst. Genau dort ist der Ring dann auch zu finden. Schau in Mercers Schatzkammer im Keller auf dem Brief, der dort neben den Plänen dieses Obergauners auf dem Tisch liegt, nach.

[Zurück](#)



Ring des Hexers

Mal wieder eine doch recht genaue Angabe in deinem Buch. Winterfeste also, aber irgendwo verschüttet. So, so...

Der Ring ist tatsächlich „untertage“ zu finden. Am Fuss des Absturzes unterhalb der Akademie am nördlichen Ufer liegt die Frostgrotte.

Nun ja – du wirst sicher den Kartenmarker sehen und vielleicht wird er sogar von

inaktiv auf aktiv wechseln, bloss der Eingang ist nicht zu sehen. Kein Wunder – schliesslich ist der Zugang zur Frostgrotte unter Wasser und – nicht zu vergessen - auf dem Wasser ist ziemlich viel und ziemlich dickes Eis. Tauchen ist angesagt. Einmal drin steht zwischen dir und dem Ring - ausser ein paar ziemlich unterkühlten Atronachen - nichts mehr. Durchsuche Gepäck und sterbliche Überreste des Psijic-Mönchs und seiner Begleiterin und vergiss nicht den Stab von Indarys einzupacken. Wenn du magst kannst du auch noch die letzten Worte des Mönchs lesen. Der Zettel mit seinen Gedankengängen zu Eis und Schnee liegt neben seinen Überresten auf dem Boden.

[Zurück](#)

Ring des Mentors

Klar und deutlich – du musst den Erzmagier in der Akademie von Winterfeste beklauen, oder du wirst selbst zum Erzmagier und nimmst dir dann den Ring. Ganz einfach.

Wo der Erzmagier den Ring aufbewahrt willst du wissen? Na dann – in seinen Gemächern steht an der inneren runden Wand ein Tresor. Da ist der Ring drin. Lass dich nicht beim Klauen erwischen. ☺

[Zurück](#)

Ring des Phynaster

Mehr als dass ein Forschungsreisender mit einem Schiff von Einsamkeit aus nach Morrowind aufgebrochen ist, wirst du leider nicht erfahren. Du musst diesen Reisenden, oder besser gesagt das was noch von ihm übrig ist, finden, um einen Hinweis auf den Verbleib des Ringes zu erhalten.

Zugegeben der Hinweis, dass der Reisende von Himmelsrand nach Morrowind unterwegs war, ist schon sehr dünn und man muss erst einmal darauf kommen, dass er nicht auf der Reise nach Morrowind, sondern auf dem Rückweg nach Himmelsrand Schiffbruch erlitten haben könnte, aber manchmal sind die Dinge halt nicht ganz so einfach. „Jetzt quatsch keine Opern und sag mir wo sich der Typ befindet!“

Ist ja gut. Die Überreste des Forschers liegen im Wrack der „Stolz von Tel Vos“. Ja, das ist das Wrack in dem du auch das Buch findest, mit dem du dem Markthändler Brand-Shei aus Rifton helfen kannst herauszufinden woher er



eigentlich kommt. Das Skelett des Forschungsreisenden liegt direkt vor der wassergetränkten Truhe in der du Lymdrenn Telvannis Tagebuch mit den Hinweisen zu Brand-Sheis Herkunft findest.

Neben dem Skelett des Forschungsreisenden findest du einen Brief, der dir den entscheidenden Hinweis gibt. Der Ring des Phynaster ist in einer uralten Ruine der Akavirii, die sich nordöstlich des Schlangensteins auf einer kleinen Insel im Geistermeer befindet.

Dort angekommen laufen dir ein paar „vergeistigte“ Akavirii-Krieger über den



Weg. Hau sie zu Klump und sammle ein, was du von ihren Überresten brauchen kannst. Bevor du jetzt in die Ruinen rennst, schau dich noch etwas um.

Von dem Steinthron auf der Plattform am Strand aus siehst du Überreste weiterer Ruinen im Wasser. Schwimm rüber und sieh dich dahinter

um. Dort sollte an sich eine vergessene Truhe rumliegen. Könnte sein, dass du ein paar der Sachen dort drin brauchen kannst. Falls nicht – lass sie einfach liegen. „Herrgott nochmal, was interessieren mich vergessenen Truhen! Ich will jetzt rein in die Ruine und den Ring holen.“ Ist ja gut, aber so einfach wird das nicht. Einmal wartet dort drin noch der Chef der Akaviriitruppe mit seinen beiden Leutnants – er trägt übrigens das Akavirii-Daikatana und den drakonischen Stein des Wahnsinns bei sich - und zum anderen... nun ja, der Ring liegt nicht einfach so rum. Du kannst suchen so lang du willst. Da ist kein Ring, allerdings sollten dir fünf benutzbare Podeste mit seltsamen leuchtenden Effekten darüber auffallen. Hin zu den Dingern und Benutzen. Vielleicht musst du einige mehr als einmal benutzen, um den gewünschten Effekt zu erzielen, aber du wirst merken, wenn sie ihren Dienst getan haben. Sobald das Leuchten über einer Säule verschwindet, erscheint auf der Säule im Gegenzug der Teil eines Rüstungssets. Und wenn du alle fünf Teile hast solltest du dir die beiden - zu Anfang noch leeren - Sockel an der Stirnwand der kleinen Ruine ansehen. Im linken Sockel steckt das Meisterliche Akaviriikatana und auf dem rechten Sockel steht eine Schmuckschatulle mit dem Ring. Einpacke das Zeug und... fertig. [Zurück](#)

Ring des Vampirs

Wenn man dem Bibliothekar und seinen Aufzeichnungen in deinem Buch Glauben schenken darf, dann sitzt ein uralter Vampir – Patriarch auf dem Ring und brütet über seinen bösen Plänen. Bloss wo der Kerl brütet, steht natürlich mal wieder nirgends. Aber du liest hier schliesslich eine Lösungshilfe und deswegen...

Der uralte Vampir ist gerade auf Familienbesuch in der Kiefernmondhöhle nordwestlich von Drachenbrücke in der Grafschaft Haafingar. Besuche das „Familientreffen“ und erledige die Brut. Vergiss nicht die Leiche des Patriarchen zu plündern. Wäre doch zu schade, wenn der Ring dort liegenbliebe, oder? ☺



[Zurück](#)

Ring des Windes

Dieser Ring ist also definitiv verschollen. So steht es zumindest in deinem Buch, aber das kann ja wohl nicht sein, oder? Eben! Deshalb kannst du den Ring sehr wohl finden. Du musst nur zunächst einmal den [Stab des Hasedoki](#) auftreiben. Dort wo der Stab ist, ist auch der Ring zu finden.

[Zurück](#)

Bipolare Klinge

Jetzt weiss man schon mal, wo so ein Teil abgeblieben ist und dann... tz, tz, tz. Aber so ist es halt im Leben, sorry. Wobei so schwierig ist es an sich gar nicht, an diesen Zweihänder zu kommen. Du musst dich „nur“ im Verlauf der Quest „Die Verschwörung der Abgeschworenen“ in die Cidhna-Mine sperren lassen und dann ganz im Sinne der Quest aus der Mine ausbrechen. Auf deiner Flucht solltest du, kurz nachdem du die Ebene „Markarth Ruinen“ betreten hast auf die Leiche eines entflohenen Häftlings achten. Sie liegt linker Hand am Boden und daneben liegt ein daedrischer Dolch auf einem zerknüllten Brief. Lies den Brief und deine Karte wird aktualisiert.

Bei der Leiche handelt es sich um die Überreste des in deinem Buch erwähnten Anführers der Banditen, die ihr Lager offenbar in einer vergessenen Festung in der Gegend von Karthwasten aufgeschlagen haben. Na dann – nichts wie hin, oder?



Kümmere dich um die Jungs und Mädels und nimm ihrem Anführer die gesuchte Klinge ab. Fertig... naja – fast.

Die Banditen haben sich nur auf der oberen Ebene der Festung aufgehalten und sich anscheinend nicht weiter darum gekümmert, dass sich weiter unten noch ein paar „Räumlichkeiten“ befinden. Vielleicht war es ihnen dort unten

auch einfach nur zu nass. Ziemlich viel Wasser und ein paar nicht ganz so nette Geisterwachen schwirren auch noch herum, aber es ist auch was zu holen.

Wenn du die Gittertür in der Mitte öffnest – da ist ein Hebel rechts an der Wand – kannst du einen Blick nach unten erhaschen. Unter Wasser ist etwas. Sieht aus wie ein Bogen. Wenn du deine Blicke losreissen kannst und die Wände etwas genauer unter die Lupe nimmst siehst du dort Wappen und Statuen von Nocturnal. Könnte also der Bogen, den Nocturnal für einen würdigen Helden aufgehoben hat sein. Es ist der Schattenbogen, keine Sorge. Und wer wäre wohl würdiger als du? Eben!

Alsdann – runter mit dir. Mutig? Dann spring runter hol dir den Bogen und zieh dich durch einen Unterwassergang wieder nach oben zurück, ehe dich einer der

Geister überhaupt zu Gesicht bekommt, aber Vorsicht, der Unterwassergang ist von einer Tür mit Meisterschloss versperrt. Also vielleicht doch lieber die harte Tour? Ja? Na dann – links oder rechts von der Gittertür in der Mitte ist weiter den Gang hinunter jeweils eine weitere Gittertür zu sehen. Die Zugketten mit denen die Türen geöffnet werden können sind ein wenig weiter vorne an der Wand wo es zu den „Quartieren“ der Banditen geht versteckt.

Und - schon unten? Ja? Dann hast du also auch schon Nocturnals Wächtergeister kennengelernt und dorthin zurückgeschickt wo sie hingehören, oder? Bevor du dir den Bogen schnappst sieh dich noch ein wenig um. Es hat ein paar Truhen und Särgen hier unten – auch in einem Nebenraum unter Wasser – deren Inhalt vielleicht dein Interesse finden könnte. Alles erledigt? Na dann raus hier und auf zu neuen Taten.

[Zurück](#)

Chrysamere

Der Hinweis aus dem Artefaktebuch führt dich in die Nähe von Ivarstatt in eine verlassene Fischerhütte. Lies dort den Brief, der im Schlafzimmer auf einer Truhe liegt und deine Karte wird aktualisiert. Aus dem Brief erfährst du, dass es an sich gar nicht um die Klinge des Paladins geht, sondern um ein anderes uraltes Artefakt, die Drachenknochenrüstung. Also wirst du dabei wohl „zwei Fliegen mit einer Klappe“ erschlagen können. Vielleicht sogar drei, denn, wenn ich mich nicht ganz irre, hat ein anderes Mitglied der kleinen Expedition, die eine Schwester mit ihrem Bruder hier organisiert hat, ein weiteres Artefakt in seinem Gepäck. Den Erniedriger.

Also auf nach KanthKadamzg in den Bergen südwestlich vom Aufstieg der Alten.



Schau dich erst mal draussen ein wenig um und pack ein, was du an Brauchbarem findest. Dann mal rein und lies das Tagebuch von Hermaet,

dem Bruder von Soltan, der Abenteurerin, die Chrysamere im Gepäck hat und

gewinne einen ersten Eindruck von den Ereignissen, die sich vor langen Jahren in dieser Ruine abgespielt haben. Jetzt weisst du in etwa, worauf du dich einzustellen hast. Also los. Kämpfe dich durch bis ganz nach unten in den letzten Raum, wo ausser einigen Bleheimern auch noch zwei andere Gegner auf dich warten. Keine Angst – das schaffst du schon. Und es lohnt sich. Am Schluss bist du nicht nur stolzer Besitzer von Chrysamere, sondern nennst auch den Erniedriger und den Drachenknochenharnisch dein eigen. Und vielleicht sogar noch etwas mehr. Mal sehen. 😊

[Zurück](#)

Daedrische Geissel

Ein Ritter des Dornenordens hatte sich also auf die Suche nach diesem Artefakt begeben und ist dabei umgekommen. Ertrunken? In einer Festung? Seltsam, oder? Wie kann man in einer Festung ertrinken? Es sei denn... die Festung stünde unter Wasser. Wie viele Festungen in Himmelsrand gibt es auf die diese Voraussetzung zutreffen könnte?

Ach lassen wir das. Machen wir es doch nicht spannender, als unbedingt notwendig, nicht wahr? Bei der Festung handelt es sich um Inaltas Tiefen an oder besser in dem See nördlich von Falkenring gelegen. Um genau zu sein musst du in die zweite Ebene, Inaltas Sintflut, gelangen, um die daedrische Geissel zu finden.



Das wird allerdings nicht ganz einfach, denn normalerweise ist dieser Teil von Inaltas Tiefen nicht zugänglich. Erst wenn du auf der Suche nach Azuras Stern die Festung betrittst, wird Inaltas Sintflut für dich erreichbar und bleibt das dann auch. Unabhängig davon, ob du die Quest Azuras abgeschlossen hast, oder nicht. Erschwerend kommt hinzu, dass der Teil von Inaltas Sintflut in dem der Ritter und sein Gefährte ertrunken sind nicht auf den ersten Blick erkennbar ist. Erst fast ganz am Ende des Gebietes im letzten Raum, bevor du

die grosse geschwungene Treppe nach oben zum Skelett von Malyn Varen hinauf gehst, ist links an der Wand ein kleiner Wasserfall. Ein bisschen weiter hinten dringt ein Wasserstrahl aus der Wand. Sieht so aus, als wäre da eine Wand eingebrochen. Genau dort hinten führt ein Treppenabgang nach unten. Tauche hinab. Ganz am Ende findest du den Ritter und seinen Gefährten. Naja – das was von Ihnen noch übrig ist. Und natürlich findest du dort auch die daedrische Geissel. Und damit es sich auch wirklich für dich gelohnt hat, kannst du bei dem Ritter des Dornenordens noch seinen Dornenschild, seine Dornenklinge und das Medaillon der Ritter des Dornenordens einsammeln.

[Zurück](#)

Daedrischer Halbmond

Mehrunes Dagon – mal wieder. Und wie es sich gehört, ist bei diesem Daedra nichts so einfach, wie es sein könnte. Um an den daedrischen Halbmond zu kommen, musst du zunächst Mehrunes Quest abschliessen und Mehrunes' Klinge wiederherstellen, denn nur so kommst du in seinen Schrein.

Einmal drin im Schrein musst du „nur noch“ die dort anwesenden Dremora erledigen. Es sind jetzt allerdings nicht nur deren zwei, die dort auf dich warten, sondern ein Dremorafürst hat sich zu ihnen gesellt. Und dieser Fürst hat den daedrischen Halbmond in seinem Gepäck. Mach den Kerl



nieder und nimm die mächtige Klinge an dich. Ist ja nun auch dein gutes Recht. Schliesslich bist du jetzt der Champion von Mehrunes Dagon, oder etwa nicht?

[Zurück](#)

Eisklinge des Monarchen

Da wo es sehr, sehr kalt ist in Himmelsrand ist also gemäss deinem Buch die Eisklinge des Monarchen zu finden. Nun, wo ist es wohl am allerkältesten in ganz Himmelsrand? Wo ist es so kalt, dass man aus dem Pulverschnee, der dort liegt, Medizinfläschchen herstellen kann? Genau – am Hals der Welt. Du musst ganz nach oben zu Paarthurax, um an dieses Schwert zu kommen. Mehr gibt es dazu nicht zu sagen. Die Eisklinge steckt dort oben in einem Schneehaufen und wartet darauf, dass du sie an dich nimmst.

[Zurück](#)

Fang des Haynekhtnamet

Dieser Dolch befand sich laut deinem Buch im Besitz des Huskarls von König Harald. Und dieser Huskarl wurde im selben Grab zur letzten Ruhe gebettet wie sein König. In diesem Grab sollen sich auch die mächtigen [Handschuhe des Randagulf](#) befinden. Damit ich hier nicht alles nochmal wiederholen muss, bitte ich dich dort nachzusehen. [Link](#)

[Zurück](#)

Goldbrand

Boethia also – so sah es zumindest der Bibliothekar, der dein Buch mit Anmerkungen versehen hat. Und so ist es auch. Damit du Goldbrand in Besitz nehmen kannst, musst du zunächst Boethias Aufgabe erledigen und zu seinem Champion aufsteigen. Erst dann erhältst du Zutritt zu den Hallen dieses Daedra und kannst dich auf die Suche nach dem mächtigen Schwert machen.

Wo der Zugang zu diesen Hallen ist willst du wissen? Ganz in der Nähe des



Schreins von Boethia. Schau dich dort etwas genauer um. Das Tor ist eigentlich nicht zu übersehen. Kleiner Tipp gefällig? Ja? Na gut – das Tor ist gleich hinter dem mit angespitzten

Pfählen abgetrennten Kampfplatz, wo Boethias Anhänger ihre Kräfte messen.

[Zurück](#)

Schädelbrecher

Der Schädelbrecher liegt eigentlich direkt vor deiner Nase – sozusagen. Er befindet sich in der Schmiede des Turms den der tote Abenteurer dir vermacht hat. Die Annahme aus dem Buch der Artefakte stimmt also. Falls es dir nicht aufgefallen sein sollte – der Geist des Meisterschmieds, den du bei der Rückeroberung deiner Schmiede erschlagen hast, war der Geist von Hilbongard Rolamus einem der beiden Schöpfer des Schädelbrechers.

[Zurück](#)

Schattenbogen

Die alte vergessene Kultstätte Nocturnals nach der du suchen musst, um den Schattenbogen zu erlangen, wird bei den Erläuterungen zur [Bipolaren Klinge](#) eingehend beschrieben. Dort wo die Klinge ist, ist auch der Schattenbogen nicht weit. Schau also bitte dort nach. [Link](#)

[Zurück](#)

Stab des Hasedoki

Da hat sich der alte Bibliothekar in deinem Buch ja für einmal geradezu überschlagen mit seinen Erklärungen, um am Schluss doch klein Bei geben zu müssen. Sicher ist zumindest, dass der Stab sich in Himmelsrand befindet und zwar in dem alten Turm, den der erwähnte Zauberer für sich errichtet hat. Bloss wo ist dieser verflixte Turm?

Einen ersten Hinweis und damit auch eine Aktualisierung für deine Karte findest du bei der Leiche eines Thalmorboten. Wo die Leiche liegt, wäre für dich jetzt noch von Interesse? Gern doch. Reise nach Falkenring und verlasse die Stadt in Richtung Westen. Folge der Strasse nach Westen die an der Zuflucht der dunklen Bruderschaft vorbeiführt. Die Ruine am Wegesrand lässt du links liegen und gehst die Strasse bergauf weiter. Achte auf den rechten Strassenrand. Ungefähr auf halber Höhe den Hang hinauf liegt, halb verborgen unter Farnen, die gesuchte Leiche des Boten. Wenn du lieber mit Karten arbeitest – dort wo auf der Karte unten der Charaktermarker ist, findest du die Leiche des Boten. Plündere die Leiche, oder lass es bleiben, aber lies auf jeden

Fall den Siegelbrief, der unter der Leiche liegt. Deine Karte wird dadurch aktualisiert und du weißt nun, wo du den Turm dieses Zauberers zu suchen hast. Tief im Süden der Grafschaft Falkenring. Praktisch schon an der Grenze zu Cyrodiil, versteckt in einem kleinen, hoch gelegenen Seitental, steht der Turm



und wird von etlichen Thalmor bewacht. Diese Leute sind nicht zimperlich, wenn es darum geht zu zeigen, dass sie nicht gestört werden wollen. Erledige erst einmal die beiden Wachen vor der Tür. Dass oben auf dem Turm noch mehr Thalmor herumstreunen,

kannst du für den Moment ignorieren. Du musst rein in das Ding. Kümmere dich um die Thalmor im Inneren und Sorge dafür, dass keiner übrig bleibt. Du kannst es zwar mit Schleichen versuchen, aber spätestens wenn du dich am oberen Ende nach draussen begibst wirst du unweigerlich entdeckt. Also – aufräumen und ein wenig ausruhen, bevor du die Herrschaften auf den Zinnen in Angriff nimmst. Es ist ein ziemlich weiter Weg bis nach ganz oben, aber da musst du jetzt durch. Auf der obersten Plattform des Turms angekommen, erwartet dich der Chef dieses Haufens. Mach ihn fertig und durchsuche seine Leiche. Du findest einen Brief von Elenwen in seinen Taschen. Lies ihn, um etwas mehr über die Hintergründe zu erfahren und dann schau dich um. Mal abgesehen von einigen mehr oder weniger brauchbaren Dingen und ganz nett gefüllten Truhen – in einer Schmuckschatulle auf einem Regalbrett über Nimenors Bett findest du z.B. Alessias Ring - liegt auf dem Tisch mit der Karte Himmelsrands ein nicht abgeschickter Brief des Thalmoranführers an Elenwen.

Offenbar haben die Jungs Hasedokis Stab nicht finden können, obwohl sie den Turm von oben bis unten durchsucht hatten.

Es gibt in diesem Turm also keinen Stab? Nee, nich... aber sicher gibt es den! Man muss nur wissen wo man suchen muss. Verlasse den Raum mit dem Kartentisch durch die Tür nach draussen und geh die Holzrampe nach unten und durch die untere Tür wieder in den Turm. Dann die Treppe innen runter, aber nicht gleich zur Tür dort rausrennen. Schau dir die Nische neben der Treppe, insbesondere den Teppich, der in dieser Nische am Boden liegt, etwas genauer an. Für einmal wirklich eine Geheimtür. Sie ist nämlich absolut nicht zu sehen, aber benutzen kannst du sie schon. Also rein da. Du landest im geheimen Schatzkammerchen des ursprünglichen Eigentümers. Und dieser Eigentümer ist auch noch da. Zwar ziemlich untot, aber nichts desto trotz sehr lebendig. Sorge dafür, dass er endgültig das Zeitliche segnet und sieh dir seine Schatzkammer genauer an. Du findest eine ganze Menge dort drin. Zunächst natürlich den Stab des Hasedoki – nicht zu übersehen das Ding. Ist ja auch gross genug. Aber auch ansonsten ist dort einiges zu holen. Unter anderem in einer kleinen Schmuckschatulle der Ring des Windes. Alles ausgeräumt? Na dann raus hier. Wie dir vielleicht schon aufgefallen ist, schliesst die Schatzkammer direkt an eine der Treppen im unteren Teil des Turms an und der Zugang ist jetzt sogar zu sehen. Na dann – nimm den direkten Weg raus, oder geh nochmal nach oben, um dort noch ein wenig auszuräumen und einzupacken.

[Zurück](#)

Umbra (ein- oder zweihändig)

Und wieder einmal ist dein Buch nicht gerade sehr hilfreich. Überall wo den alten Daedrafürsten gehuldigt wird sollst du suchen. Geht das nicht einfacher?



Aber sicher geht das einfacher.

Wäre ja noch schöner, oder? ☺

Du musst in Haemars Schande suchen, wenn du Umbra haben willst. Du weisst nicht wo diese Höhle zu finden ist? Am Südfuss des Hals der Welt. Eine ganze Strecke Wegs südwestlich von Ivarstatt. Du musst dort hin, wenn du die Quest von Clavicus

Vile erledigst, aber es ist nicht unbedingt notwendig, dass diese Quest aktiv ist. Du kannst Haemars Schande jederzeit aufsuchen und dir Umbra holen. Das Schwert liegt in der Schatztruhe auf der Empore hinter Viles Statue. Abhängig von deinen Fertigkeiten im einhändigen oder zweihändigen Kampf findest du in der Truhe Umbra als Ein- oder Zweihänder.

[Zurück](#)

Hände und Stiefel des Atronach

Du findest die Hände und Stiefel des Atronach bei Soltan, der Abenteurerin, die [Chrysamere](#) bei sich trägt. Bitte schau dort nach, wo du Soltan findest. [Link](#)

[Zurück](#) zu den Händen des Atronach

[Zurück](#) zu den Stiefeln des Atronach

Dornenschild

Den Dornenschild findest du bei den sterblichen Überresten des Ritters des Dornenordens, der bei seiner Suche nach der [daedrischen Geissel](#) in Inaltas Sintflut ertrunken ist. Bitte schau dort nach. [Link](#)

[Zurück](#)

Stiefel der blutigen Bindung

Ein Artefakt der dunklen Bruderschaft aus der Zeit der Oblivionkrise. Wo sollten



die Stiefel also am ehesten zu finden sein? Genau, bei der dunklen Bruderschaft. Und wo genau, willst du wissen? Aber gern, aber gleich... ☺

Die Stiefel stehen in der Zuflucht der dunklen Bruderschaft im Westen von Falkenring in Astrids

Schlafzimmer. Gleich links wenn du durch die Tür kommst. Am Boden neben der Kommode. [Zurück](#)

Wappen von Chorrol

Das Wappen von Chorrol ist denselben Gaunern in die Hände gefallen, die auch den [Helm von Oreyn Bärentatze](#) geklaut haben. Dort findest du genaue Hinweise wo und wie du an die beiden Artefakte herankommst. [Link](#)

[Zurück](#)

Drakonischer Stein des Wahnsinns

Dieses uralte Akaviriiamulett trägt der Anführer der untoten Akaviriiwächter bei sich, dem du auf deiner Suche nach dem [Ring des Phynaster](#) begegnest. Schau doch bitte dort nach. [Link](#)

[Zurück](#)

Ritter des Dornenordens Medaillon

Dieses Medaillon findest du bei den sterblichen Überresten des Ritters des Dornenordens, der bei seiner Suche nach der [daedrischen Geissel](#) in Inaltas Sintflut ertrunken ist. Bitte schau dort nach. [Link](#)

[Zurück](#)

Zauberpichleramulett

Dieses Amulett ist eines der Artefakte, die nicht direkt an einem Ort in Himmelsrand versteckt sind, sondern mit dem ins Spiel integrierten Zufallsgenerator als Loot in Truhen oder den Überresten von Boss-Gegnern auftauchen. Sorry, du wirst etwas Geduld aufbringen müssen. Der Zufall ist halt nun mal in erster Linie eins... zufällig. ☺

[Zurück](#)

Halskette der blanken Faust

Noch ein Artefakt, das nicht direkt an einem Ort in Himmelsrand versteckt ist, sondern mit dem ins Spiel integrierten Zufallsgenerator als Loot in Truhen oder den Überresten von Boss-Gegnern auftaucht. Sorry, du wirst etwas Geduld aufbringen müssen. Der Zufall ist halt nun mal in erster Linie eins... zufällig. ☺

[Zurück](#)

Halskette der Einhandwaffe

Noch ein Artefakt, das nicht direkt an einem Ort in Himmelsrand versteckt ist, sondern mit dem ins Spiel integrierten Zufallsgenerator als Loot in Truhen oder den Überresten von Boss-Gegnern auftaucht. Sorry, du wirst etwas Geduld aufbringen müssen. Der Zufall ist halt nun mal in erster Linie eins... zufällig. 😊

[Zurück](#)

Halskette der Zweihandwaffe

Noch ein Artefakt, das nicht direkt an einem Ort in Himmelsrand versteckt ist, sondern mit dem ins Spiel integrierten Zufallsgenerator als Loot in Truhen oder den Überresten von Boss-Gegnern auftaucht. Sorry, du wirst etwas Geduld aufbringen müssen. Der Zufall ist halt nun mal in erster Linie eins... zufällig. 😊

[Zurück](#)

Flammenring

Noch ein Artefakt, das nicht direkt an einem Ort in Himmelsrand versteckt ist, sondern mit dem ins Spiel integrierten Zufallsgenerator als Loot in Truhen oder den Überresten von Boss-Gegnern auftaucht. Sorry, du wirst etwas Geduld aufbringen müssen. Der Zufall ist halt nun mal in erster Linie eins... zufällig. 😊

[Zurück](#)

Frostring

Noch ein Artefakt, das nicht direkt an einem Ort in Himmelsrand versteckt ist, sondern mit dem ins Spiel integrierten Zufallsgenerator als Loot in Truhen oder den Überresten von Boss-Gegnern auftaucht. Sorry, du wirst etwas Geduld aufbringen müssen. Der Zufall ist halt nun mal in erster Linie eins... zufällig. 😊

[Zurück](#)

Ring der Infravision

Diesen Ring findest beim toten Abenteurer in der Höhle unterhalb von Helgen. Er kann aber auch zufällig als Loot in Truhen oder den Überresten von Boss-Gegnern auftauchen.

[Zurück](#)

Ring der Lebenskraft

Dieser Ring ist eines der Artefakte, die nicht direkt an einem Ort in Himmelsrand versteckt sind, sondern mit dem ins Spiel integrierten Zufallsgenerator als Loot in Truhen oder den Überresten von Boss-Gegnern auftauchen. Sorry, du wirst etwas Geduld aufbringen müssen. Der Zufall ist halt nun mal in erster Linie eins... zufällig. 😊

[Zurück](#)

Ring der Zauberei

Noch ein Artefakt, das nicht direkt an einem Ort in Himmelsrand versteckt ist, sondern mit dem ins Spiel integrierten Zufallsgenerator als Loot in Truhen oder den Überresten von Boss-Gegnern auftaucht. Sorry, du wirst etwas Geduld aufbringen müssen. Der Zufall ist halt nun mal in erster Linie eins... zufällig. 😊

[Zurück](#)

Ring des Krieges

Noch ein Artefakt, das nicht direkt an einem Ort in Himmelsrand versteckt ist, sondern mit dem ins Spiel integrierten Zufallsgenerator als Loot in Truhen oder den Überresten von Boss-Gegnern auftaucht. Sorry, du wirst etwas Geduld aufbringen müssen. Der Zufall ist halt nun mal in erster Linie eins... zufällig. 😊

[Zurück](#)

Ring des Sonnenfeuers

Der Ring befindet sich im Besitz von Falion, dem Zauberer in Morthal. Er ist in einer verschlossenen Schmuckschatulle in seinem Haus zu finden. Allerdings ist davon auszugehen, dass Falion etwas dagegen hat, wenn du ihm den Ring klaust. Sei also vorsichtig und lass dich nicht erwischen. Wäre doch zu schade, wenn der schöne Ring von den Wachen konfisziert würde und du im Knast landest, oder?

[Zurück](#)

Ring des Vipernauges

Diesen Ring zu kriegen, ist an sich recht einfach. Du musst nur Mitglied bei der Diebesgilde in Rifton werden und dadurch Zugang zur Zisterne der Zersplitterten Flasche bekommen. Geh zu dem Schreibtisch, vor dem die Tributtruhe des Gildenmeisters steht. Der Ring liegt dort neben dem Kassenbuch auf einem Brief.

[Zurück](#)

Ring des Verrats

Noch ein Artefakt, das nicht direkt an einem Ort in Himmelsrand versteckt ist, sondern mit dem ins Spiel integrierten Zufallsgenerator als Loot in Truhen oder den Überresten von Boss-Gegnern auftaucht. Sorry, du wirst etwas Geduld aufbringen müssen. Der Zufall ist halt nun mal in erster Linie eins... zufällig. ☺

[Zurück](#)

Ring des Wetters

Der Ring des Wetters ist im Besitz des Jarls von Reach und befindet sich in seinen Gemächern in der Festung Unterstein in seiner Schatzkammer. Du kommst dort an sich recht einfach rein. Knack die Tür zu den Gemächern des Jarl und schleich dich rein. Die Schatztruhe und noch ein paar andere Kleinigkeiten befinden sich in dem Bereich der Gemächer, wo ein Wasserfall die Wände runtersprudelt. Ja dort hinten ist tatsächlich noch etwas. Geh durch die Gemächer durch und zum Wasserfall. Dann wende dich nach links. Dort steht auf einem kleinen erhöhten Absatz die Schatztruhe des Jarl und davor liegt zwischen drei goldenen Bechern und ein paar antiken Nordgoldmünzen der Ring des Wetters. Du musst ihn stehlen. Schliesslich ist der Ring Eigentum des Jarl. Also lass dich nicht erwischen. ☺

[Zurück](#)

Ring von Eidolons Ufer

Den Ring hat Kodlak Weissmähne in seinem Schlafzimmer zusammen mit einer goldenen Halskette und ein paar Goldmünzen achtlos neben der Schatulle mit einem der ungewöhnlichen Steine in seinen Schrank gelegt. Du musst also mal wieder deine Fähigkeiten als Dieb unter Beweis stellen, wenn du an den Ring kommen willst. Oder du wartest einfach bis du am Ende der Gefährtenquests

Kodlaks Stelle als Herold der Gefährten eingenommen hast. Dann gehört der Ring dir und du kannst ihn ohne Gefahr an dich nehmen.

[Zurück](#)

Rumarejuwel



Den Ring zu bekommen ist etwas komplizierter, als sonst. Du musst die Quest der Akademie von Winterfeste bis zu dem Punkt erledigt haben, an dem du nach Labyrinthion geschickt wirst, um den Stab des Magnus zu holen. Ohne diesen Auftrag kommst du ja leider nicht in durch die grosse Tür ins

eigentliche Innere von Labyrinthion. Und dort drin befindet sich dieser Ring halt nun mal. Und zwar im Gebiet mit dem Endgegner. Dort gibt es ja diesen kleinen Teich mit dem Wasserfall darüber in dem normalerweise ein einsamer Schlachterfisch darauf wartet an dir „knabbern“ zu können, wenn du die Truhe am Boden des Teichs plündern willst auf die er aufpasst. Der einsame Schlachterfisch hat jetzt ein wenig Gesellschaft bekommen. Er hat Besuch von einem Verwandten, einem uralten Verwandten, der nicht nur ein wenig älter ist als sein junges Pendant, sondern auch „ein wenig“ grösser und stärker.

Dieses Urvieh musst du klein kriegen, um an den Ring zu kommen. Er hat das Rumarejuwel nämlich in seinem Bauch. Das wird sicher nicht ganz einfach, weil man diese Mistviecher unter Wasser nun mal nicht angreifen kann. Einen Tipp dazu hätte ich noch. Wenn du zum Zeitpunkt dieser Aktion bereits den [Drachenknochenharnisch](#) besitzt, wird es etwas einfacher für dich. Diese Rüstung umgibt dich nämlich mit einem Feuermantel, der alle Feinde, die dir zu nahe kommen konstant schädigt. Auch Schlachterfische sind gegen diese Art von Schaden nicht immun. Könnte zwar eine Weile dauern, bis der grosse alte Verwandte das Zeitliche segnet, aber irgendwann wird er schon über die Klinge springen. ☺

[Zurück](#)

Schwarzes Band

Noch ein Artefakt der dunklen Bruderschaft aus der Zeit der Oblivionkrise. Und genauso wie die Stiefel der blutigen Bindung findest du auch dieses Artefakt in der Zuflucht der dunklen Bruderschaft westlich von Falkenring. Astrid hat diesen Ring in eine Schmuckschatulle gepackt, die auf einem Regal schräg gegenüber von ihrem Kartentisch steht. Du weißt nicht wo die Zuflucht sich genau befindet? Schau bei dem Abschnitt über die [Stiefel der blutigen Bindung](#) nach. Dort ist ein Kartenausschnitt dabei.

[Zurück](#)

Sturmring

Noch ein Artefakt, das nicht direkt an einem Ort in Himmelsrand versteckt ist, sondern mit dem ins Spiel integrierten Zufallsgenerator als Loot in Truhen oder den Überresten von Boss-Gegnern auftaucht. Sorry, du wirst etwas Geduld aufbringen müssen. Der Zufall ist halt nun mal in erster Linie eins... zufällig. 😊

[Zurück](#)

Dornenklinge

Die Dornenklinge findest du, wie auch das Medaillon und den Schild der Ritter des Dornenordens bei den sterblichen Überresten des Ritters, der bei seiner Suche nach der [daedrischen Geissel](#) in Inaltas Sintflut ertrunken ist. Bitte schau dort nach. [Link](#)

[Zurück](#)

Eltonbrand

Eltonbrand kannst du in ganz Himmelsrand nicht finden. Diese Klinge kannst du nur auf eine Art und Weise erhalten. Du musst sie dir selber schmieden. Was du dazu brauchst steht weiter oben. Dort wo du gerade hergekommen bist. 😊 Natürlich brauchst du zunächst einmal [Goldbrand](#), um Eltonbrand schmieden zu können. Du hast dieses mächtige Schwert noch nicht. Dann schau doch gleich mal nach, wie du es erhalten kannst. [Link](#)

[Zurück](#)

Erniedriger

Den Erniedriger findest du bei Hermaet, dem Bruder von Soltan, der Abenteurerin, die [Chrysamere](#) bei sich trägt. Bitte schau im Abschnitt über [Chrysamere](#) nach. Dort steht wo du die beiden Geschwister finden kannst. [Link Zurück](#)

Schwarzwasserklinge

Die Schwarzwasserklinge wurde einst vom Helden von Kvatch geführt. Er nahm sie einer Banditin ab, deren Versuch die schwimmende Hafenkneipe „Zum aufgetriebenen Floss“ im Hafenviertel der Kaiserstadt zu kapern, er verhinderte. In den Wirren der Zeit nach der Oblivionkrise verschwand diese Waffe und ihre Spuren verlieren sich im Sand der Erinnerungen.

„Ist ja gut! Wen interessiert das heute noch? Sag schon wo ich das Ding finden kann.“



Ja doch! Nur nicht so ungeduldig.

Ein wenig Geschichte muss manchmal halt einfach sein, sorry.

Alsdann – die Schwarzwasserklinge befindet sich heute im Besitz der gestrandeten Bande von Piraten, die von Kapitän Hagar und dem Argonier Jaree-

Ra angeführt wird. Die Bande hat ihr Hauptquartier in der Grotte des zerbrochenen Ruders an der Küste von Haafingar. Diese Grotte wirst du im Verlauf der Quest „Licht aus!“ aufsuchen müssen. Die Klinge steht in einer Vase vor Kapitän Hagars Bett in seiner Kajüte.

[Zurück](#)

Stab von Indarys

Der Stab von Indarys war ursprünglich Eigentum eines Psijic-Mönchs, der bei der grossen Katastrophe die Winterfeste fast völlig vernichtete, verschwand. Dieser Mönch hatte auch den [Ring des Hexers](#) bei sich. Bitte schau im Abschnitt über diesen Ring nach, wenn du wissen willst wo der Stab sich befindet. [Link Zurück](#)

Streitkolben von Aear Stein-Sänger

Einst wurde diese Waffe dem späteren Nervarine von Tharsten Herzfang in der Methalle von Thirsk als Belohnung für das Bestehen etlicher Prüfungen geschenkt. Aber das ist lange, lange her. Niemand weiss, was in der Zwischenzeit mit dieser Waffe geschehen ist, geschweige denn wo sie heutzutage sein könnte. Niemand? Aber nicht doch!



Der Streitkolben ist im Versteck des verlorenen Messers südwestlich der Festung Amol zu finden.

Hinter einem der Wasserfälle in der grossen Kaverne, die du, kurz nach dem du die Höhle

betreten hast, erreichst, führt ein versteckter Unterwassergang zu einem kleinen Hohlraum. Dort liegen die sterblichen Überreste von Olfdir Herzfang – wohl ein Nachkomme von Tharsten. Keiner weiss, wie es Olfdir in diese Höhle verschlagen hat und was dazu geführt haben mag, dass er dort sein Leben verlor, aber eins ist sicher – er trägt den Streitkolben des Aear Stein-Sänger bei sich.

[Zurück](#)

Totengräber

Dieses mächtige Dai-Katana war ursprünglich im Besitz von Tenius Delitian, dem Hauptmann der Palastwache von König Helseth in Gramfeste. Die Waffe galt lange als verschollen, doch in letzter Zeit häufen sich Gerüchte darüber, dass sie wieder aufgetaucht sein soll. Gerüchte – so, so. Na dann wollen wir den Gerüchten doch mal ein wenig Substanz verleihen.

Die Waffe befindet sich seit langen Jahren im Besitz der Familie Maro und wird dort gehütet wie der sprichwörtliche Augapfel. Das Katana wird traditionell vom Vater auf dem Sterbebett dem ältesten Sohn überreicht und von diesem wieder bis zu seinem Tod mit Stolz geführt.

Derzeit ist der Totengräber im Besitz von Kommandant Maro. Und das macht es „ein wenig“ kompliziert, die Waffe zu bekommen. Kommandant Maro trennt sich nämlich nicht freiwillig von dem Ding und klauen kannst du ihm das Ding praktisch auch nicht. Zumindest habe ich es beim Testen kein einziges Mal geschafft ihm das Ding unbemerkt aus der Tasche zu ziehen, obwohl mein Charakter Taschendiebstahl mit allen Perks gemaxt hatte, weil das Schwert leider eine Taschendiebstahlchance von 0 % hat. Scheint irgendein Bug zu sein, den Bethesda da eingebaut hat, der es unmöglich macht hochwertige Gegenstände zu klauen, wenn man ein absoluter Spitzendieb ist. Ich hatte zwar auch bei meinen Versuchen mit nicht ganz so gewieften Taschendieben keine Chance das Ding zu stehlen, aber vielleicht schaffst du es ja. Einen Versuch wäre es zumindest wert. 😊

Aber so wie es aussieht bleibt realistisch betrachtet nur ein einziger Weg, das Katana in dein Eigentum zu überführen. Du musst Kommandant Maro vom Leben zum Tod befördern. Und das ist leider nicht ganz einfach, da der Gute für eine Quest relevant ist, ist er dummerweise unsterblich. Eine Möglichkeit gibt es aber dennoch. Ist doch immer so, oder?

Du musst die Quest der dunklen Bruderschaft „Heil Sithis!“ beginnen. Im Verlauf dieser Quest kannst du Kommandant Maro optional killen. Nett wie er veranlagt ist, wartet er bei den Docks von Einsamkeit darauf von dir erledigt zu werden.

„So ein Mist! Der Kerl existiert bei mir nur noch in Form einer der ungezählten Kerben in meinem Schwertgriff. Toll!“

Kein Problem. In dem Fall findest du die Waffe im Aussenposten der Jungs von Penitus Oculatus in Drachenbrücke auf einer Truhe vor einem der Betten.

[Zurück](#)

Witz-Splitter-Dolch

Über diesen Dolch stolperst du im Verlauf deiner Suche nach [Goldbrand](#). Er steckt in einem Totenschädel, der neben einer Schatztruhe liegt. Und wo ist diese Schatztruhe, willst du wissen? Wir wollen mal nicht so tun, als wüssten wir das nicht. ☺

Im letzten Gebiet von Boethias Halle der Verlorenen – dort wo [Goldbrand](#) bei Boethias Heiligtum darauf wartet von dir eingesackt zu werden steht diese Truhe etwas versteckt am Fuss des Heiligtums. Bevor du die Treppe zu Boethias Statue hinaufgehst, wende dich nach links und umrunde das Heiligtum. Ungefähr auf halbem Weg steht die Truhe neben einer aufgespiessten brennenden Leiche und daneben steckt der Witz-Splitter-Dolch im Totenschädel. „Klasse! Und wie finde ich diese Hallen der Verlorenen?“

Im Abschnitt über [Goldbrand](#) wird das ausführlich erklärt. Schau doch bitte dort nach. [Link](#)

[Zurück](#)

Antikes Dunmer Rüstungs-Set

Das komplette Set, bestehend aus Rüstung, Handschuhen, Helm und Stiefeln findest du im Turm des toten Abenteurers auf der obersten Etage. Im Schlafzimmer dort oben steht ein Mannequin mit der Rüstung.

[Zurück Rüstung](#), [Zurück Handschuhe](#), [Zurück Helm](#), [Zurück Stiefel](#)

Leichtes daedrisches Rüstungs-Set

Mit Ausnahme der leichten daedrischen Handschuhe, die im obersten Geschoss



deines Turms auf dem Tisch mit den Karten liegen, findest du dieses Set im Tempel von Kilkreath.

Du bringst das Licht Meridias in den Tempel zurück und säuberst ihn von den dunklen

Elementen, die dort ihr Unwesen treiben. Von Meridia erhältst du dafür den Dämmerbrecher, von mir den Rest der leichten daedrischen Rüstung. Auf deinem Weg durch den Tempel bei den Sockeln, die du benutzen musst, um Licht ins Dunkel zu bringen und verschiedene Türen zu öffnen, wirst du unweigerlich über die einzelnen Teile der Rüstung stolpern. Nicht bei jedem dieser Sockel liegt ein Teil der Rüstung, aber am Schluss solltest du Rüstung, Helm, Stiefel und Schild gefunden haben. Die Handschuhe hast du ja schon aus dem Turm des toten Abenteurers.

[Zurück Rüstung](#), [Zurück Handschuhe](#), [Zurück Helm](#), [Zurück Stiefel](#), [Zurück Schild](#)

Rüstungs-Set des Meisterschmieds

Der Geist des Schmieds Hilbongard Rolamus trägt dieses vierteilige Set aus Rüstung, Handschuhen, Helm und Stiefeln. Du begegnest ihm in der Schmiede des Turms des toten Abenteurers und er findet es überhaupt nicht witzig, dass du „seine“ Schmiede als die deine betrachtest.

[Zurück Rüstung](#), [Zurück Handschuhe](#), [Zurück Helm](#), [Zurück Stiefel](#)

Rüstungs-Set des Königs

Dieses Set findest du in König Haralds Grab. Auf seinem Sarg. Der steht übrigens auf dem Schiffsrumpf, der die Grabkammer dominant überragt. In dieses Grab führt dich deine Suche nach den [Handschuhen von Randagulf](#). Schau doch bitte dort nach, wo das Grab dieses alten Königs in Himmelsrand zu finden ist. [Link](#)

[Zurück Rüstung](#), [Zurück Handschuhe](#), [Zurück Helm](#), [Zurück Stiefel](#), [Zurück Schild](#)

Rüstungs-Set aus Schlangenleder

Die ersten beiden Teile (Stiefel und Handschuhe) dieses vierteiligen Sets trägt der tote Abenteurer in der Höhle unterhalb von Helgen. Die beiden noch fehlenden Teile (Rüstung und Kapuze) findest du im Turm des Abenteurers. Das Mannequin, das dir gegenüber steht wenn du den Turm betrittst, hat sie im Gepäck.

[Zurück Rüstung](#), [Zurück Handschuhe](#), [Zurück Helm](#), [Zurück Stiefel](#)

Uraltes leichtes Akavirii Rüstungs-Set

Dieses Set findest du in der alten Akavirii-Ruine, die du im Verlauf deiner Suche nach dem [Ring des Phynaster](#) aufsuchen musst. Die einzelnen Teile dieses fünfteiligen Sets erscheinen auf den Podesten, die du benutzen musst, damit du an den Ring kommst. Schau doch bitte unter dem Abschnitt des Rings nach, wo diese Ruine genau liegt. [Link](#)

[Zurück Rüstung](#), [Zurück Handschuhe](#), [Zurück Helm](#), [Zurück Stiefel](#), [Zurück Schild](#)

Halskette des Schützen

Noch ein Artefakt, das nicht direkt an einem Ort in Himmelsrand versteckt ist, sondern mit dem ins Spiel integrierten Zufallsgenerator als Loot in Truhen oder den Überresten von Boss-Gegnern auftaucht. Sorry, du wirst etwas Geduld aufbringen müssen. Der Zufall ist halt nun mal in erster Linie eins... zufällig. 😊

[Zurück](#)

Alessias Ring

Diesen Ring findest du im Turm des alten Zauberers. Er liegt auf der vorletzten oberen Ebene auf einem Regalbrett über dem Bett, das in einer Nische neben dem Kartentisch steht.

Wo der Turm ist und was du tun musst, um ihn zu finden steht im Abschnitt über den [Stab von Hasedoki](#). Schau doch bitte dort nach. [Link](#)

[Zurück](#)

Akavirii Dai-Katana

Du findest dieses Katana in der alten Akavirii-Ruine, die du im Verlauf deiner Suche nach dem [Ring des Phynaster](#) aufsuchen musst. Der Chef der Akavirii-Geister in der Ruine haut mit diesem Katana auf dich ein. Mach ihn fertig und du hast die Waffe. Schau doch bitte im Abschnitt des Rings nach, wo diese Ruine ist. [Link](#)

[Zurück](#)

Antikes Dunmerschwert

Du findest das Schwert im Turm des toten Abenteurers auf der obersten Etage. Es hängt an einem Waffenhalter an der Wand im Schlafzimmer.

[Zurück](#)

Antiker Dunmerstreitkolben

Du findest den Streitkolben im Turm des toten Abenteurers auf der obersten Etage. Er hängt an einem Waffenhalter an der Wand im Schlafzimmer.

[Zurück](#)

Daedrisches Katana

Im Turm des toten Abenteurers steht gegenüber der Eingangstür ein Mannequin mit Waffenständern. Das Katana ist auf dem Ständer rechts.

[Zurück](#)

Eleidons Schwert

Wo du [Eleidons Schild](#) findest, liegt auch Eleidons Schwert herum. Sei doch bitte so nett und schau dort nach. [Link](#)

[Zurück](#)

Eisenholzbogen

Der Bogen liegt neben der Leiche des toten Abenteurers in der Höhle unterhalb Helgen.

[Zurück](#)

Königsschwert

Wie der Name schon sagt handelt es sich um das Schwert eines Königs. Um genau zu sein um das Schwert König Haralds. Von daher ist es eigentlich nur logisch, dass das Schwert dort ist, wo sich die sterblichen Überreste dieses alten Königs befinden. In seinem Grab. Wo das Grab ist steht im Abschnitt über die [Handschuhe des Randagulf](#). Schau doch bitte dort nach. [Link](#)

[Zurück](#)

Meisterliches Akavirii-Katana

Diese Waffe ist in der alten Akavirii-Ruine, in der du den [Ring des Phynaster](#) findest. Es erscheint auf dem linken Sockel an der Stirnwand der Ruine, wenn du das Rätsel der fünf Podeste löst. [Link](#) zum Abschnitt des Rings.

[Zurück](#)

Uraltes Akavirii-Katana

Das ist die Waffe mit der die Geisterwachen bei der alten Akavirii-Ruine auf dich losgehen. Du solltest also etliche von den Dingen einsacken können, wenn du die Überreste dieser geisterhaften Knochenhaufen plünderst. Ausserdem liegt auch noch eins dieser Schwerter auf einem Sockel in der Ruine. Die Ruine besuchst du auf deiner Suche nach dem [Ring des Phynaster](#). Sei doch bitte so nett und schau dort nach, wo die Ruine ist. [Link](#)

[Zurück](#)