Prüfung der Erhabenen –

BR / DB = Text before Riddle (D=Dialog)

AR / DA = Text after Riddle

R = Riddle normal/ boss

WI = Text with Item (after pressing „Continue“-arrow)

Mx = Bewegungsmöglichkeit x (x=n,o,s,w)

IT: Item Text bei Erhalt des Items

%n = Name des Spielers

MU= Music Trigger

s

%g = Geschlecht des Spielers

Texte/ Story

**1:** MU: Snow.mp3

BR:

%n: Wo bin ich? Was ist passiert? Ich kann mich an nichts mehr erinnern… Ich sollte mich zunächst aus diesem Schneegebiet entfernen. Lange halte ich das wahrscheinlich nicht durch… bei diesen Temperaturen.

Mo:

Osten: Geht tiefer in den Wald hinein.

**2:** BR:

%n: Hier gibt es nicht wirklich viele Möglichkeiten, sich zu verlaufen. Der Wald ist viel zu dicht, um Umwege zu gehen. Ich sollte besser dem Weg nach Süden folgen. Hoffentlich finde ich bald eine Antwort auf meine Fragen…

Ms:

Süden: Schlagt den Weg zur Doldenvan-Passage ein.

Mw:

Westen: Geht zurück zur Lichtung, an der Ihr aufgewacht seid.

**3:** BR:

%n: Ein umgestürzter Baum blockiert die Straße nach Süden… Offenbar lichtet sich der Wald dort etwas. Vielleicht kann mir der Besitzer dieses Gehöfts helfen.

Mn:

Norden: Geht zurück in den dichten Teil des Waldes.

Ms (w. Item):

Süden: Zerschlage den Baumstamm mit der mystischen Axt und verlasse den Wald.

Mw:

Westen: Betretet das Gehöft.

**4:** DB:

%n: Hier ist es schön warm, ich wünschte ich könnte ewig hier bleiben. Soweit ich das erkennen kann, ist das hier eine Holzfällerhütte… all die Sägen hier an den Wänden.

Holzfäller: Grüße, Wanderer. Was verschlägt Euch in meine Hütte?

%n: Ich weiß es selber nicht… Ich muss nach Süden und hatte gehofft, ihr könntet mir mit der versperrten Straße nach Süden weiterhelfen.

Holzfäller: Ach ja, die Frostwinde waren wohl wieder am Werk. Seit Neustem wüten sie hier durch die Zittergipfel und keiner kann es sich wirklich erklären. Muss wohl mit dem Erscheinen der Drachen zusammenhängen…

%n: Drachen?!

Holzfäller: Keine Angst, es ist nur ein Mythos. Lasst Euch davon nicht abhalten. Ich helfe Euch gerne, wenn ihr mir bei einem kleinen Problem helft, was mich schon länger beschäftigt.

%n: Natürlich.

R:

1 normales Rätsel, Kategorie 1

DA:

Holzfäller: So einfach hätte ich mir das gar nicht vorgestellt, danke. Hier, nehmt diese Axt. Ich habe sie gestern in einer Ranke gefunden, die hier im Schnee lag. Witzig, nicht? Eine Ranke hier im Schnee. Braucht sie mir auch nicht zurückbringen. Ich habe sowieso bessere Äxte. Also dann, gute Reise. Passt nur auf Issormir, den Eiswurm, der seit Wochen diese Gegend heimsucht, auf. Möge Dwayna Euch beschützen.

%n: Danke. Euch auch.

IT:

Ihr erhaltet die mystische Holzfälleraxt aus den Zittergipfeln.

Mo:

Osten: Verlasst das Gehöft.

**5:** BR:

%n: Gut, dass dieser Wald hinter mir liegt. Ich habe gar nicht bemerkt, dass ich von so hohen Bergen umgeben bin. Mir bereiten nur die Drachen ein wenig Sorge… und dieser Issormir… wahrscheinlich nur dumme Gerüchte.

Mn:

Norden: Betretet den Wald.

Mo:

Osten: Geht in Richtung Maulent-Gipfel.

Ms:

Süden: Besteigt die verschneite Anhöhe.

**6:** BR:

%n: Hier ist es definitiv zu steil. Selbst erfahrene Bergsteiger kommen hier nicht weiter. Ich will auch gar nicht an die Lawinen denken, die hier runter kommen könnten. Besser, ich kehre um.

Mw:

Westen: Kehrt zur Gabelung zurück.

**7:** BR:

%n: Ich nähere mich dem Gipfel. Der Schnee peitscht mir ins Gesicht. Etwa wieder einer dieser Frostwinde, von denen der Holzfäller gesprochen hat? Ich muss aufs Schlimmste gefasst sein.

Mn:

Norden: Geht zur Gabelung zurück.

Ms:

Süden: Erklimmt den Hochgipfel.

**8:** BR:

%n: Tolle Aussicht hier oben. Schnee, Schnee und nochmal Schnee. Im Westen sehe ich einen Gletscher. Sieht bewacht aus. Auf jeden Fall sollte ich dort ohne Rechtfertigung nicht lang.

Mn:

Norden: Steigt den Berg in Richtung des Waldes hinab.

Ms:

Süden: Seilt Euch in den Abgrund hinab.

Mw (w. Item, sonst Tod):

Westen: Betretet den bewachten Gletscher.

**9 (w. Item):** DB:

Wache: Halt, sofort stehen bleiben. Svaard empfängt keine Besucher. Identifiziert Euch.

%n: Ich habe den Kopf Issormirs dabei. Mir wurde befohlen, den Eiswurm zu töten, der seit Wochen terrorisiert.

Wache: Eintreten.

%n: (Wer ist Svaard? Ich habe da ein ganz mieses Gefühl…)

Mo:

Osten: Verlasst den Gletescher.

Ms:

Süden: Betretet den Palast im Gletscher.

**10:** DB:

Svaard: Tretet vor.

%n: Ich habe Issormir geschlachtet. Hier ist sein Kopf.

Svaard: Schweigt. Die Macht der Erhabenen glüht in Euch. Ihr müsst sterben. Für Kralkatorrik.

MU: Svaard.mp3

R:

1 normales Rätsel, Kategorie 1 + 1 Boss-Rätsel, Kategorie 1

MU: SnowASvaard.mp3

DA:

%n: Was ist passiert? Ich wurde angegriffen, sein Schwert traf mich, aber ich konnte ihn irgendwie besiegen. Es war dasselbe Gefühl, wie bei Issormir.

Svaard: Niemand…kann…Ihn…aufhalten…

%n: Huch, er hat irgendetwas fallen gelassen. Sieht aus wie eine Art Siegel. Aber es ist eiskalt. Seine Wachen sind auch verschwunden… als hätte der Gletscher sie verschluckt. Nun aber erst mal raus aus der Kälte hier. Nachdenken kann ich auch noch später.

IT: Ihr findet das verdorbene Frostsiegel Svaards. Man sagt, sein Besitzer könne alles zu Eis erstarren lassen.

Mn:

Norden: Verlasst Svaards Palast.

**11:** BR:

%n: Es ist ziemlich dunkel hier unten, kaum zu glauben, dass oben alles weiß ist. Von Osten spüre ich eine gewisse Wärme… kann das sein?

Mn:

Norden: Erklimmt den Hochgipfel.

Mo:

Osten: Folgt der Wärme weiter nach unten.

Ms:

Süden: Geht in Richtung des Eisklamms.

**12:** BR:

%n: Ich kann kaum etwas sehen. Das Licht von oben dringt fast gar nicht bis hier unten durch. Ich sollte wohl lieber umkehren.

Issormir: Raaaaawwwwrrrrg!

%n: Was ist das?! Ein Eiswurm? Issormir! Er greift mich an!

R:

1 normales Rätsel, Kategorie 2

AR:

%n: Ich bin nicht tot? Wie habe ich das geschafft? Ich sah Zeichen, logisch anzuordnen. Hängt das mit den ganzen Geschehnissen zusammen? Naja… Issormir ist zumindest enthauptet. Ich nehme besser seinen Kopf mit. Damit kann ich bestimmt irgendetwas erreichen.

IT:

Ihr erhaltet den Kopf Issormirs.

Mn:

Norden: Verlasst den Klamm.

**13:** BR:

%n: Hier ist es erstaunlich heiß für ein verschneites Gebirge. Doch der Weg ist durch einen Erdrutsch versperrt. Hätte ich doch nur etwas, um den Erdrutsch zu entfernen…

Mo:

Osten: Verwendet Svaards Frostsiegel.

Mw:

Westen: Kehrt um.

Prüfung der Erhabenen – Map Numbers

AZ = Angezeigter Name

BG = Hintergrundbild

IF = Item Found / IR = Item Required

R = Rätsel ja/ nein/ Boss

1: AZ: Wintertau-Lichtung

BG: S1.jpg

R: nein

2: AZ: Wintertau-Wald

BG: S1.jpg

R: nein

3: AZ: Doldenvan-Passage

BG: S1.jpg

R: nein

IR: Mystische Holzfälleraxt

4: AZ: Alpenzur-Gehöft

BG: S1.jpg

R: ja

IF: Mystische Holzfälleraxt (Loot vom Rätsel)

5: AZ: Eissteppen

BG: S3.jpg

R: nein

6: AZ: Maulent-Gipfel

BG: S3.jpg

R: nein

7: AZ: Schneeanstieg

BG: S3.jpg

R: nein

8: AZ: Hochgipfel

BG: S3.jpg

R: nein

IR: Kopf Issormirs

9: AZ: Gletschergraben

BG: S4.jpg

R: nein

10: AZ: Svaards Eisschollenpalast

BG: S4.jpg

R: 1x + 1xBoss

IF: Verdorbenes Frostsiegel (Loot vom Boss)

11: AZ: Abgrund der Verzweiflung

BG: S2.jpg

R: nein

12: AZ: Nebelriss-Klamm

BG: S2.jpg

R: ja

IF: Kopf Issormirs (Loot vom Rätsel)

13: AZ: Erdrutsch-Tiefen

BG: S2.jpg

R: nein

IR: Verdorbenes Frostsiegel

14: AZ: Dämonenschlund

BG: L3.jpg

R: nein

15: AZ: Urteilsfelsen

BG: L3.jpg

R: nein

IR: Machete

16: AZ: Aschen-Senke

BG: L1.jpg

R: ja

IF: Flammenbrecher-Fragment (Loot des Rätsels)

17: AZ: Rußberne

BG: L3.jpg

R: nein

18: AZ: Geheimes Basislager

BG: L1.jpg

R: ja

IF: Flammenbrecher-Fragment (Loot des Rätsels)

19: AZ: Mahlstromgalle

BG: L1.jpg

R: ja

IF: Flammenbrecher-Fragment (Loot des Rätsels)

20: AZ: Mahlstromkern

BG: L1.jpg

R: ja

IF: Flammenbrecher-Fragment (Loot des Rätsels)

21: AZ: Höllenschlund-Fälle

BG: L2.jpg

R: nein

22: AZ: Herz des Vulkans

BG: L2.jpg

R: nein

IR: 4x Flammenbrecher-Fragment

23: AZ: Igni Castrum

BG: L2.jpg

R: nein

IR: Geschnitztes Totem

24: AZ: Gaherons Höllenschrein

BG: L4.jpg

R: 2x Boss

IF: Magmatisches Zepter (Loot vom Boss)

25: AZ: Trügerische Gaslöcher

BG: L2.jpg

R: nein

26: AZ: Dysphorischer Rand

BG: L1.jpg

R: nein

27: AZ: Aufstieg des Helden

BG: L3.jpg

R: nein

28: AZ: Signalgipfel

BG: L3.jpg

R: nein

IF: Geschnitztes Totem

29: AZ: Vermoderter Pass

BG: L3.jpg

R: nein

30: AZ: Zentrallager

BG: J1.jpg

R: nein

31: AZ: Rankenwand

BG: J1.jpg

R: nein

IR: Rankenzorn-Flöte

32: AZ: Exhumierte Anhöhe

BG: J1.jpg

R: nein

IF: Machete

33: AZ: Domäne des Drachen

BG: J1.jpg

R: nein

34: AZ: Kralkatorriks Vermächtnis

BG: J2.jpg

R: 3x Boss

IF: Rankenzorn-Flöte

35: AZ: Mattierte Baumkrone

BG: J3.jpg

R: nein

36: AZ: Güldener Abstieg

BG: J3.jpg

R: nein

37: AZ: Tarir Die Vergessene Stadt

BG: J4.jpg

R: nein

38: AZ: Vergoldete Senke

BG: J4.jpg

R: nein

39: AZ: Versiegelter Durchgang

BG: J4.jpg

R: nein

40: AZ: Thron der Luminatin

BG: J4.jpg

R: ja 🡪 Easteregg

41: AZ: Halle der Gefallenen

BG: J4.jpg

R: nein

42: AZ: Zentrale Kammer

BG: J4.jpg

R: nein

43: AZ: Prüfung der Erhabenen

BG: J4.jpg

R: 3x normal, 3x Boss+