Prüfung der Erhabenen –

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

AR / DA = Text after Riddle

R = Riddle normal/ boss

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

IT: Item Text bei Erhalt des Items

%n = Name des Spielers

MU= Music Trigger

DM= Death Message + TP-Raum

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:** DM:

Die bewaffneten Wachen nehmen Euch gefangen und töten Euch. Game Over. (TP in Raum 1)

DB(w. Item):

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 3 + 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.

IT:

Ihr erhaltet den Kopf Issormirs. Er sieht sehr wertvoll aus.

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.

**14:** MU: Lava.mp3

BR:

%n: Der Erdrutsch! Das Siegel hat ihn zu Eis verwandelt, welches dann wegen der Hitze hier geschmolzen ist. Genial! Aber wo bin ich denn jetzt hier gelandet? Ein unterirdischer Vulkan? Ich kann nördlich von hier eine Art Lager erkennen. Vielleicht sollte ich mal nachfragen.

Mn:

Norden: Geht zum Basislager.

Ms:

Süden: Geht bergauf zum Urteilsfelsen.

Mw:

Westen: Verlasst das Vulkangebiet.

**15:**

BR:

%n: Bei Dwayna! Was ist denn hier passiert? Eine gigantische Rankenwand blockiert den Weg nach Osten. Es ist unmöglich, weiterzugehen. Etwas stimmt hier nicht. Ich sollte später wiederkommen…

Mn:

Norden: Geht zurück zum Vulkan.

Mo (w. Item):

Osten: Zerschneidet die Rankenwand.

**16:**  MU: Lava2.mp3

DB:

%n: Grüßt Euch, könnt Ihr mir vielleicht in dieser Gegend hier weiterhelfen?

Explorator: Natürlich, wir sind die Exploratoren und erforschen den Mahlstrom seit vier Jahren! Insofern kennen wir uns hier perfekt aus.

%n: Der Mahlstrom?

Explorator: Ich merke, Ihr kommt nicht von hier. Ihr befindet euch direkt neben einem gigantischen unterirdischen Vulkan- und Höhlensystem. Wir nennen es den „Mahlstrom“. Wir haben hier in der Aschen-Senke unser Basislager für die Expeditionen aufgeschlagen, um die Geheimnisse dieses Vulkans zu lüften.

%n: Vielen Dank! Ist es denn gefährlich, hier ohne Begleitung herumzulaufen?

Explorator: Nein, nein. Das Gebiet ist größtenteils gesichert. Solange Ihr Gaheron in seiner Festung in Ruhe lasst, sollte Euch nichts zustoßen.

%n: Gaheron?

Explorator: Euch muss man aber auch alles erklären. Gaheron Baelfeuer ist ein widerliches Geschöpf, vollgestopft mit Machtgier und bösem Willen. Irgend so ein Katzenwesen, können wir uns hier kaum vorstellen.

%n: Böser Willen… das kommt mir bekannt vor. Sagt Euch der Name Svaard irgendetwas?

Explorator: Hmm, habe ich schon mal gehört. Soll ein Jäger in den Zittergipfeln sein. Mit riesigem Palast in einer Eisscholle.

%n: Er erzählte irgendetwas von „Erhabenen“ und „Kralkatorrik“. Wisst Ihr etwas darüber? Mir bereitet das alles ein wenig Sorgen im Moment…

Explorator: Unmöglich. Kralkatorrik ist vor Jahrtausenden ausgestorben. Er war laut Mythos ein Drache, der in den fernen östlichen Wäldern gelebt hat. In welchem Kontext hat Svaard dies zu Euch gesagt?

%n: Naja, er hat mir irgendetwas von den „Erhabenen“ erzählt und mich dann angegriffen, während er „Für Kralkatorrik“ gebrüllt hat. Ich kann mich nur noch daran erinnern, dass er danach tot vor mir lag.

Explorator: Wenn Ihr die Wahrheit sagt, dann müssen wir hier schleunigst verschwinden. Geht zu meinen 3 Kollegen hier in der Nähe und helft ihnen beim Aufbruch. Wir haben keine Zeit zu verlieren.

%n: Warten Sie, sie haben etwas fallen gelassen… Zu spät. Ich sollte das lieber aufsammeln.

IT( Item suchen und aufsammeln):

Ihr erhaltet ein Flammenbrecher-Fragment.

Mn:

Norden: Nähert Euch den Tiefen des Mahlstroms.

Mo:

Osten: Begebt Euch auf eine nahe gelegene Anhöhe.

Ms:

Süden: Verlasst das Basislager.

Mw:

Westen: Dringt tiefer in die Aschen-Senke vor.

**17:** BR:

%n: Hier hat man einen guten Überblick über das Lager. Im Norden und Westen sehe ich weitere Exploratoren. Ich sollte beim Aufbruch helfen, obwohl ich noch nicht weiß, wozu das alles…

Mw:

Westen: Kehrt in das Lager zurück.

**18:** DB:

Explorator: Seid ihr der Reisende, der von Kralkatorrik erzählt hat?

%n: ICH habe nicht von ihm erzählt, eigentlich war das Svaard.

Explorator: Egal, helft mir hier. Sonst sind wir alle beide bald nur noch Asche.

%n: Es hat keinen Sinn, den jetzt noch weiter zu befragen. Ich sollte ihm lieber helfen.

R:

1 normales Rätsel, Kategorie 1

DA:

Explorator: Danke vielmals. Nehmt bitte dieses Fragment. Ich habe es heute bei den Ausgrabungen gefunden. Ihr könnt bestimmt etwas damit anfangen.

%n: Wer oder was sind die „Erhabenen“?

Explorator: Ein Gerücht. Nichts weiter. Es gibt keine übernatürlichen Kräfte. Niemand kann mit Hilfe seines Verstandes Macht erzeugen.

%n: Danke…

IT:

Ihr erhaltet ein Flammenbrecher-Fragment.

Mn:

Norden: Geht in Richtung der Lava.

Mo:

Osten: Kehrt zum Hauptlager zurück.

**19:** DB:

Explorator: Da seid ihr ja. Bitte helft mir, das Lager abzubauen.

%n: Hatte nichts anderes vor…

R:

1 normales Rätsel, Kategorie 2

DA:

%n: Kann ich Euch noch zu den Ranken hier in der Gegend befragen?

Explorator: Wir sind hier unter einem Dschungel, da ist es doch kein Wunder, mal ab und zu eine Ranke zu finden. Meint Ihr nicht?

%n: Es ergibt keinen Sinn, dass sich die Ranken so willkürlich anordnen, wie ich sie manchmal sehe.

Explorator: Wer versteht schon die Natur… Hier, für Eure gute Arbeit!

IT:

Ihr erhaltet ein Flammenbrecher-Fragment.

Mo:

Osten: Folgt dem Strom der Lava.

Ms:

Süden: Geht zurück in die Aschen-Senke.

**20:**  DB:

Explorator: Vorsicht! Wenn ihr hier hinunterfallt, seid ihr gebraten.

%n: Ich passe schon auf. Kann ich Euch ein Paar Fragen stellen?

Explorator: Wenn das mit Kralkatorrik stimmt, dann sollten wir jetzt erstmal aufbrechen. Helft mir bitte.

R:

1 normales Rätsel, Kategorie 3

DA:

Explorator: Vielen Dank.

%n: Also, zu meiner Frage. Was wisst Ihr über Gaheron?

Explorator: Er ist ein hundsgemeiner Kerl. Passt auf jeden Fall auf vor ihm… Er wurde zwar seit längerem nicht mehr in seiner Festung gesehen, doch ganz sicher ist das dennoch nicht. Ich beantworte Euch auf dem Weg nach Norden mehr Fragen. Wir sollten nur erst einmal aufbrechen. Auf dem Weg kommen wir übrigens auch an Gaherons Festung vorbei, falls Ihr Euch ein Bild machen möchtet. Hier, das habe ich für Euch. Es wird Euch vielleicht helfen, im Norden durch die Flammenwand zu kommen.

IT:

Ihr erhaltet ein Flammenbrecher-Fragment.

Mn:

Norden: Geht den Steilpfad neben den Lavafällen hinab.

Ms:

Süden: Kehrt ins Basislager zurück.

Mw:

Westen: Folgt den Lavafällen zum Ursprung.

**21:** BR:

%n: Hier ist es extrem steil, ich sollte vorsichtig sein. Mir bereiten nur die Informationen von gerade eben ein wenig Kopfschmerzen. Wer ist Gaheron? Und was, wenn ich ihm begegne?

Mo:

Osten: Geht zum Herz des Vulkans.

Ms:

Süden: Steigt den Weg in Richtung Basislager hinauf.

**22:** BR:

%n: Hier teilt sich der Weg. Weiter im Osten sehe ich eine monströse Festung… Dürfte wohl Gaherons Festung sein. Der Weg nach Norden ist durch eine Flammenwand versperrt.

Mn(w. Item):

Norden: Fügt Eure Flammenbrecher-Fragmente zu einem Stein zusammen und passiert damit die Flammenwand.

Mo:

Osten: Betretet die brennende Festung.

Mw:

Westen: Geht zurück zu den Lavafällen.

**23:** BR:

%n: Ein teuflischer Ort. Passend zu einem teuflischen Herrscher. Überall Leichenteile und Feuer. Mir persönlich etwas zu ungemütlich… Ich sehe eine Art Schrein mit leerem Sockel. Da muss sicherlich etwas rein.

Mo (w. Item):

Osten: Platziert das Totem im Sockel.

Mw:

Westen: Verlasst Igni Castrum.

**24:** DB:

%n: Das Totem ist in Flammen aufgegangen. Doch nichts ist passiert. Ich sollte besser hier verschwinden bevor…

Gaheron Baelfeuer: Ich kenne Euch nicht, Eindringling. Doch die anderen, die es versucht haben, habt Ihr gerade verbrannt auf dem Boden liegen gesehen. Mir egal. Eine Mahlzeit mehr.

%n: Wartet! Ich will Euch nichts tun, Gaheron! Ich habe nur ein paar Fragen. Was könnt Ihr mir über die Erhabenen und Kralkatorrik sagen? Ist das alles nur ein Gerücht?

Gaheron Baelfeuer: Die Erhabenen müssen vernichtet werden. Kralkatorriks Diener werden sein Werk vollbringen.

%n: (Mein Kopf tut höllisch weh, als würde jemand versuchen, darauf zuzugreifen!)

Gaheron Baelfeuer: Erhabener, hier ist die Sackgasse Eurer Reise!

MU: Gaheron.mp3

R:

2 Boss-Rätsel, Kategorien 2&3

MU: LavaAGaheron.mp3

DA:

%n: Was passiert hier?! Warum bin ich hier? Wie konnte ich ihn besiegen? Ich muss schnell hier weg und eine Antwort finden. Wenn Gaheron die Wahrheit gesagt hat, macht das alles einen Sinn. Kralkatorrik muss irgendwie am Leben sein. Am besten nehme ich mir eine von Gaherons Waffen mit; kann bestimmt nicht schaden. Sie müssen hier irgendwo liegen.

IT(Item suchen + finden):

Ihr findet Gaherons magmatisches Zepter. Ihr spürt seine Macht durch euer Blut fließen. Die Flammen dieses vom Bösen durchflossenen Zepters reichen aus, um jedes Lebewesen zu vernichten.

Mw:

Westen: Verlasst Gaherons Schrein.

**25:** BR:

%n: Ich wünschte, ich könnte auch ohne den Stein durch Feuer laufen… Vergiss es, %n. Das wird nie passieren. Ich sollte mich mehr auf meine Mission konzentrieren. Die Exploratoren sind schon weit voraus.

Ms:

Süden: Passiert die Flammen, um zurück ins Herz des Vulkans zu gelangen.

Mw:

Westen: Geht in Richtung des Randes des Vulkans.

**26:** BR:

%n: Der Weg spaltet sich schon wieder. Ich glaube, im Norden kann ich den Ausgang aus dieser Hölle hier sehen. Im Westen geht es zwar auch Bergauf, aber wohin genau, weiß ich nicht.

Mn:

Norden: Sucht den Ausgang des Vulkans.

Mo:

Osten: Geht zurück zu der Flammenwand.

Mw:

Westen: Besteigt den Rand des Vulkans.

**27:** BR:

%n Ich habe gleich den Gipfel erreicht. Mit jedem Schritt wird es merklich kühler. Ein Segen.

Mn:

Norden: Betretet den Signalgipfel.

Mo:

Osten: Kehrt zur Gabelung zurück.

**28:**  BR:

%n Gipfel und Sackgasse. Weiter komme ich nicht. Was ist denn das da hinten? Etwas Kleines scheint leicht zu glühen. Besser, ich gucke mal nach.

IT(suchen und aufheben):

Ihr hebt ein kleines geschnitztes Totem auf. Es sieht aus, als würde es irgendwo hinein passen.

Ms:

Süden: Verlasst den Signalgipfel.

**29:** BR:

%n: Endlich bin ich raus aus dem Vulkan. Östlich von mir sehe ich zum ersten Mal seit langer Zeit wieder etwas Grünes. Wo ist denn nur der Explorator-Trupp hin?

Mo:

Osten: Betretet den Rankenzorn-Dschungel.

Ms:

Süden: Kehrt in den Vulkan zurück.

**30:** MU: Jungle.mp3

BR:

%n: Autsch, überall Dornen. Alles halb verdorrt. Nach einem gesunden Dschungel sieht mir das aber nicht aus. Ich habe auch wieder leichte Kopfschmerzen. Hoffentlich finde ich bald die Exploratoren wieder…

Mo:

Osten: Geht tiefer in den Dschungel hinein.

Mw:

Westen: Verlasst den Dschungel.

**31:** BR:

%n: Schon wieder eine Rankenwand im Süden?? Das kann nichts Gutes verheißen. Die Kopfschmerzen werden stärker. Ich nähere mich wohl dem Bösen. Vielleicht beendet dies meine Reise… Vielleicht muss ich mich einfach meinem Schicksal stellen.

Mo:

Osten: Geht in das Herz des Rankenzorn-Dschungels hinein.

Ms(w. Item):

Süden: Blast in Eure Flöte und lasst die Rankenwand verschwinden.

Mw:

Westen: Kehrt um in Richtung Vulkan.

**32:** BR:

%n: Das verbirgt sich also hinter den Ranken! Tausende Leichen. Kralkatorrik hat wahllos unschuldige Menschen umgebracht. Da liegen auch die vier Exploratoren! Völlig zerfetzt. Sie haben es nicht geschafft. Kralkatorrik hat seinen Tribut gezahlt. Aber ich bin aus der Sache noch nicht draußen. Am besten schaue ich mal, was ich mir hier Nützliches mitnehmen kann.

IT(suchen+aufheben):

Ihr nehmt die Machete eines toten Explorators an Euch. Sie sollte stark genug sein, um die restlichen Ranken zu zerschneiden.

Mn:

Norden: Verlasst den Leichenhügel.

**33:** BR:

%n: Ich spüre es. Südlich von mir ist etwas. Etwas Mächtiges. Etwas Lebendiges. Meine Kopfschmerzen sind nicht auszuhalten. Ich sollte nicht ohne entsprechende Waffe fortfahren. Sonst könnte wirklich mein letztes Stündchen geschlagen haben.

Ms:

Süden: Betretet die Quelle Eurer Kopfschmerzen.

Mw:

Westen: Geht zurück in den Dschungel.

**34:** DM:

Ihr seht die Silhouette eines Wesens, doch bevor ihr blinzeln könnt, seid ihr tot. Game Over. (TP in Raum 14)

DB(w. Item):

%n: Zeigt Euch! Wer seid ihr?!

KRALKATORRIK: ICH BIN ÜBERALL! IHR KÖNNT MICH NICHT BEZWINGEN! IHR ENDET GENAU SO, WIE ES DIE ANDEREN ERHABENEN GETAN HABEN!

%n: Ich bin kein Erhabener! Lasst mich gehen! Warum bin ich hier?!

KRALKATORRIK: IHR HATTET DIE MACHT, MEINE CHAMPIONS SVAARD UND GAHERON ZU BESIEGEN. NUR EIN ERHABENER BESITZT DIESE MACHT. LASST MICH EUCH AUS DEM WEG RÄUMEN.

%n: (Es hat keinen Sinn. Ich muss wohl kämpfen. Bringt es zu Ende! Gaherons Zepter wird mir helfen.)

MU: Kralkatorrik.mp3

R:

3x Boss-Rätsel, Kategorien 1,2&3

MU: Stop

DA:

%n: Er… ist besiegt. Es war wieder dasselbe Gefühl, wie bei Svaard und Gaheron. Es lässt sich schwer beschreiben… Ist es jetzt vorbei? Was geschieht jetzt mit mir...

Stimme: Erhabener, ihr habt den Fluch gebrochen. Ich warte im Süden auf Euch, damit Ihr Euch der Prüfung stellen könnt.

%n: Prüfung? Oh… die Stimme ist wieder weg…

IT:

Die Ranken, aus denen das Abbild Kralkatorriks zusammengesetzt war, formen sich zu einer Flöte. Mit ihr lässt sich die nächstgelegene Rankenwand entfernen.

Mn:

Norden: Verlasst den Ort Kralkatorriks.

**35:** MU: Jungle2.mp3

BR:

%n: Das hat sich also hier verborgen! Ein weiterer Wald? Zumindest die Baumkronen. Ein Weg führt nach unten. Mal sehen, wo er hin führt…

Mn:

Norden: Geht den Weg hinab.

Mw:

Westen: Kehrt um in Richtung des Vulkans.

**36:** DB:

Stimme: Hier entlang. Es ist nicht mehr weit bis zum heiligen Ort.

%n: Das klingt Spannend. Doch wo führt mich diese Stimme hin? Etwa dieser kleine Tempel vor mir?

Mo:

Osten: Betretet Tarir.

Ms:

Süden: Geht den Weg wieder hinauf.

**37:** DB:

Stimme: Willkommen in Tarir, der Vergessenen Stadt. Die Erhabenen haben sie vor Jahrtausenden aus purem Gold errichtet, um hier in Frieden zu leben und zu lernen.

%n: Bitte nicht so schnell. Wer genau bist du?

Stimme: Ich bin nur die Stimme deines Unterbewusstseins. Du bist schließlich ein Erhabener.

%n: Was ich schon die ganze Zeit wissen will. Was ist ein Erhabener? Ich wurde deswegen schon dreimal fast getötet.

Stimme: Ein Erhabener ist eine Inkarnation aus Wissen. Er verwendet das Wissen, um Macht zu erzeugen und ist somit eine Gefahr für die übrigen Machthaber. Du bist der letzte Überlebende Erhabene. Deswegen wollte Kralkatorrik dich mit seinen Champions loswerden, damit er die Macht behält.

%n: Ich verstehe. Und warum sollte ich jetzt in diese Stadt kommen?

Stimme: Sieh dich in Ruhe um und erfahre mehr über die Vergangenheit und dein Dasein. Ich erwarte dich bei der Prüfung, südlich der zentralen Kammer.

Mn:

Norden: Betretet die vergoldete Senke.

Mo:

Osten: Geht in die zentrale Kammer.

Mw:

Westen: Verlasst Tarir.

**38:** DB:

%n: Ich bin also eine Inkarnation aus Wissen… Deswegen konnte ich mich wohl durch das Lösen von Rätseln verteidigen. Und als letzter Erhabener stand ich also Kralkatorrik im Weg… Aber war er nicht schon seit langer Zeit tot?

Stimme: Kralkatorrik an sich starb vor langer Zeit durch die Kriegerin Dwayna. Er riss sie mit in den Tod. Sie wurde daraufhin als Göttin des Schutzes und des Lebens wiedergeboren; Kralkatorriks Böser Geist ruhte jedoch weiterhin in der Welt und befiel verschiedene Wesen. Die Gestalt, die Ihr im Dschungel besiegt habt, waren Kralkatorriks letzte Überreste. Das Gleichgewicht in der Welt wird sich wieder einpendeln. Fragt sich nur, in welchem Jahrtausend nach unserer Zeit das geschehen wird.

Mn:

Norden: Geht die Treppe hinab.

Mo:

Osten: Betretet die Halle der Gefallenen.

Ms:

Süden: Geht zum Eingang von Tarir.

**39:** DB:

%n: Was befindet sich hier unten?

Stimme: Hier lebte unsere Königin. Wir nannten sie die Luminatin. Sie war der Inbegriff der puren Weisheit. Ich kann Euch hier leider nicht folgen. Dieser Durchgang ist nur für materielle Wesen zugänglich. Ich warte oben. Geht hinein und findet die Erleuchtung.

%n: Mache ich.

Ms:

Süden: Geht die Treppe wieder hoch.

Mw:

Westen: Betretet die Thronhalle der Luminatin.

**40:** BR:

%n: Dieser Raum ist prächtig geschmückt. Die Erhabenen hatten so viel Besitz. Heutzutage überhaupt nicht mehr vorstellbar. Sieht so aus, als wäre der Thron hohl. Vielleicht verbirgt sich darin etwas.

IT(suchen+finden):

Ihr findet eine merkwürdige Inschrift: 01010010 01100101 01100001 01100100 01101101 01100101

Mo:

Osten: Verlasst den Thronsaal.

**41:** DB:

%n: An den Wänden hier sind überall Schriften.

Stimme: Das hier ist die Halle der Gefallenen. Hier verewigen wir jeden Erhabenen, der gelebt hat. Wie Ihr seht seid Ihr ganz unten im Stammbaum. Schaut mal, wer hier oben steht.

%n: Mein Vater… Lord-%n. Er war also auch hier…

Ms:

Süden: Betretet die zentrale Kammer.

Mw:

Westen: Geht in die vergoldete Senke.

**42:** DB:

%n: Stimme, sagt mir, was ist meine Bestimmung.

Stimme: Die habt Ihr bereits erfüllt. Kralkatorrik endgültig zu vernichten und das Gleichgewicht wiederherzustellen. Dafür seid ihr auf die Welt gekommen und dafür geht ihr auch wieder.

%n: Heißt das, ich muss… jetzt… Abschied nehmen?

Stimme: Das Schicksal schreibt es vor. Kralkatorrik hat Narben der Finsternis bei Euch hinterlassen. Sie dürfen sich nicht erneut entflammen. Deswegen müsst Ihr auch die Prüfung ablegen. Folgt mir in den letzten Raum Tarirs. Wir werden das Ritual gemeinsam Ablegen und den Erhabenen ihre verdiente Ruhe gewähren.

Mn:

Norden: Betretet die Halle der Gefallenen.

Ms:

Süden: Legt die Prüfung der Erhabenen ab.

Mw:

Westen: Geht zurück zum Eingang von Tarir.

**43:** DB:

Stimme: Hier ist sie. Die Prüfungsstätte. Ihr werdet eine Legende, %n.

%n: Ich werde es tun. Beginnt.

MU: Tarir.mp3

R:

3x normale Rätsel, Kategorien 1-3

3x Boss-Rätsel, Kategorien 1-3

DA:

%n: Ich habe mein Werk auf dieser Welt erfüllt. Ich muss gehen.

Stimme: Nehmt Abschied. Eure Nachfolger werden in Eurem Frieden leben können. Habt Dank, %n.

Ende.

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: Geheimes Basislager

BG: L1.jpg

R: nein

IF: Flammenbrecher-Fragment

17: AZ: Rußberne

BG: L3.jpg

R: nein

18: AZ: Aschen-Senke

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: Dornengeflecht

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: nein 🡪 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+