

hinweise für die RÄTSEL DER LEGENDE DES KIRIM VAR

Nicht jeder hat Lust stundenlang InGame Rätsel zu lösen. Für diejenigen sind hier einige Hinweise enthalten.

Hinweis: Die folgenden Seiten enthalten viele Spoiler, alle Rätsel sind durch Logik eindeutig lösbar.



DAS GRAB VON NARADIF

1. PRÜFUNG: DIE STATUEN IM GRAB VON NARADIF

hinweis 1

Zwei der Hinweise beziehen sich auf die Himmelsrichtungen

hinweis 2

Drache und Jungfrau stehen für das Licht, Hexe und Bestie stehen für den Schatten

hinweis 3

Die Bestie schaut auf die Hexe

hinweis 4

Der Drache schaut auf die Hexe

2. PRÜFUNG DER WEG ÜBER DIE STACHELN

Der Himmel der Halle ist die Decke

3. PRÜFUNG DEN GÖTTERN RESPEKT ZOLLEN

Der Demütige bewegt sich auf den Knien

DIE AKTIVIERUNG DES KARTENRAUMES

Entgegengesetzte Reihenfolge wie die Lichter ausgegangen sind.

Wie komme ich in die Stadt PARNADIS?

hinweis 1

Die Gebeine der Vorväter: Dort wo wir alle einmal landen.

hinweis 2

Die Steinernen werden Euch helfen

hinweis 3

Die Julianosstatue auf dem Friedhof und die Reiterstatue in Svingrad müssen in der richtigen Reihenfolge aktiviert werden.

Wie öffne ich die Tür in der Gruft der Pest?
(optional)

Hinweis 1

Links der gesuchten Flasche befindet sich ein Tot

Hinweis 2

Die Türkise Flasche bringt den Tod

Wie entzünde ich die Flamme der Stadt
Parnadis? (optional)

Hinweis

In den Thermen der Eingangshalle und in der Stadt selber befindet sich jeweils ein Stein.