

# AURIA 2

## Kapitel 2

### MANUELA VALLEY

Lösungshilfe by Locke

Exklusiv für  
**CD ROM & Softwareservice**  
Kratz



Nachdem wir NIKOFORS krabbelnde Behausung in den Sand gesetzt haben u. er uns freudestrahlend verlassen hat, sehen wir uns um.



Wir finden eine **Eisenstange** u. gehen in die Berge.



Nach einer kurzen Wegstrecke sehen wir ein Plateau mit einer darauf stehenden Einschienenbahn.

Leider können wir es nicht erreichen, da uns der **Schlüssel für die Seilfähre** fehlt.

Wir gehen weiter in die Berge u. die Steintreppe nach oben.



Links sehen wir ein Steinpult, zu dem wir nun gehen.  
Hier werden wir schon von **MICHAEL**, dem Portalwächter erwartet  
u. instruiert!



Öffne es, und du siehst vor dir den Palast deiner Ahnen.

Nun folgen wir **MICHAELS** Anweisungen u. versuchen das Portal zu aktivieren.



Wir versuchen, das rechts eingeritzte Symbol mit den linken Ringen nachzubilden.

Dieses klappt aber nicht, da sich der äußere Steinring mitdreht.  
Nun gehen wir nach unten u. schauen uns die Steinringe an.



Im äußeren Steinkreis bemerken wir ein **Loch**, in das wir unsere **Eisenstange** stecken u. wieder nach oben gehen.  
Nun klappt unser Vorhaben, aber leider nicht so, wie wir es uns vorgestellt hatten!





Nun erscheint **MICHAEL** der uns weitere Anweisungen u. einen **Schlüssel** gibt.



Jetzt gehen wir zurück zur Fähre, um den Schlüssel auszuprobieren.



Wir öffnen den Deckel, installieren den Schlüssel u. holen mit der Kurbel die Seilfähre auf unsere Seite.  
Nun besteigen wir die Fähre, legen den Hebel um u. gelangen auf das Plateau mit der Einschienenbahn.  
Wir besteigen es, drücken den rechten unteren Button, ziehen am Hebel u. werden in einer wilden Fahrt zur Mine transportiert.





Vor der Hütte sitzt **NAFAL**, mit dem wir uns kurz über das defekte Portal u. das Zeichen der Schattenlegion unterhalten. Leider hilft uns das Gespräch nicht sonderlich u. wir gehen weiter zur Mine.



Wir schauen uns um, betätigen das Glockenspiel u. gehen wieder zu **NAFAL**, um nochmals mit ihm zu reden.



Von **NAFAL** erfahren wir, dass dort unten in der Mine **FIRD**, ein ehemaliger Henker der Schatten-Legion, lebt. Dieser ist verstoßen worden, nachdem sein Sohn **RIZAN** eine Affäre mit **MILA**, der Konkubine des Anführers der Schatten Legion, eingegangen ist. Diese Liebschaft jedoch wurde durch einen Späher beobachtet und dem Herrscher **BARGUL** Bericht erstattet.



Daraufhin wurde die Konkubine lebendig eingemauert und der Sohn sollte sterben, und zwar durch die Hand seines Vaters.

Dieser weigerte sich natürlich und wurde dann durch den Magier **GUGON**, per Beherrschungszauber gegen seinen Willen zum Mörder seines Sohnes.

Als wenn das noch nicht genug wäre, wurde ihm auch noch die Asche seines Sohnes als Trophäe ausgehändigt, als er verstoßen wurde.

**NAFALS** Frau **SARAH** bringt **FIRD** jeden Tag etwas zu essen zur Mine, weil dieser selbst nicht rauskommt.

Vielleicht kann Sie uns ja helfen, mit **FIRD** in Kontakt zu treten?!

Nun gehen wir ins Haus um **evtl. 2x** mit **SARAH** zu reden.



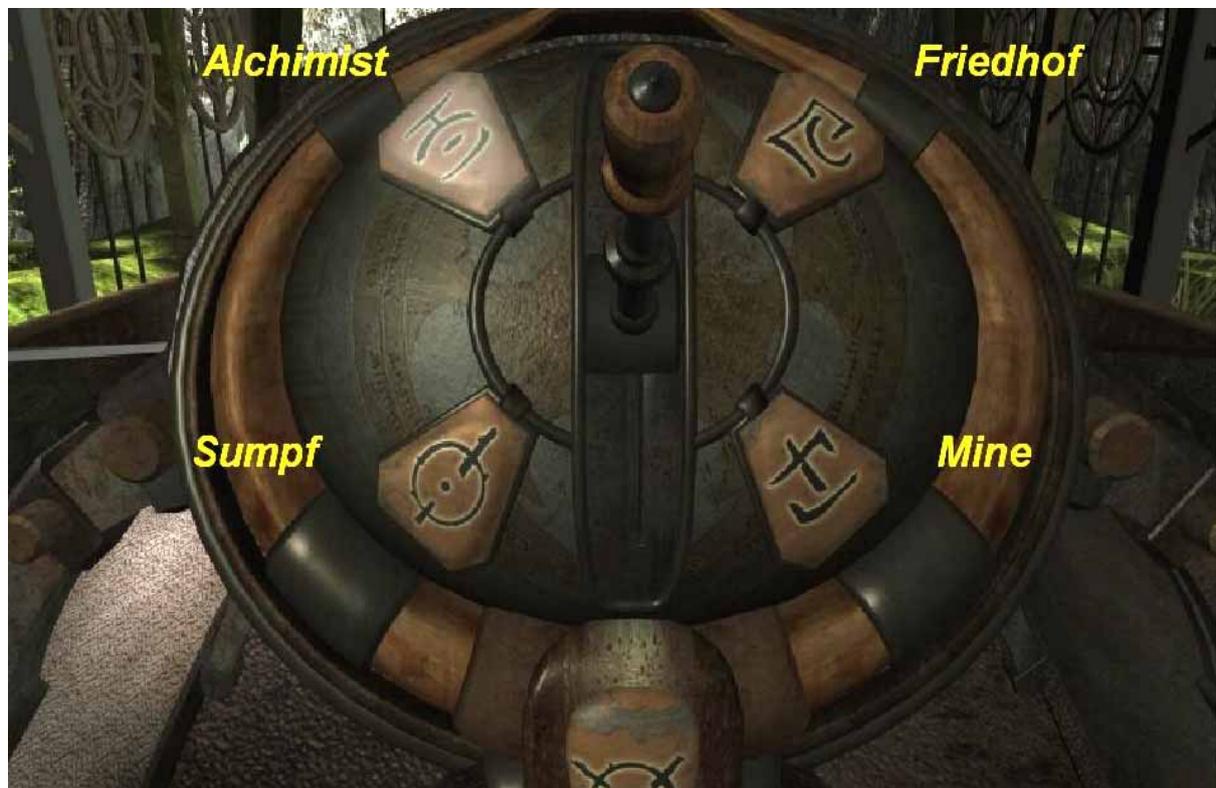
Hat er etwas von einer Tinktur namens Lukerii erwähnt?

**SARAH** erzählt uns von ihren fürchterlichen Kopfschmerzen u. einer Medizin mit dem Namen **LUKERIJ!**

Wir wollen nun versuchen, ihr zu helfen u. diese Medizin herstellen. Da wir aber nicht wissen wie, sehen wir uns noch etwas im Haus um.



Wir nehmen noch eine **Flasche** mit, verlassen das Haus, besteigen die  
Einschienebahn u. statten dem **Alchimisten** einen Besuch ab.  
Vielleicht finden wir hier etwas, um **SARAH** zu helfen!





Höflich läuten wir u. auf der linken Seite erscheint eine kleine **Konsole**, auf die wir nun unser **Amulett** anwenden u. eintreten.



**CD ROM & Softwareservice**  
*Kratz*

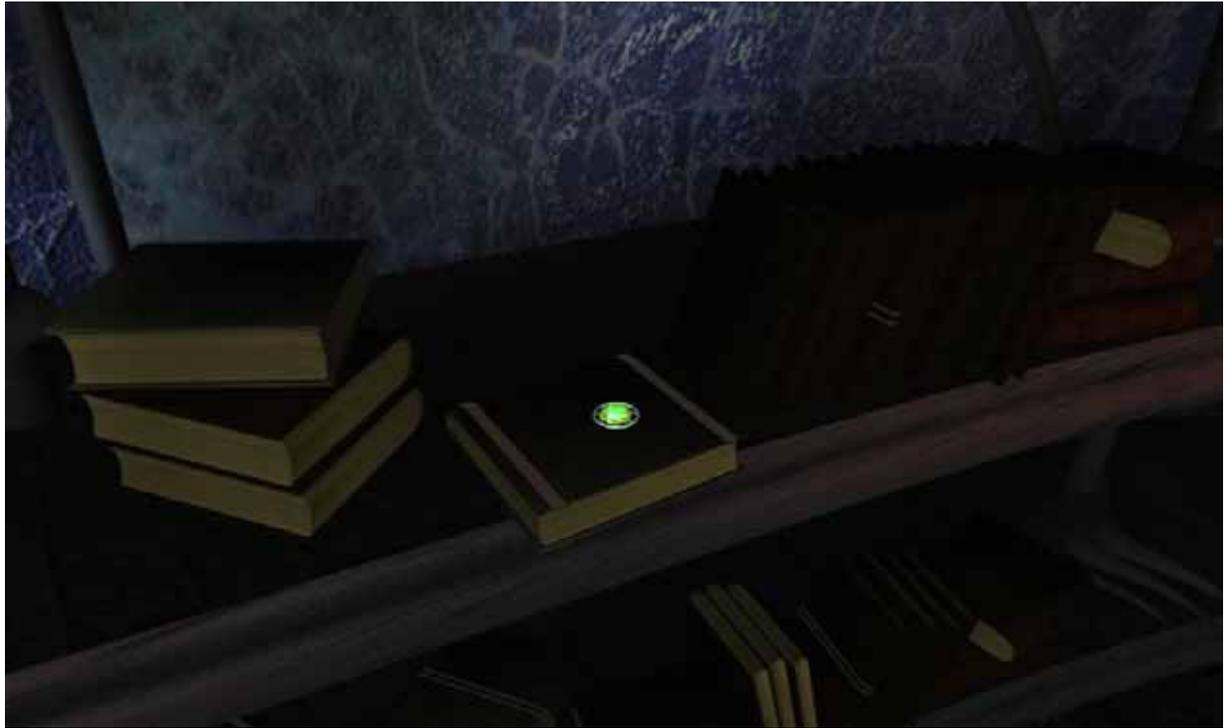
<http://www.gamepad.de/>



Nun unterhalten wir uns ausführlich mit **HIMUS** u. müssen uns als Dienstbote Nr. 247 verpflichten.  
Anschließend verlässt **HIMUS** den Raum u. wir sehen uns vorsichtig um.



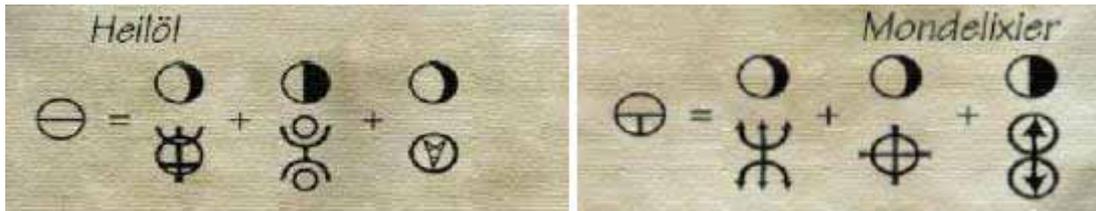
Vom Schreibtisch klauen wir **HIMUS Buch** u. gehen ins Labor.



Hier finden wir ein Buch u. studieren es sorgfältig!



Bingo, wir haben das Rezept für **SARAHS** Medizin gefunden!



Die LUKERIJ Tinktur besteht also aus **Heilöl** u. **Mondelixier**!  
Nun schauen wir uns die Symbole an.

Das **Heilöl** besteht demnach aus:

- 1 Teil Quecksilberranke
- 2 Teile Essigöl
- 1 Teil Morgentau

Das **Mondelixier** besteht demnach aus:

- 1 Teil Eichhornblut
- 1 Teil Meersalz
- 2 Teile Mondwasser



Nun stellen wir die **Flasche** unter die **Mischanlage** u. stellen das **Heilöl** her.



Das nun fertige **Heilöl** schieben wir an die Seite u. stellen auf die gleiche Art das **Mondelixier** her.



Die vollen **Reagenzgläser** leeren wir in die **Mischschale** u. diese in die **Flasche**.

Wir haben nun eine **Flasche mit Elixier** u. bringen diese zu **SARAH**.



Sarah, ich glaube, ich habe, was du brauchst.

Diese freut sich u. überreicht uns eine **Kugel**, mit deren Hilfe wir mit **FIRD** in Verbindung treten können.



Es wird dir helfen, mit Fird Kontakt aufzunehmen.

Wir verlassen SARAH u. gehen zur Mine.

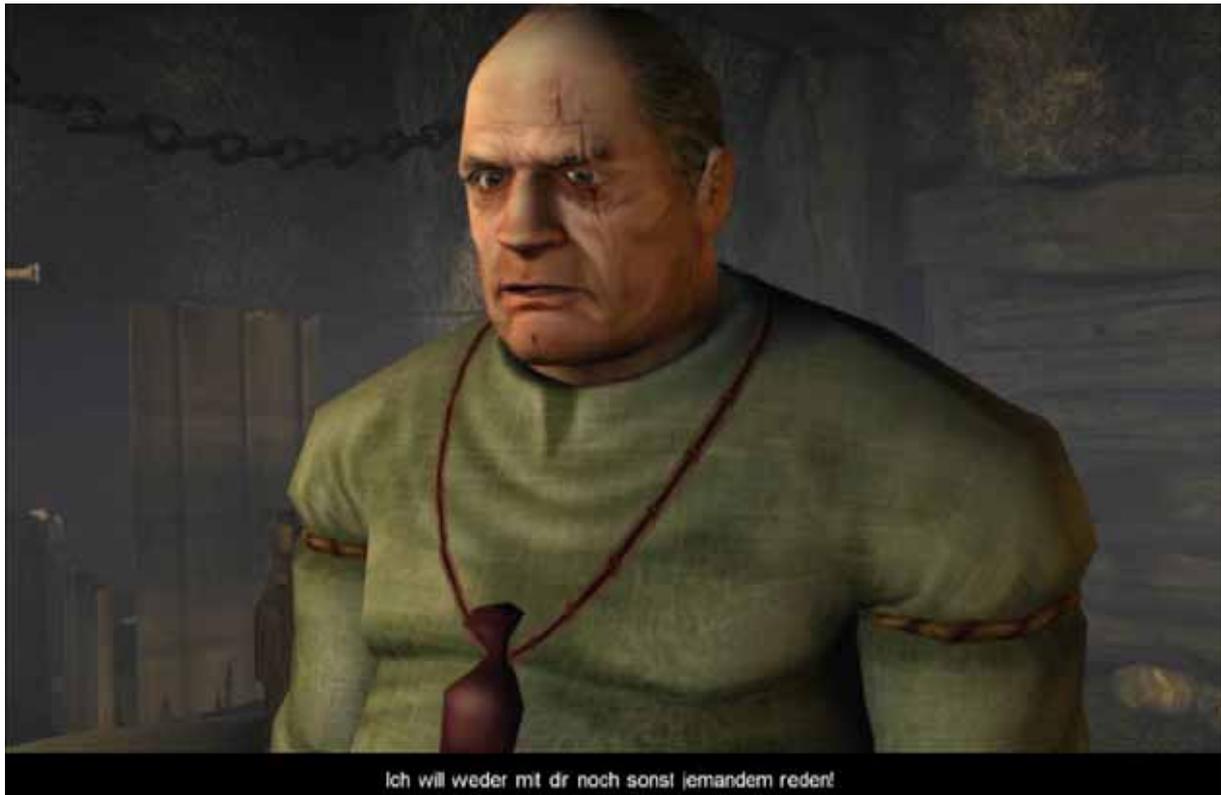


Hier legen wir die Kugel in die Vorrichtung u. spielen die Melodie, die im Hintergrund zu hören ist.

**Glocke 4 – 5 – 4 – 2 – 5 – 1.**



Die Kugel beginnt zu glühen, der Aufzug erscheint, wir betreten ihn u. statten **FIRD** einen Besuch ab.



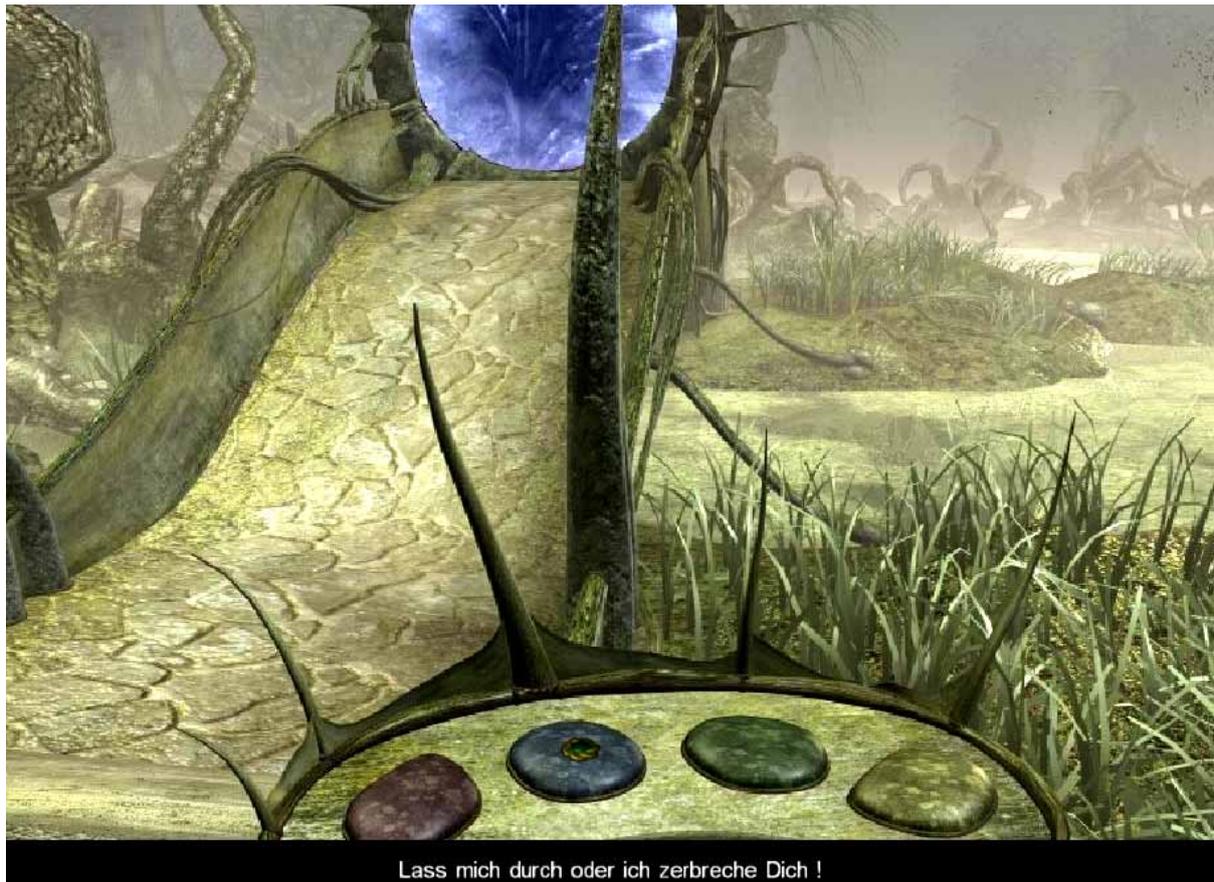
Ich will weder mit dir noch sonst jemandem reden!

Wir werden auf das Herzlichste empfangen, verziehen uns wieder u.  
gehen zu **SARAH** !



Wenn du mir nicht helfen kannst, dann scher dich weg!

Da die Medizin offensichtlich nicht geholfen hat, sind wir auch hier  
nicht gern gesehen.  
Wir nehmen die **Medizinflasche** wieder mit u. fahren in den **Sumpf**!



Lass mich durch oder ich zerbreche Dich !

Wir probieren alle Buttons aus u. beim Blauen bildet sich eine **Eiswand** die wir, dank des dezenten Hinweises, mit dem **Stemmeisen** zerschlagen.





Wir gehen durch das Tor u. stehen bald vor einem merkwürdigen Gebäude u. wollen durch die quakende Tür gehen.



Das können wir auch, landen aber immer wieder davor.  
**Das passiert nicht, wenn wir nach dem Quaken durch die Tür gehen!**

Wir treten ein u. gehen links durch die Tür.



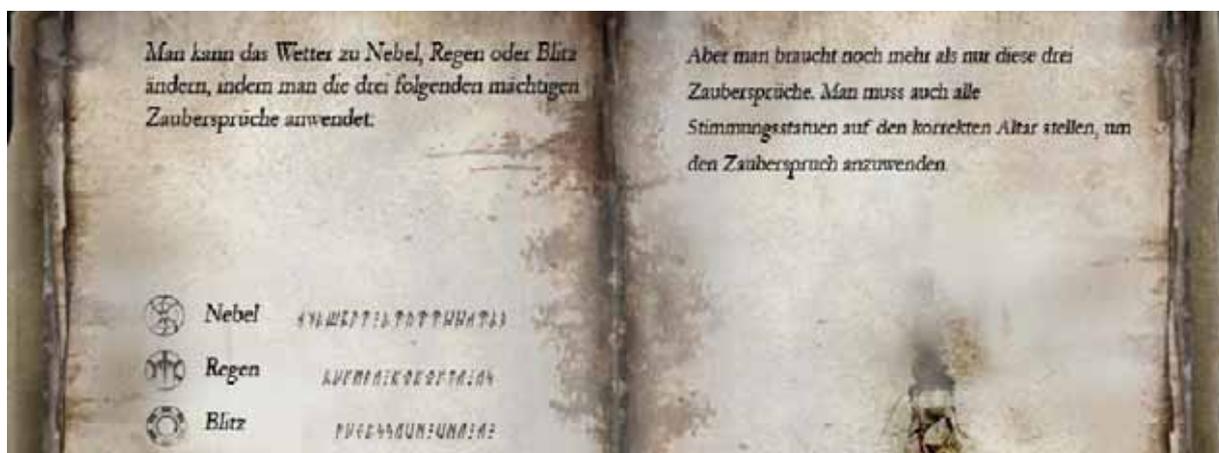
Ich bin eigentlich ein Elf. Ein ziemlich gutherziger so gar, wenn ich das sagen darf.

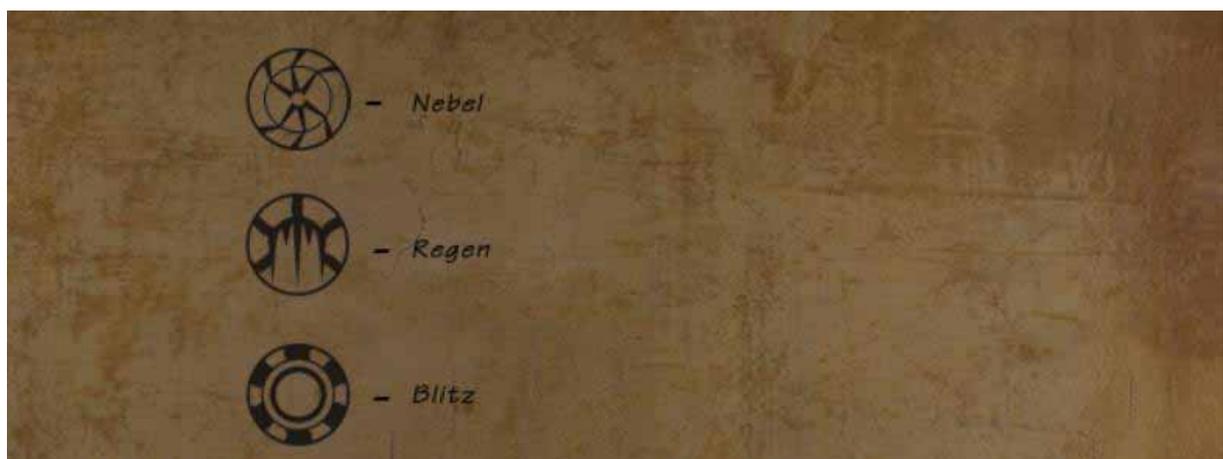
Hier treffen wir auf **REINA**, die eigentlich ein Elf ist u. unterhalten uns ausführlich (**mehrmals ansprechen**) mit ihr.

Sie würde uns gern helfen, aber sie benötigt ein **Alchemistenbuch** u. **die Asche von FIRDS Sohn**.

Wir erhalten noch einen Hinweis auf einen **Schmetterling** u. sehen uns im Zimmer um.

Im Regal steht eine **Flasche Phosphor**, die wir mitnehmen. Außerdem können wir noch in einem **Buch** lesen u. erfahren etwas über die Beeinflussung des Wetters!





Nun verlassen wir den Raum u. steigen die Leiter nach oben.



Hier können wir noch nichts machen, also steigen wir wieder nach unten u. gehen in den Sumpf.

**CD ROM & Softwareservice**  
*Kratz*

<http://www.gamepad.de/>



Kurz vor der **Portalbrücke** gehen wir nach links u. sehen im Gras einen **Schmetterling** sitzen.

Wir erinnern uns an REINAS Hinweis u. berühren ihn.  
Er fliegt weg u. ändert während des Fluges seine Farben.



Nun gehen wir zurück u. fahren zum **Alchemisten** u. die Treppe hoch.



Wir nehmen den Zauberstab u. berühren den bunten Staub in der Reihenfolge wie es der Schmetterling vorgab.



Haben wir alles richtig gemacht, können wir das **Alchemiebuch** u. **Dokumente** mitnehmen.

Um den Raum wieder verlassen zu können, müssen wir **HIMOS Buch** dafür hinlegen.

II-III-III-III

Ich bin mir sicher, das Portal der Bewahrer benötigt eine gewaltige Menge an Energie, um zu funktionieren. Soviel Energie kann nur der eines Blitzschlags gleichkommen. Aber was weiß ich schon! Ich konnte ja noch nicht einmal herausfinden, wie dieses verdammte Ding funktioniert!



II-III-III-III



Alle die üblichen Arzneien hatten keine Wirkung bei Sarahs Kopfschmerzen. Ich habe aber herausgefunden, dass das Hinzufügen einer Blüte aus dem Sumpf der Hexe zu einer ganz gewöhnlichen Medizin hervorragend wirkt. Leider blüht sie aber nur so selten.



II-III-III-III

Heute kam diese Hexe und wollte sich mein Alchemiebuch ausleihen! Natürlich habe ich es ihr nicht gegeben. Ich glaube, darüber war sie ziemlich empört. Es fehlte einer meiner Schmetterlinge, als sie gegangen war. Hm...

Was wir hier lesen, hört sich ganz interessant an.  
Mal sehen wie wir diese Informationen umsetzen können!  
Wir fahren nun in den Sumpf, um die seltene Blume zu suchen.



Wir pflücken die seltene **LUKERIA Blüte** u. fahren wieder zum Alchemisten zurück.



Hier stellen wir die Flasche unter die Mühle, öffnen sie, legen die LUKERIA Blüte hinein u. betätigen die Kurbel.



Nun sind wir im Besitz einer **Flasche LUKERIJ ELIXIER** u. machen uns auf den Weg, um SARAHS Schmerzen zu lindern.



Wir geben ihr das **ELIXIER** u. fahren zum **Friedhof**.

Von Locke verfasst, exklusiv für:

**CD ROM & Softwareservice**  
*Kratz*

<http://www.gamepad.de/>

**FRIEDHOF** *wird fortgesetzt!*

Wir machen darauf aufmerksam, dass diese Lösung unserem Copyright bzw. dem des Autors unterliegt und somit ohne Genehmigung nicht auf anderen Homepages oder in schriftlicher Form (auch nicht in Auszügen) in anderen Medien erscheinen darf. Da in letzter Zeit immer wieder dagegen verstoßen wird, bitten wir dringend um Beachtung!

**In eigener Sache: Wir sind auf Ihre Mithilfe angewiesen, denn auch das Bereitstellen, der Download von Ihnen und die Erstellung von Lösungen kostet uns Geld. Wer diese Lösung kostenlos aus dem Internet erhalten hat, der kann uns gerne zur Deckung unserer Kosten ein paar Briefmarken senden; gerne reichen wir diese auch weiter! - (L. Kratz - Arendsstr. 4 - 63075 Offenbach).**