

FURB2

Kapitel 3

FRIEDHOF / REINA

Lösungshilfe by Locke
für

CD ROM & Softwareservice
Kratz

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



Hier angekommen, gehen wir zum Tor u. hier zum Seiteneingang.
Wir betreten das Friedhofsgelände, werden aber ziemlich barsch
wieder verscheucht!



Mach, dass du weiskommst!

Nun denn, fahren wir zurück zu **SARAH**; mal sehen, wie es ihr geht.
Leider geht es ihr nicht besser u. sie weist uns ab.
Wir verlassen das Haus u. reden ausgiebig mit **NAFAL**.



Salan verlässt seinen Platz nur, wenn er die Leiche eines frisch Verstorbenen abholen muss.

Da **SALAN** nur dann den Friedhof verlässt, wenn er einen
Verstorbenen abholen muss, kommt uns eine **fiese Idee** u. wir fahren
zurück zum Friedhof.



Wir erzählen **SALAN** dass **SARAH** verstorben ist, er fährt los um ihre sterblichen Überreste abzuholen u. wir betreten den Friedhof.



Wir gehen geradeaus u. dann nach links bis kurz vor eine Krypta. Nun sehen wir links eine weiter Krypta, die wir nun betreten.



Ein Dummer schrieb diese Briefe und ein Blinder las sie. Ein Taubstummer sagte sie auf.

Wir lesen die Inschrift der Tafel u. sehen nach unten.



Nun nehmen wir die kleine Platte weg, betätigen den Hebel u. eine Steintür tut sich uns auf.



Wir betreten den Raum, öffnen den Steinsarg u. entnehmen ihm einen **Stab**.



Hier können wir nichts mehr tun, wir verlassen diese Stätte, gehen zurück zum Rondell u. nach rechts zu einer weiteren Krypta.



Wir sehen eine Nische mit **25 Kerzen** und machen uns Gedanken darüber, was diese zu bedeuten haben.



Wir wissen aber das **FIRD** jeden Tag die Asche seines geliebten Sohnes besucht, aber nicht, welche Urne es ist.



Also kippen wir die **Flasche mit Phosphor vor dem Eingang**.
Es folgt eine Videosequenz, an dessen Ende wir uns den Kerzen zuwenden.



**Wo wir mit dem Anzünden der Kerzen anfangen ist egal!
Wir klicken solange auf ein Feld bis dort eine Kerze erscheint u.
nicht wieder erlischt!**

Dann schauen wir uns die **Größe der Kerze u. die Farbe der
Flamme genau an!**

Hier hat die Kerze eine **mittlere Größe u. leuchtet **grün!**
Das bedeutet dass wir nun die **2. Kerze** in Richtung des **grünen**
Seitenteiles anzünden müssen!**

Diese Kerze hat auch eine **mittlere Größe u. leuchtet **blau!**
Also wird nun die **2. Kerze** in Richtung des **blauen** Seitenteiles
angezündet.**

Diese Kerze ist **klein u. leuchtet **rot!**
Also wird die **nächste Kerze** in Richtung des **roten** Seitenteiles
angezündet, usw.**





Haben wir es geschafft, öffnet sich die Tür u. wir treten ein.



Nun **löschen** wir, links der Stufen, die **Kerzen** u. können nun FIRDS Fußspuren genau erkennen.



Wir zünden die Kerzen wieder an u. nehmen die **Urne** (2. von rechts), mit.



Da wir nun das **Alchemiebuch** u. die **Asche von FIRDS Sohn** haben, machen wir uns auf den Weg zu **REINA** u. verlassen den Friedhof.

----- **Speichern** -----



In diesem Moment kommt **SALAN** zurück u. wir müssen uns **sehr schnell** verstecken.
Ansonsten nimmt uns **SALAN** die Urne wieder ab!

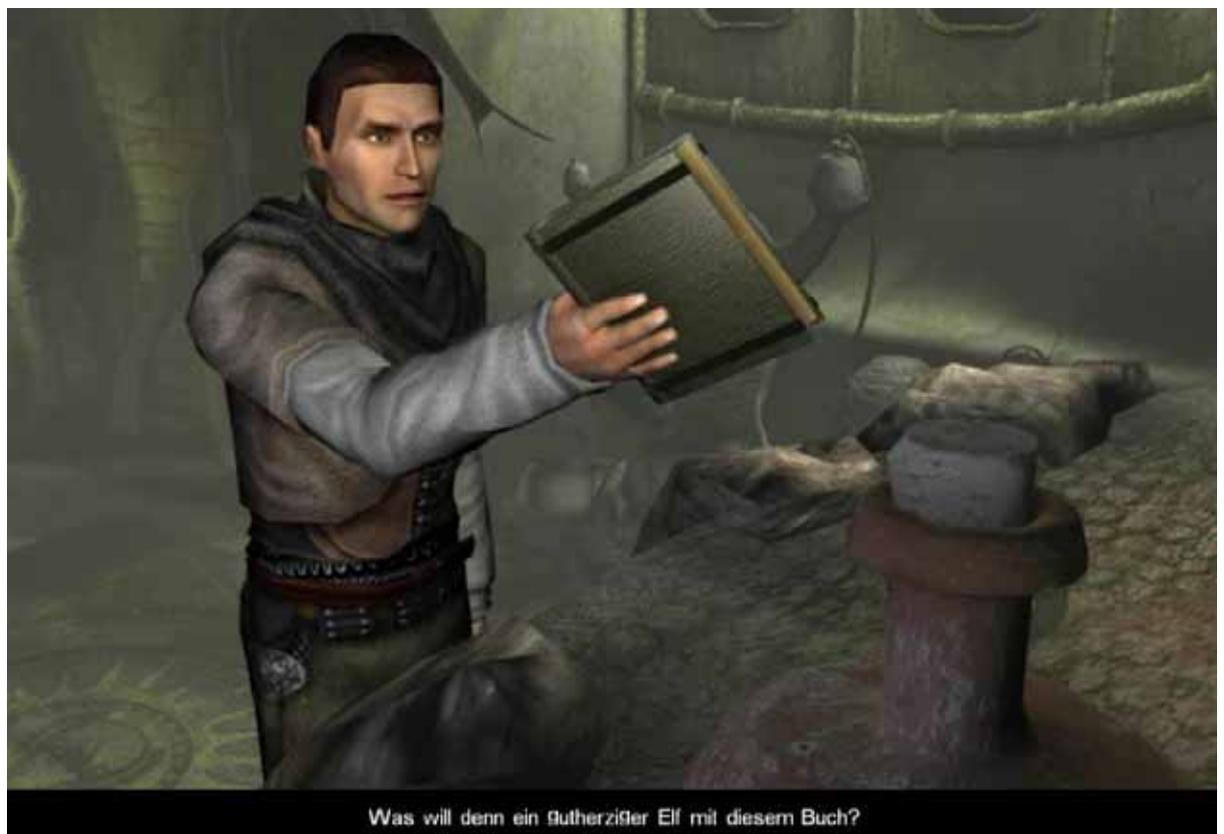


CD ROM & Softwareservice
Kratz

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



Wir wenden uns nach rechts, verstecken uns hinter dem Felsen u. gehen, als **SALAN** vorbei, ist zur Einschienenbahn u. fahren zu **REINA**.



Wir geben ihr das **Buch** u. die **Urne**.
Nun ist sie gewillt, uns zu helfen u. schickt uns zu **FIRD**.



Nun lauf schon, mein lieber Junge! Ich weiß, wir werden uns wiedersehen!

Nun verlassen wir **REINA** u. gehen zur Einschienenbahn.
In dieser Zeit schickt sie **FIRD** den Geist seines Sohnes.



Auf dem Wege zu **FIRD**, besuchen wir **SARAH**.



Ihr geht es wieder gut u. sie gibt uns eine weitere **Kugel** mit deren Hilfe wir **FIRD** einen Besuch abstatten.

Wieder legen wir die Kugel in die Vorrichtung u. betätigen das **Glockenspiel (4, 5, 4, 2, 5 u. 1)**.

Der Fahrstuhl kommt, wir fahren hinunter u. sehen uns um.



Das auf dem Tisch liegende **Dokument** nehmen wir an uns u. lesen es. Danach reden wir ausführlich mit **FIRD**.



Versprich mir, dass du sie befreist, damit sie und Rizan im Jenseits wieder vereint sein können!



Nachdem wir versprochen haben, **MILAS Seele** zu befreien, erhalten wir **MILAS Amulett** u. das **Zeichen der Schattenlegion** auf die Stirn.

Nun fahren wir wieder zu **REINA**, um sie zu bitten, Blitze herzustellen.



Geh nach oben und mache alles bereit!

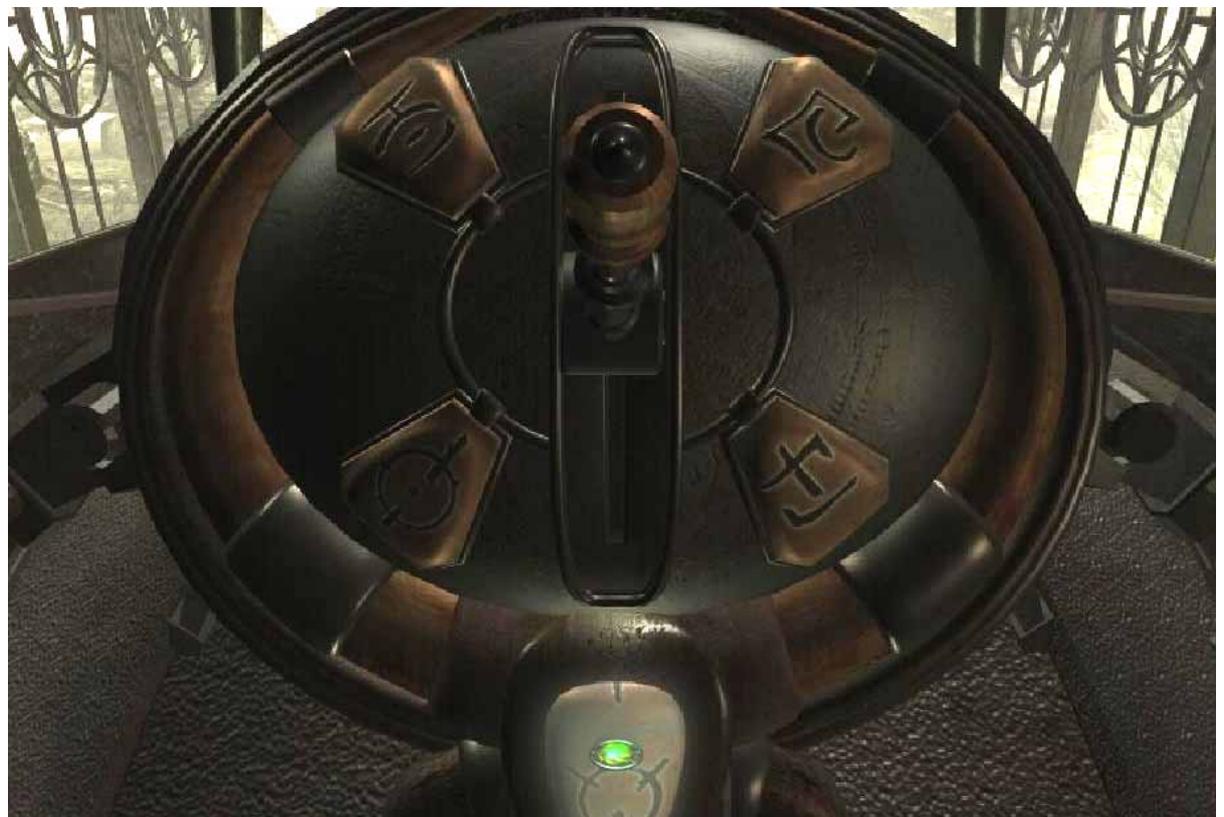
Sie weiss zwar nicht warum, schickt uns aber aufs Dach, wo wir nun eine Runde **Hanoi spielen** müssen.

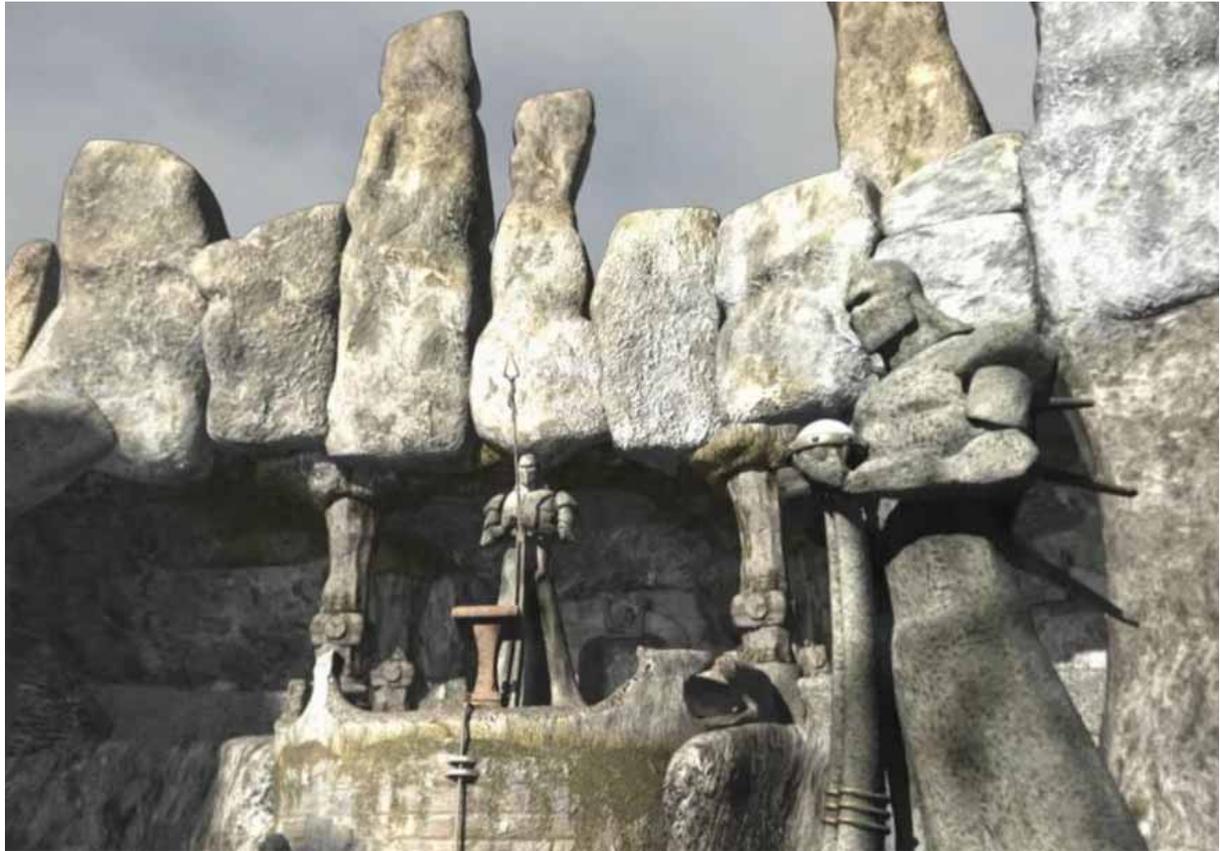


- 1 von links nach rechts**
- 2 von links in die Mitte**
- 1 von rechts in die Mitte**
- 3 von links nach rechts**
- 1 von der Mitte nach links**
- 2 von der Mitte nach rechts**
- 1 von links nach rechts**
- 4 von links zur Mitte**
- 1 von rechts zur Mitte**
- 2 von rechts nach links**
- 1 von der Mitte nach links**
- 3 von rechts zur Mitte**
- 1 von links nach rechts**
- 2 von links zur Mitte**
- 1 von rechts zur Mitte**
- 5 von links nach rechts**
- 1 von der Mitte nach links**
- 2 von der Mitte nach rechts**
- 1 von links nach rechts**
- 3 von der Mitte nach links**
- 1 von rechts zur Mitte**
- 2 von rechts nach links**
- 1 von der Mitte nach links**
- 4 von der Mitte nach rechts**
- 1 von links nach rechts**
- 2 von links zur Mitte**
- 1 von rechts zur Mitte**
- 3 von links nach rechts**
- 1 von der Mitte nach links**
- 2 von der Mitte nach rechts**

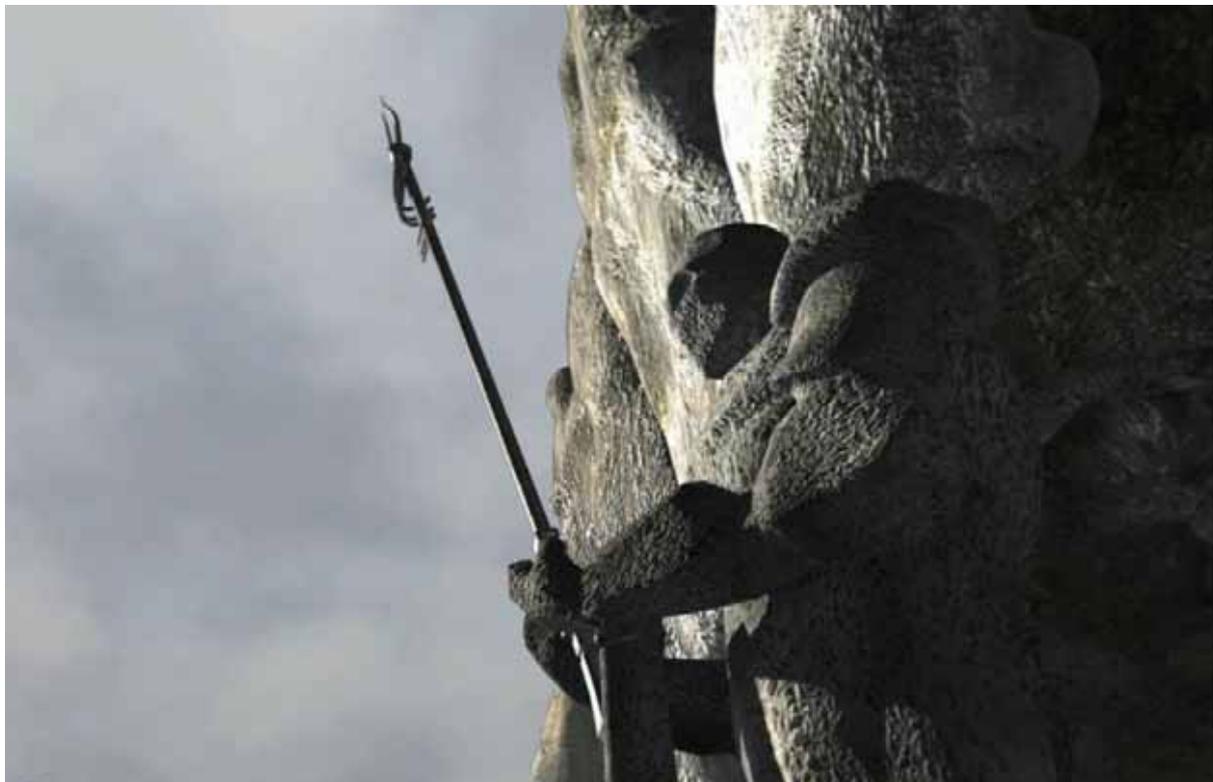


Nachdem wir es geschafft haben, gehen wir wieder zu **REINA**.
Sie ist beeindruckt u. will uns helfen.
Wir fahren zurück zu **MICHAEL**!





Wir gehen die Steintreppe hoch u. geben der Statue, die hinter dem Einstellpult für die Steinringe steht, den **Stab in die Hand**.



Nun fahren wir wieder zu **REINA**, die nun für ein Gewitter sorgt.



Das Gewitter aktiviert nun das Portal.
Nun erscheint **MICHAEL**, gibt uns noch viele gute Ratschläge mit
auf den Weg u. wir benutzen nun das Portal nach
DANGAN



Von Locke verfasst, exklusiv für:

CD ROM & Softwareservice
Kratz

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

DANGAN *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).