

FURTA 2

THE SACRED RINGS



Poradnik



THE
ADVENTURE
COMPANY

Poradnik do gry.
Aura 2: the sacred rings

Autor
Urszula

Data publikacji
Marzec 2012 r.

PrzygodoMania.pl



Wszelkie prawa zastrzeżone.
Kopiowanie i rozpowszechnianie bez zgody jest zabronione!

Spis treści

Rozdział I

Rozdział II

Rozdział III

ROZDZIAŁ I

Dom Nikifora

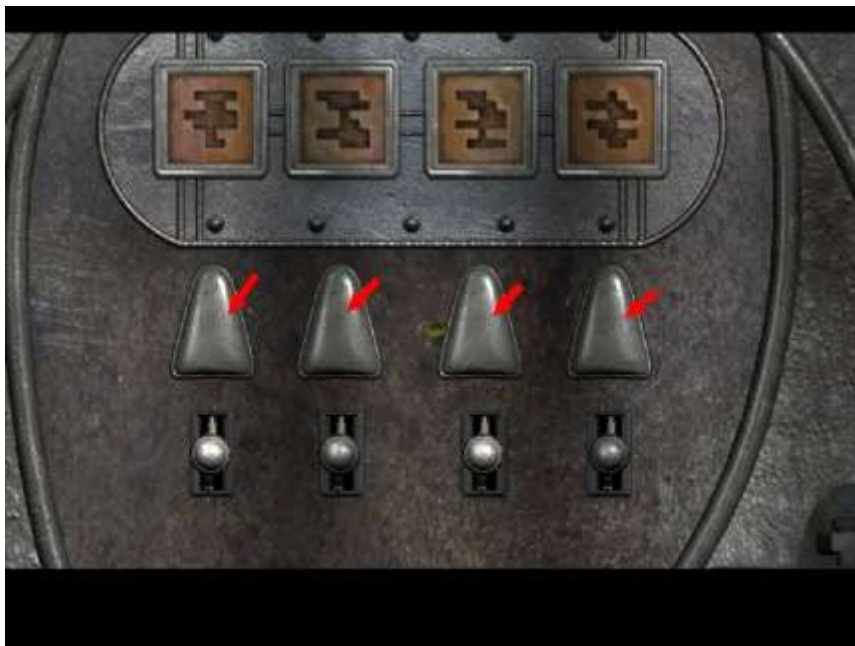
- Jesteśmy w sypialni, zaglądamy do szafki i dokładnie czytamy **książkę z symbolami**.
- Opuszczamy pomieszczenie i idziemy do drzwi, zadzieramy głowę do góry i patrzymy na **symbol** nad nimi.
- Podchodzimy do tych rozsuwanych po lewej, wychodzimy na korytarz i w lewo do kolejnych prowadzących do gabinetu Nikifora.
- Podchodzimy do **sejfu** stojącego na regale po lewej, brakuje klucza.
- Na kolejnej półce znajduje się **zwój pergaminu**, za nim leży **klucz**, zabieramy go.
- Otwieramy nim sejf i wyjmujemy ze środka **kartkę z trzema fragmentami tekstu**.
- Wracamy do sypialni i **szukamy zdań** zapisanych na kartce w książce.
- Zwracamy uwagę, jakie są znaki obok cytatów: **słoń, sowa, stóg pszenicy**.
- Wracamy do gabinetu.
- Symbole z książki trzeba ustawić na **globusie**. Jednego symbolu nam brakuje, **ten** ustawiamy kręcąc powoli, aż zaskoczy zamek (drugi pierścień od góry).



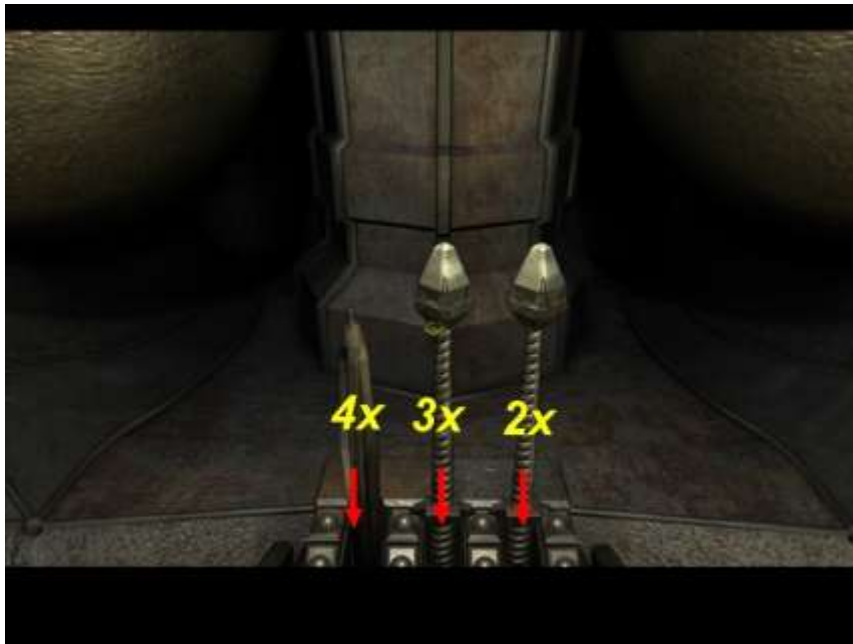
- Ze środka wyjmujemy **cztery klucze**.
- Podchodzimy do biurka, oglądamy książkę (to dziennik pokładowy), w której opisany jest powrót z **Manula Valley**.
- Zaglądamy do schowka i czytamy **zapiski o kryształach**, które zasilają „dom” Nikifora.
- Zapamiętujemy notatki na biurku: **(U1, 11, U)**
- Koło drzwi jest pulpit, oglądamy go i ustawiamy symbole **(U1, 11, U)** i klikamy na guzik po prawej.
- Wyświetli się u góry **symbol drzwi** oraz **ilość kryształów** potrzebnych do ich otwarcia, wciskamy tyle razy guzik po prawej, aż zobaczymy **wszystkie symbole**.



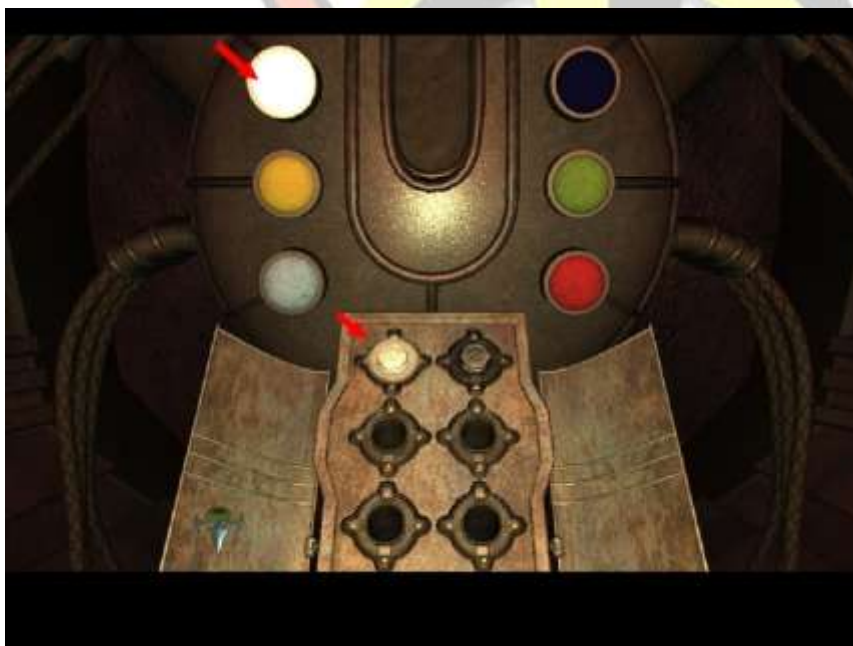
- Trzeba odnaleźć wszystkie kryształy.
- Opuszczamy gabinet i schodzimy na dół po schodach. Po prawej stronie są drzwi zamknięte na dziwny zamek.
- Wkładamy **klucze wyjęte z globusa** po kolei zaczynając od lewej, następnie przekręcamy jeden raz **klikając na przycisk nad nim**, mamy otwarte drzwi.



- Schodzimy do maszynowni zasilającej cały dom.
- Na wprost mamy tarczę z wyrysowanymi symbolami oraz rączkę, przestawiamy ją na **zielone pole**.
- Przechodzimy do drzwi po prawej.
- Wchodzimy do pomieszczenia, na stole po prawej znajduje się **klucz hydrauliczny**, zabieramy go.
- Oglądamy **kartkę na ścianie**.
- Następnie podchodzimy do pompy na wprost drzwi, brakuje **rączki**.
- Klikamy kluczem, który zastąpi brakującą rączkę.
- Zgodnie z rysunkiem ustawiamy rączki, czyli lewa na sam dół **4x**, środkowa **3x**, ta z prawej **2x**.



- Sukces! Podchodzimy do tarczy z symbolami (koło drzwi) i rączką ustawiamy na **żółtym polu**, (trzeci od lewej), aby włączyć kolejne zasilanie.
- Wychodzimy z pomieszczenia i idziemy prosto, aż do urządzenia w głębi.
- Otwieramy panel i widzimy, że mamy dwa kryształy, możemy więc otworzyć tylko te drzwi, które wymagają dwóch lub jednego kryształu.
- Klikamy na **kryształ** po lewej, a następnie na **biały symbol** po lewej u góry.



- Idziemy aż do drzwi, które są obok sypialni.
- Wchodzimy do środka, aby zbadać kolejne pomieszczenie.
- Koło szafki na baniaku stoi **lampa**, zabieramy ją. Po lewej **lina**, ona też się przyda.
- Nad świecącą lampą jest okno, obok po prawej szafa, z której wyjmujemy **puszkę z olejem oraz pojemnik na kryształ**.
- Otwieramy okno. Pod nim **po lewej są rury,[b] mocujemy na nich** linę i wychodzimy na dwór.
- Na skałach po stronie prawej leży **metalowy drąg**, zabieramy go i wracamy do środka.
- Opuszczamy pomieszczenie i przez rozsuwane drzwi po lewej wychodzimy na korytarz. Na wprost winda, a po jej lewej i prawej **wejście do biblioteki**.
- Patrzymy na **symbol nad drzwiami prowadzącymi do niej**.
- Wchodzimy drzwiami po prawej, potem schodami w dół i w połowie znów schodkami po lewej w dół.
- Schodzimy na dół i podchodzimy do **regału z książkami**.



- Pośrodku między książkami jest **guzik**, wciskamy go, ale nic się nie dzieje.
- Schodzimy na dół do maszynowni. Podchodzimy do panelu i klikamy na **drugi kryształ, a**

potem na granatowy przycisk u góry po prawej.

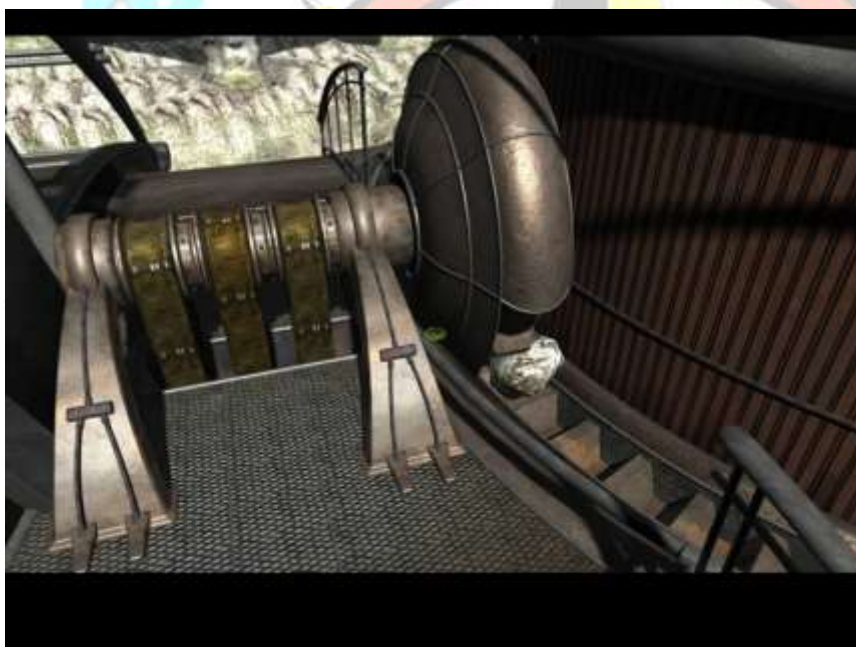
- Wracamy do biblioteki i ponownie wciskamy guzik.
- Możemy wejść do ukrytego pomieszczenia.
- Tuż po prawej na skrzyni leży **kryształ**, zabieramy go.



- Otwieramy skrzynię i ze środka **wyjmujemy papier**.
- Podchodzimy do stolika, zabieramy **lunetę**.

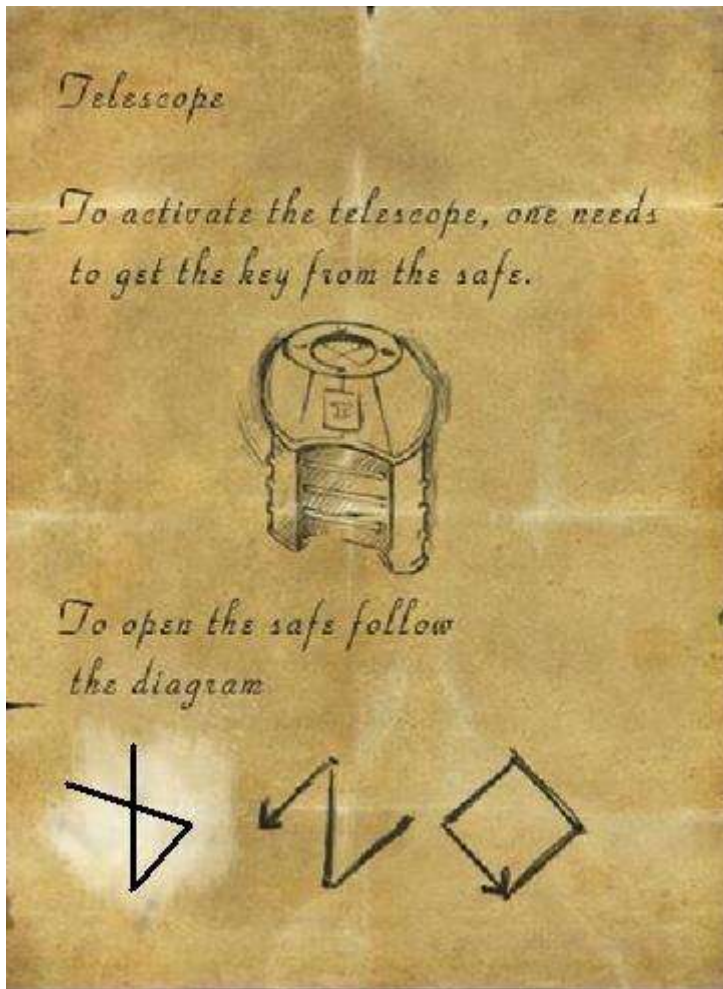


- Pod nią jest **przycisk**, klikamy na niego, a koło skrzyń otworzy się okienko z rurami. Na razie zostawmy to w spokoju.
- Wychodzimy z ukrytego pomieszczenia i z biblioteki i podchodzimy do windy, ciągniemy za **rączkę** - nie działa.
- Idziemy drzwiami po prawej na **balkon**.
- Zamykamy drzwi, na stronie zewnętrznej znajduje się **drabinka**, wspinamy się po niej do góry.
- Podchodzimy do mechanizmu windy i widzimy **wielki kamień, używamy na nim metalowego drąga**.



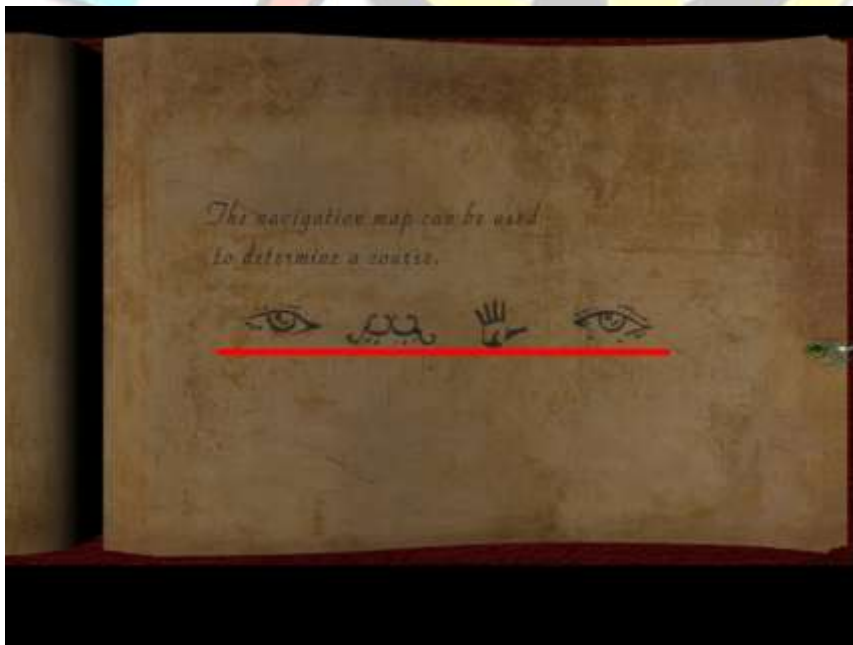
- Schodzimy na dół do windy, ciągniemy za **rączkę** po prawej, zjeżdża do nas winda.
- Patrzymy na **symbol na urządzeniu** w pomieszczeniu, musimy go uruchomić.
- Zjeżdżamy na dół i udajemy się do maszynowni.
- Do panelu wkładamy kryształ. Aktywujemy go, a następnie wciskamy **żółty przycisk (drugi po lewej)**.
- Wracamy do windy i pomieszczenia, które niedawno opuściliśmy.
- Podchodzimy do panelu, musimy go otworzyć. Patrzymy na **symbole w książce**. Mamy

tylko dwa, pierwszy jest zamazany, a panel ma trzy otwarcia.



- Musimy więc klikać na:
 1. **Góra, dół, prawy, lewy**
 2. **Prawy, dół, góra, lewy**
 3. **Dół prawy, góra, lewy**
- Ze środka wyjmujemy **klucz**.
- Przechodzimy na drugą stronę,
- Wajchę na tarczy ustawiamy na **żółty symbol (drugi po lewej)**.
- Podchodzimy do urządzenia po prawej na dole, **otwieramy klapę, wkładamy klucz**, który wyjęliśmy i oglądamy przez lunetę, co dzieje się na zewnątrz.
- Animacja
- Trzeba wykraść kryształy z pojazdów, którymi przyjechała banda Durada.

- **Zapisujemy stan gry.**
- Schodzimy do maszynowni, aktywujemy tylko jeden kryształ i klikamy na lewy górny (biały) przycisk, aby dostać się do pomieszczenia z oknem.
- Wychodzimy na zewnątrz i idziemy **w prawą stronę.**
- Pomagamy sobie oświetlając drogę lampą.
- Podchodzimy do pojazdu, **oliwimy pokrywę od pojemnika z kryształem, a następnie używamy na nim kapsuły.** To samo robimy z drugim pojazdem.
- Wracamy do domu. Animacja.
- Schodzimy do maszynowni, wkładamy **dwa zdobyte kryształy.**
- Uaktywiamy cztery i klikamy na niebieski przycisk.
- Wracamy do biblioteki, podchodzimy do stołu koło regału z książkami.
- Żeby go otworzyć, musimy ustawić na nim znaki takie jak mamy w książce.



- Stół się odwraca i naszym oczom ukazuje się **mapa.**
- Po prawej stronie na obrazkach ustawia się współrzędne.
- Podchodzimy do steru i sprawdzamy, jakie mamy współrzędne obecnie, pierwszy znak jest zamazany.
- Wracamy do stołu z mapą, przyglądamy się i wracamy do gabinetu Nikifora, aby jeszcze raz sprawdzić, jak wygląda mapa w jego dzienniku pokładowym. Wracamy do biblioteki.

- Trzeba poszukać odpowiedniej mapy - tej z dziennika pokładowego.
- Ciągniemy trzy razy za rączkę, aż ustawimy prawidłową mapę, następnie ustawiamy dwa pozostałe symbole.



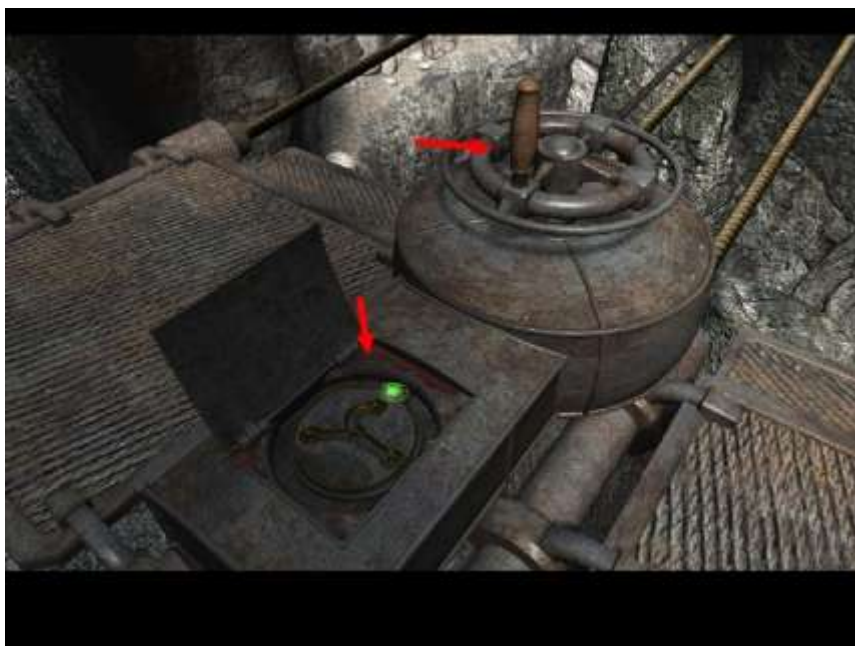
- Według dziennika kapitan podaje współrzędne **drogi, którą opuścił Manula Valley**. My chcemy się tam dostać, więc współrzędne trzeba odwrócić. Czyli ustawiamy je w ten sposób: **N, E, S, E, N, E, E, N, N**. Wszystkie lampki pod mapką się zaświecą.
- Zapamiętujemy **symbole współrzędnych**, jakie się pojawiły po ustawieniu prawidłowo celu na mapie.
- Trzeba symbole ustawić na **sterze**, zanim to zrobimy schodzimy do maszynowni i aktywujemy wszystkie **pięć kryształów**, a następnie wciskamy zielony przycisk.
- Wracamy do biblioteki i podchodzimy do tarczy z dźwignią. Przesławiamy ją na **symbol niebieski (pierwszy z lewej)**.
- Ciągniemy za rączkę i ruszamy w drogę.
- Niestety utknijemy, trzeba coś z tym zrobić.
- Biegniemy na dół do maszynowni, wchodzimy do pomieszczenia po prawej, z **pompą wodną, wyjmujemy kryształ**.
- Wracamy do panelu, wkładamy go i wciskamy czerwony przycisk.
- Idziemy do sekretnego pomieszczenia w bibliotece i przesławiamy rurki tak, aby **czerwona**

końcówka była u góry. Klikamy po kolei na rurkę **2, 5, 6, 3.**

- Uciekamy po animacji.

ROZDZIAŁ II

- Zabieramy leżący po lewej **kawałek metalu.**
- Idziemy do przodu, na rozwidleniu idziemy dalej w prawo.
- Po lewej mijamy kolejkę i idziemy dalej, aż dojdziemy do wielkich posągów.
- Wchodzimy schodami do góry.
- Podchodzimy do **kamiennej tablicy** w środku. Animacja.
- Próbujemy zagrać **wzór na okręgu**, jednak jeden okrąg nie działa prawidłowo.
- Schodzimy na dół i oglądamy wielkie kręgi między posągami.
- **Zewnętrzny blokujemy kawałkiem metalu** włożonym w dziurę w okręgu.
- Wracamy do góry i klikając na okrąg środkowy i centralny wzór, aby się wszystkie linie dopasowały.
- Po animacji otrzymamy **klucz**, idziemy do kolejki.
- Podchodzimy do urządzenia, **otwieramy klapę i wkładamy klucz, a następnie klikamy na korbę**



- Podjeżdża kładka, wchodzimy na nią, **ciągniemy za wajchę** i jazda do przodu.
- Podchodzimy do wagonika i teraz mamy wybór gdzie jedziemy najpierw, po prawej od dołu dojdziemy do: **zielonej doliny**, **powyżej na cmentarz**, po lewej na dole **deszczowa kraina**, a **powyżej lodowa kraina**.
- Wciskamy przycisk z symbolem danej krainy i **klikamy na wajchę** - mamy jazdę wagonikiem niczym w Myst.

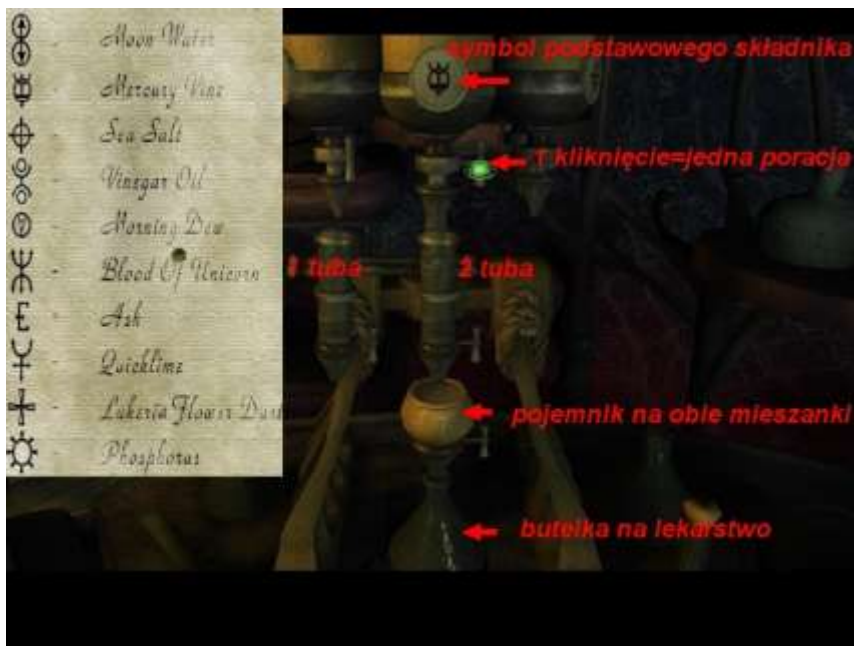


Zielona Kraina

- Idziemy do przodu, dojdziemy do domku, przed którym na ławce siedzi mężczyzna.
- Rozmawiamy z nim do wyczerpania tematu.
- Wchodzimy po drabinie i rozmawiamy z chorą kobietą. Na szafce koło lampy stoi **buteleczka**, zabieramy ją.
- Opuściliśmy dom i idziemy dalej do przodu, aż dojdziemy do **dzwonek**.
- Klikamy na wszystkie dzwony. Pod jednym z nich jest **pęknięte naczynie**. Oglądamy studnię, trzeba wrócić i wypytać o to miejsce.
- Podchodzimy do mężczyzny i rozmawiamy z nim ponownie, oraz kolejny raz z kobietą leżącą w chacie.
- Pomoże nam, jeśli zdobędziemy **lekarstwo** na jej ból głowy.
- Wracamy do kolejki, by udać się w inne miejsce.

Lodowa Kraina

- Klikamy na prawy górny przycisk, ciągniemy za rączkę i udajemy się do lodowej krainy.
- Ciągniemy za **sznurek** przy drzwiach po prawej, a po lewej wysunie się szufladka, wkładamy do środka **amulet**.
- Teraz możemy wejść i porozmawiać z mieszkańcem.
- Pomoże nam, jeśli i my coś dla niego zrobimy. Możemy skorzystać z jego laboratorium.
- Gdy opuści pomieszczenie, zabieramy z biurka jego **księgę**.
- Przechodzimy w głąb pomieszczenia za parawanami, oglądamy wszystkie urządzenia, **młynek, dozownik oraz sół z kolorowymi punkcikami**.
- Oglądamy również **księgę** leżącą po lewej, a w niej **przepis na zrobienie lekarstwa** dla chorej kobiety.



- Żeby je wykonać potrzebujemy dwóch innych mikstur o nazwie **Cure Oil** oraz **Moon Elixir**.
- Patrzymy również na znaczki przy sporządzaniu mikstury, a mówią nam one o **proporcjach poszczególnych składników**.
- Podchodzimy do mieszalnika.
- Stawiamy pod nim naszą **buteleczkę** zabraną z chaty kobiety.
- Teraz trzeba wpierw ze składników podstawowych zrobić dwie mieszanki oddzielnie, które składają się na lekarstwo.
- Wpierw robimy **Cure Oil**. Zgodnie z tym, co znajduje się w księdze, do **kolby pierwszej wlewamy:**

1.1x Merkury Vine,

2.2x Vinegar Oil

3. 1x Morning Dew

- **Przestawiamy kolbę** i do drugiej wlewamy składniki potrzebne, aby sporządzić **Moon Elixir:**

1. 1x Blood of Unicorn,

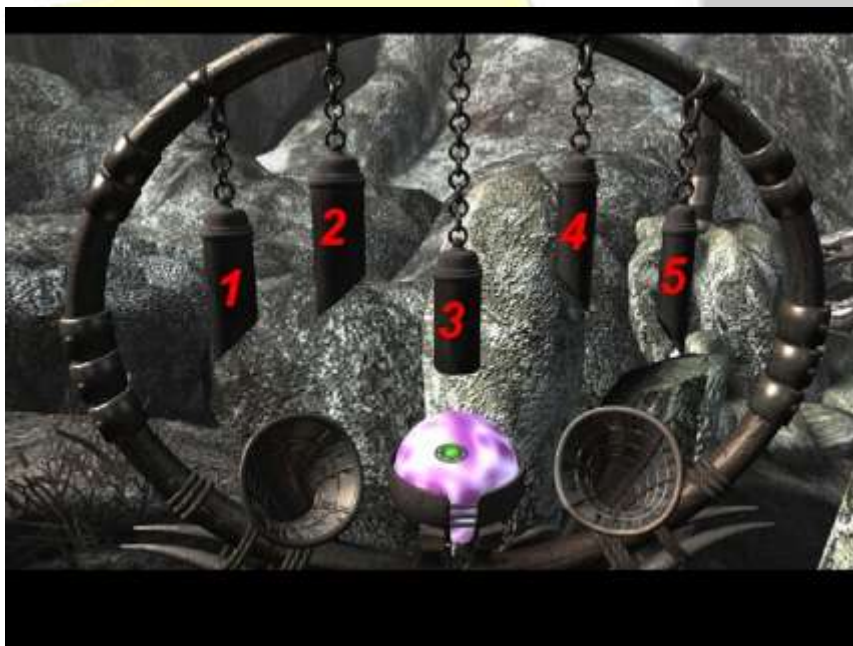
2. 1x Sea Salt

3. 2x Moon Water

- Obie mieszanki wlewamy do **pojemnika poniżej, a następnie przelewamy do naszej butelki.**
- Możemy jeszcze obejrzeć całe mieszkanie zanim udamy się z lekarstwem do kobiety.
- Idziemy do naszego pojazdu i w drogę.

Zielona kraina

- Wchodzimy do chaty. Dajemy **lekarstwo, w zamian otrzymamy kulę.**
- Biegniemy do kopalni. Wkładamy **kulę w rozbite naczynie** po czym klikamy na nią.
- Odegra nam melodię, którą musimy powtórzyć.
- Numerując dzwonki od lewej do prawej klikamy po kolei na **4, 5, 4, 2, 5, 1.**



- Gdy wykonamy to zadanie prawidłowo, kula zniknie i pojawi się w studni winda, którą zjedziemy na dół.
- Niestety, spotkana tam osoba nie ma zamiaru z nami rozmawiać, wracamy więc do chatki.
- Tutaj kolejny problem: **lekarstwo** nie przyniosło spodziewanej poprawy.

- Trzeba zrobić jeszcze jedno, ale lepsze.
- Zabieramy **butelkę** i wracamy do naszego pojazdu, tym razem pojedziemy do deszczowej krainy.

Deszczowa kraina

- Idziemy w lewo, podchodzimy do portalu.
- Wracamy i oglądamy panel, po wciśnięciu po kolei guzików pojawia się: **ogień, lód, wiatr i elektryczność.**
- Wciskamy **drugi przycisk od lewej powodujący zamrożenie portalu, a następnie podchodzimy do niego i uderzamy metalowym prętem.**
- Droga wolna, możemy iść dalej.
- Dojdziemy do domu. Wchodzimy przez drzwi, ale dziwne - znów jesteśmy na zewnątrz.
- Próbujemy jeszcze raz, teraz zostajemy wpuszczeni, idziemy porozmawiać z wróżką.
- Rozmawiamy z wróżką **zaczynając rozmowę 3x.**
- Uzyskamy pomoc pod warunkiem zdobycia **prochów syna oraz księgi alchemicznej.**
- Musimy jednak poszukać **motyla na łące**, by nam wskazał jak tę księgę należy zdobyć.
- Opuszczamy dom zabierając po drodze **butelczkę z fosforem** - stoi na półce.
- Przed mostem z portalem skręcamy w lewo na **łąkę.**
- Na trawie siedzi sobie motylek, gdy klikniemy na niego zacznie latać i zmieniać kolory, trzeba zapamiętać ich kolejność: **żółty, zielony, niebieski, różowy, zielony, czerwony.**
- Wracamy więc do lodowej krainy, bo ten słój i pokój na górze coś nam przypomina.

Lodowa kraina

- Wchodzimy do domu i kierujemy się na schody w głębi pomieszczenia.
- Jesteśmy w pokoju. Zabieramy **pałeczkę**, teraz naszym zadaniem jest uderzanie w odpowiedniej kolejności w **świetlika.**
- Każde poprawne uderzenie spowoduje **zapalenie się lampki, będzie towarzyszył temu dźwięk.**

- Gdy się z tym uporamamy z podłogi wysunie się podest. W środku jest **prawdziwa księga alchemika**.
- Zabieramy ją wraz z notatkami, na jej miejsce wkładamy tę zabraną z biurka.
- Przeglądamy **notatki**, z których wynika, że prawdziwie lekarstwo na ból głowy potrzebuje odpowiedniego kwiatka o nazwie **Lukeria**.
- Możemy go znaleźć w deszczowej krainie.

Deszczowa kraina

- Jedziemy do deszczowej krainy, jest animacja i widać, że ów kwiat właśnie wyrósł na łące obok motylka.
- Biegniemy więc na łąkę i **zrywamy kwiat**.



- Trzeba wrócić do lodowej krainy, by porządnie zrobić lekarstwo.

Lodowa kraina

- Wchodzimy do pomieszczenia i wkładamy **roślinę do młynka**.
- Pod spodem wstawiamy naszą **buteleczkę z lekarstwem**.
- Zakręcamy korbą i mamy gotowe lekarstwo, które możemy zawieźć cierpiącej kobiecie.
- Trzeba pojechać do zielonej doliny.

Zielona kraina

- Dajemy lekarstwo kobiecie, ale musimy na razie zostawić ją samą.
- W takim razie wyruszamy na **cmentarz** w poszukiwaniu prochów.

Cmentarz

- Podchodzimy do bramy, ale grabarz nie chce z nami rozmawiać.
- Wracamy więc do deszczowej krainy **oddać księgę**, a potem do zielonej, by zobaczyć czy lekarstwo zadziałało. Niestety nadal jest problem z bólem głowy.
- Wychodzimy z chaty i rozmawiamy z **mężem kobiety**, natchnie nas, jak poradzić sobie z grabarzem.
- Udajemy się na cmentarz.
- Po rozmowie z grabarzem wchodzimy do środka i idziemy cały czas prosto, aż do kamiennego pomnika stojącego na środku placu.
- Mijamy go i dalej idziemy prosto, aż dojdziemy do **grobowca** po lewej.
- Wchodzimy do środka, oglądamy **napis na ścianie po prawej stronie, zabieramy ze środka jedną kostkę i klikamy na grubą belkę**.



- Po lewej otwiera się wejście do grobowca.
- Wchodzimy do środka, klikamy na trumnę i ze środka wyjmujemy **oreź**.
- Opuszczamy grobowiec. Wracamy od placyku z pomnikiem i tym razem skręcamy w prawo.
- Podchodzimy do kolejnego grobowca ze świeczkami, na ziemię przed wejściem **wylewamy fosfor**. Animacja
- Zanim będziemy mogli wejść do grobowca, trzeba w odpowiedniej kolejności zapalić świece.



- Zasada jest taka:

1. Czerwona świeczka się pali - następną, jaką mamy zapalić jest nad nią.
2. Niebieska – kolejna jest pod nią.
3. Żółta – kolejna jest po lewej.
4. Zielona - kolejna jest po prawej.

- Świeczki są różnej długości:

1. Krótką : mówi nam, że kolejna świeczka do zapalenia w zależności od koloru jest jedno miejsce obok.
2. Średnią – dwa miejsca obok.
3. Długą – trzy miejsca obok.

Więc jeśli się zapali jako pierwsza długa świeczka z czerwonym płomieniem, to kolejna do zapalenia będzie na trzecim miejscu powyżej, gdy zapalona świeczka przez nas okaże się krótka i kolor płomienia będzie żółty to następną w kolejności, jaką powinniśmy zapalić będzie obok świeczka po lewej.

- Gdy się z tym uporamy, wchodzimy do środka i wysoko po lewej **gasimy świeczki** i przyświecamy sobie **lampą**. **Na ziemi widzimy, że ślady prowadzą do drugiej urny po lewej.**
- Zabieramy ją i wracamy do bramy.
- Gdy nadjedzie grabarz **chowamy się za skałę po prawej.**
- Następnie wsiadamy do wagonika i udajemy się do deszczowej krainy.

Deszczowa kraina

- Oddajemy prochy i teraz możemy wrócić do zielonej krainy.

Zielona kraina

- Wchodzimy do chaty, otrzymujemy znów **kulę** do odegrania melodii na dzwonek.
- Zabieramy ją i idziemy do kopalni, tym razem klikamy na nie w takiej kolejności: **4,5, 4, 2, 5, 1.**
- Windą zjeżdżamy w dół. Rozmawiamy z Firdem, a po rozmowie zabieramy **kartkę ze stołu.**
- Mamy uwolnić duszę Mili - dziewczyny syna Firda.
- Otrzymamy również **medalion.**
- Opuszczamy kopalnię i kolejny raz jedziemy do deszczowej krainy.

Deszczowa kraina

- Wracamy do czarodziejki. Po rozmowie udajemy się na górę, aby pomóc w otwarciu portalu.
- Podchodzimy do układanki. Mamy za zadanie ułożyć **wieżę Hanoi**, wszyscy to znają.
- Po ułożeniu wracamy do wróżki.
- Rozmawiamy z nią i wracamy do Manula Valley.
- Idziemy do posągów, wchodzimy po schodach i temu posągowi stojącemu koło panelu **wkładamy w ręce oręż** zabrany z trumny.
- Wracamy do wróżki i mamy animację, że nasz bohater przechodzi przez portal by dostać się do The Keeper's palace.

ROZDZIAŁ III

- Idziemy prosto, w oddali widać żołnierzy.
- Niedaleko portalu skręcamy za tunelem (idąc w kierunku portalu) w prawo, wspinamy się do góry po **korzeniach.**
- Potem idziemy cały czas prosto, następnie przez kamienny mostek na drugą stronę.

- **Zapisujemy stan gry.**
- Podchodzimy do wielkiej kamiennej skały i **podważamy ją u podstawy metalowym prętem.**
- Następnie odwracamy się i idziemy prosto, mijając most po lewej.
- Gdy wielki kamień zablokuje nam drogę, **zaglądamy w szczelinę,**
- Następnie używamy **lunety, widzimy jaskinię przez którą dostaniemy się do zamku.**
- Wracamy aż do **korzeni,** po których się wdrapaliśmy do góry.
- Teraz bez obaw możemy iść do przodu.
- Zabieramy **miecz** i idziemy w kierunku pałacu.
- Przed bramą skręcamy w lewo, a potem idziemy w kierunku widzianej z daleka jaskini.
- Trzeba się wspiąć do góry, mieczem sobie pomagamy, tylko trzeba pamiętać, aby go nie zostawić.
- Idziemy tak długo, aż trafimy do miejsca gdzie widać **mały wodospad,** napełniamy w nim lampę.



- Odwracamy się i schodzimy jeden **stopień niżej, a potem już prosto do jaskini.**



- Idziemy w głąb jaskini, używamy **lampy w miejscach zbyt ciemnych**.
- Potem idziemy nad podłogą po łukach na suficie, aż po prawej **zobaczymy przejście**.
- Wchodzimy tam, a następnie idziemy w kierunku **dziury w murze, gdzie widać deski**.



- Oglądamy salę tronową.
- Wpadamy do **sali tortur**.

- Oglądamy **gilotynę**.
- Podchodzimy do sarkofagu, pamiętamy kartkę zabraną z kopalni.
- Teraz musimy otworzyć sarkofag ustawiając w **odpowiednim miejscu kulki**.
- Gdy się otworzy pogadamy z duchem, a następnie ze środka sarkofagu zabieramy **kartkę**.
- W połączeniu z poprzednią, będziemy wiedzieli, jak wyjść z sali tortur.



- Po wyjściu skręcamy w lewo i idziemy do końca korytarza.
- Obie **wajchy** ciągniemy do dołu. W ten sposób otworzymy dwie cele.
- Wchodzimy do tej pierwszej po lewej, **zabieramy kajdany**.
- Opuszczamy celę i idziemy korytarzem do przodu, ostatnia cela po lewej jest otwarta.
- W środku znajduje się **kartka, czytamy ją**.
- Wychodzimy, krok do przodu, w lewo i schodzimy schodami w dół.
- Otwieramy drzwi i wchodzimy do okrągłej sali z szybem pośrodku.
- Po prawej za przesuwanymi drzwiczkami jest **ukryty mechanizm**, oglądamy go.
- Wracamy do sali tortur i **dwukrotnie używamy kajdanek na gilotynie**.
- Wracamy do pomieszczenia z urządzeniem.
- **Kołem pierwszym od lewej tak obracamy, aby wszystkie kurki były na jednej wysokości**.
- **Klikamy na niego łańcuchem zakładając go na kurki 1 i 2, następnie przekreślamy dwukrotnie i zabieramy łańcuch**.

- Teraz kurek czwarty ustawimy tak, by był na równi z trzecim, zakładamy łańcuch i tak długo kręcimy, aż na wałkach w jednej linii będzie czerwony pasek.
- Zdejmujemy łańcuch i czwartym kręcimy tak, aby się zrównał czerwonym paskiem z pozostałymi.
- Ze studni przyjedzie ruchoma **platforma**, wchodzimy na nią i zjeżdżamy w dół.
- Zapisujemy stan gry.
- Wyjmujemy amulet i przy jego pomocy musimy przejść labirynt.
- Za każdym razem trzymając go w ręku sprawdzamy, w które przejście mamy się udać, **amulet się zaświeci**.
- Po wyjściu z labiryntu kierujemy się do drzwi po prawej stronie.
- Wchodzimy do pomieszczenia, na ścianie po prawej używamy metalowego pręta.



- Na kościotrupa klikamy **medalionem**. Pojawi się Mila. Po rozmowie zniknie.
- Zabieramy **kamień** leżący pod ścianą i opuszczamy izbę.
- Wchodzimy w drugie drzwi i schodami idziemy do góry.
- Dalszą drogę blokuje nam **ozdobna krata**, po prawej stronie przy podłodze jest urządzenie do jej podnoszenia. Klikamy na nie, ale niestety krata opada, **klikamy kamieniem na urządzenie**.
- Droga wolna, idziemy dalej do góry.

- Wchodzimy w drzwi po lewej (nie idziemy schodami dalej, ale będziemy musieli tu wrócić).
- Przechodzimy przez korytarz z rzeźbami na wprost przez drzwi, do wielkiej sali, pośrodku której znajdują się kręte schody.
- Mijamy je i idziemy dalej prosto.
- Wchodzimy do kolejnego pomieszczenia, na wprost winda, po lewej schody.
- **Zapisujemy grę.**
- Schodzimy na dół. Ciągniemy za **lewarek**, a przyjedzie winda.
- W tym momencie skieruje się w naszą stronę strażnik.
- **Uciekamy schodami do góry, gdy strażnik wejdzie do windy, mieczem odcinamy sznur.**
- Schodzimy znów na dół.
- Drzwi po lewej nie dotykamy, bo będzie po nas.
- Wchodzimy do pokoju - drugie drzwi prawej i zabieramy ze środka **włócznie** (stoi w głębi po prawej).
- Wychodzimy i wchodzimy do tych prowadzących po prawej do biblioteki.
- Na samym środku stoi urządzenie, oglądamy je od tyłu.
- W środku jest **jedenaście kluczy oraz otwór na jeszcze jeden.**
- Wchodzimy schodami po lewej stronie do góry.
- Podchodzimy do okna i **zabieramy kartkę biblioteczną.**

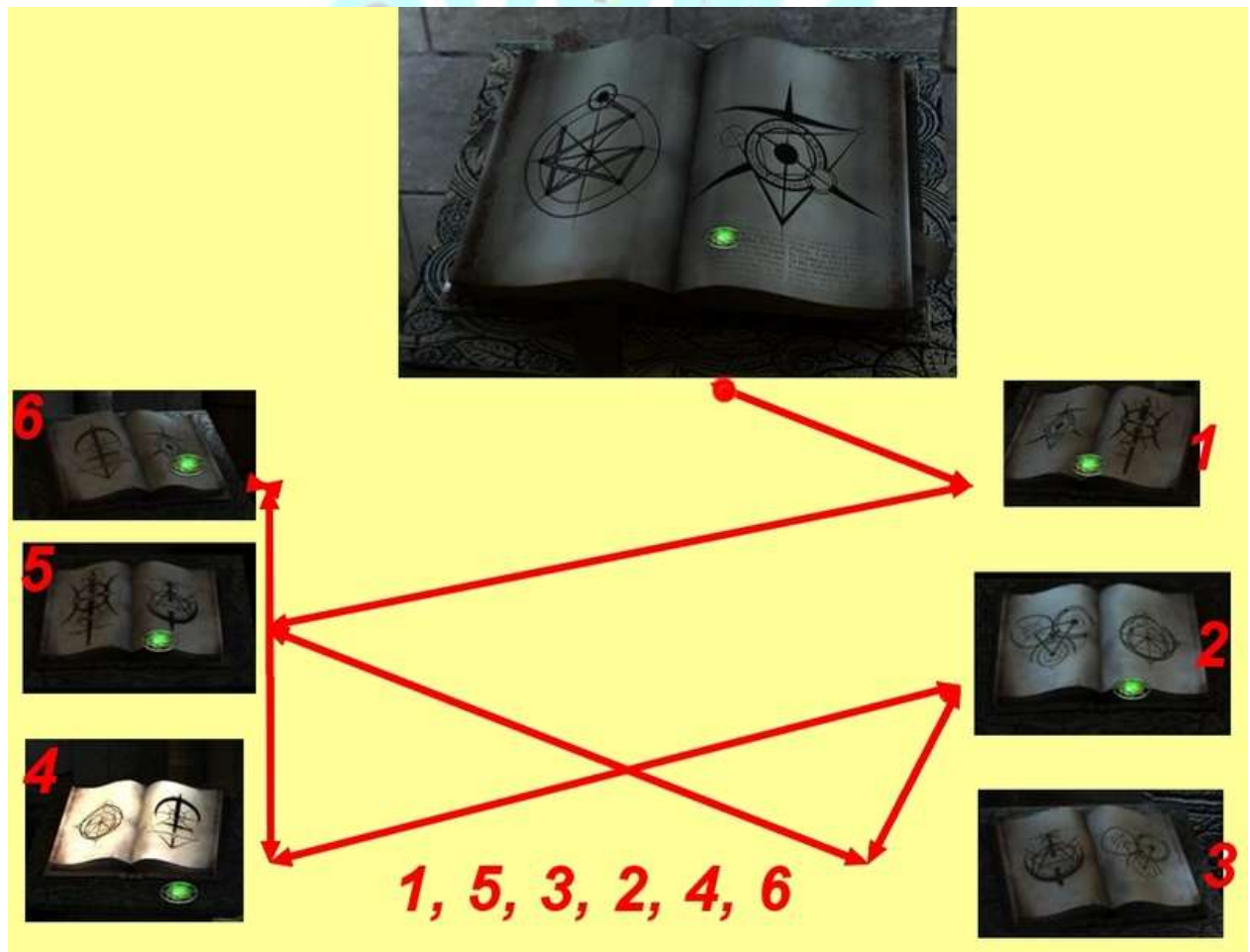


- Wracamy do korytarza z **kamiennymi schodami, tymi, gdzie krata blokowała nam przejście**. Idziemy nimi na samą górę.
- Po drodze nie otwieramy żadnych drzwi, tylko kierujemy się prosto na dach.
- Następnie **drabiną** po prawej wspinamy się jeszcze wyżej.
- Oglądamy okolicę przez lunetę, w tym komnatę maga po stronie przeciwnej. Trzeba się tam jakoś dostać.
- Następnie podchodzimy do wyciągarki i klikamy na nią dwa razy.
- Schodzimy na dół do wielkiej kuszy.
- Podchodzimy do urządzenia sterującego, korbą na dole ustawiamy kierunek, czyli klikamy **3x**, aby kuszę obrócić maksymalnie w lewo.



- Drugą korbą ustawiamy kąt strzału, klikamy na nią **1x**.
- Podchodzimy do liny po lewej i zaczepiamy o kuszę.
- Idziemy na jej tył i uruchamiamy.
- Wracamy na przód, zaczepiamy o linę naszą włócznię i zjeżdżamy po linie do komnaty maga.
- Wchodzimy do komnaty przez okno i podchodzimy do książki stojącej pośrodku na podeście.

- Szukamy zaklęcia zamieniającego w kamień.
- Odpowiednia strona zostanie skomentowana.
- Teraz oglądamy symbol widniejący na lewej kartce.
- Jest symbol komnaty, w której jesteśmy i układ ksiąg oraz kolejność, w jakiej mamy ustawiać symbole.



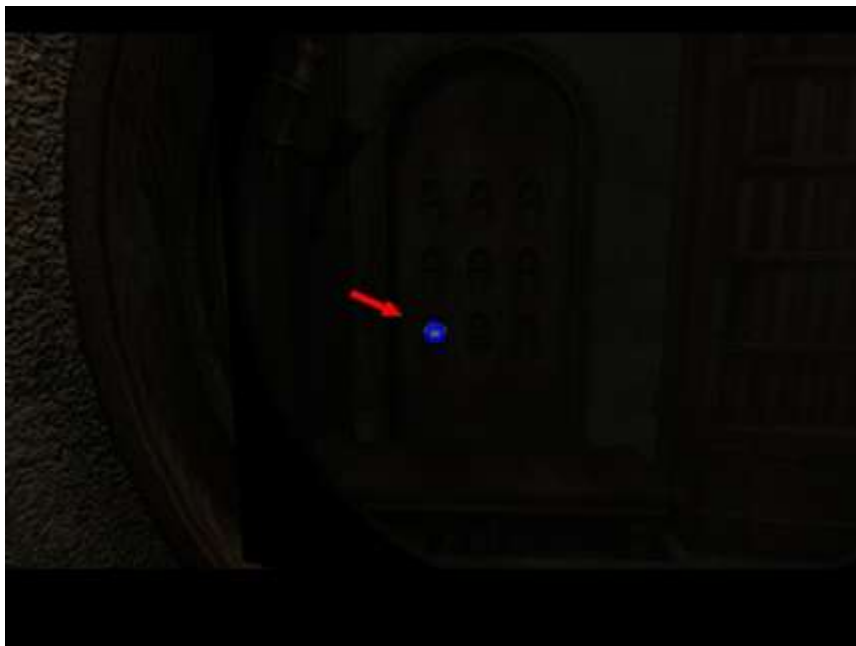
- Zaczynamy od symbolu, który mamy ustawiony na księdze głównej. Kolejny, ten na stronie prawej, musimy ustawić na księdze numer 1 znajdującej się po stronie prawej. Symbol z księgi głównej ma się znaleźć na lewej stronie księgi pierwszej, zaś ten który będzie na kartce po prawej, ma się znaleźć na księdze kolejnej po lewej itd.
- Czyli numerując księgi od strony prawej musimy klikając zgodnie ze schematem w

poszukiwaniu symboli na księdze numer **1, 5, 3, 2, 4, 6**.

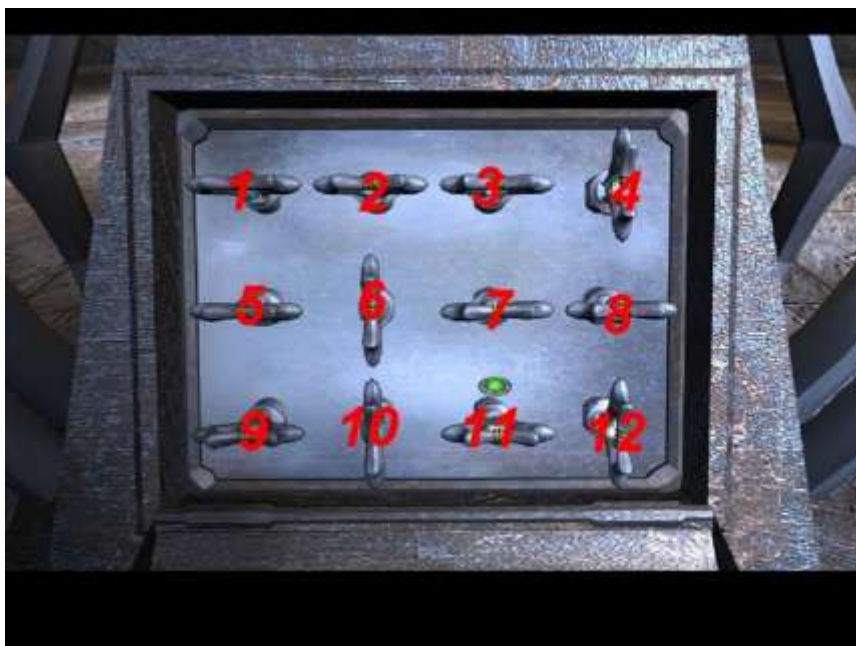
- Po ustawieniu ksiąg chowamy się za filar, ten koło księgi pierwszej.
- Wchodzi mag i zamienia się w kamień. Podchodzimy do drzwi, **zabieramy klucz** i opuszczamy komnatę.
- Schodzimy schodami w dół, idziemy do wielkiej sali, a tam skręcamy do drzwi po lewej.
- Otwieramy je zabrany klucz i wchodzimy do środka.
- Podchodzimy do biurka, znajduje się tam **klucz i kolejna karta biblioteczna**, zabieramy oba przedmioty.
- Podchodzimy do lustra, klikamy na niego po prawej - przesunie się.
- Powinna się w lustrze ukazać **rączka na ścianie między oknami**, klikamy na odbicie rączki w lustrze, będzie słychać dźwięk.



- Podchodzimy do ściany między oknami, klikamy na **aktywne miejsce (rączki nie widać)**, a otworzy się schowek.
- Ponownie podchodzimy do lustra. Tym razem klikamy na niego **po lewej stronie**.
- Powinna się ukazać **niebieska kula**, klikamy na jej odbicie w lustrze, obracamy się i ją zabieramy.

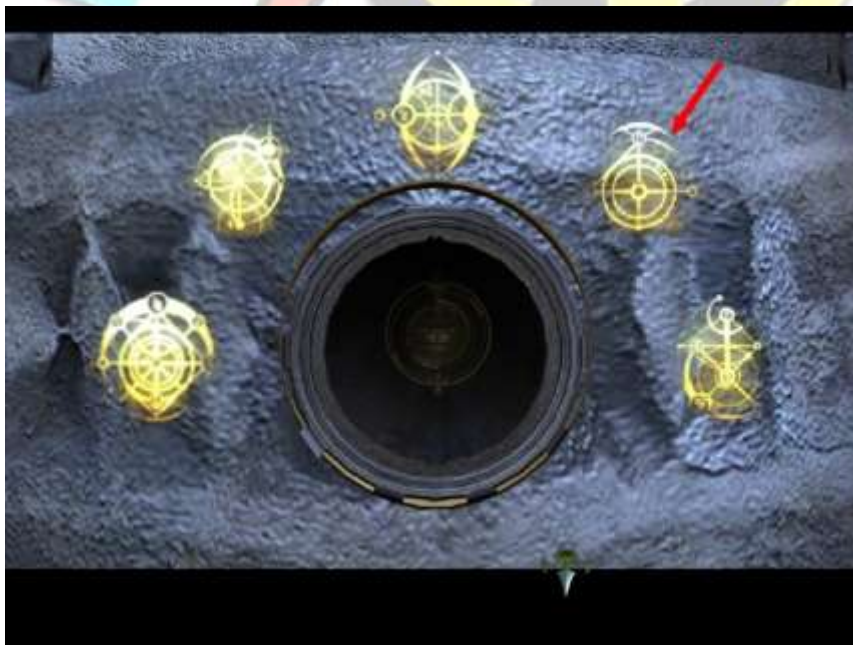


- Wracamy do pomieszczenia, w którym znajdują się **zwłoki dziewczyny**.
- Klikamy **kulą na zwłoki**, a następnie udajemy się na dach gdzie była kusza i uwalniamy duszę Mili.
- Wracamy do biblioteki.
- Podchodzimy do urządzenia na środku i **wkładamy brakujący klucz**.
- **Zapisujemy grę.**
- Jeśli nic wcześniej nie ruszaliśmy, klikamy na klucze numer **4, 11, 9, 6**, numerując klucze od górnego lewego rogu.



- Jeśli zaś klikniemy zanim zapiszemy grę, to schemat przestawiania kluczy jest następujący:
 - Klucz 1 obraca kluczami 2, 3, 4, 5, 9.
 - Klucz 2 obraca kluczami 1, 3, 4, 6, 8.
 - Klucz 3 obraca kluczami 1, 2, 4, 7, 11.
 - Klucz 4 obraca kluczami 1, 2, 3, 8, 12.
 - Klucz 5 obraca kluczami 1, 6, 7, 8, 9.
 - Klucz 6 obraca kluczami 2, 5, 7, 8, 9.
 - Klucz 7 obraca kluczami 3, 5, 6, 8, 11.
 - Klucz 8 obraca kluczami 4, 5, 6, 7, 12.
 - Klucz 9 obraca kluczami 2, 5, 10, 11, 12.
 - Klucz 10 obraca kluczami 2, 6, 8, 11, 12
 - Klucz 11 obraca kluczami 3, 7, 8, 9, 12
 - Klucz 12 obraca kluczami 4, 8, 9, 10, 11.
- Wiesz, jaki jest schemat poruszania kluczami, musisz więc troszkę pokombinować.
- Gdy uda się wszystkie klucze ustawić w pozycji poziomej, '**much**a bibliotekarka' ożyje.
- Podchodzimy do niej od przodu i klikamy **wpierw jedną, a potem drugą kartą biblioteczną**.
- Otrzymamy książki, które są ważne dla dalszego naszego działania.
- Wracamy do **sali tortur**, podchodzimy do trumny, prosimy ducha, żeby przestraszył strażnika.

- Kamiennymi schodami udajemy się na ostatnią kondygnację prowadzącą na dach, ale nie wchodzimy na samą górę, tylko w **drzwi po lewej**.
- W wielkiej sali skręcamy do pomieszczenia po lewej, gdzie znajdują się **pierścienie**.
- Podchodzimy do maszyny i **wkładamy w środek tetrahedron**.
- Teraz zgodnie z informacją wyczytaną z książek trzeba wcisnąć na panelach odpowiednie przyciski, **zwracamy uwagę na czarne kropki**.
- Po wciśnięciu udajemy się po schodach do góry i **ciągniemy za wajchę**.
- Animacja.
- Schodzimy na dół, podchodzimy do maszyny.
- **Zapisujemy stan gry**.
- Teraz mamy wybór, na który pierścień klikniemy, który połączy się z tetrahedronem.
- Według słów Mili słusznym jest wybrać **Bazzard Desert**, klikamy więc na niego.



- Opuszczamy pomieszczenie i wchodzimy przez drzwi po lewej, a potem do góry.
- Na postumencie stawiamy tetrahedron, a następnie szybko się chowamy za filar.
- Gdy nasz przeciwnik przejdzie przez portal, podchodzimy do tetrahedronu i uderzamy w niego metalowym prętem.

Koniec

