

Rhiannon – Curse of the four Branches

Kapitel 3: Wasser

Wieder wachen wir auf dem Boden in Rhiannons Zimmer auf; als erstes sollten wir, im Büro von Malcolm noch mal das zweite Kapitel der Legenden Pryderi´s lesen. Also gehen wir zur Treppe, dort hören wir den Briefschlitz klappern, auf dem Boden finden wir eine **Karte** vom Postboten, dass er ein **Päckchen** im Boilerraum hinterlegt hat und außerdem ist noch ein **Brief** da von Tommy, in dem steht, dass er die Leitern geholt und einen **Schlüssel** da gelassen hat; den nehmen wir natürlich mit.

Mit dem Schlüssel gehen wir zur Tür mit dem **Vorhängeschloss**, aufsperrern und rein. Gleich umdrehen und den **Schlüssel** von der Wand nehmen, nach rechts drehen und von der Schubkarre am Geländer das **Brecheisen** nehmen. Wir gehen hier weiter und schauen alles gründlich an. Auf der linken Seite im Regal stehen Farbdosen, dahinter ist eine **Kurbel**. Umdrehen und geradeaus links sehen wir einen **Hebel** an der Wand, den wir betätigen. Aber es scheint keinen Strom zu geben, also umdrehen und nach oben rechts sehen. Dort ist ein **langer Haken**, den wir einstecken. Vorwärts und dann links, wieder vorwärts und dann wieder links: hier sehen wir eine **große Klappe** am Boden, die wir mit dem **Brecheisen** aufstemmen - jedoch ist der Raum dort unten voller Wasser. Wir nehmen **die Leiter**, die oben links am Regal hängt. Diese sollte wohl für das **Gerüst** am Haus reichen. Nun gehen wir einmal Richtung Türe. Links sehen wir **Planken** an der Wand. Rechts unten an der rechten Seite der Türe sehen wir ein **Stück Papier** hinter den Säcken. Es ist das **Mabinogion Branch II**. Wir sollten es genauer ansehen, die Hippies, die 67 hier waren, haben darauf anscheinend einen Küchenplan geschrieben. Auf der Rückseite finden wir, was wir für den nächsten Zauber brauchen:

Silver rods / Silber Gestänge

Gold Plate / Gold Platte

Bread / Brot

Starling / Star

Magic cloak / magischer Umhang

Skull / Schädel

Cauldron of Birth / Kessel der Wiedergeburt

Wir müssen jetzt alle **Wassersymbole** sammeln.

Wir verlassen das Gebäude und gehen an der Seite die Treppe hinauf zur verschlossenen Tür; diese können wir nun mit dem **Schlüssel** öffnen. Wir sehen uns um, können jedoch nicht nach rechts, da hier ein Loch im Boden ist. Also zurück nach unten ins Gebäude: da haben wir doch vorhin **Planken** gesehen, davon holen wir uns eine. Wieder die Treppe hinauf und die **Planke** über das Loch rechts am Boden gelegt. Hier finden wir oben in der rechten Ecke ein Stück von einem **Kessel**; da müsst ihr ziemlich suchen, aber er ist da: oberhalb von den Mehlsäcken.



Danach gehen wir noch mal zu dem Steg am Teich, wo wir vorhin etwas im Wasser gesehen haben. Das holen wir jetzt mit dem **langen Haken** raus (**2tes Stück Kessel**)
Danach gehen wir durch das blaue Tor zu dem zugedeckten Brunnen, diesen brechen wir auf und steigen hinunter. Unten finden wir das **dritte Stück vom Kessel**, raus aus dem Brunnen und dann setzen wir die **Teile des Kessels** zusammen, also Rechtsklick auf ein Teil und in der Großansicht dann die anderen Teile anfügen.
Wenn er komplett ist, verwandelt er sich in den goldenen **Kessel der Wiedergeburt**; eingraviert steht am **Kessel**:

Give me the blood of Earth, I give the Life
(Gib mir das Blut der Erde und ich gebe Dir Leben)



Was ist das Blut der Erde? Wasser natürlich, also gehen wir jetzt eine **Wünschelrute** und damit Wasser suchen ;-) (wollte ich schon immer mal tun). Wir hatten schon mal einen **Haselzweig** gesehen - am hinteren Eingang zum Stall - also gehen wir dorthin und nehmen uns den **Haselzweig**. Mit einem Linksklick im Inventar klicken wir ihn jetzt rechts an, sehen ihn in groß und dann noch mal so anklicken, dass die gegabelte Seite zu Dir zeigt. Jetzt können wir Wasser suchen. Wir drehen uns nach rechts und folgen dem Pfad bis zur Gabelung, dort geht es nach links und nach rechts. Halte den **Zweig** etwas nach rechts und der **Zweig** schüttelt sich beim großen Stein; dort stellen wir den **Kessel der Wiedergeburt** auf und es fließt **Wasser** aus dem Stein und in den **Kessel**.



Jetzt suchen wir uns die restlichen Gegenstände.

Silber Rods – Wir gehen zur Tür neben der Werkstatt und finden dort den **Schraubenschlüssel** auf dem Boden.

Sterling – Wir gehen zum Gerüst am Haus, am besten zum Haupteingang bis zur Türe, dort rechts, einmal vor und dann einmal links: dann sollte ein Pfeil nach oben zeigen. Dort stellen wir die große Leiter an und gehen ganz nach oben. Am Dach nehmen wir uns den **Star** aus Metall. Nun gehen wir zur Küche

Brot – Wir betreten die Küche durch die Hintertür und gehen zum Schrank; oben ganz rechts am Schrank lesen wir das **Rezept** im Kochbuch; dann nehmen wir uns das **Salz** aus dem Schrank oben rechts und die **große Schüssel** unten links im Schrank. Aus dem Kühlschrank nehmen wir die **Butter**, dann gehen wir durch das unfertige Speisezimmer in die Speisekammer. Hier suchen wir uns aus dem grünen Behälter die **Ale – Flasche**, oben im Regal rechts neben der Gefriertruhe den **Messbecher** und die **Brotbackform**. Danach verlassen wir das Haus und gehen zu dem Gebäude mit der Treppe; dort hoch, nach rechts über die Planke und den **Sack Mehl** holen und dann zurück in die Küche. Dort zum Spülbecken, den Hahn auf

drehen, den **Messbecher** unter den Strahl halten und den Hahn wieder abdrehen. Im Inventar Rechtsklick auf die große **Schüssel, Mehl** zugeben, **Salz** und **Butter**, wir mixen das, in dem wir einmal rein klicken; noch mal klicken, um eine Mulde zu bilden, hier die **Hefe (Ale)** rein und dann das **Wasser**. Jetzt alles anklicken, um es zu mixen, dann mit der **Brotbackform** drauf klicken und wir haben **unfertiges Brot**. Nun gehen wir zum Herd hinter uns, die Türe öffnen, den Teig mit der Form rein, Türe zu und wieder aufmachen: wir haben **fertiges Brot**. (Schade dass es im richtigen Leben nicht auch so einfach ist ;-)

Magischer Umhang – Wir drehen uns zum Küchentisch und nehmen das **Kleiderbündel**... Der Stuhl bewegt sich, da ist wohl jemand sauer???

Nur mal so....hast Du in letzter Zeit mal die Katze gefüttert ;-)

Gold Platte – Wir gehen in Malcolm´s Büro und nehmen die **Gold Platte** vom Schrank

Schädel – Wir gehen in Rhiannons Zimmer. Hier nehmen wir den **Schädel** aus dem Gottiko Poster OOOOOhhhhhhh!!!!!!

Aura der Symbole :

Nachdem wir nun alles zusammen haben brauchen wir noch die Aura´s der Symbole.

Als erstes gehen wir nun in den Boilerraum. Hier nehmen wir das **Paket** für Jen, danach gehen wir in Jen´s Arbeitszimmer. Das **Paket** stellen wir auf den Tisch rechts vom Mikroskop, klicken es an und es ist offen, Wir lesen die Beschreibung genau durch: es ist eine **Kirlian Kamera**, also eine **Kamera** mit der man die Aura eines Gegenstandes fotografieren kann. Die **Kamera** anklicken und sie ist betriebsbereit. Nun gehen wir noch mal in Jen´s Sprechzimmer und lesen noch mal den Artikel über magische Wasser. Hierbei lernen wir über eine Studie, bei der Worte in Wasser eingedruckt werden, Wasser wird gefroren und unter dem Mikroskop werden dann die Emotionen der Aura sichtbar gemacht.

Zurück in Jen´s Labor; hier legen wir eines der Symbole auf die Glasplatte der Kamera und klicken dann den Schalter an, um ein Foto zu bekommen, Symbol und Foto ins Inventar, das machen wir ebenso mit dem **Stoffbündel, dem Schädel, dem Star, dem Schraubenschlüssel, die Platte** und **dem Brot**.

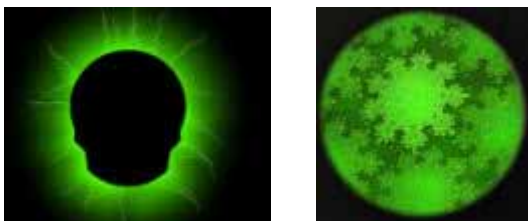
Nun nehmen wir aus dem Regal die **blauen Homeopatischen Fläschchen** und die **Glasobjektträger** vom Tisch.

Dann gehen wir in Malcolm´s Büro, hier klicken wir den Knopf vom Drucker und erhalten **zwei Sätze mit Etiketten**. Rechtsklick auf die **blauen Fläschchen** und mit den **Etiketten** bekleben, danach Rechtsklick auf die **Objektträger** und diese ebenfalls mit den **Etiketten** bekleben.

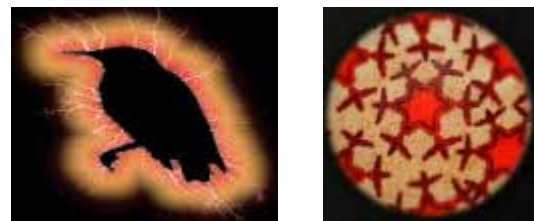
Jetzt gehen wir noch mal zum **Kessel der Wiedergeburt**; hier die **Flaschen** mit dem **Kessel** benutzen, danach mit einem Rechtsklick die **Glasobjektträger** ins Bild holen und die **blauen Flaschen** mit dem Wasser darauf verwenden. Danach gehen wir in die

Speisekammer und platzieren die **Objektträger** in der Gefriertruhe, Truhe schließen und den Raum verlassen, wieder rein und die **Objektträger** aus der Truhe holen. Das **Wasser** darauf ist jetzt gefroren. Nun gehen wir wieder in Jen´s Labor. Das Mikroskop in Nahaufnahme holen und dann Rechtsklick auf das Tablett mit den **Objektträgern**. Jetzt müssen wir die einzelnen **Träger** den Gegenständen zuordnen: dazu einen **Träger** nehmen und unter dem Mikroskop ansehen. Während wir nun die einzelnen **Träger** ansehen, vergleichen wir Ihre Farben mit den jeweiligen Gegenständen.

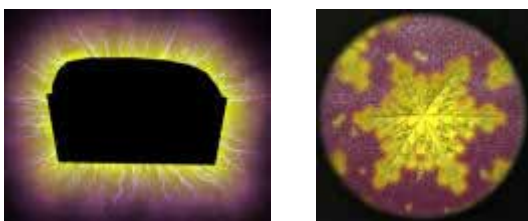
Schädel gehört zu Duty/Pflicht



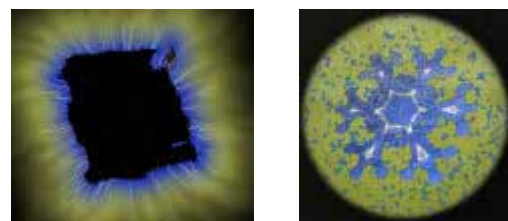
Star gehört zu Truth / Wahrheit



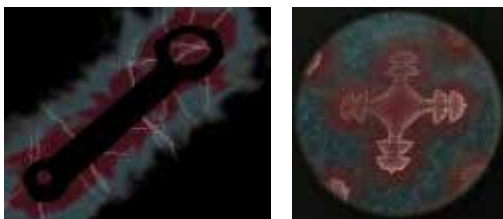
Brot zu humiliated / gedemütigt



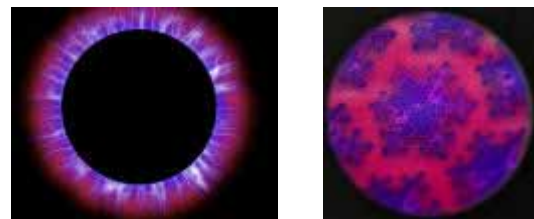
Umhang zu deceived / betrogen



Rod zu insulted /beleidigt



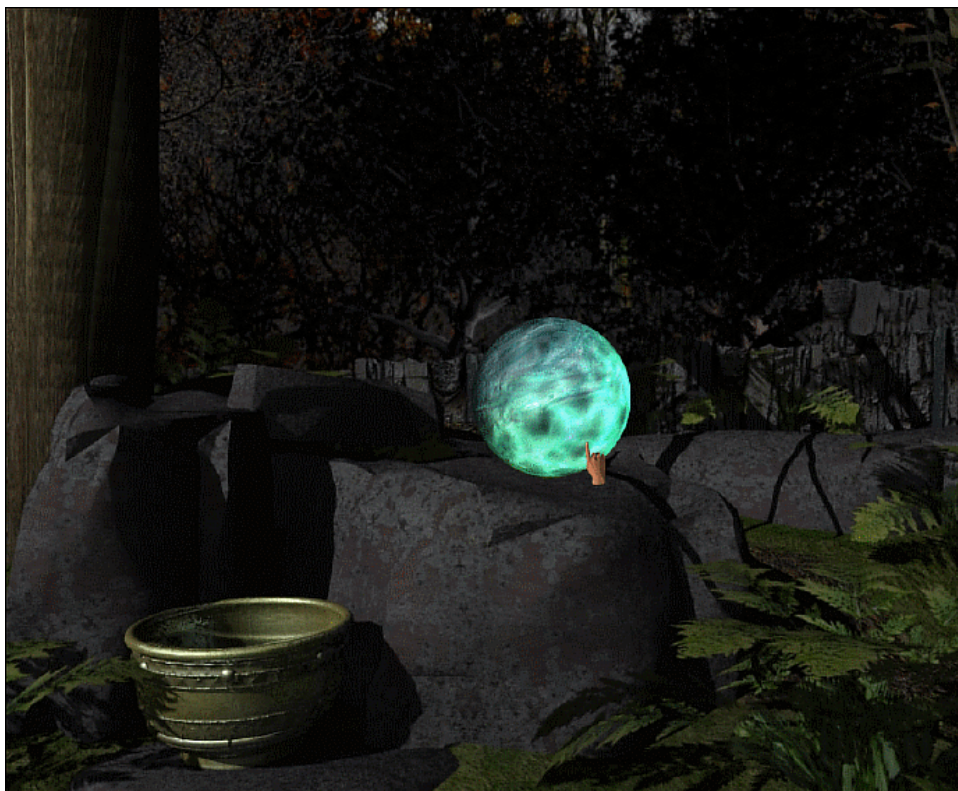
Platte zu calm / die Ruhe



Nun gehen wir zurück zum Kessel der Wiedergeburt, wir werfen die Gegenstände mit ihrem passenden Gegenstück von den **blauen Flaschen** in den Kessel:

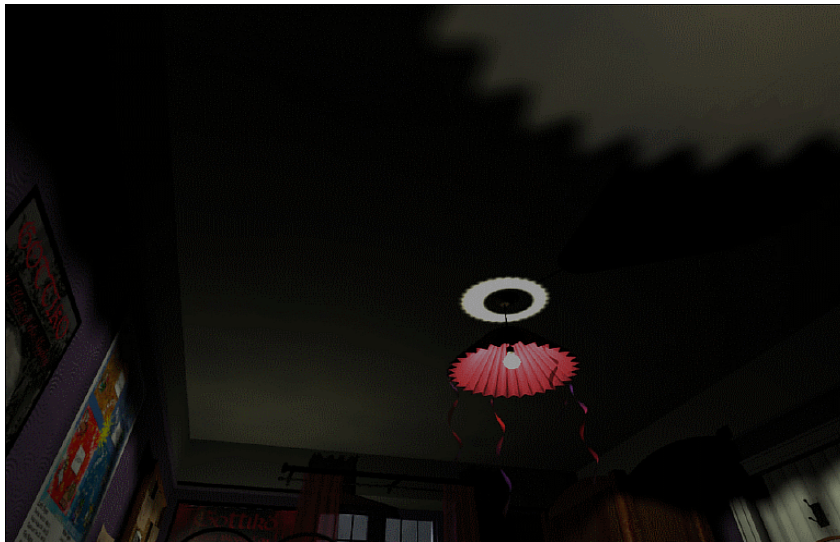
Schädel – Duty
 Star – Truth
 Brot – humiliated
 Umhang – deceived
 Rod – beleidigt
 Platte – calm

Wenn wir alles richtig gemacht haben vereinigen sie sich und wir sehen den **Orb des Wassers**.



Wir nehmen ihn!

Kapitel 4: Feuer



.....und wieder erwachen wir am Boden von Rhiannons Zimmer (langsam wird das wirklich zur schlechten Angewohnheit, mir tun schon die Knochen weh, ich bevorzuge nun mal ein weiches Bett ;-))

Wir gehen zum Pfad hinter dem Stall, also da wo das offene Gittertor ist und sehen, dass der Baum, der den Pfad blockiert hat, weg ist. Rechts sehen wir eine Wassermühle. Wir gehen die Treppe nach unten und bemerken, dass die Tür zur Mühle verschlossen ist, gehen noch ein Stück nach unten und sehen, dass die Mühle nicht in Betrieb ist, da das Wasserrad still steht. Wir drehen uns um und gehen die Treppe nach oben. Dort sehen wir ein **rotes Fass** mit Luftlöchern an der Seite; da haben die Arbeiter wohl ein Feuerchen gemacht, um Abfall zu verbrennen. Wir drehen uns nach rechts und gehen zum Ende des Pfades; hier sehen wir das geschlossene Schleusentor - in der Nahansicht sieht man dass die **Kurbel** fehlt - aber die haben wir doch schon woanders gesehen. Also gehen wir zurück; auf dem Pfad in der Nähe des Fasses bemerken wir noch einen **Schutzhelm**; im Gebäude, in dem das Vorhängeschloss war, finden wir hinter den Farbdosen die gesuchte **Kurbel**; damit zurück zum Schleusentor. Die **Kurbel** betätigen und das Tor öffnet sich, wir gehen zurück zur Mühle und sehen, dass sich das Wasserrad bewegt, also haben wir jetzt Strom.

Zurück zum Gebäude, wo wir die **Kurbel** geholt haben, da ist doch noch **der Hebel** an der Wand, der vorher nicht ging. Diesen können wir jetzt betätigen und sehen, wie

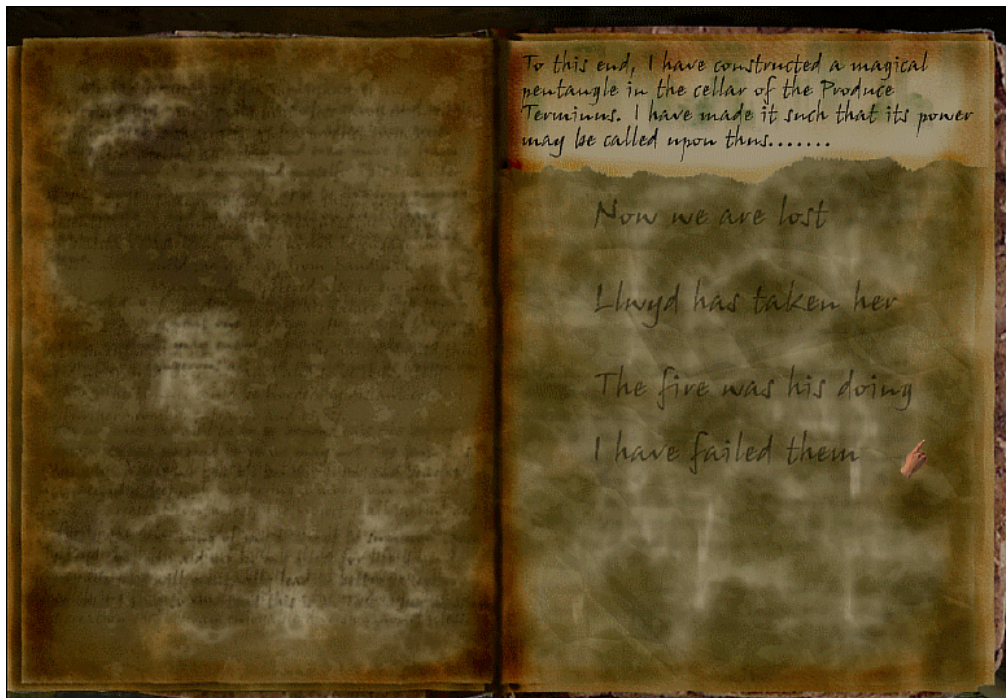
das Tor geöffnet wird und das Wasser aus dem Keller abfließt. Also auf in den Keller, er ist zwar noch nass aber begehbar.

Im Keller an den Wänden gibt es 4 Elementzeichen ein fünftes ist am Fuß der Treppe, das zugehörige Symbol fehlt jedoch. Wir sehen auch eine Art Boot, das wir jetzt von der rechten Seite her betreten. Vor uns betätigen wir den Schalter und wir fahren ein Stück durch einen finsternen Tunnel.



In der Mitte des Tunnels hält das Boot (in diesem Tunnel geht es noch weiter in die gleiche Richtung, also merken, wie ihr einsteigt, das ist noch wichtig) und wir sehen eine blaue Schutztüre. Sie sieht ein bisschen aus wie die Türe von einem U-Boot; wir sind im Büro von Boswell. Links sehen wir einen Safe, den wir jedoch noch nicht öffnen können, da uns die Kombination fehlt. Schaut euch die Bilder an den Wänden genau an, es sind Arthur, Michael, Robert das Oberhaupt der Familie Boswell und dessen Frau Margaret. Wir haben doch einen Geist nach Arthur rufen hören, auch das Grammophon lässt sich abspielen und wir hören altmodische Musik. Dann nehmen wir mal den Schreibtisch unter die Lupe. Hier finden wir das Tagebuch von Charles Boswell und lesen es: es erzählt die Geschichte wie er das Gut Ty Pryderi für seinen Sohn Arthur gekauft hat, da dieser gerne Farmer sein wollte. Auch erzählt es, wie Charles den Wassertunnel gebaut hat, Charles hat auch sehr schnell gemerkt, dass hier auf Pryderi üble Kräfte am Werk sind, die er Llwyd zu schreibt. Boswell hat große Angst um seine Schwiegertochter Rhiannon, die Frau von Arthur. Seit sie auf Pryderi ist wurde aus der fröhlichen jungen Frau ein immer nervöseres und zerbrechliches Wesen; er schreibt dies alles Llwyd zu. Wir lesen auch, dass Rhiannon ein Wassermann/ Aquarius ist. Charles plante einen Zauberstab zu benutzen, um das Unheil von ihr fern zu halten, er hat auch ein Pentagramm im Keller angebracht (die Zeichen, die wir an der Wand im ersten Keller gefunden haben, sind also ein Pentagramm).

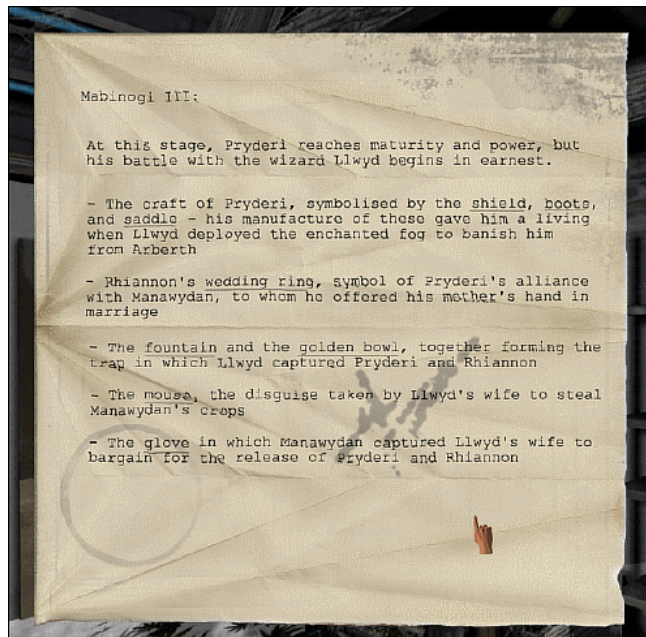
Auf der letzten Seite erfahren wir, dass Charles nicht erfolgreich war; Llwyd hat ein Feuer entfacht (wir erinnern uns an das [Bild](#) mit dem verbrannten Dach aus dem Speisezimmer), welches auch Rhiannon das Leben gekostet hat.



Wir verlassen das Büro von Boswell und steigen links ins Boot und fahren bis zum Ende des Tunnels. Hier klettern wir die Wendeltreppe hoch und landen in einem Generatorraum. Wir schauen uns um und sehen ein paar grüne [Gummistiefel](#) und lesen das Poster an der Türe: Was tun wenn die Pigs/ Bullen (Polizei) kommen! Es scheint als wäre hier etwas Illegales vorgegangen ;-) (ja ja die Hippies). Wir nehmen den Balken von der Türe und können somit die Mühle nun auch von außen betreten. Wir steigen die Wendeltreppe noch ein Stück hoch, hier erscheint uns dann wieder der freundliche Feuerball, diesmal ist es die Rhiannon aus den 60-ern, das Radio geht an und der Feuerball verschwindet durch das Fenster.



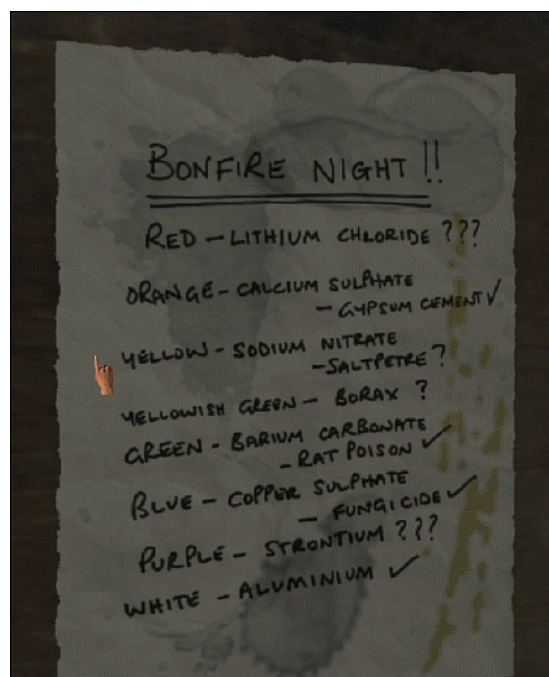
Nun schauen wir uns um - einmal vorwärts und dann links - sehen wir die Hanfzucht ;-), oberhalb davon ist ein **Papierflieger** eingeklemmt an der Wand, welchen wir lesen; es beschreibt **Mabinogion Branch 3**:



die Symbole die wir dafür brauchen sind:

Ein **Schild**, **Stiefel**, **Sattel**, **Ehering**, **Brunnen**, **goldene Schüssel**, **Maus** und ein **Handschuh**.

Wir schauen uns weiter um, an der Pinnwand entdecken wir eine **Liste/ Bonfire - Poster** von Chemikalien, die verschiedene Farben erzeugen und stecken es ein. Es sieht so aus, als wenn die verschiedenen Farben mit den Symbolen in einer Beziehung stehen, also müssen wir auch die entsprechenden Chemikalien suchen.



Wir drehen uns um und finden ein Glas mit **Bordeaux Mixtur – Kupfersulfat**
Am Fenster bei der Treppe finden wir eine **Dart- Trophäe in Form eines Schildes**, die wir mitnehmen. Auf der Treppe nach unten nehmen wir dann die **Stiefel** mit. Nun gehen wir in Malcolms Werkstatt, entweder mit dem Boot zurück oder wir laufen.

In Malcolms Werkstatt finden wir in einer Kiste, worauf Recycling steht, eine alte **Lithium – Batterie**.

Im Schuppen neben der Werkstatt nehmen wir den **Tree Stump Remover/ Baumstammentferner**: er enthält Salpeter.

Dann laufen wir zum alten Auto und dort nehmen wir den **roten Handschuh** mit.

Im Boilerraum (da wo das Paket war) benutzen wir jetzt die Leiter aus dem Speisezimmer mit der Wand und klettern nach oben, hier finden wir **Rattengift**, welches Barium Karbonat enthält (bei uns enthält es Thallium und Strychnin).

Irgendwo war da doch noch ein **Sack Gips/Zement**, ach ja neben der Haustüre am Haupteingang.

In Rhiannons Zimmer nehmen wir uns die **Limodose** aus Alu.

Im Badezimmer holen wir das **Strontium Präparat** aus dem kleinen Schränkchen, dann gehen wir in Malcolm´s Büro und holen die **Computermaus**.

Nun ins Wohnzimmer: hier sollten wir nun eine Erscheinung haben, die es uns ermöglicht, in der Zeit zurück zu gehen. Es ist Rhiannon Boswell und wir folgen ihr durch die Türe, die nun an der Wand zu sehen ist.



In ihrem Sarg holen wir uns den **Ehering** von ihrer Hand: es ist ein **Amethyst**.

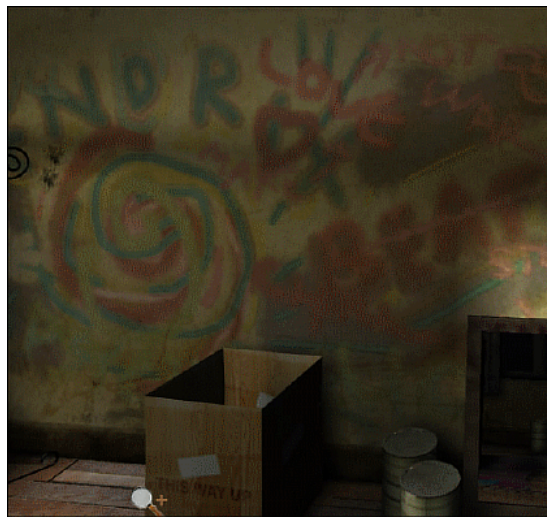


Danach sehen wir uns um. Auf der Anrichte lesen wir die **Beileidskarte**,



dann öffnen wir die linke Türe der Anrichte. Hier finden wir eine **Blaupause** vom Tunnelsystem - mit der Hand wurden hierauf die Zahlen **87362** geschrieben. Dann die Türe schließen und die mittlere Türe öffnen. Hier finden wir eine Zierdose, die wir öffnen. Wir lesen den Inhalt: es ist die Heirats – Urkunde von Rhiannon und Arthur, ein Zeitungsartikel über das Feuer, ein Untersuchungsbericht und ein Bild von

Rhiannon und ihrer Schwester mit deren Ehemännern. Wir schließen die Türe und öffnen die rechte; hier nehmen wir das Blumenbuch und öffnen es, darin befindet sich ein sehr **alter Schlüssel**, den wir nehmen. Die Türe schließen und dann das Zimmer verlassen. Wenn wir alles haben, verschwindet die Türe wieder, ansonsten können wir jederzeit zurück und suchen, was noch fehlt. Rhiannon erscheint noch mal und verschwindet durch die Decke, also sollten wir mal nachsehen: es ist das unfertige Zimmer oben. Auf der rechten Seite lässt sich der Karton bewegen und wir sehen ein **kleines Brett**, das hier nicht wirklich passt, also stemmen wir das Brett mit dem Brecheisen auf.



Darunter befindet sich eine **alte kleine Truhe**. Diese können wir mit dem **kleinen Schlüssel** öffnen, darin befindet sich ein **Brief** von Rhiannon an ihre Schwester: es sind ihre letzten Worte und wir erfahren über die Ereignisse vor dem Feuer und auch, dass alles für sie begann, als sie im Stall einen alten **Sattel** unter dem Fußboden fand. Wir gehen zum Stall. Wenn wir den Stall betreten nach links und dann nach rechts hinten zum Fenster, dann umdrehen und es müsste ein Pferd erscheinen, das an einer Stelle mit den Hufen scharrt.



Hier suchen wir und finden unter dem Stein einen alten roten Sattel, den wir nehmen; danach zurück ins Haus und in die Speisekammer.

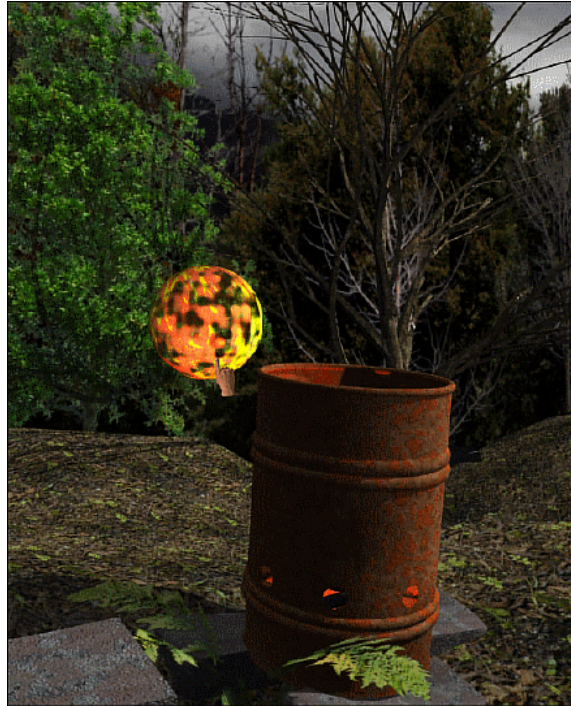
Hier finden wir die gelbe Schüssel, den blauen Schokoladenbrunnen und am Fenster den Kaviar mit E285; wir stecken alles ein. Auf der Liste in der Küche können wir nachlesen dass E285 Borax ist. Nun haben wir alles zusammen für den nächsten Zauber und da dieser unter dem Element Feuer steht, gehen wir Richtung Mühle zum roten Fass. Wenn wir alles haben, dann sollte sich im Fass von selbst ein Feuer entzünden.

Nun kombinieren wir die Symbole mit den dazu gehörigen Chemikalien, dazu werfen wir die Gegenstände nacheinander in das Fass:

Roter Sattel – Lithium Batterie = rote Flamme
Dart Trophäe/ Schild – Kaviar = gelb-grüne Flamme
Schokoladen Brunnen – Bordeaux Mixtur = blaue Flamme
Gelbe Schüssel – Tree Stump Remover = gelbe Flamme
Computermaus – Limo Dose = weiße Flamme
Gummistiefel – Rattengift = grüne Flamme
Handschuh – Zement Sack = orange Flamme
Ehering – Strontium Präparat = lila Flamme



Haben wir alles richtig gemacht dann formt sich jetzt der Feuer Orb



den wir dann nehmen

Wird fortgesetzt mit:

Kapitel 5: Luft

Diese Lösung wurde verbrauchen von Morgana exklusiv für GAMEPAD –

<http://www.gamepad.de> ;-)

Wir sagen Morgana ganz herzlichen Dank!

Wir machen darauf aufmerksam, dass diese Lösung unserem Copyright bzw. dem Copyright 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 (Servermiete!), 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, damit wir diesen Service auch weiterhin anbieten können!

(L. Kratz - Arendsstr. 4 - 63075 Offenbach)