

Rhiannon – Curse of the four Branches

Kapitel 5: Luft

Wie sollte es wohl anders sein...wir wachen wieder auf dem Boden in Rhiannons Zimmer auf (Ich schätze mal ich brauch bald eine Rückenmassage, wenn das so weiter geht ;-))

Wir hören den Postboten unten und sehen nach; im Brief wird erklärt, wie man den **MP3-Player** zusammen mit dem **Tunovox/ Tonnehmer**, in Jens Schlafzimmer, benutzt und updaten kann.

Dann öffnen wir noch den **Brief** von Jon, er hat uns den kompletten **Mabinogion Branch geschickt, einschließlich Teil IV**. Die symbolischen Objekte sind:

Schwein, Helm, Death shroud/ Planetenwirbel und Zauberstab/Wand

Also sammeln wir mal, zuerst in Malcolms Büro; dort holen wir uns den **MP3-Player** und den **Kalender mit dem Wirbel** an der Türe.

Danach in Rhiannon´s Zimmer: hier nehmen wir das **Schweinchen** vom Tisch, außerdem nehmen wir die **Physik Hausaufgabe** aus der Schublade.

Jetzt geht es weiter zu Jen´s und Malcolms Schlafzimmer; hier nehmen wir den **Tunovox/ Tonnehmer** vom Fensterbrett.



Weiter geht es zum Pfad, der zur Mühle führt. Da lag doch ein **Helm**, den wir uns holen. Jetzt müssen wir uns noch einen **Zauberstab** organisieren, aber zuerst müssen wir den Symbolen einen Ton zuordnen.

Dazu gehen wir die Treppe hinunter zum **Wasserrad**, hier benutzen wir den **Tunovox** auf das **Rad** und klicken auf den Ton Knopf; wir sehen, dass der **MP3-Player** aufzeichnet danach ausschalten.



Dann gehen wir in die Mühlen und wenden den **Tunovox** auf den **Generator** an, hier dasselbe Spiel.



Nun gehen wir zurück zur Küche, hier den **Tunovox** auf den **Kühlschrank** anwenden, danach weiter in das Badezimmer und den **Tunovox** auf den **Badezimmer Ventilator** benutzen.

Das Telefon klingelt und wir gehen in das Wohnzimmer und rufen die Nachricht ab; es ist der Pfarrer, der uns erzählt, dass er den Friedhof für uns geöffnet hat - also auf zum Friedhof!



Mal sehen, was die Familie für eine Grabstätte hat. Wir gehen durch das blaue Tor und sehen, dass am Bach jetzt Trittsteine liegen, die wir gleich benutzen.

Wir gehen durch das Tor und schauen uns die Grabsteine an: um zu Rhiannon Boswell´s Grab zu kommen 2mal geradeaus. Hier sehen wir am Fußende einen [runden Stein](#), den wir jedoch so nicht nehmen können.



Wir lesen hier, dass Arthur ihr 2 Jahre später gefolgt ist; umdrehen und wir sehen am Boden leicht links einen [Stein](#) liegen mit einem Loch in der Mitte. Nach einem Schritt vorwärts sehen wir leicht rechts die uralte Grabstätte der ersten Rhiannon,

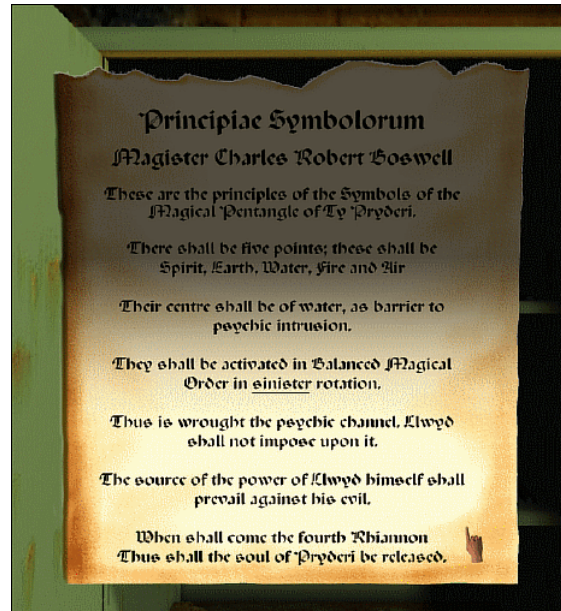
Mutter von Pryderi, es ist hier ein [kreisrundes Loch](#) und wir sehen ihren Namen in Ogham – Schrift.



Wir drehen uns rechts und sehen einen Grabstein auf dem [Unknown](#) steht; das muss das Grab der Rhiannon aus den 60-ern sein. Hier ist ein [Kasten](#).



Wir drehen uns nach links und finden das Grab der Familie. Hier liegen George und Lucinda Edwards, auch hier ist ein **Kasten**. Wir verlassen den Friedhof und fahren mit dem Boot in Charles Boswell´s Büro. Den **Safe** öffnen wir jetzt öffnen, die Kombination haben wir ja auf der Blaupause gefunden, also Nahansicht und dann die jeweilige Zahl anklicken, der Rest passiert automatisch **8 7 3 6 2**. Hier nehmen wir nun die **Schriftrolle**, die wir gleich lesen – **Principiae Symbolarum**.

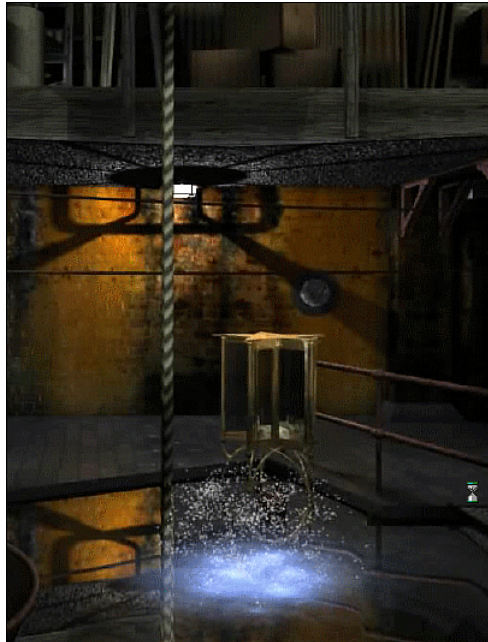


Boswell hat hier geschrieben, wie das Pentagramm funktioniert, das er hier geschaffen hat. Das Wasser ist das Zentrum des Pentagramms, es muss in einer ganz bestimmten Reihenfolge aktiviert werden. Wir erinnern uns an die **Symbole** der Wand im Keller, **das fünfte** fehlte jedoch. Außerdem finden wir im Safe noch ein **altertümliches Werkzeug**, welches wir ausprobieren und dann einstecken. Jetzt wissen wir auch, dass wir damit am Fußende von Rhiannons Grab das **runde fehlende Symbol** holen können. Wir lesen noch die anderen Dokumente und gehen dann zum Friedhof.

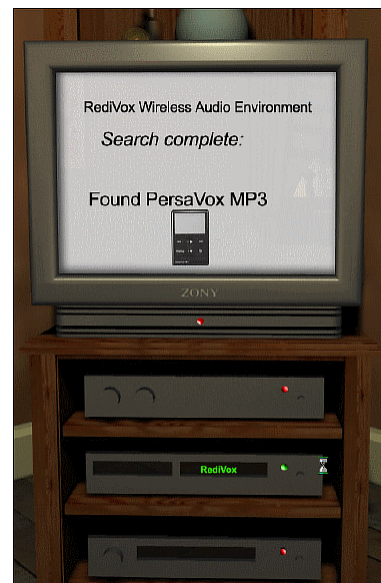
Hier wenden wir das **Werkzeug** auf das **runde Symbol** am Fußende von Rhiannon´s Grab an und können es dann nehmen. Es ist der **Seelenstein**, den wir brauchen. Nun gehen wir zurück zum Keller und setzen als **ERSTES** den **Seelenstein** in seine Halterung am Fußende der Treppe ein.



Nun müssen wir die anderen Zeichen in der richtigen Reihenfolge drücken, machen wir etwas falsch, ertönt ein Gelächter und wir müssen von vorne anfangen. Also zuerst das **Luftsymbol** am oberen Rand rechts vom Boot, dann das **Feuersymbol** rechts vom Seelenstein in der Ecke hinten, jetzt zum **Erdsymbol** links vom Seelenstein und zum Schluss das **Wassersymbol** links am Boot; die Symbole fangen an zu leuchten und ein Glasbehälter erscheint aus dem Wasser.



Wir öffnen diesen und nehmen den **Zauberstab aus Holz**. Nun können wir den nächsten Schritt vom Zauber machen. Dazu gehen wir in das Wohnzimmer, wir klicken den **Fernseher** an, wo ein unheimliches Gesicht erscheint. Danach klicken wir auf die **zweite Komponente** vom TV und sehen, dass **Tunovox** gefunden wurde.



Jetzt sollten wir uns noch mal die Physikaufgabe von Rhiannon ansehen: darin steht, dass unterschiedliche Materialien unterschiedliche Frequenzen haben. Die Beispiele unten zeigen uns Holz, Papier, Plastik und Keramik. Nun schauen wir noch

mal den **MP3 Player** an und spielen die Töne, mit Rechtsklick in folgender Reihenfolge ab: **Generator**, **Badezimmer Ventilator**, **Kühlschrank** und **Wasserrad**.

Jetzt gehen wir in die Mitte zwischen den Sofas und setzen uns. Der Tisch wird aktiviert. Nachdem wir jetzt auch die Gegenstände mit den passenden Tönen haben beginnen wir:

Zauberstab – Generatorton (er verwandelt sich in Glas und geht zurück in das Inventar)

Kalender mit Wirbel – Badezimmerton

Helm – Kühlschrankton

Schweinchen – Wasserradton



Wir sehen zu, wie sie sich zum **Luft Orb** zusammenfügen, den wir dann nehmen. (Wow keine Ohnmacht???)



Nun müssen wir Llwyd bannen und die Seelen der Rhiannon´s befreien. Daher gehen wir zurück zum Friedhof. Hier müssen wir nun die verschiedenen **Orb´s** den Rhiannon´s zuordnen. Diese legen wir dann in die jeweilige **Schale** oder den **Kasten** auf dem Grab.

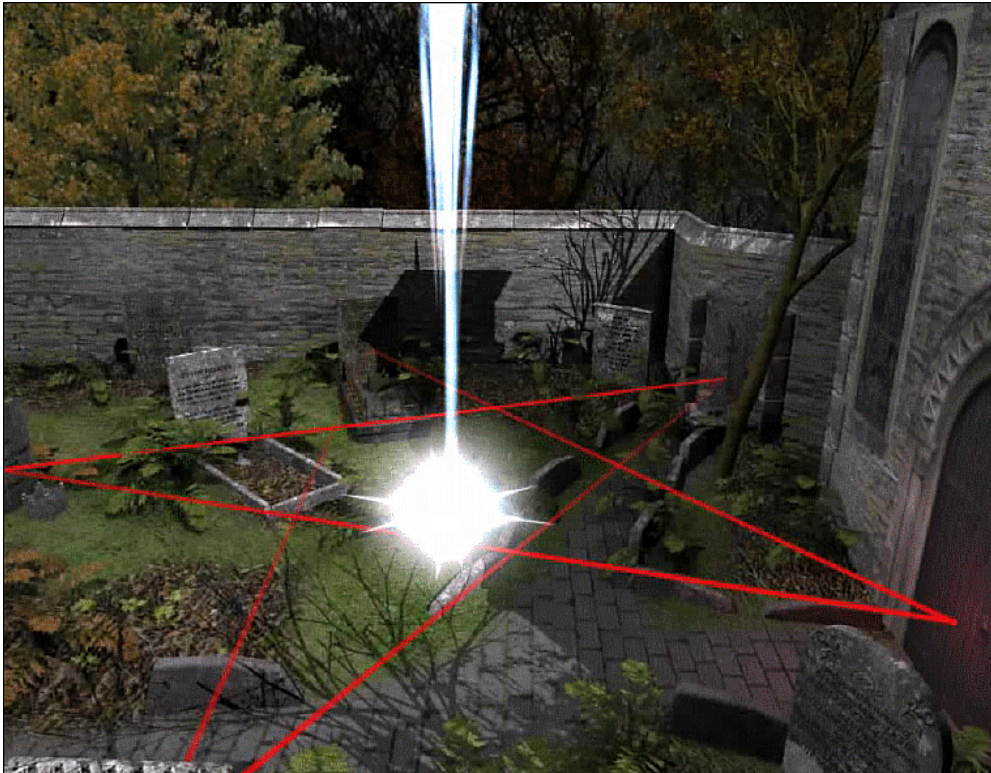
Rhiannon Sullivan - (sie wird durch das Grab der Edwards repräsentiert) - aufgrund des Posters in ihrem Zimmer wissen wir, dass sie ein Wasserzeichen ist- **Wasser Orb**

Rhiannon Boswell – Charles hat erwähnt, dass sie ein Luftzeichen war – **Luft Orb**

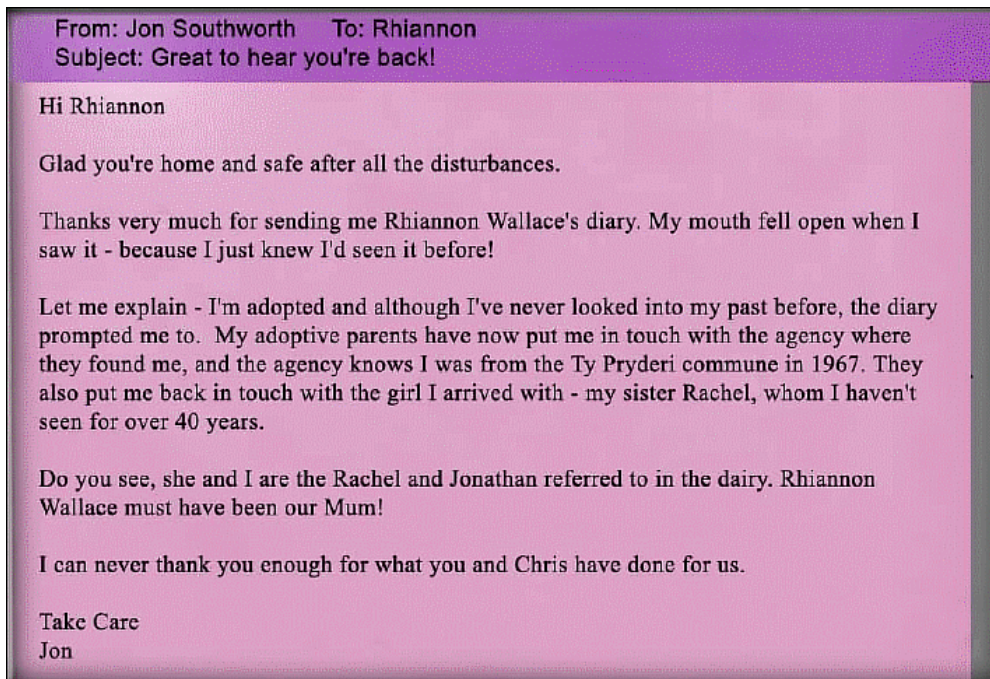
Rhiannon aus den 60ern – sie hat in ihrem Tagebuch geschrieben, dass sie ein Erdzeichen hat – **Erd Orb**

Rhiannon of Pwyll – für sie bleibt das Feuerzeichen – **Feuer Orb**

Jetzt gehen wir zu dem **Stein mit dem Loch** vor der Kapelle. Dort stecken wir den **Glas Zauberstab** rein. Wir können jetzt beobachten, wie sich ein Pentagramm aus rotem Licht bildet, der die Seelen der Rhiannon´s entlässt und den Geist von Llwyd bindet.



Wir hören uns noch die Mail von Jon an Rhiannon an, erfahren, dass



Rhiannon wieder Zuhause und sicher ist. Er erzählt auch, dass ihm Rhiannon das Tagebuch der Rhiannon aus den 60ern geschickt hat. Er hat das Tagebuch als das seiner Mutter Rhiannon Wallace erkannt, er und seine Schwester wurden adoptiert und er hat sie nach all der Zeit wieder gefunden mit Hilfe des Tagebuchs.

*The source of power of Llwyd himself shall prevail against his evil
When shall come the fourth Rhiannon Thus shall the soul of Pryderi be released*

*(Die Mächte von Llwyd selbst sollen all sein Übel verhüten
Wenn die vierte Rhiannon kommt wird die Seele von Pryderi befreit)*

ENDE

© Morgana / Softwareservice Kratz

***Wir danken Morgana ganz herzlichst, dass sie diese
Lösung exklusiv für uns erstellt hat.
Ein weiterer Dank geht an MaGtRo von <http://www.gameboomers.com> für die
Genehmigung, Teile der englischen Lösung benutzen zu dürfen.***

Wir machen darauf aufmerksam, dass diese Lösung unserem Copyright bzw. dem Copyright der Autorin 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!

CD ROM & Softwareservice
Kratz

<http://www.gamepad.de>

*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)