

## Rhiannon – Curse of the four Branches

In diesem Spiel dreht sich alles um einen Jahrhundertealten Fluch, verhängt von Llywd, der zu Lebzeiten von Pryderi (Parzival) und Rhiannon seine Rache nicht erfüllen konnte. Das Spiel lässt sich ohne CD spielen und hat 100 Slots zum speichern. Um Gegenstände zu nehmen, müsst Ihr diese anklicken, um sie groß zu sehen und dann noch mal, um sie ins Inventar zu bekommen, wenn Ihr die Gegenstände im Inventar nochmals ansehen wollt, dann geht das mit Rechtsklick; um etwas aus dem Inventar zusammen zu fügen erst einen Gegenstand mit rechts anklicken und dann den Nächsten und aneinanderfügen. Ganz wichtig ist es auch, wirklich alles gesehen und gelesen zu haben, da sonst einige Gegenstände nicht zu bekommen sind.

Du spielst die Rolle von Chris einem Freund der Familie Malcolm; Du sollst das Gut hüten, während diese mit Ihrer Tochter Rhiannon Ferien machen, da diese von Visionen und Alpträumen geplagt wird seit die Familie auf dem Gut lebt. Die E-Mail von Jen wird vorgelesen während Du mit dem Auto auf dem Weg bist.

### Kapitel 1: Die Ankunft

In Ty Pryderi hab ich mich erstmal gründlich im Gelände umgesehen, viele Gegenstände, die aktiv sind, brauchen wir erst für später und können sie noch nicht nehmen, daher merkt Euch gut, wo Ihr die Dinge findet.

Geht zur Vordertüre des Hauses; wenn Ihr vor der Türe steht, dreht Euch nach links und dann schaut nach unten, nehmt den Blumentopf hoch und Ihr findet den **Schlüssel** zur Haustüre; anklicken und noch mal, um ihn ins Inventar zu nehmen.

Benütze dann den gebogenen Pfeil, um Dich einmal um Deine Achse zu drehen; hier siehst Du dann noch einen **Sack mit Zement**, aber den brauchen wir erst später. Nun benutzen wir den Schlüssel auf die Haustüre und sehen uns im Haus erst mal gründlich um. Wir gehen 2mal nach vorne im dunklen Flur und versuchen den Lichtschalter links von der Treppe. Leider haben wir kein Glück und natürlich auch kein Licht.

Dreht Euch um und geht bis zur Haustüre zurück und dann dreht Euch nach links, hier hängt **ein kleiner Kasten, diesen öffnen und den Schalter betätigen**, danach die Türe wieder schließen.

An der Türe hängt noch ein **Zettel** von Malcolm, diesen lesen wir und nehmen ihn ins Inventar.



Nun gehen wir zur finsternen Treppe und wollen hinauf, doch wir hören Stimmen und werden umgedreht, also lassen wir das erst mal. Nun wieder Richtung Treppe und dann rechts zur Türe; sie ist verschlossen, also versuchen wir die Türe links; wir stehen in einem sehr gemütlichem Wohnzimmer. Rechts sehen wir ein blinkendes **Telefon**, welches wir abhören.



Es sind 3 Anrufe:

Tommy Harris erzählt uns, dass er die Arbeiter erstmal abgezogen hat wegen der Vorkommnisse, außerdem, dass er eine Leiter dagelassen hat und er erzählt von seinem Unfall mit dem Pferd, bei dem sein Auto beschädigt wurde.

Jen erzählt uns, dass wir die Katze füttern müssen, da sie sonst nur Unfug treibt und dass wir ein Feuer in Gang bringen müssen.

Und noch mal Tommy: er erzählt uns von einem Bündel Stoff, das die Arbeiter unter einer Diele im Esszimmer gefunden haben, das Bündel hat er in die Küche auf den Tisch gelegt. Vom Telefon aus gehen wir links nach hinten zum Klavier im Erker.



Auf dem Klavier finden wir rechts ein **Feuerzeug** und links die **Noten** für „The Ash Grove“. Diese sind etwas später noch sehr wichtig. Das **Feuerzeug** nehmen wir mit.

Wir gehen zurück und schauen uns jetzt den Kamin an; aus dem Korb nehmen wir die **Kindling /Späne**, dann gehen wir zwischen die Sofas und schauen nach unten

Auf dem Sofa gegenüber finden wir unter dem Kissen eine **Bedienungsanleitung** für einen MP3-Player. Dann schauen wir uns neben der Tür den Fernseher mit seinen Komponenten an. Auf der untersten können wir uns „The Ash Grove“ anhören, die andere Komponente sucht nach Geräten wird aber jetzt noch nicht fündig. Nun schauen wir uns das Bücherregal links neben der Türe an hier finden wir „**A Pocket Guide to the native Trees of the UK**“.



Wir gehen nun durch die Türe links neben dem Bücherregal. Wir sind im noch nicht fertigen Esszimmer/Pantry und hier schauen wir zunächst das [Fensterbrett](#) an; wir klicken es links solange an, bis rechts eine [Fotografie](#) zu sehen ist.



Dann drehen wir uns nach rechts und untersuchen den Wandschrank. Hinter dem Karton findet sich eine [Taschenlampe](#), die wir noch nicht nehmen können.



Außerdem findet sich links vom Fenster **eine Leiter**, die wir ebenfalls noch nicht nehmen können.

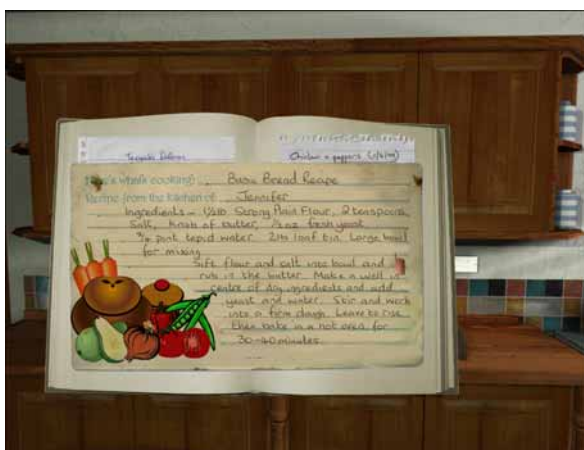
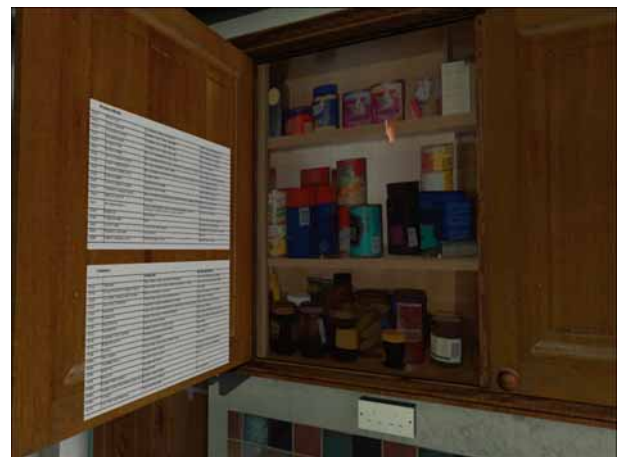
Mit Sicht auf das Fenster benutzen wir den gebogenen Pfeil und drehen uns um. Wir gehen durch die mittlere Türe und sind in einer Speisekammer. Hier sehen wir uns gründlich um. Am besten zum Fenster gehen und dann mit dem gebogenen Pfeil umdrehen. Wir finden in einer **grünen Box** eine **Glühbirne** und stecken diese ein; außerdem finden wir noch einen **blauen Schokobrunnen**, **einen Messbecher**, eine **Flasche Ale**, eine **Brotbackform** und **Kaviar** am Fensterbrett.



In der Ansicht mit dem Schokobrunnen finden wir **Anzünder** für den Kamin, den wir einstecken.



Aus der Speisekammer wieder raus, nehmen wir jetzt die andere Türe und finden uns in der Küche wieder. Vor der Türe gegenüber steht eine Katzenschüssel am Boden und leider auch ein „Liebesbeweis“ von Ihr ;-) - wir nehmen die **Maus** und dann schauen wir uns erst mal um. Wir drehen uns nach rechts und hier sehen wir auf dem Tisch ein **Bündel** liegen. Dann drehen wir uns weiter nach links, bis wir den Schrank vor uns haben; oben links finden wir das **Katzenfutter** und stecken es ein, außerdem finden wir **2 Listen** an der Türe mit Inhaltsstoffen von Lebensmitteln, die später noch wichtig wird. Im Schrank oben rechts finden wir **Salz**, unten links finden wir eine **große Schüssel** und an der rechten Eckseite des Schrankes finden wir ein **Kochbuch**.



Wir drehen uns jetzt nach rechts und sehen uns den Kühlschrank an; in der Türe finden wir **Butter** und im oberen Regal eine **Dose mit Tomatensuppe**. Die Dose nehmen wir und öffnen sie; hier finden wir einen **Schlüssel**, der natürlich schon uns gehört. Nun sollten wir mal die Katze füttern! Ddanach gehen wir durch die Tür beim

Katzennapf, noch mal geradeaus dann rechts und wir werden endlich den „Liebesbeweis“ der Katze los ;-)  
Danach verlassen wir das Haus durch diese Tür.



Wir befinden uns jetzt auf einer kleinen Terrasse; einmal geradeaus, dann umdrehen. Hier sehen wir noch eine kleine Tür, wir schauen rein und sehen in der linken Ecke einen Boiler und wenn wir uns nach rechts drehen, sehen wir, dass es nach oben geht. Aber das ist zu hoch, das schauen wir später noch mal. Jetzt sollten wir mal noch etwas zum Feuer machen suchen, also wieder raus aus dem Boilerraum und runter von der Terrasse. Wir drehen uns nach rechts und gehen geradeaus auf den Holzplatz zu.



Hier finden wir, was wir brauchen: **Holz** und gehen jetzt zurück zum Haus und ins Wohnzimmer. Wir öffnen den Kamin und geben erst den **Anzünder**, die **Findling** und



dann **das Holz** hinein und zünden das Ganze mit dem **Feuerzeug** an - ist doch gleich viel gemütlicher mit einem molligen Feuerchen.

Jetzt schauen wir mal wo unser neuer Schlüssel passt. Wir verlassen das Wohnzimmer und gehen gleich auf der anderen Seite zur Tü,r die versperrt war. Hier passt auch unser Schlüssel und wir sind im Büro von Malcolm. Wir schauen uns die Pinnwand an: da finden wir einige wichtige Dokumente, unter anderem auch einen **Plan von Ty Pryderi**, die Anleitung für den Gras- und Buschmäher, eine ToDo-Liste und eine Beschreibung, wie man eine Wünschelrute benutzt. Neben dem Drucker findet sich ein **MP3 Player** den wir natürlich einstecken, allerdings muss er noch aufgeladen.

Wenn wir uns nach links drehen, sehen wir über dem Bücherschrank eine Karte von Wales und eine **Goldschale**; im Bücherschrank, links oberste Reihe, finden wir das Buch „The Legends of Pryderi“, das wir lesen sollten.



Im Buch finden wir einen **Brief von Rhiannon**, in dem sie ihrem Vater ihr Leid klagt und fragt, warum niemand sie ernst nimmt; außerdem hat sie einige Absätze im Buch markiert, die später noch sehr wichtig werden.

Danach drehen wir uns um und sehen den Schreibtisch von Malcolm.

Hier schauen wir uns den Papierkorb an und die obere Schublade: alles gründlich ansehen. Neben dem Monitor ist eine Dockstation für einen MP3-Player und oben im Regal Unterlagen über das Gut „Ty Pryderi“, alles genau ansehen. Die Dockstation benutzen wir dann auch gleich und stecken unseren MP3-Player ein.

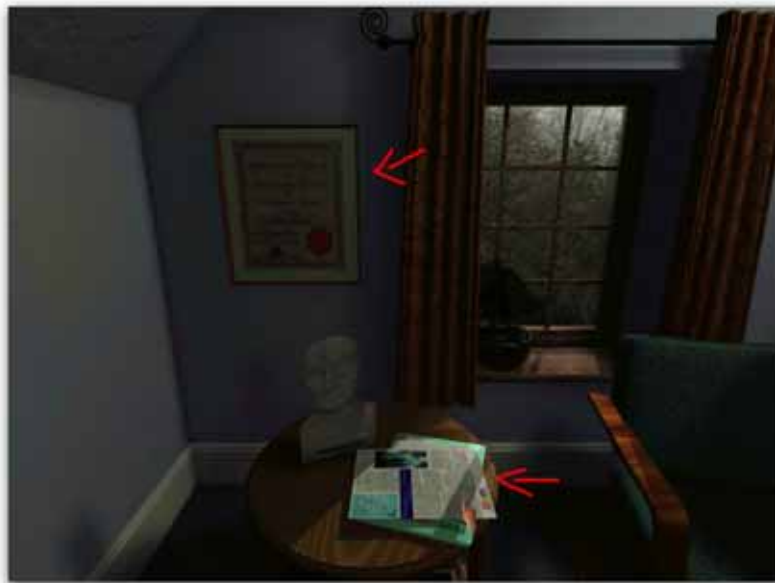




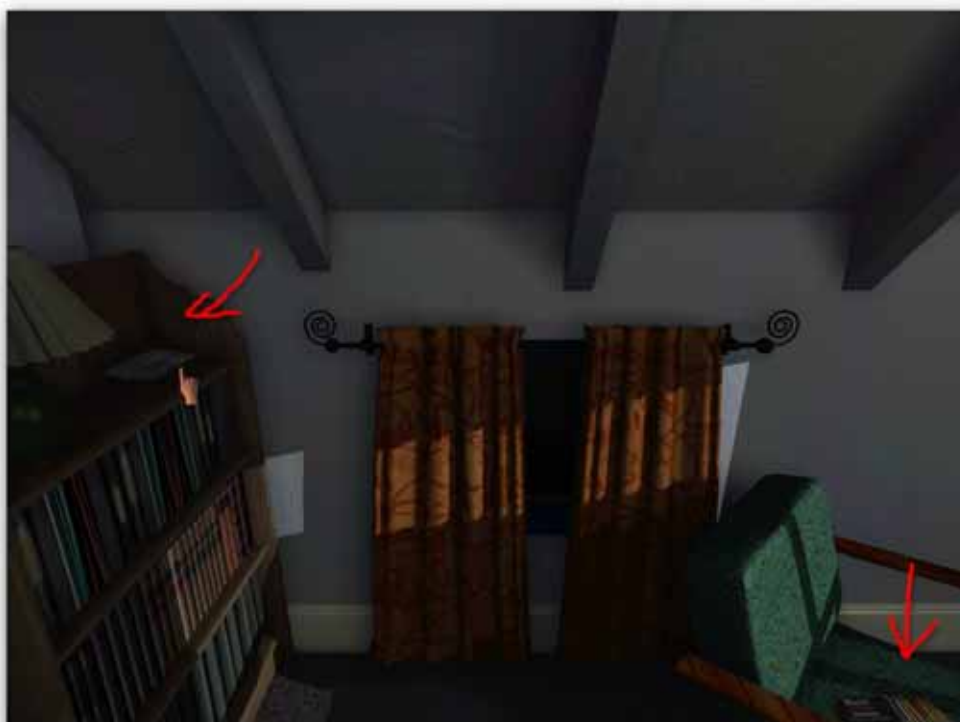
Wenn wir uns dann zur Tür drehen, sehen wir noch einen **Kalender**, der da hängt. Wir verlassen Malcolm´s Büro und wollen die Treppe hoch; es ist zu dunkel, also holen wir uns die **Taschenlampe** aus dem Schrank im Esszimmer und nehmen auch gleich die **Leiter** mit. Die Taschenlampe wenden wir auf die Treppe an und .....!

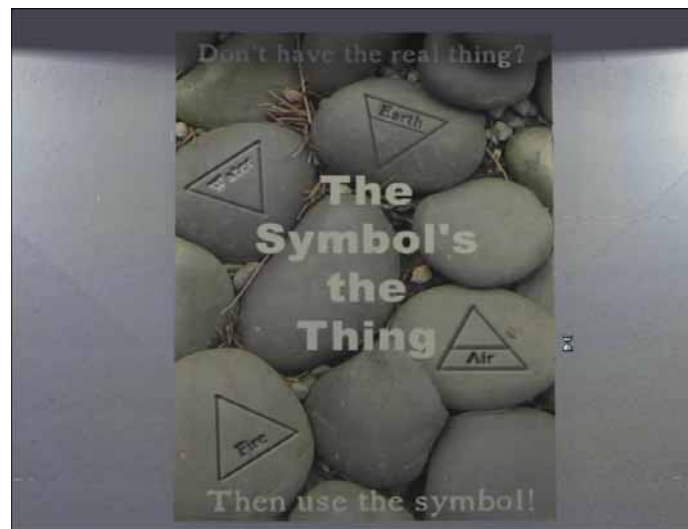
Sobald wir unseren Schrecken überwunden haben, steigen wir die Treppen hoch. Im Licht der Taschenlampe finden wir oben links eine Tischlampe; hier drehen wir jetzt unsere **Glühlampe** ein und wir haben Licht, um uns umzusehen.

Gleich rechts neben der Treppe ist das Sprechzimmer von Jen, wir sehen uns hier alles an und lesen alles.



Im Brief auf dem Schrank lesen wir von einer alten Grabstelle der Edwards, die zur Familie Malcolm gehört - bei einer Kapelle hinter dem Grundstück.





Wir verlassen das Zimmer und gehen gradeaus ins Bad. Hier schauen wir uns das Kästchen an der Wand genau an, danach drehen wir uns zum Waschbecken, drehen am rechten Hahn und lassen das heiße Wasser laufen. Haben wir alles richtig gemacht, sollten wir jetzt ein bisschen Spuk bekommen ;-)

Danach verlassen wir das Badezimmer, gehen Richtung Treppe und dann rechts, am Ende befinden sich 3 Türen. Wir nehmen erst mal die rechte, es ist Jen's Labor. Alles genau ansehen, tun können wir hier noch nichts, also das Zimmer verlassen. Wir nehmen die mittlere Tür. Vor dieser sehen wir noch ein **Schwert** an der Wand. Wir betreten das Schlafzimmer von Jen und Malcolm, sehen uns gründlich um, aber außer einem **Tonnehmer** auf dem Fensterbrett finden wir nichts.



Also verlassen wir den Raum; wir klicken auf die nächste Tür.....aber was ist das???

**CD ROM & Softwareservice**  
Kratz

<http://www.gamepad.de>



Es muss Llwyd sein, der hier sein Unwesen treibt. Wir erinnern uns nun wieder an die Melodie von „The Ash Grove“. Wir klicken auf folgende Buchstaben: **C F A C A F** und die Tür sollte sich öffnen. Wir sind nun in Rhiannon´s Zimmer.

Wenn der Nebel sich verflüchtigt hat, sehen wir uns gründlich um, denn hier erfahren wir Vieles von Ihrer Geschichte. Erstmal nach links drehen, auf die Kommode sehen und wir finden eine [Geburtstagskarte](#), die wir lesen und hinter dem Körbchen ein [Tagebuch](#), das wir lesen (JA, ich weiß das tut man nicht, aber hier ist es halt wichtig).





Neben dem Bett finden wir eine [Limo Dose aus Alu](#) - dies wird später noch wichtig. Jetzt drehen wir uns nach rechts. Hier sehen wir 2 Poster: auf einem das Sternzeichen von Rhiannon und auf dem anderen einen [Totenkopf](#), den man nehmen kann, allerdings jetzt noch nicht.



Unter dem Sternzeichen-Poster kann man nach unten sehen. Wenn man das Kissen beiseite nimmt, sieht man eine Klappe, die sich öffnen lässt, und hier machen wir einen sehr wichtigen Fund, es ist das [Sichtungs-Tagebuch](#) von Rhiannon: wir lesen es; ganz wichtig ist der Titel, den sollten wir uns merken.





Bevor wir uns um den Schreibtisch kümmern, schauen wir uns noch das Fenster an; hier finden wir ein Buch „Magical Properties of Trees“

Jetzt wenden wir uns dem Schreibtisch zu. Hier schauen wir uns insbesondere den Zettel links vom PC, dem Schweinchen rechts davon, ein Bild von einem Monolithen an der Pinnwand an und natürlich untersuchen wir auch die Schreibtischschublade. Hierin finden wir eine Rolle Papier, Buntstifte und eine Physik-Hausaufgabe; danach kümmern wir uns um den PC. Hier brauchen wir ein Passwort.



Wir geben Dreamy Dylan ein und bestätigen mit OK.

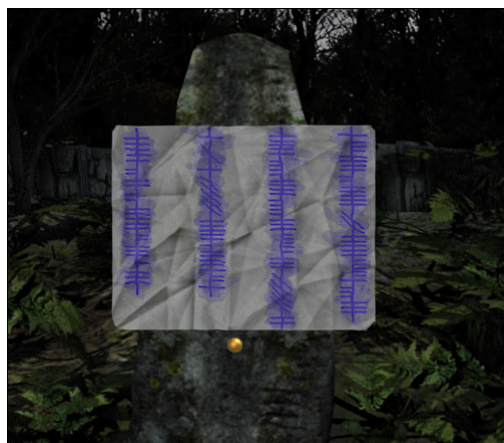
Am Desktop klicken wir auf den Umschlag in der linken oberen Ecke und dann lesen wir **ALLE Mails**, das ist sehr wichtig! Wenn wir ALLES gelesen haben, schließen wir die Mails mit einem Klicken auf das X - jetzt sollte etwas passieren.... Wir werden bewusstlos und erwachen erst wieder in.....

## Kapitel 2: Erde

Wir werden auf dem Boden von Rhiannon´s Zimmer wieder wach, als erstes fällt unser Blick auf den **PC**. Wir schalten ihn ein und kontrollieren die **Mails**. Jon schreibt uns, dass wir einen **Abrieb der Ogham-Schrift** vom Monolithen machen sollen, den wir ihm entweder mailen oder mit seiner Hilfe selbst entschlüsseln sollen. Wir schicken den PC in den Standby in dem wir auf **die Katze** in der rechten unteren Ecke klicken; nun öffnen wir die rechte Schublade von Rhiannons Schreibtisch. Hier nehmen wir nun die **Rolle Papier** und die **Buntstifte**, dann drehen wir uns zur Tür. Dabei sehen wir, wie die **Beschreibung des MP3-Player** erscheint. Wir drehen die **Beschreibung** um und lesen, dass wir für Malcolm Downloads machen sollen, dann stecken wir sie ein.

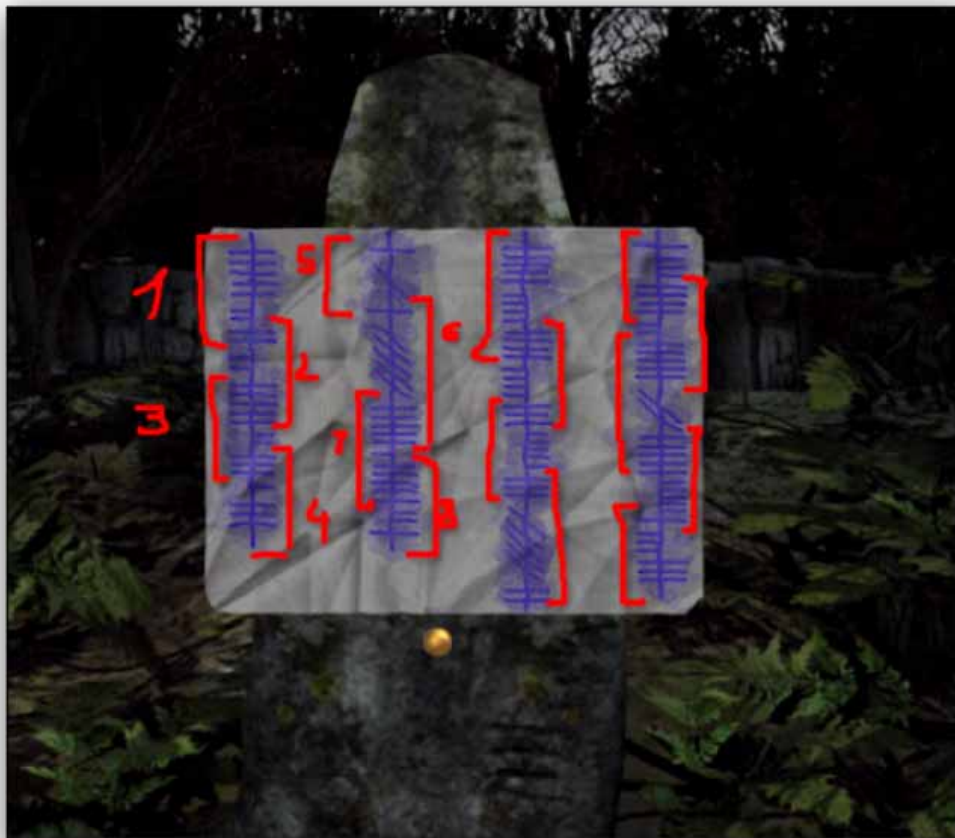
Wir gehen nach unten in Malcolm´s Büro. Hier kontrollieren wir, ob der **MP3-Player** geladen ist und versuchen, ihn abzuspielen, dabei fällt uns der Titel **Rhiannon by Fleetwood Mac** auf; er steht bei **04:06** Minuten, abschalten und der Player geht zurück in das Ladegerät. Danach schauen wir uns noch mal den **Treereport** in der linken oberen Schublade vom Schreibtisch an, außerdem nehmen wir von der Pinnwand noch den **Grundstücksplan** mit. Wir können uns im Bücherschrank auch noch mal den **First Branch of Pryderi** ansehen, dann verlassen wir das Büro und verlassen das Haus durch die noch verriegelte Küchentür, deren Riegel wir jetzt lösen. Wir gehen 2 Schritte vor und dann rechts und sehen auf die Seite des Hauses, an der gearbeitet wird. Hier ist ein **Gerüst** und wenn wir nach oben sehen, ist da ein Aktionssymbol (merken für später).

Wieder nach unten und auf dem Pfad zum Monolithen gehen, hier wenden wir erst das **Papier** und dann die **Stifte** an und erhalten so einen guten **Abrieb**; danach zurück zum Haus und in Rhiannons Zimmer.





Wir sehen, dass neue Mails da sind, die wir gleich lesen. In der zweiten Mail ist ein kleines Übersetzungsprogramm für die Ogham Zeichen; das wollen wir gleich mal benutzen. Zuerst wird erklärt, wie es benutzt wird, um die Ogham-Schrift zu übersetzen. Wenn Du willst kannst Du auch mit Hilfe der beiden Anhänge der ersten Mail selbst übersetzen. Wir benutzen jedoch das kleine Programm von Jon, wir klicken das Programm an und jetzt sehen wir unseren Abrieb auf der rechten Seite, links die Buchstaben des Ogham-Alphabetes, darunter heißt es Add to Message Part und in der Mitte ist ein Feld, wo die Buchstaben erscheinen, die wir anklicken. Ein Wort in Ogham besteht hier immer aus 3 Buchstaben, ich hab hier die Gruppen mal zusammen gefasst.



Wir klicken auf den ersten Buchstaben ( 5 Querstriche ), der nächste 2 Striche nach links, der letzte 2 Querstriche; dann auf Add to Message Part und wir erhalten im Kasten unten das Wort Earth. Immer daran denken der letzte Buchstabe ist zugleich immer der erste Buchstabe der nächsten Gruppe also käme jetzt 2 Querstriche, 2 nach links und 5 Querstriche....; wenn wir alles richtig machen, erhalten wir ein Wort im Kasten, falls nicht ertönt ein Gelächter und wir müssen von vorne anfangen. Wenn wir alles übersetzt haben ergibt sich der folgende Spruch:

*Earth, Wind, Fire, Air  
I Bind Your Soul Upon Death  
To Roam This Land Without Memory  
Never To Find Your Final*



Dann klicken wir auf "Save your Result". Nun haben wir den **ersten Teil des magischen Spruches** von Llywd. Das Bild vom Monolithen über dem Schreibtisch bewegt sich..... Nun drehen wir uns zum Fenster und nehmen von dort das **Buch „Magical Properties of Trees“**. Danach verlassen wir das Zimmer und gehen ins Wohnzimmer. Hier holen wir aus dem Schrank das **Buch „Pocket Guide to native Trees in UK“**, damit können wir die Bäume anhand ihrer Blätter identifizieren.

Wir verlassen das Haus durch den Vordereingang und sehen uns etwas um, da wir jetzt auch eine **Karte** haben und den **Treeplan**, wissen wir, wo was wächst. Als erstes gehen wir geradeaus nach vorne und dann rechts. Wir sehen den Holzplatz und daneben eine Treppe; hier gehen wir mal hoch, aber die Türe ist abgesperrt, also zurück und weiter nach rechts. An der kleinen Türe ist ein **Vorhängeschloss**, aber wir haben noch keinen Schlüssel; also weiter nach rechts, vor dem blauen Tor nach links, dann kommt etwa zur Mitte ein kleiner Steg und links sehen wir, dass da was im **Wasser schwimmt**, das wir jedoch noch nicht erreichen. Wir gehen auf dem Weg weiter und kommen zum Stallgebäude, schauen uns drinnen um und sehen auch eine Türe auf der gegenüberliegenden Wand, verlassen den Stall jedoch durch die Türe, durch die wir gekommen sind. Weiter nach links kommen wir zu Malcolms Werkstatt. Diese ist durch ein **Nummernschloss** gesichert, neben der Werkstatttür ist noch eine kleine Türe. Hier gehen wir rein und sehen uns um; unten liegt ein großer **Schraubenschlüssel**, den wir noch nicht nehmen können und rechts oben auf dem Regal ist ein **Baumstammentferner**, ein Unkrautvernichter und ein Schädlingsbekämpfer. Wir verlassen das Gebäude und gehen zur AREA 1, das heißt: wir gehen auf den Holzplatz zu und kurz vorher nach rechts, dann geradeaus. Nach 3-mal vorwärts auf dem Pfad drehen wir uns links. Hier liegt ein **Ast/Holly**, ihn ansehen und dann weiter auf dem Pfad. Am Ende sehen wir nach rechts; hier ist jede Menge Gestrüpp vor dem Gebäude, also müssen wir uns dann was einfallen lassen.

Wir drehen uns um und finden auf dem Boden einen **Ast / Twig 8**. Wir sehen im Buch Pocket Guide nach: es ist ein Oak/Eiche



Nun wieder links zum Pfad drehen und 2-mal vorwärts; dann rechts finden Wir **Twig 2**, es ist ein Ash/Esche



Zurück auf dem Pfad bis zum blauen Tor laufen, durch gehen, 2-mal vorwärts, dann rechts **Twig 4** - es ist eine Birch / Birke. Wenn wir uns danach zur linken Seite drehen, sehen wir einen abgedeckten Brunnen.



Wir gehen weiter bis zum Fluss; in der Ferne sehen wir eine Kapelle. Wenn wir uns hier nach links drehen, finden wir **Twig 10** eine Willow / Weide.





Wir drehen uns um und gehen zurück durch das Tor und gleich rechts; etwa in der Mitte der Mauer ist rechts eine kleine Gittertüre / The Orchard. Hier gehen wir hinein und finden links unten **Twig 1** ein Apple on a Twig / Apfel.



Dann drehen wir uns rechts und sehen einen **zerbrochenen Stein**; den Orchard nach rechts verlassen bis zum Ende des Pfads. Dort sehen wir rechts noch ein offenes Gittertor, gehen hier durch und gleich links ist wieder ein **zerbrochener Stein**. Zurück und dann links am Pfad finden wir **Twig 6** es ist ein Beech/ Buche.



Das Ende des Pfades ist durch einen umgestürzten Baum blockiert, also gehen wir zurück durch das Tor und finden uns auf einem Platz hinter dem Stall wieder. Wir schauen nach links zur Stalltüre und sehen links unten einen **Haselzweig**, geformt wie eine **Wünschelrute**, die wir später brauchen. Wieder zurück drehen und den Pfad hinter dem Stall entlang gehen, 2mal vorwärts und dann rechts finden wir **Twig 9** - es ist ein Rowan/ Eberesche.



Nun gehen wir links in Richtung Haus durch die Mauer, noch 2-mal vor, dann umdrehen und wir finden **Twig 5** - es ist ein Blackthorn/ Schlehdorn



Dem Pfad wieder folgen zu den Stufen. Kurz vor den Stufen rechts finden wir **Twig 7**  
- es ist ein Hawthorne / Weißdorn



Nun haben wir erst mal unsere Äste. Jetzt gehen wir zur verschlossenen Werkstatt von Malcolm, also zur Tür mit dem **Nummernschloss**; um die Türe zu öffnen brauchen wir 4 Zahlen. In der **Geburtstagskarte** für Rhiannon haben wir gelesen, dass sie den Schlüssel zu Malcolms Werkstatt hat, und das einzige mal, wo sie noch erwähnt wird ist auf dem MP3-Player also versuchen wir es mit **0406** und die Türe ist offen. Wir sehen uns hier gründlich um. Auf der rechten Seite ist eine Kommode, wir öffnen alle Schubladen und finden oben rechts einen **Spachtel**. Die unterste Schublade klemmt. Wir drehen uns um und schauen zur Werkbank; darauf finden wir **RD-20** und eine **Anleitung für einen Schraubenschlüssel (die Zahlenfolge gut merken)**. Zurück zur Kommode, mit dem RD-20 besprühen wir die Schubladen und können sie öffnen. Wir nehmen das **mittlere Blatt**, es ist **Mabinogion Branch 1**. Wichtig ist hier die zweite Seite: darauf findet sich alles, was wir für den ersten Zauber brauchen. Es erklärt auch, dass die Gegenstände das Leben von Pryderi symbolisieren und auch als Schutz zu benutzen sind; die Gegenstände sind: **Krone, Klaue, Fohlen, Wiege und Schwert**. Das Poster in Jens Zimmer sagt auch: The Symbols the Thing, then use the Symbol (Das Symbol ist der Gegenstand also benutze den Gegenstand). Drehen wir uns, um an der Wand ist ein **Grastrimmer** und **zwei Fässer** zu finden. Dazu brauchen wir aber noch was, also schauen wir mal auf das Regal: hier stehen eine **Ölkanne** und ein **Messbecher**, die wir nehmen. Wir erinnern uns an das Blatt von der Pinnwand in Malcolms Büro - **20:1** - klicken den **Trimmer** an und die Kappe ist ab; dann den **Messbecher** nehmen und **einmal auf das Öl klicken**, in den **Trimmer** kippen, danach **5 mal auf das Petrolfass klicken** und ebenfalls in den **Trimmer**, dann die Kappe wieder zu und am Anlasser ziehen. Ist alles richtig, springt der Trimmer an und wir können ihn nehmen; ansonsten ertönt Gelächter und das Gemisch läuft raus. Nun schauen wir über der Tür: dort finden wir eine Art **Winde**. Die nehmen wir uns und nun können wir die Werkstatt wieder verlassen. Wir gehen nach rechts zum Monolithen. Auf Ihn wenden wir die **Winde** an, der Stein steht schief und wir können unten die **erste Platte** nehmen. Jetzt gehen wir zum **nächsten Stein**; dieser ist schon zerbrochen, wie auch **der Dritte**. Also drehen wir uns um und gehen zum Orchard, da wo wir den Apfelzweig gefunden haben. Im Orchard rechts ist der **zweite Stein**. Wir klicken ihn an und können die **zweite Platte** nehmen, den Orchard verlassen und rechts dann durch das offene Gittertor. Gleich nach dem Tor links ist der **dritte Stein**; darunter finden wir die **Platte 3**. Aus dem Inventar mit Rechtsklick die **erste Platte** nehmen, wenn sie groß im Bild ist, die anderen beiden Teilen nacheinander mit ihr verbinden und ist die Platte ganz zu

sehen erblicken wir einen Stern. Oben sehen wir 3 römische Zahlen, die sind uns auch schon begegnet.

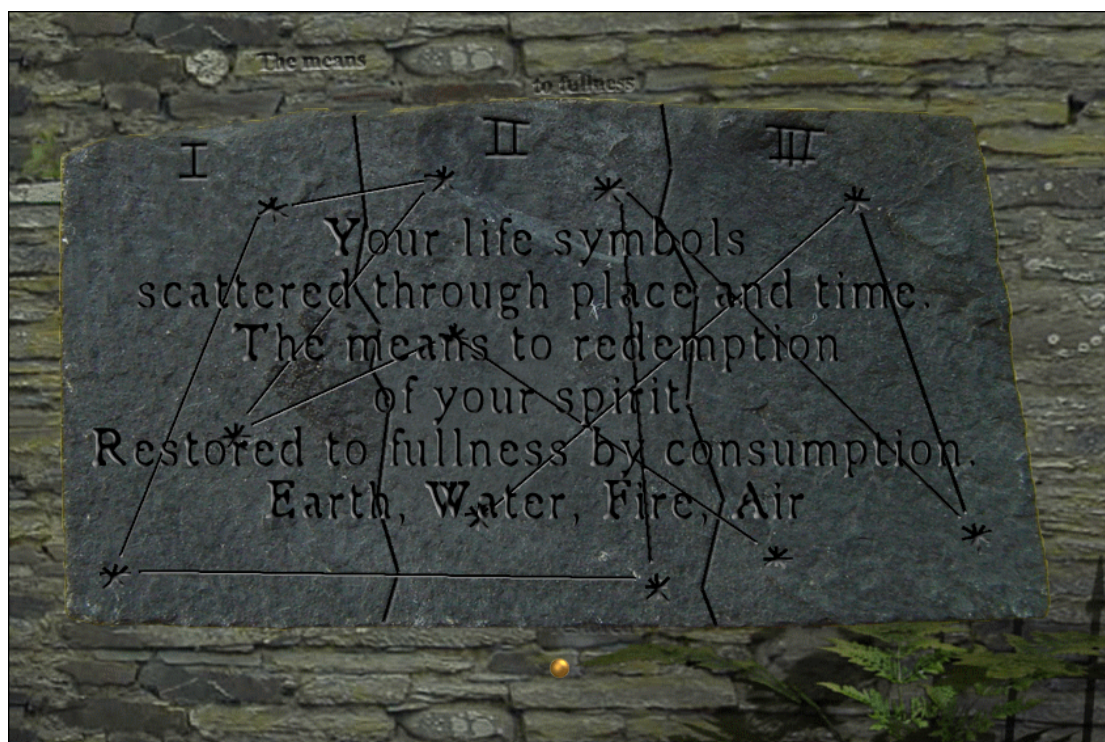


Wir gehen zurück zum Tor, durch und gleich rechts ist die III, daneben links ist die II und an der Stirnwand vom Stall - also am Weg zum Orchard - ist die I. Wir schauen uns die III mal genau an. Da ist Moos, das wir so nicht weg kriegen, also zurück in die Werkstatt und dort aus der Kommode den Spachtel holen und zurück zu Wand III. Die zusammengesetzte Platte sollte jetzt automatisch in der rechten Ecke erscheinen, wenn wir auf die Nahansicht der Wand klicken. Auf der Wand suchen wir uns den Fleck, der mit dem hellen Stern auf der Platte übereinstimmt. Diesen frei kratzen mit der Spachtel und dann mit der Hand drauf klicken. Machen wir es richtig, wandert der Stern auf der Platte zum nächsten Fleck weiter. Das machen wir mit allen Flecken und wenn wir damit fertig sind und es richtig ist, erscheint auf der Platte der Zauber.



*Your Life Symbols  
Scattered through place and time  
The means to redemption  
Of your spirit  
Restored to fullness by consumption  
Earth, Water, Fire, Air*





Die **Platte** anklicken, dann ins Inventar und aus der Nahansicht sollte uns dann ein **Lichtball** leiten. Wir folgen ihm bis zum gestürzten Monolithen, dies geschieht von selbst, sehen nach unten und finden eine **Krone**. Diese nehmen und genau ansehen: darauf ist ein Ogham-Buchstabe. Wir sehen nach im Buch „Magical Properties of Trees“ und erfahren dass der Buchstabe für Elm / Ulme steht.

Nun gehen wir wieder zur Area 1, also da wo das Gebüsch den Weg zur Ruine versperrt hat. Hier benutzen wir den **Trimmer** auf das Gebüsch, klicken dann auf das rote Blech und sehen ein altes Auto stehen; das müssen wir uns ansehen. Auf dem Boden zwischen Fahrer und Beifahrer liegt ein **Armband**, auf der Ablage ein **roter Handschuh** und am Sitz vorne ein **Tagebuch**, es ist von der Rhiannon, die 1967 verschwunden ist; wir lesen es ganz. Auf dem Rücksitz liegt noch ein **Holzpferd**. Wir klicken die Schiebe an, sie zerbricht und wir können das **Pferd** nehmen, genau anschauen und das Ogham Zeichen mit dem Buch vergleichen: es steht für Apple/ Apfel. Nun verlassen wir die Garage wieder und der **Feuerball** erscheint, es ist Rhiannon, die nach Ihren Kindern Jonathan und Rachel sucht. Wir gehen zurück in Rhiannons Zimmer und schauen nach Mails: Jon schreibt uns über den Fund einer Leiche, die 1969 gefunden wurde. Der Körper wurde auf dem Friedhof der Kapelle begraben. Wir verlassen Rhiannon's Zimmer und holen uns das **Schwert**, das an der Wand vor Jen's und Malcolm's Schlafzimmer hängt: genau ansehen, denn hier finden wir das Zeichen für Ash / Esche.

Jetzt gehen wir die Treppe nach unten; dort liegt vor der Eingangstür eine Zeitung, die wir ansehen. Das Beiblatt zeigt eine **Wiege**, das Ogham-Zeichen finden wir beim

Straßenamen: es ist Birch/ Birke. Nun gehen wir noch mal Richtung Garage/ altes Auto. Auf der linken Seite haben wir vorhin eine **Holly** gefunden. An dieser Stelle sehen wir nach unten und sehen, wie der Körper von Rhiannon verweht und ein Blitzes ist dort. Klicken und wir finden die **Kralle**: diese genau ansehen, denn das Zeichen darauf steht für Blackthorn. Jetzt haben wir alles, was wir für den nächsten Zauber brauchen und gehen zum gestürzten Monolithen. Hier sehen wir in der Nahansicht ein helles Feuer, in dieses werfen wir unsere gesammelten Symbole mit Ihren Gegenstücken:

Die Klaue und Twig 5 Blackthorn

Die Wiege und Twig 4 Birch

Das Schwert und Twig 2 Ash

Das Pferd und Twig 1 Apple

Die Krone und Twig 6 Elm



Machen wir alles richtig entsteht aus den Gegenständen ein **Erd Orb**



Wir klicken ihn an und ...!

### Kapitel 3: Wasser

***Wird fortgesetzt!***

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)***