

Myst 4 – Revelation

Lösung
von Jens Müller und Ina Langer

Copyright (c) 2000 - 2004 House of Tales Entertainment GmbH

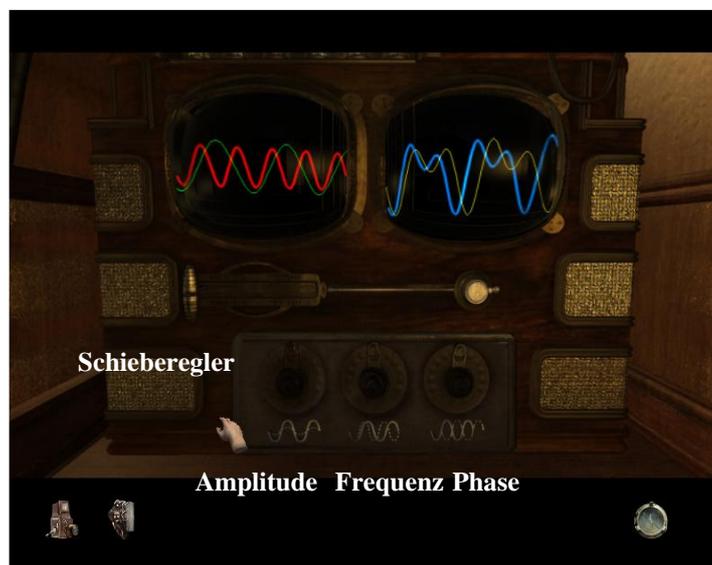
Die vorliegende Lösung beschreibt nicht jeden einzelnen Schritt, sondern nur die Positionen und die Lösungen der Rätsel. In jedem Fall ist es immer lohnend, alles genau untersuchen. Wenn ihr das Amulett von Yeesha habt, kann man sich zu vielen Gegenständen die Erinnerungen ansehen.



Tomahana am Tag – 1. Teil

Deine Reise beginnt in einer Gondel die von Yeesha, die Tochter von Catherine und Atrus, gefahren wird. Sie hält zwischendurch einmal an, damit du ein Bild machen kannst. Die Gondelfahrt endet an einer Plattform. Hier steigt Yeesha als erste aus, um ihren Vater mitzuteilen dass „du“ eingetroffen bist. Nachdem sie durch das Tor verschwunden ist, kannst du jetzt auch aussteigen.

Um ebenfalls durchs Tor gehen zu können musst du einen Hebel betätigen, diesen findest du zu deiner Rechten. Hinter der Tür entdeckst du ein Planetarium. Sieh dich um, dreh dich nach rechts und gehe dann ein paar „Schritte“ nach vorn. Atrus erscheint, begrüßt dich, erzählt von seinen Söhnen, die sich in zwei unterschiedlichen Gefängniswelten befinden, und erzählt dir warum er dich hergebeten hat. Deine erste Aufgabe ist Atrus und beim Kalibrieren einer Maschinen behilflich zu sein. Folge seinen Anweisungen.



Hier ist etwas Geduld erforderlich.

Strom anstellen

Im Schreibtisch rechts neben der Kalibrierkonsole befindet sich in der oberen linken Schublade das Tagebuch von Atrus. Fotografiere die Seite mit den Kristallen.



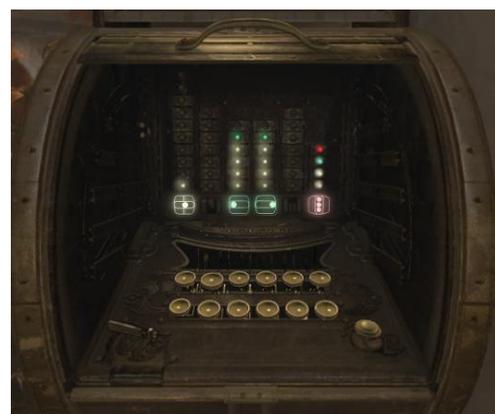
- 1 Planetarium
- 2 Gewächshaus A
- 3 Cathrines Labor
- 4 Gewächshaus B
- 5 Wasserkraftwerk
- 6 Schlafzimmer
- 7 Küche
- 8 Yeesha's Zimmer

Betritt dann den Aufzug indem du den Hebel neben der Aufzugstür ziehst und betätige den Hebel auf der linken Seite der Tür. Stelle den Hebel auf die mittlere Position. Lauf durch das Gewächshaus A (2) und folge Yeesha in das Gewächshaus B (4) Höre, was Yeesha dir erzählt, gehe anschließend weiter nach links und tritt aus dem Gebäude. Folge dem Weg auf der rechten Seite, betritt das Wasserkraftwerk (5) und betätige den Hebel. **DER STROM FÄLLT AUS.**

Gehe zurück und folge Yeesha in Cathrines Labor (3). Auf der linken Seite befindet sich der Sicherungskasten. Öffne den Sicherungskasten. Ziel ist es den Strom so zu verteilen, dass über den beiden Symbolen für das Wasserkraftwerk die grünen LED's leuchten. In der oberen Tastenreihe wählt man, von welcher Reihe man den Strom entziehen möchte. Die untere Tastenreihe ordnet den Strom seiner Zielreihe zu. Der Knopf auf der rechten Seite bestätigt dann den Transfer. Der linke Hebel stellt die Ausgangsposition her.



Cathrines Labor Energie



Cathrines Labor Energie umgeleitet

Nun wieder zurück zum Wasserkraftwerk (5). Den Knopf über dem Hebel drücken und schon ist der Strom wieder da.

Verlasse nun das Wasserkraftwerk und folge Yeesha. **-BUMM-** Ein Erdbeben zerstört den Weg und du findest dich im Wasser wieder. (Keine Angst, man kann nicht absaufen.) Klettere aus dem Wasser und kehre ins Planetarium (1) zurück.

Kontaktiere Atrus

Bevor man am Kristallgerät die Zielkoordinaten eingeben kann, muss die Kuppel des Planetariums geöffnet werden. Verlasse den Fahrstuhl, wende dich nach links und mach zwei Schritte nach vorn. Betätige den Hebel und öffne so die Kuppel.



Öffne die Kuppel im Planetarium

Gehe dann weiter zum Teleskop, setz dich auf den Sessel, betätige den roten Knopf und richte das Teleskop auf den Mond aus. Drücke anschließend auf den Knopf über dem rechten Rad.

Jetzt wird es Zeit sich mit Atrus in Verbindung zu setzen. Gehe dazu zum Kristall-Sichtgerät. Sieh dir in deinen Fotografien die Kombination der Kristalle für Rime an und gib diese in das Eingabefeld des Sichtgerätes ein.



Kristallcode von Rime

Atrus gibt dir zwei neue Aufgaben. Gehe zu seinem Schlafzimmer (6). Da der direkte Zugang versperrt ist, kannst du es nur über den Fahrstuhl erreichen. Wähle dazu im Fahrstuhl mit dem Hebel die unterste Position.

Der Weg zu den Gefängniswelten

Betritt das Schlafzimmer (6) von Atrus und Catherine, gehe zum Schreibtisch und öffne das oberste Fach. Hier findest du einen Hinweis auf das Kaminrätsel. Drücke dann den Knopf unter dem offenen Fach und zwei Geheimfächer kommen zum Vorschein. Klick auf die Bücher und fotografiere die Seiten mit den Kristall-Codes. Schalte nun noch die Schreibtischlampe ein.



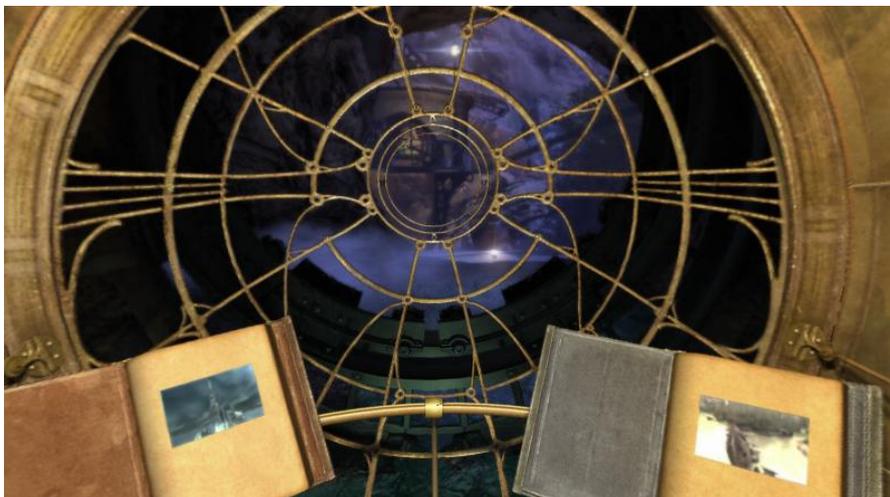
Öffne die Geheimfächer

Geh zum Bett und schalte auch die Nachttischlampe ein. Betritt dann den Kamin und finde Yeesha's Medaillon. Wenn dieses leuchtet, dann klicke darauf und sieh dir die entsprechende Erinnerung an.
Drücke im Kamin auf den Knopf und entdecke eine Schaltfläche.



Kaminrätsel

Wurde der Code richtig eingegeben, drücke den Knopf und fahr zur nächsten Ebene. Gehe vorwärts und ziehe den Hebel, um die Verbindungskammer zu öffnen. In der Verbindungskammer betätige den linken Hebel. Die Verbindungsbücher der Gefängniswelten liegen vor dir.



Verbindungskammer

Berühre das linke Buch, um nach Haven zu reisen.

Haven

Haven ist die Gefängniswelt von Achenar. Sieh dir alles genau an und nutze die Erinnerungen von Yeesha's Amulett.



- 1 Schiff
- 2 Baumhaus
- 3 Tor
- 4 Zugbrücke
- 5 Comoudile-Rätsel
- 6 Mangree-Rätsel

In Haven angekommen sieh dich um und verlasse die Kabine. Nimm den Weg durch den Fels (Foto), an der Kreuzung wende dich nach links und geh zum Strand. Fotografiere den Totempfahl und geh dann weiter zum Schiff.



Der Weg zum Schiff

Um den Fahrstuhl benutzen zu können, musst du außerhalb des Fahrstuhls drei Kanonenkugeln in das Gegengewicht legen. Innerhalb des Fahrstuhls muss zunächst die Kiste nach außen gezogen werden, dann legt man 2 Kanonenkugeln hinein und schiebt sie wieder in den Aufzug. Betätige nun die Kurbel, um das Gegengewicht rauf zu ziehen. Zieh am Hebel und fahre nach oben. Schiebe nun die Kiste auf die Vorrichtung außerhalb des Fahrstuhls. Schon ist der Weg frei.

Betritt das Schiff und sieh dir alles genau an.



Der Kanonenkugelaufzug

Verlasse den Strand und geh den Weg bis zur Kreuzung zurück. Nimm diesmal den Weg gerade aus. Hier findest du eine ungewöhnliche Transportmöglichkeit.

Dschungel

Im Dschungel findest du schnell neue Freunde und erstaunliche Pflanzen.



Die ungewöhnliche Fauna und Flora von Haven

Erkunde den Dschungel und finde die 4 restlichen Totempfähle. Mache von jedem Totempfahl ein Foto. Einer der Pfähle wird von drei Mangrees (Baumhaus 2) verdeckt. Um diese zu vertreiben, muss man mit den Rädern den Warnruf der Mangrees imitieren. Die Räder müssen schnell hintereinander gedreht werden.

Rechts $\frac{3}{4}$ Drehung

Links $\frac{1}{4}$ Drehung

Rechts $\frac{1}{4}$ Drehung

Torrätsel

Am Tor (3) befindet sich auf der linken Seite ein Steinschild. Schiebe dieses nach oben. Vor dir siehst du ein Schieberätsel. Die Schieber können nur mit Hilfe der hellbraunen und dunkelbraunen Klammern bewegt werden. Der obere und der untere Bolzen haben jeweils ein Loch. Ziel ist es, die Klammern in diese Löcher zu befördern, ohne dass sie durch einen Schieber blockiert werden.



Ausgangssituation



Ziel

Zugbrückenrätsel

Ziehe zunächst am Hebel. Dann müssen die Röhren entsprechend den Totempfählen ausgerichtet werden.



Das Zugbrückenrätsel



Lösung

1. Rohr bis zum dritten Symbol
2. Rohr bis zum zweiten Symbol
3. Rohr bis zum ersten Symbol
4. Rohr bis zum fünften Symbol
5. Rohr bis zum vierten Symbol

Sieh dich in Achenars Hütte um (auch oben). Du findest Hinweise für das Comoudile-Rätsel. Da die Zugbrücke wieder oben ist, ist der einzig mögliche Weg der Pfad auf der anderen Seite des Sees. Leider behindert ein Comoudile das Weiterkommen. Betritt das Baumhaus auf der linken Seite (5). Du siehst auf einen Platz hinunter, um den fünf Körbe angeordnet sind. In den vier geschlossenen Körben befinden sich Mangrees, der fünfte Korb ist frei. Die Mangrees müssen nun so von Korb zu Korb gelotst werden, dass der Comoudile in der Mitte (am narkotisierenden Strauch) gefangen ist. Zum Schuss gibt man das Signal zum Obstwerfen.



Comoudile-Rätsel

Hier ist unsere Kombination:

Links = L; Rechts = R; Mitte = M

Affe	Position	Rad	Rad
Schlappohr (links)	1	L $\frac{1}{4}$	R $\frac{3}{4}$
Schlappohr	3	M $\frac{1}{4}$	L $\frac{1}{4}$
Senior (grau)	4	L $\frac{3}{4}$	M $\frac{3}{4}$
Angsthase	2	R $\frac{3}{4}$	M $\frac{1}{4}$

Die Räder müssen wie folgt gedreht werden:

	1. Rad	2. Rad	Affen wechseln die Position von ... nach
1	L $\frac{1}{4}$	R $\frac{3}{4}$	1 ⇔ 5
2	R $\frac{3}{4}$	M $\frac{1}{4}$	3 ⇔ 1
3	L $\frac{1}{4}$	R $\frac{3}{4}$	5 ⇔ 2
4	L $\frac{3}{4}$	M $\frac{3}{4}$	4 ⇔ 5
5	M $\frac{1}{4}$	L $\frac{1}{4}$	3 ⇔ 4
6	L $\frac{1}{4}$	R $\frac{3}{4}$	2 ⇔ 3
7	R $\frac{3}{4}$	M $\frac{1}{4}$	1 ⇔ 2
8	L $\frac{3}{4}$	M $\frac{3}{4}$	5 ⇔ 1
9	R $\frac{3}{4}$	M $\frac{1}{4}$	2 ⇔ 5
SPEICHERN			
10	L $\frac{1}{4}$	R $\frac{3}{4}$	3 ⇔ 2
11	R $\frac{3}{4}$	L $\frac{1}{4}$	Attacke

Folge dem nun freigewordenen Weg bis zum nächsten Baumhaus (6). Klettere noch oben und folge dem oberen Weg bis zur Dschungelgondel. Sieh dir die Befestigung vor dem Sitz an und klicke auf das Medaillon. Eine Erinnerung zeigt dir, wie die Befestigung zu lösen ist. Nach dem Lösen genieße die Fahrt.



Eine rasante Fahrt

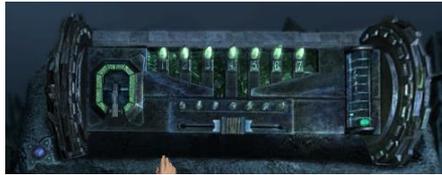
Kehre nach Tomahana zurück. Durch das Fenster der Verbindungskammer siehst du jemanden in Yeesha's Zimmer (8) verschwinden. Wenn du der Person folgst, wirst du feststellen, dass das Zimmer leer ist. Kehre in die Verbindungskammer zurück und berühre das linke Buch. Begib dich nach Spire in SIRRUS Gefängniswelt.

Spire

Im Gegensatz zur üppigen Vegetation in Haven ist Spire, die Gefängniswelt von Sirrus, eine karge Steinlandschaft. Folge dem Weg am Turm nach unten. An den Steinfiguren wähle zunächst den linken Weg bis zum Kristall.

Der Kristall wird von einem Steinpentagramm umschlossen. Die Markierung auf der Skala darunter steht bei der Position 4.

Rechts vom Kristall führt eine Röhre nach unten. Lass dich hineinfallen. Unten angekommen wende dich dem Pult zu. Der Knopf auf der linken Seite öffnet es. Leg den Schalter auf der linken Seite um und betätige den Schieberegler in der Mitte. Am Schluss müssen sämtliche Kristalle aufleuchten.



Der Stromverlauf wird verändert

Verlasse über die Leiter hinter dir diese Ebene.

Sieh dich in Sirrus Labor und seiner Unterkunft um. Auch hier ist ein Kristall zu finden. Dieser ist von einem Hexagon eingeschlossen. Die dazugehörige Skala liegt hinter dir an einem Pfeiler. Ihre Markierung ist auf der 7. Position.



Die Markierung ist auf der siebten Position von oben

Geh zurück zur Leiter, steige diesmal nach oben. Hier findest du ebenfalls ein Pult. Diesmal dürfen nur **die ersten beiden Kristalle** aktiviert werden, andernfalls ist dir der Weg zum Felsschiff versperrt.

Felsschiff

Klettere die Leiter hinab und geh durch die Luke im Boden. Geh nach rechts zur Plattform. Auf der linken Seite findest du eine Treppe. Sie führt zum Felsschiff.

Betritt das Schiff, benutze den Hebel und flieg zur großen Halle.



Felsschiff

Suche eine Luke die auf die untere Ebene führt, mache einen Schritt nach vorn und richte die Symbole um den blauen Kristall so aus, dass dieser aufleuchtet. Drücke den Kristall.



Kristall Nr. 2



Teleskop

Beim heranzoomen siehst du den dritten Kristall, welcher von einem Kreis umschlossen ist. Die Markierung auf der Skala steht bei 3. Eine weitere Position des Sichtgerätes zeigt einen merkwürdigen Stuhl (siehe Bild) und das dieser mit dem Kristall verbunden ist.

Geh zurück und wende dich dann nach rechts. Auf der linken Seite befindet sich ein Rad, das durch einen Stein blockiert ist. Klicke auf den Stein um ihn zu lösen und benutze anschließend den Hebel.



Ein Stein blockiert das Rad

Klettere am Seil wieder nach oben und begib dich zum Pult. Hier können insgesamt 34 Kristalle zum Leuchten gebracht werden. Mindestens 25 der Kristalle **müssen** leuchten. Anschließend fliege mit dem Felsschiff zurück.



Steige über die Leiter ganz nach oben und bringe am Pult auch die restlichen Kristalle zum leuchten.

Geh die Leiter wieder hinunter und wende dich nach rechts. Mach 3 Schritte nach vorn und wende dich nach rechts. Du siehst eine weitere Röhre, die du betreten kannst.

Der merkwürdige Stuhl

An der Tür muss der Schalter umgelegt werden. Dieser Weg führt dann zum Fahrstuhl, der dich zu den anderen Bereichen zurückbringt.

Setz dich auf den Stuhl und drück den blauen Knopf. Der Schieberegler auf der linken Seite bringt dich zur nächsten Ebene. Leuchten zu viele Kristalle, springt die Sicherung heraus. In diesem Fall musst du zurück. Über alle drei Pulte können insgesamt 45 Kristalle geschaltet werden. Wurden alle Kristalle aktiviert, führt dies zur Überlastung des Stuhls. Benötigt werden nur 36 Kristalle, d.h. 9 Kristalle müssen deaktiviert werden.

Fahr bis zur zweiten Ebene. Hier kannst den Stuhl aber nicht verlassen. Wenn du die Schieber bewegst, beginnen die Kristalle zu vibrieren. Zunächst müssen die Kristalle kalibriert werden. Klicke auf das Symbol direkt vor dir und anschließend auf den blauen Knopf.

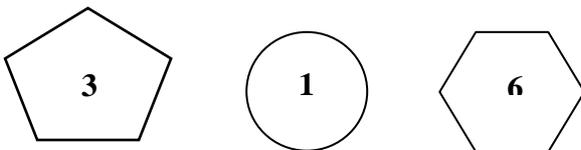


Der Stuhl

Du siehst nun vor dir drei Getriebe, die mit den gleichen Symbolen gekennzeichnet sind wie die großen Kristalle. Die Hebel lassen sich nur in eine Richtung bewegen. Wenn du einen Fehler machst, betätige den Reset-Hebel.

Wir erinnern uns an die Markierungen auf den Skalen. (Pentagramm 4; Kreis 2; Hexagon 7)
 Alle drei Hebel befinden sich bereits auf der 1. Position, d.h. der Hebel vom linken Getriebe muss um 3 Positionen weiterbewegt werden, der mittlere Hebel um 1 Position und der rechte Hebel um 6 Positionen.

Verstelle die Hebel wie folgt:



Betätige zum Schluss den Knopf auf der linken Seite und fahr nach oben.

Der Stuhl lässt sich nicht öffnen

Die Positionen für die einzelnen Schieber sind über die verschiedenen Zettel und Hinweise zu erfahren. Die Kombination lautet:

6 – 12 – 4
 3 – 1 – 7
 10 – 5 – 5
 12 – 12 – 12

<u>Schieber</u>	<u>Position</u>
Links	6
Mitte	12
Rechts	4
Links	3
Mitte	1
Rechts	7
Links	10
Mitte	5
Rechts	5
L M R	12

Da man bei diesem Rätsel keine Zeit verlieren darf, folgt nun eine günstigere Vorgehensweise:

Schieber Position

S. 1	6
S. 3	4
S. 2	12 (oben) dann nach unten, dann vorsichtig auf die Position 1
S. 3	7 (+3)
S. 1	nach unten, dann nach oben und vorsichtig auf Position 10 (-2)
S. 3	5 (-2)
S. 2	12
S. 3	12
S. 1	12

Betritt das Labor und betätige auf der rechten Seite den Schieberegler. Hinten befinden sich 2 Behälter. Der linke Behälter trägt die Kombination 10–5–5, der rechte Behälter die Kombination 12-12-12. Schiebe die Auffangkörbe nach links und geh zurück zum Stuhl.



Gib dann die Kombination 12-12-12 ein. Eine Kristallfigur fällt zu Boden und explodiert, der Weg zum Fahrstuhl ist frei. Betritt den Fahrstuhl im Labor. Links neben dem Hebel befindet sich ein Medaillon. Klick auf den Hebel in der Mitte, um den Farbcode frei zu schalten.

Achtung: Vom Medaillon musst du ein Foto machen, da es in jedem Spiel eine andere Farbkombination aufweist.



Sirrus Farbkombination

Fahr nun mit dem Fahrstuhl nach oben. Gehe den Turm weiter hinauf und kehre nach To-mahana zurück.

Tomahana – 2. Teil (Nacht)

Kehre zurück ins Gewächshaus A (2), geh nach unten und richte die Lampe auf den Stamm-
baum. Mach ein Foto. Dann mach dich auf den Weg zu Yeesha's Zimmer. Vor der Küche (7)
liegt ein Übersetzungsbuch (Foto). Eine bewegliche Brücke verbindet diese Zimmer.



Buchrätsel

Vergleiche die Namen auf dem Stammbaum mit den Namen auf den Bücher. Fünf Bücher
müssen in der richtigen Reihenfolge gedrückt werden. Beginne mit der Jüngsten (Yeesha)
der Familie.



Bücher bewahren das Geheimnis

Benutze den Geheimgang und finde das Buch nach Serenia.

Serenia



- 1 Wasserrad
- 2 Wasserverteiler A
- 3 Steinwald
- 4 Wasserverteiler B
- 5 Halle der Geister
- 6 Erinnerungskammer
- 7 Wasserverteiler C
- 8 Geheimkammer
- 9 alter Sammler

Geisterrätsel

Nachdem Sirrus den Sammler zerstört hat, sprich mit Yannin. Sie erzählt dir von der Halle der Geister. Begib dich in die Nähe der alten Erinnerungskammer. Du triffst eine weitere Hüterin. Sie schickt dich in die Halle der Geister. Hier wird deine Bestimmung festgelegt. In unserem Spiel sind wir ein Kind des Windes. Unsere Aufgabe ist es, einem Windgeist einen Blütenpollen zum Geschenk zu machen.



Eine der Hüterinnen

Wenn du diese Aufgabe erledigt hast, kehre zur Erinnerungskammer zurück und leg dich auf das Bett. Dein Führer wird dich durch das Traumland begleiten. Hier musst du alle Farbwolken in weiße Wolken verwandeln, um deine Antwort zu erhalten. Beginne bei der weißen Wolke. Am Schluss erhältst du den Schlüssel für den Zugang zur alten Erinnerungskammer. Die Farben Rot, Grün und Blau, sowie die Kombination Magenta, Türkis und Gelb ergeben Weiß.



Farbschlüssel

Wasserradrätzel

Lediglich 1 Wasserrad und 2 Wasserverteiler müssen manipuliert werden, um den Wasserzulauf im Becken unter dem alten Sammler (9) zu unterbinden.

- Geh zum Wasserverteiler (7), welcher sich in der Nähe der alten Erinnerungskammer befindet. Wie man das Schlangenschloss entfernt, hast du ja bereits in Haven gelernt. Dreh am Rad und schließe so den linken Zulauf.
- Begib dich dann zum Wasserrad (1). Ziehe den Hebel zur rechten Seite, um den Wasserzufluss nach links zu unterbrechen.
- Geh anschließend zum Wasserverteiler (2). Benutze hier den Hebel und unterbinde so den Wasserzulauf auf der linken Seite.



Schlangenschloss auf Serenia



Wasserverteiler (2)

Die Geheimkammer

Geh zur alten Erinnerungskammer. Dahinter befindet sich der alte Sammler(9). Da wir das Wasser abgestellt haben, fließt kein Wasser mehr ins Becken. Es enthält aber immer noch zu viel Wasser. Betätige den linken Hebel, um den Sammler nach oben zu befördern. Schließe mit dem rechten Hebel die Tür und senke mit dem linken Hebel den Sammler in das Becken und ziehe ihn wieder hinauf. (Durch die Wasserverdrängung wird ein Teil des Wassers durch den Überlauf gedrückt.)

Geh zum Sammler und finde auf der rechten Seite einen Geheimgang. Betritt diesen und drehe das Rad auf der linken Seite um den nächsten Überlauf zu öffnen. Dann wird der Sammler zweimal in das Becken abgesenkt und wieder heraufgezogen. Beim zweiten Mal öffne unter Wasser die Tür. (Man hört, wie das Wasser in den Sammler strömt.) Schließe die Tür und ziehe ein letztes Mal den linken Hebel. Geh zum Geheimgang, die Tür ist offen.



Steuer den Sammler



Geheimgang

Türrätsel

Sieh dir zunächst das Foto an, welches du von dem Medaillon in Spire gemacht hast. Lege zuerst den inneren Ring entsprechend deiner Farbkombination fest.



Sirrus Farbkombination



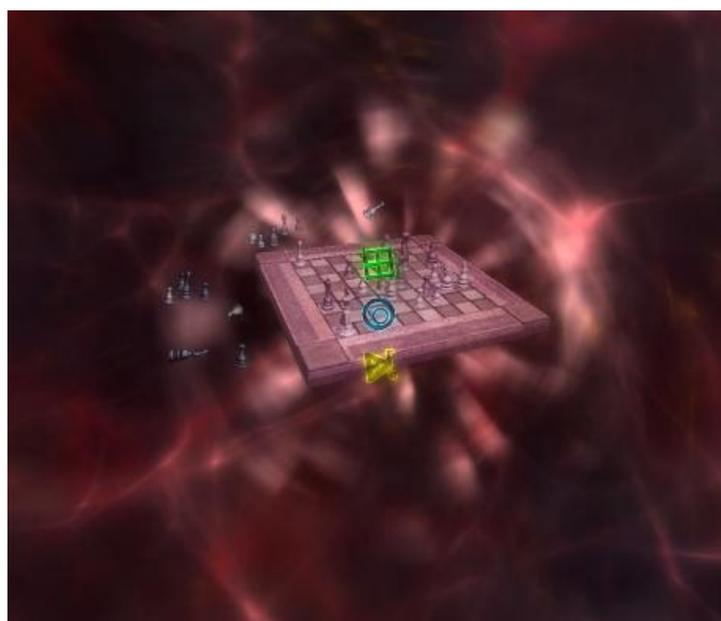
Farbanordnung in beiden Ringen

Durch das Traumrätsel kennen wir die Kombination für den äußeren Ring. Dieser muss die Farbe Weiß ergeben. Die Farben Rot, Grün und Blau, sowie die Kombination Magenta, Türkis und Gelb ergeben jeweils Weiß. Ordne zu den Farben des inneren Ringes die beiden dazugehörigen Farben im äußeren Ring und drücke den Knopf. Geh durch den Tunnel zur alten Erinnerungskammer. **SPEICHERN** Folge der Treppe nach oben und finde Yeesha.

Erinnerungsrätsel

Du musst dich zwischen Achenar und Yeesha entscheiden.

Wir haben die richtige Entscheidung getroffen und befinden uns nun im Erinnerungsrätsel. Die einzelnen Erinnerungen müssen den richtigen Symbolen zugeordnet werden. Manche Symbole benötigen nur eine Erinnerung, andere zwei oder mehr. Hast du alles richtig gemacht, erscheint um das Symbol eine weiße Korona und alle Erinnerungen laufen der Reihe nach ab.



1. Erinnerungsrätsel

1. Rätsel

Symbol	Erinnerung
Schachbrett	Mein Vater spielt sehr gut Schach.
	Spiel gegen ihn.
	Das würde ich ja gern, aber ich habe kein Brett.
Medaillon	Sag ihnen auch, dass sie es aus dem gleichen Fels wie diese Kammer machen sollen.
	Dann kann ich es nie kaputt machen.
Buch	Ich sag's ihnen, wenn ich zu Hause bin.
Familienfoto	Hm' vielleicht schenken dir ja unsere Eltern ein Brett.
Figur	Mach eins, du hast auch meine Begleiterin gemacht.
	Es ist wirklich sehr schwer so kleine Figuren zu schnitzen.
	Sie zerbrechen so leicht.

2. Rätsel

Symbol	Erinnerung
Buch	Vater und Mutter werden dich die Kunst lehren,
	und nicht wissen, dass ich ihr Schüler bin.
	Natürlich töte ich sie sobald ich weiß wie man Welten schreibt.
Stuhl	Wenn ich diese Hebel umlege aktiviert sich dein Stuhl.
	Das Licht geht an,
	und alles was du bist wird aus deinem Körper gesaugt.
	Dann bleibt nur eine perfekte Verkleidung für mich zurück.
Erinnerungskugel	Siehst du diese Kugel, Schwester?
	Siehst du wie rund und leer sie ist?
Sirrus Kammer	Dann übertrage ich meine neuen Erinnerungen in meinen Körper und nichts kann mich aufhalten.

Geh zu Yeesha und sieh dir die Schlussequenz an.

Ende