

MYST V END OF AGES

NOLOBEN



In **NOLOBEN** angekommen, hören wir wieder **ESHERS** obligatorische Einführung, dann sehen wir uns um.

Wir gehen weiter u. sehen einen Stand mit mehreren, leeren Schalen.

Davor ist ein Stein mit einem Regensymbol.

Da der Regen bekanntlich nach unten fällt. malen wir das Symbol, anders herum auf die Platte u. entfernen uns.



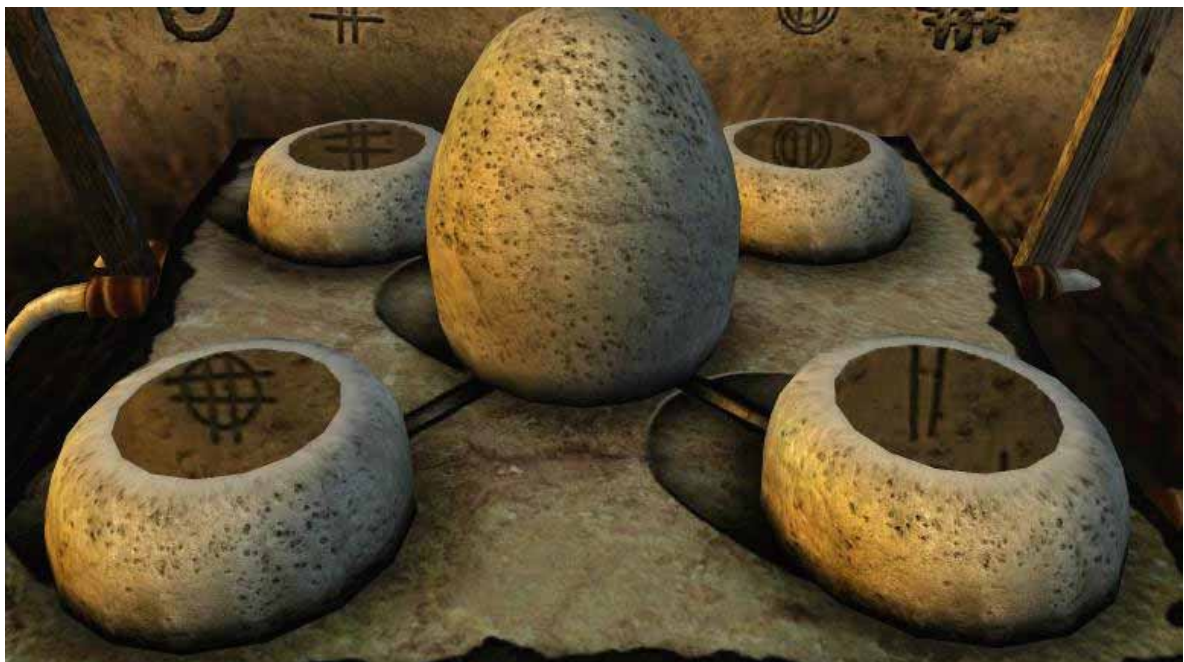
Ein **BAHRO** erscheint u. lässt ein Donnerwetter über uns los.

Das Donnerwetter kann man auch mit einem anderen Symbol

z.B. mit ● ● ●
● ● ● erzeugen!



Wir sehen hier links die Sonne u. rechts den Regen!



Wenn die Töpfe voll sind lässt das Unwetter nach u. wir können die Symbole, als Spiegelung, in den Schalen erkennen.

Wollen wir wieder Regen haben, müssen wir nicht mehr Picasso spielen, denn wir haben jetzt eine REGENTASTE (links unten) auf der Tafel!

Wir gehen nach links u. ziehen eine Leiter herunter (rechts befindet sich eine Höhle, deren Gang, durch 4 Felsen, versperrt ist)!



Über die Leiter, die wir erst herunterziehen müssen, erreichen wir ein Plateau.



Im Hintergrund sehen wir eine gr. Kuppel die umrandet wird von 4 „Einstellpilzen“!.

Wenn wir durch die Fenster sehen, erkennen wir, auf der Innenseite der Kuppel, D`ni – Zahlen

Die Fenster, die zu unseren gespiegelten Symbolen gehören, öffnen wir um eine bessere übersicht zu erhalten.

Aber nur die!

Dank dieses hochmodernen TRANSTATORS erhalten wir nun BAHRO-Zahlen.



2

4

9

12

Jetzt müssen wir diese Symbole auf die „Einstellpilze“ übertragen.
Wenn wir von der Leiter aus, **gegen den Uhrzeigersinn** anfangen, ist das
Symbol **1, 4, 2, 3**.



Wenn wir nun wieder nach unten gehen, ist der ehemals versperrte Höhlengang
frei u. wir betreten einen neuen Raum.



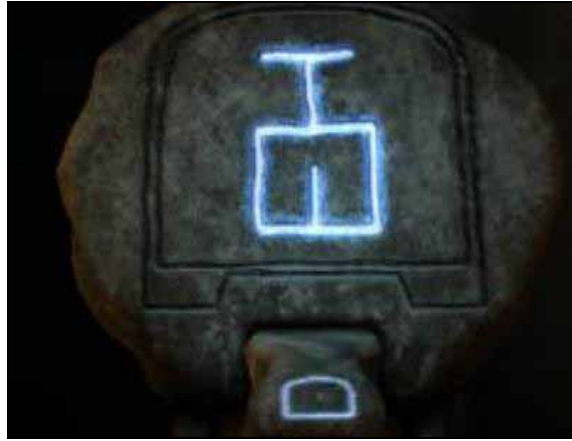
Aufmerksam hören wir **ESHER** zu.
Er erzählt uns von seiner Zufluchtsstätte und der Angst der BAHRO vor
Schlangen u. ihrem Symbol.



Wir legen unsere Platte auf den Halter u. steigen nach oben.
Hier finden wir einige interessant Skizzen!
Dann steigen wir weiter nach oben, kommen aber nicht aus der Kuppel, da wir nicht an die Leiter kommen!



Was nun?
Hier kann nur ein BAHRO helfen, dieser kommt aber nicht in die Höhle.
Und die Leiter lässt sich nur bei geschlossener Höhle absenken.



Wir malen **hier** das Platzhaltersymbol auf die Tafel u. legen sie **draußen** ab.
Hat der BAHRO die Platte genommen u. das Symbol verlinkt, steigen wir aufs
Plateau u. verdrehen die Einstellpilze.

Nun ist der Höhlengang verschlossen u. wir können uns, **mit Platte**, in die
Kuppel beamen!

Wir gehen nach oben u. legen die Platte ab.
Da die Leiter nun da ist, können wir auch ganz nach oben u. die schöne Aussicht
genießen.



Das Symbol ist wichtig u. wird notiert, sich umgedreht und durch das Fernrohr
geschaut.



Wenn wir uns auf das Baumsymbol stellen, können wir im Fernrohr eine Insel sehen.

Dort wird ein Höhleneingang durch einen großen Felsen versperrt.

Dieser dreht sich aber in dem Moment, wo wir auf dem Baumsymbol stehen. Wir gehen wieder ganz nach unten (**Platte mitnehmen**), malen das Symbol auf u. beamen nach draußen wo wir die Platte ablegen.

Und wenn der BAHRO nett ist, haben wir einen neuen Link.

Nun machen wir, falls es noch nicht geschehen ist, einen kleinen Spaziergang an die andere Seite der Insel, gehen durch die Höhle, zur anderen Insel u. schauen uns den Felsen an.

Diesen Weg müssen wir uns einprägen!

Wir gehen zurück, benutzen den Link und finden uns auf der Plattform wieder.

Und unsere Platte ist auch vorhanden.

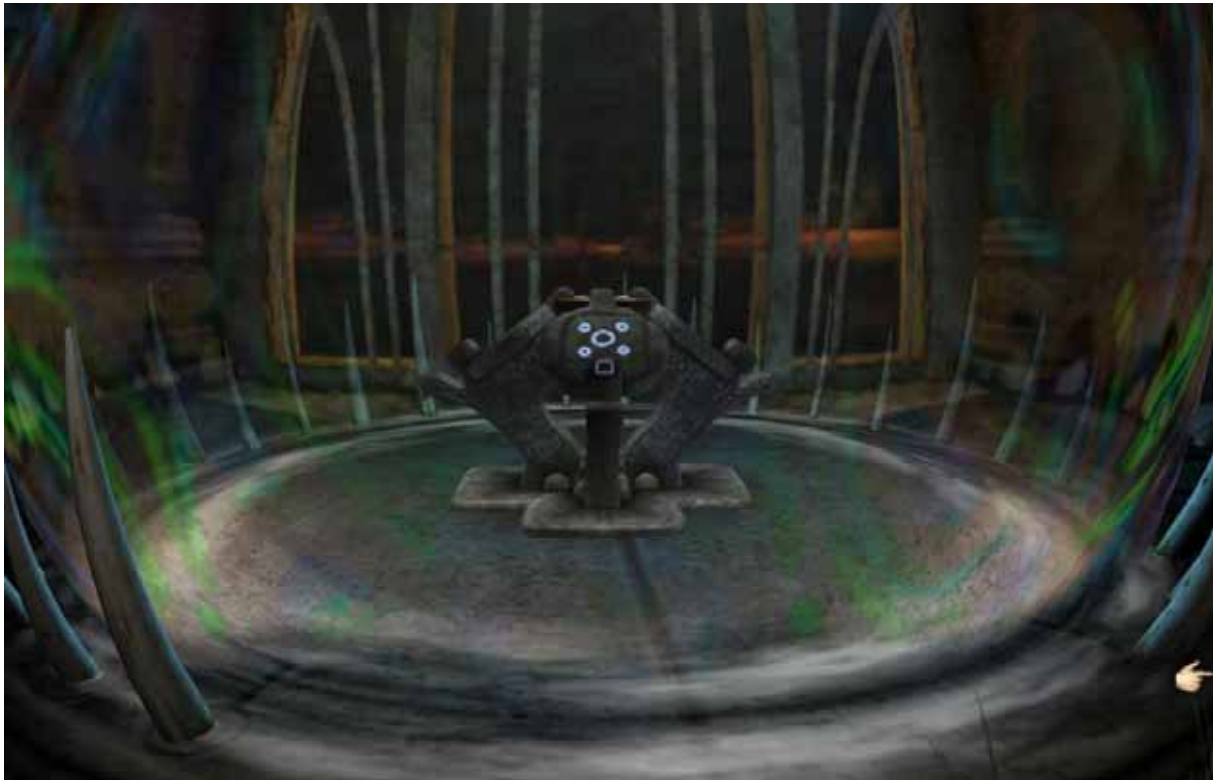
Jetzt betätigen wir uns wieder künstlerisch u. malen das Schlangensymbol auf die Platte, die wir dann auf das Baumsymbol legen,

Nun müssen wir uns nach unten linken u. zum verschlossenen Höhleneingang laufen.

Dieser öffnet sich **ganz kurz** u. wir können eintreten.

Waren wir zu schnell, müssen wir noch etwas warten!





Wir betreten die Aura, merken uns das Symbol u. beamen zurück an den Strand.
Hier malen wir das Symbol auf u. wenn der BAHRO zufrieden ist, haben wir
einen neuen Link den wir auch sogleich benutzen.



Wir sind wieder in der Baumhöhle u. hören **ESHER** zu.



Dann betreten wir die Aura u. berühren die Platte, die dann vom Sockel gleitet.

Wir beamen an den Strand u. nach zurück nach **DIREBO**.

**NOLOBEN
ENDE**

Unser Dank geht an Locke!

**CD ROM & Softwareservice
KRATZ**