

DARKNESS WITHIN

In Pursuit of Loath Nolder

Lösungshilfe

by Locke

Weise Männer wissen, dass die Grenzen zwischen dem Realen
und dem Irrealen häufig verschwimmen.

H.P. Lovecraft



Nach einem kurzen Vorwort betreten die

Psychiatrische Klinik von Wellsmoth

**Wir untersuchen alle Türen und gehen den Flur bis nach hinten
durch.**



Hier schauen wir uns das Graffiti an u. betreten den linken Raum.



Wie erstarrt stehen wir vor einer, auf dem Zellenboden liegenden, männlichen Person u. werden im nächsten Moment



Ah, wieder ein Albtraum. In letzter Zeit träume ich so intensiv. Es wirkt alles so real.

vom Klingeln unseres **Handys** geweckt.
Wir nehmen es vom Nachtschrank, schalten es an u. hören zu, was
uns Arthur zu sagen hat.





Arthurs Nachricht beunruhigt uns u. wir schauen auf den Anrufbeantworter.

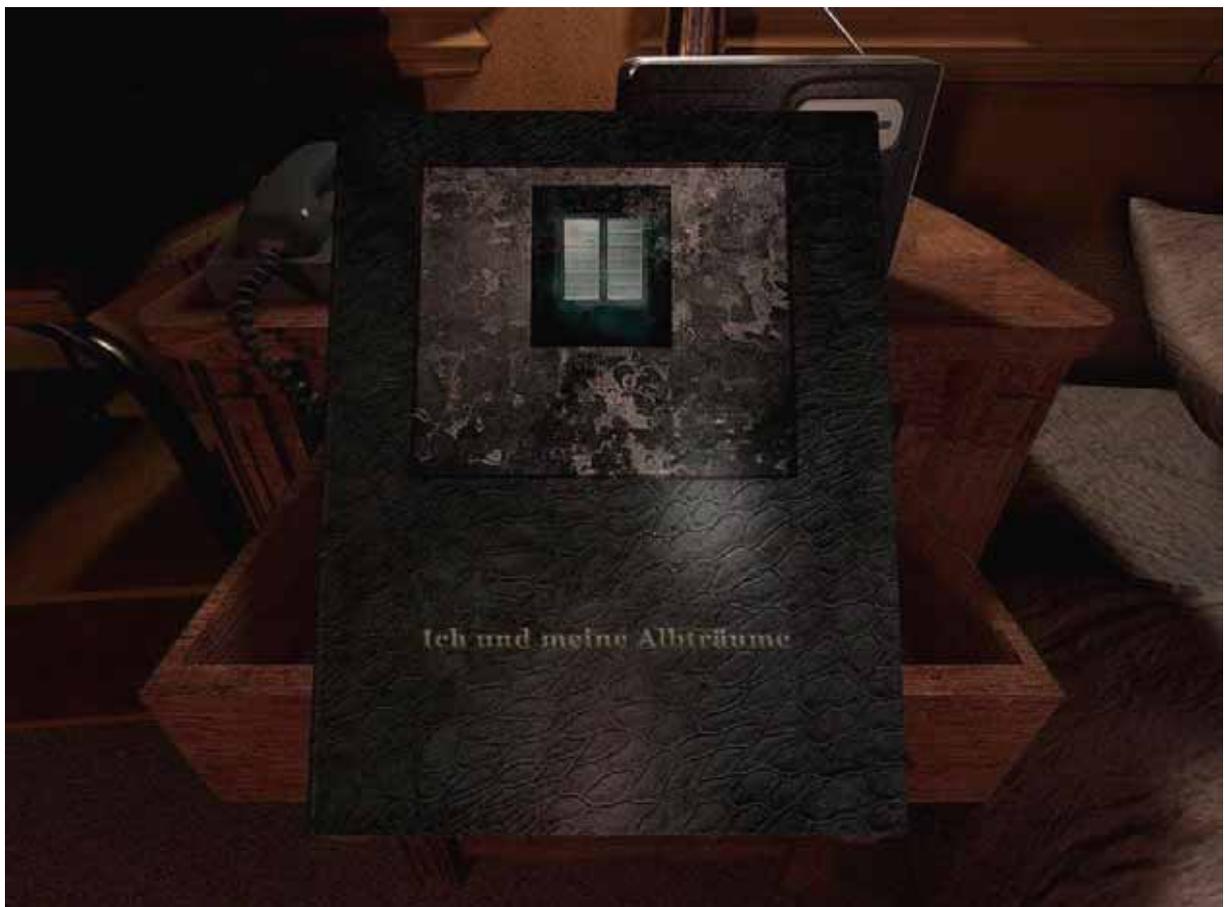
Aber dort ist nichts gespeichert, komisch!

Wir rufen Arthur an, sagen es ihm u. er ist verwundert.

Sollte das Gerät defekt sein?



Wir schalten das Radio an, hören leise Musik u. schauen uns das Buch an.



Hier fällt uns besonders „Die Zeit der siegreichen Hexe“ auf!

Das verbrannte Haus

Seht, dort steht es im Sonnenschein,
Und mahnt, dass es noch nicht vergangen.
Schwarz wie die Nacht ohne Mondenschein,
Vom Schicksal völlig umfangan.

Kinst sprangen lechzenden Flammen heraus:
Und so es zum schwarzen Mahmal verglomm.
Erschütternde Schreie löschten das Lachen aus,
Was als Flüstern begann, wurde als lautstarkes
"Horcht!" vernommen.

Jenes lautstarke "Horcht!" allem Lachen ein
Ende macht,
Die Schreie von Flammen verzehrt, das
Dämonenvolk lacht,
Vor den Augen derer, die entsetzt flohen durch
die Nacht.
Übrig nur ein Finsternes Mahmal, das nun hier
wacht.

Die Zeit der siegreichen Hexe

Die Nacht wollte stürmisch und rau wohl sein,
Nach dem Tod Harold Gallows, des Freundes
mein.
Erst zarte achtzehn, lebhaft, sein Verstand so
fein;
Man fand ihn tot in seinem Haus, ganz allein.

Dann, als der Sturm toste, da hörte ich,
Oh Grauen, oh Schrecken, die ganze Geschichte
Über eine Hexe, die scheute das Tageslicht.
Sie wurde verraten, verbrannt und rächte sich.

Sie lechte im Wald, ganz nah unserer Stadt.
So des Nachts sich dort nie jemand hingewagt
hat.
Und selten nur sah man sie hier auf dem Markt.
Man kann nicht sagen, dass sie uns je ein Leid
entat.

Doch die Jugend die Angst nicht ersticken
konnt,
Sie hetzten und wollten die Hexe verbrennen.
Die Alten brennten den Hass wie gewohnt
Und warnten: Wer Hexen betrügt, lernt Unheil
kennen!

Die Jugend wollte nicht hören, war kein
bisschen gnädig.
Rief Hexenjäger, dem Toten verschworen.
Ohne Prozess steckten sie sie in einen Käfig.
Kein Wort entwich ihren Lippen, nicht Fluch
noch Zorn.

Die Flammen loderten, und es wurde glühheiß.
Da schrie sie vor Schmerz und rief ihren
Fluch:

Für diese Tat zahlen eure Kinder den Preis,
Mit achtzehn schmückt sie das Leichentuch.

So endet die Mär, doch der Fluch dauert an.
Sechs Kinder sind tot, das Hexenmal auf der
Stirn.
In derselben Nacht ward uns ein Kindlein
geboren,
Und dies Zeichen - so heißt es - begleitet
ihre Wiedergeburt.

Das Zeichen hatte mich bei Harolds Tod schon
entsetzt.
Er starb nicht natürlich, streckte sich selbst
danieder.
War stets seltsam gewesen, doch als ich ihn
sah zuletzt,
War er nicht er selbst, ich kannte ihn nicht
wieder.

Ich schlich in sein Haus und versteckte mich
dort.
Er kam heim still und leise bei Anbruch der
Nacht,
Ganz in Schwarz, todesbleich ist das Wort,
Und sein Zimmer war völlig von Spiegeln
bewacht.

Ich folgte ihm nach oben, still wie ein Dieb.
Was ich sah, war zu viel, erschütterte mich
tief.
Seine Tür war nicht zu, seinen Rücken ich sah,
Doch das Gesicht im Spiegel vor Freude ganz
rosig war.

Er ritzte sich das Zeichen -XI- auf die Stirn,
Durchschnitt dann seine Kehle, ohne zu murren,
Und stürzte zu Boden, noch sitternd vor

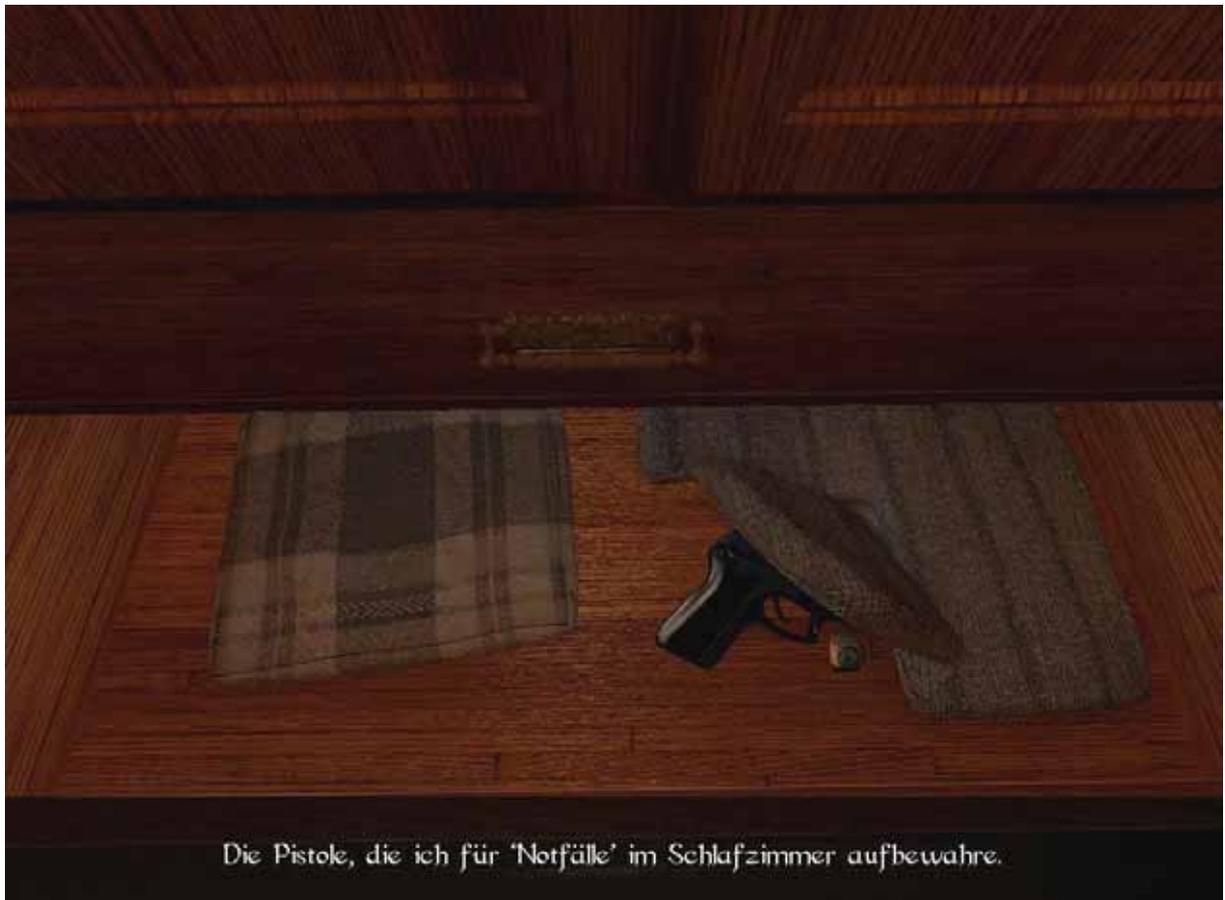
Schmerz.
Ich rannte davon mit entsetztem Herz.

Dies ist die Geschichte, meiner Seele Qual.
Alles begann am 1. April 16 Neun Neun.
An jenen Tag Harold sich des Tod empfahl.
Und sicher wird morgen der Hexe Siegesnacht
sein.

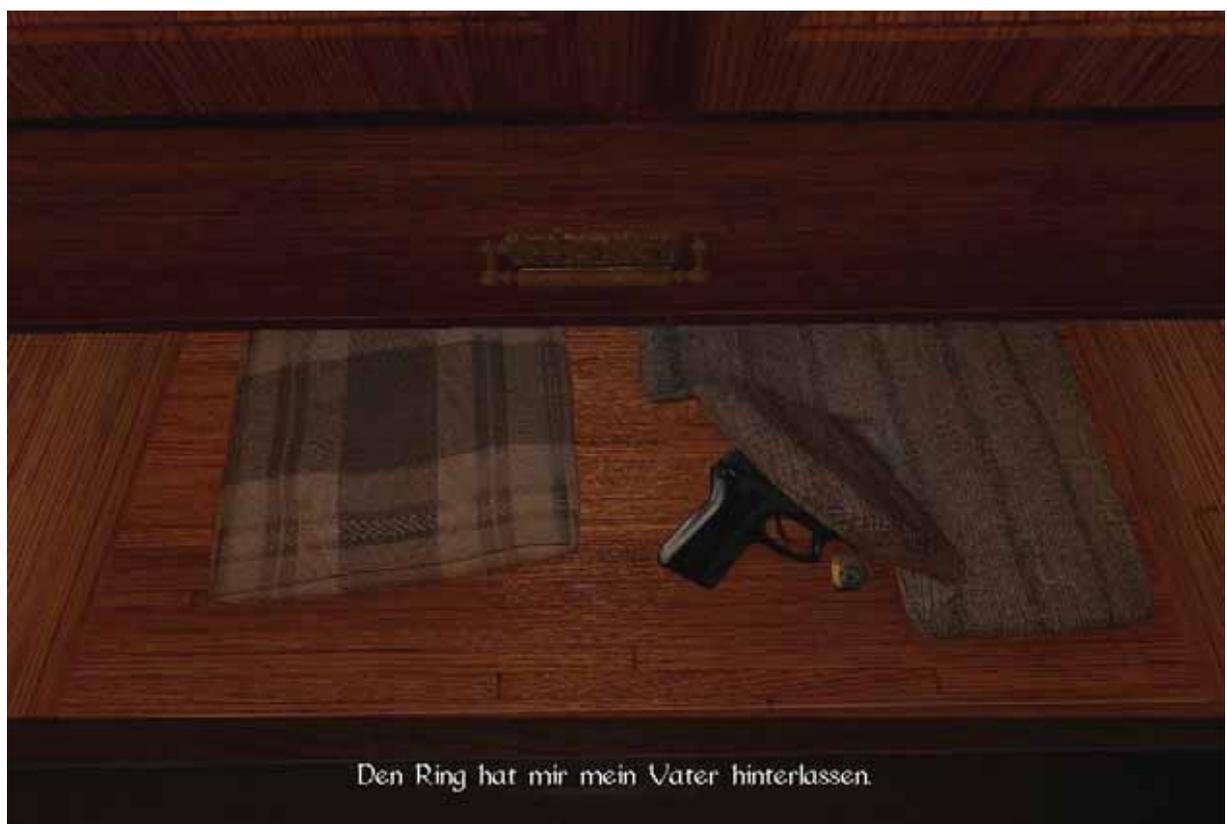
Wir lesen die Geschichte, klappen das Buch zu u. sehen uns weiter um.



**Nachdem wir uns alles (Uhr, Bilder Mobile, Gedichtband etc.)
angesehen haben, schauen wir in die Umkleidekammer.**



Die Pistole, die ich für 'Notfälle' im Schlafzimmer aufbewahre.



Den Ring hat mir mein Vater hinterlassen.

Hier schauen wir uns die Pistole u. den Wappenring, den wir von unserem Vater geerbt haben, an u. verlassen die Kammer. Wir gehen in den Flur u. ins Bad.

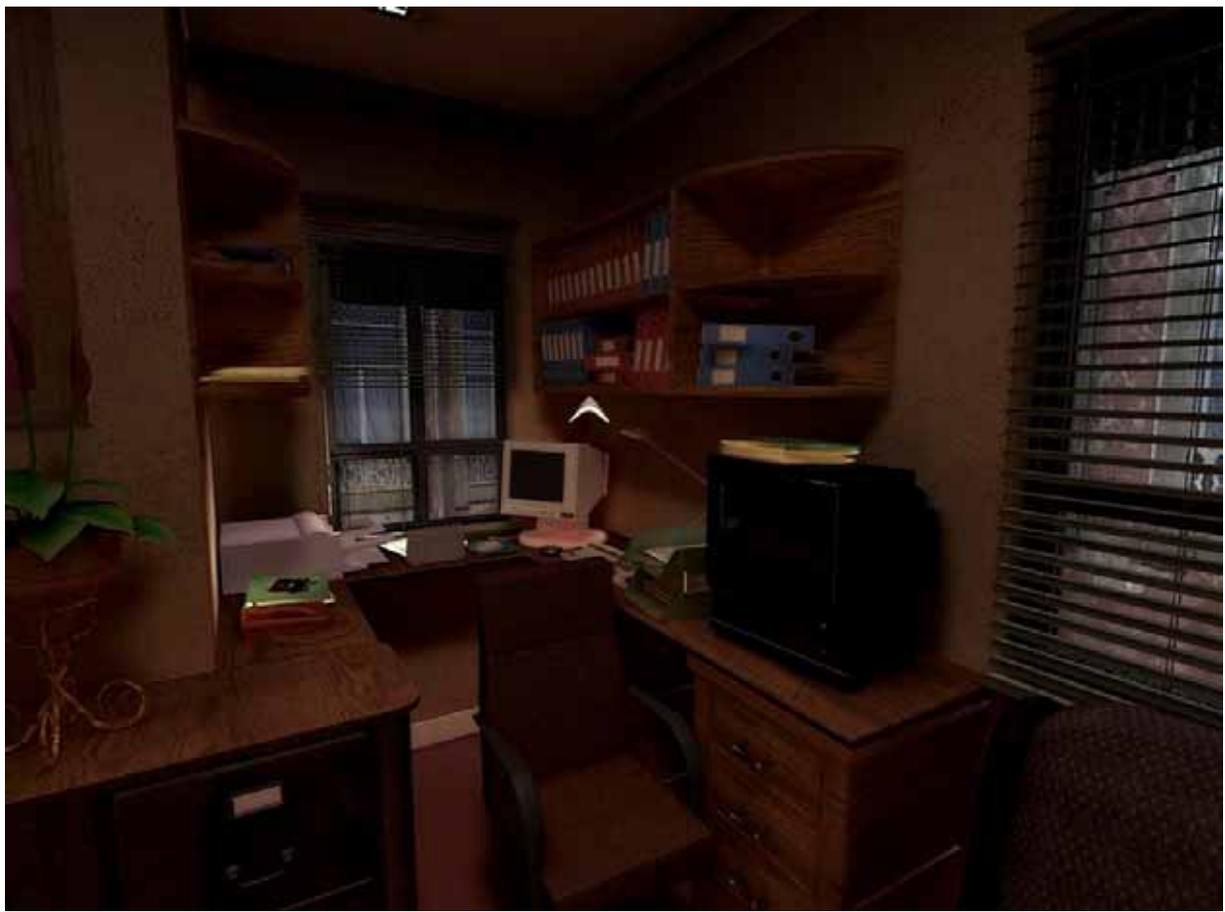


Wir öffnen den Spiegelschrank, bemerken die Medikamente u. gehen zurück auf den Flur.



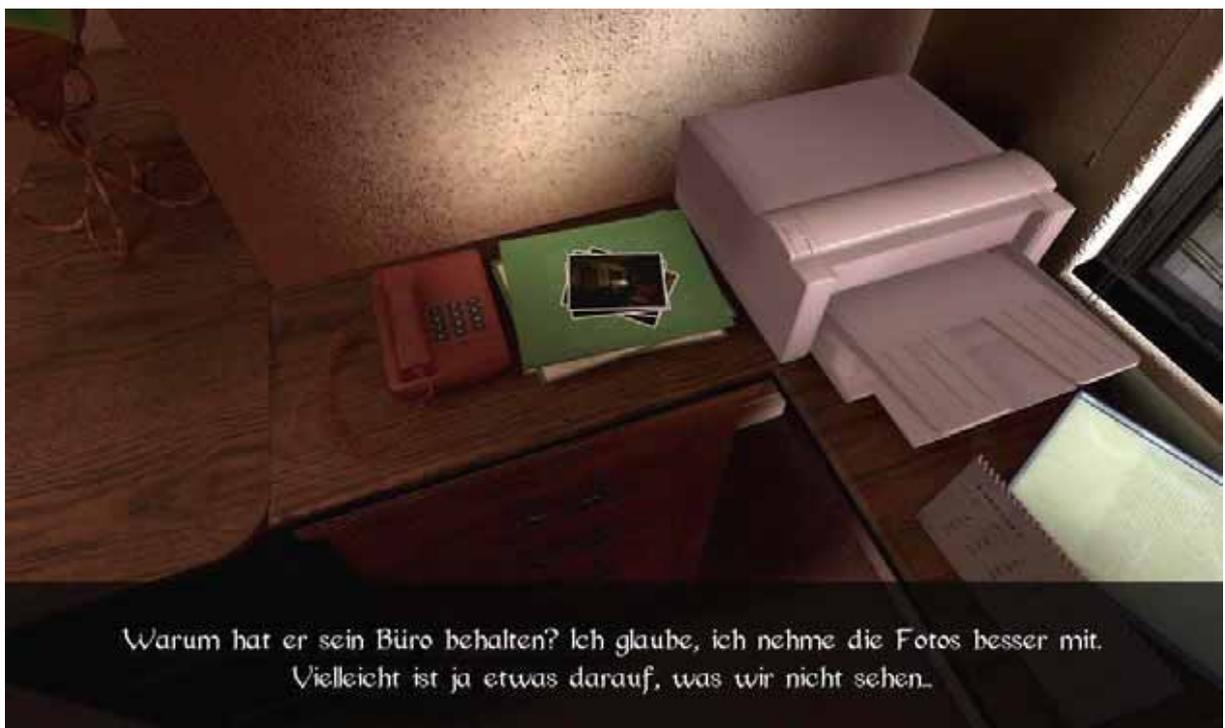
Hier öffnen wir die Schublade u. die Kassette, nehmen unsere **Autoschlüssel, verlassen das Haus u. fahren ins Büro.**





Wir sehen uns die Ablage an, entnehmen einen Totenschein u. Polizeibericht u. lesen sie uns durch.





Warum hat er sein Büro behalten? Ich glaube, ich nehme die Fotos besser mit.
Vielleicht ist ja etwas darauf, was wir nicht sehen.

Hier liegen noch einige Fotos, wir stecken sie ein u. schauen sie uns an.



**Das können u. sollten wir mit allen Gegenständen machen,
ansonsten bekommen wir bei manchen Rätseln Schwierigkeiten!
Wir verlassen unser Büro!**



**Nun steht uns eine Karte zur Verfügung.
Mit dieser können wir bequem alle Örtlichkeiten erreichen!**

Wir fahren in das Büro von LOATH NOLDER.



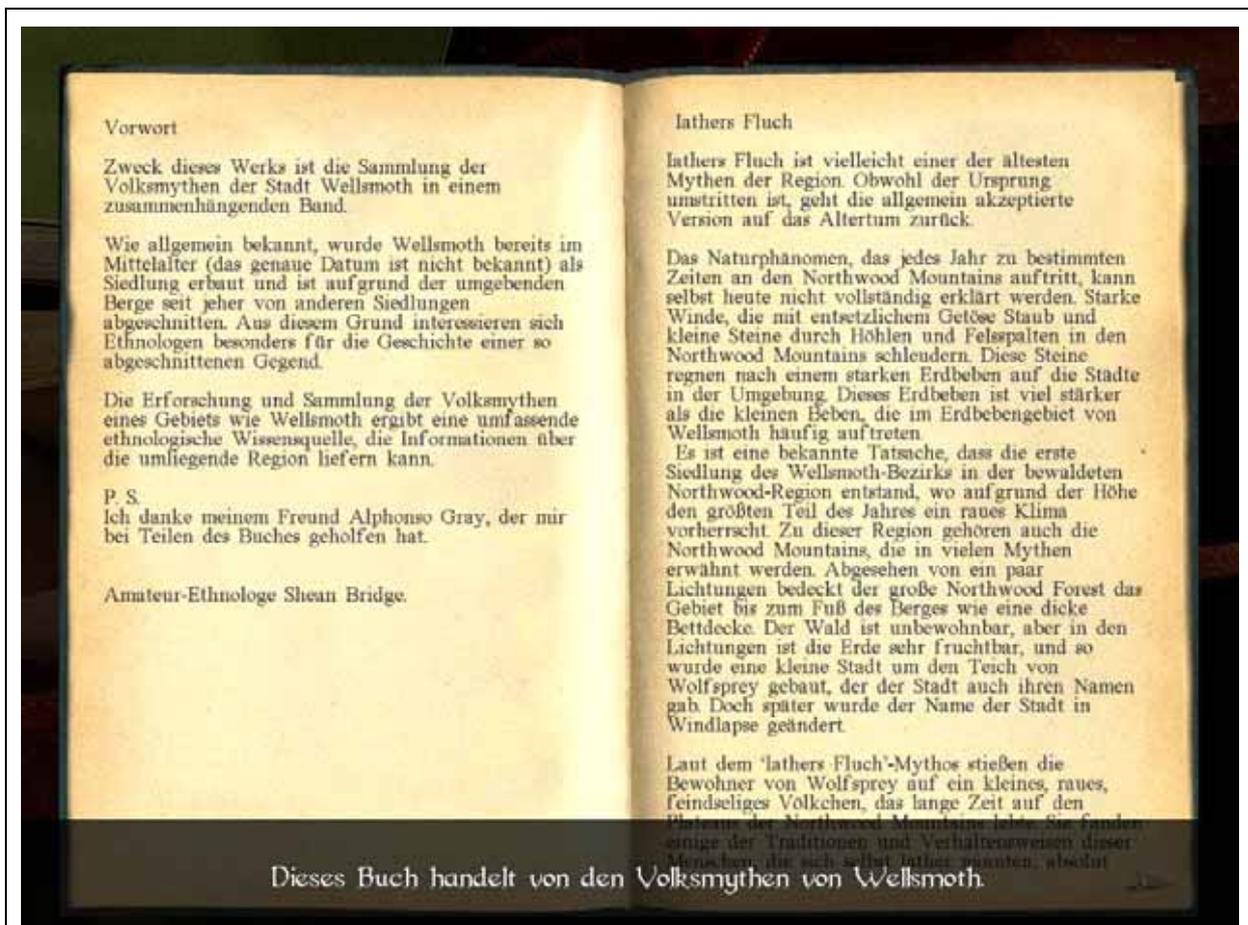


Wir sehen uns den Kalender an, gehen zum Schreibtisch u. untersuchen die Schubladen.



A-00096	DAT	≡	01.02 - 07.07	T-00026	QST-W	∩	05.00 - 00.06
A-00096	DAT	⊃	07.03 - 02.07	T-00027	QST	⊗	07.05 - 06.06
A-00096	DAT	×	03.05 - 06.01	T-00027	QST	?	09.00 - 05.04
A-00268	IAH	1	08.07 - 07.05	H-00548	WMT	●	05.05 - 05.05
A-00078	IAH-W	7	06.00 - 08.06	H-00548	WMT	⊙	00.03 - 01.04
U-00005	OTH	⊗	07.01 - 05.07	H-00548	WMT	⊙	07.06 - 00.08
U-00005	OTH-W	7	08.04 - 03.06	H-00548	WMT	⊗	09.04 - 02.04
U-00005	OTH-W	7	07.01 - 05.06	K-0489	PER-N	7	02.01 - 00.01
U-00007	OTH-E	●	02.06 - 09.07	K-0489	PER-N	□	05.07 - 00.08
H-00782	ULT	∇	00.06 - 03.07	D-0304	LWQ	?	08.01 - 05.03
H-00782	ULT	△	01.05 - 06.07	D-0304	LWQ	?	07.00 - 06.07
J-00012	NOR	7	05.03 - 03.07	F-0189	QYK-N	7?	01.01 - 02.07
J-00014	NOR-S	?	04.06 - 06.02	Y-0543	NBN	⊗	08.45 - 08.02
J-00014	NOR-S	?	06.01 - 08.03	Y-0543	NBN	8	04.01 - 06.03
J-00014	NOR-S	⊥?	02.05 - 06.04	Y-0543	NBN	⊗	05.08 - 06.02
J-00015	NOR-W	∩	07.02 - 03.05	Y-0542	YHN	?	04.05 - 07.06
O-00157	STW	?	03.05 - 02.08	F-0088	DUK	?	02.05 - 05.07
O-00157	STW	L?	00.08 - 05.08	F-0088	DUK	?	03.01 - 02.02
O-00157	STW	?	06.05 - 05.06	Z-0985	BJK	∩?	06.07 - 04.03
O-00157	STW	▲	02.05 - 08.06	Z-0985	BJK	⊗	01.00 - 05.02
O-00157	STW	B	04.08 - 08.01	W-0076	HTE	8	07.05 - 03.08
O-00158	STW	1	01.00 - 02.07	W-0076	HTE	∩	08.04 - 00.08

Das scheint eine Liste mit Symbolen zu sein.



**Hier finden wir eine Tabelle u. ein Buch.
Beides schauen wir uns an.**



Der Brieföffner wird auch eingesackt u. bemerkt dass das Telefonkabel kaputt ist.



Wir werfen noch einen Blick in die Zeitung u. kümmern uns dann um die Tatortaufnahmen.

Diese vergleichen wir nun mit der vorgefundenen Realität.

Wir stellen uns hinter den Schreibtisch, wählen ein Foto aus u. sehen es uns an.

Dann stellen wir uns genau in de Position die dem Foto entspricht. Nun klicken wir das „Gehirnsymbol“ an u. legen das Foto in einen Rahmen.

Jetzt klicken wir auf das „Zahnradsymbol“ u. der Vergleich startet!

CD ROM & Softwareservice
Kratz

<http://www.gamepad.de/>

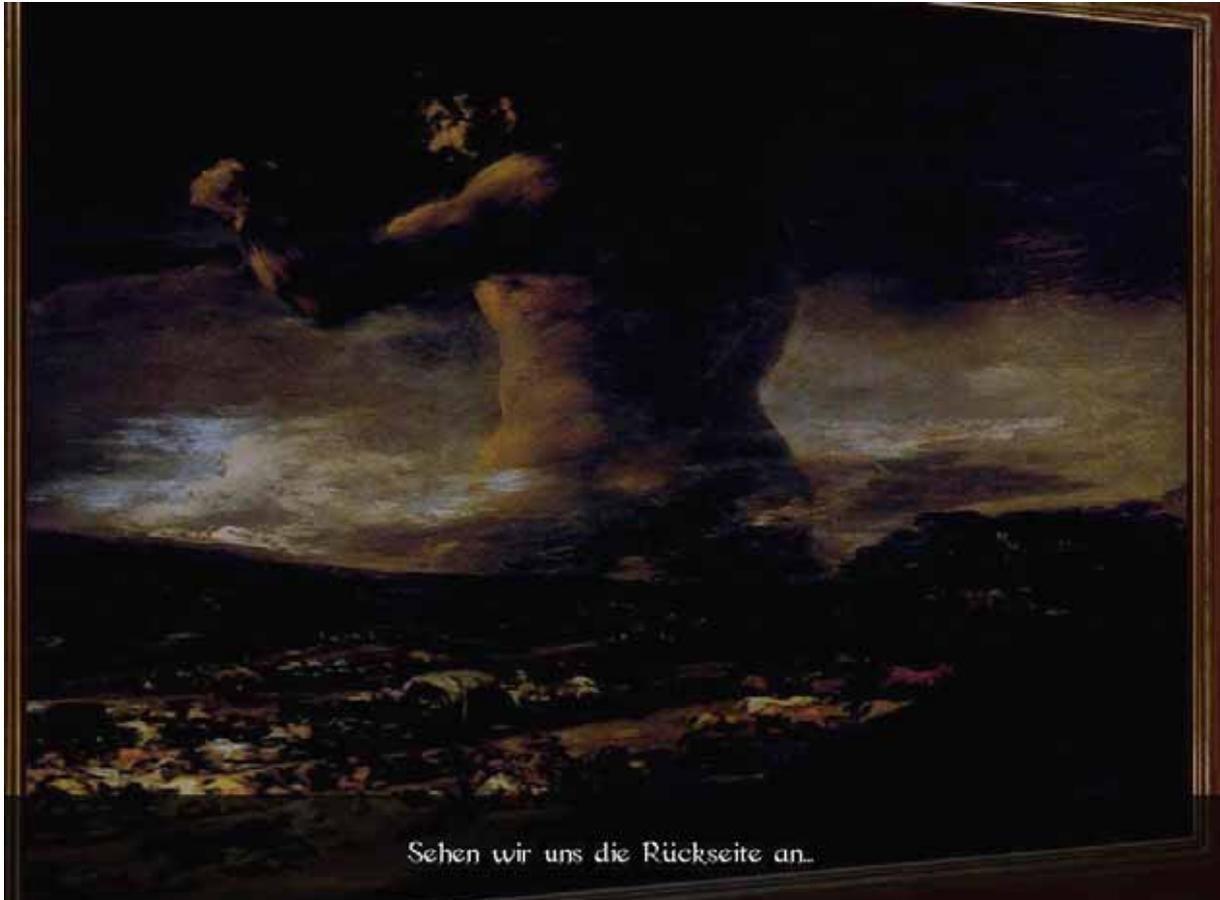


Hier stellen wir einen Unterschied fest u. sehen nach.



Jemand hat das Bild bewegt.

Wir stellen fest dass Jemand das Gemälde verschoben hat, gehen hin u. sehen es uns an.

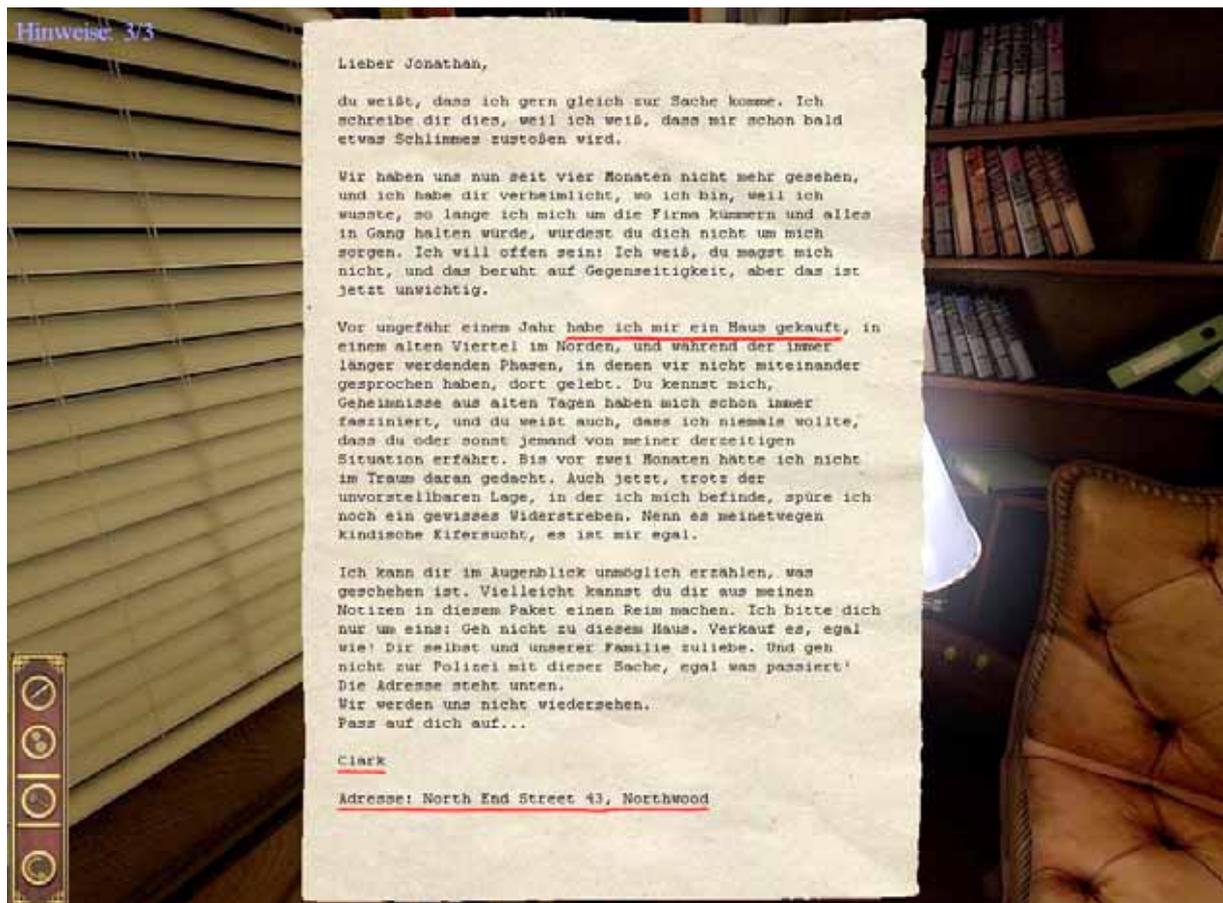


Sehen wir uns die Rückseite an.

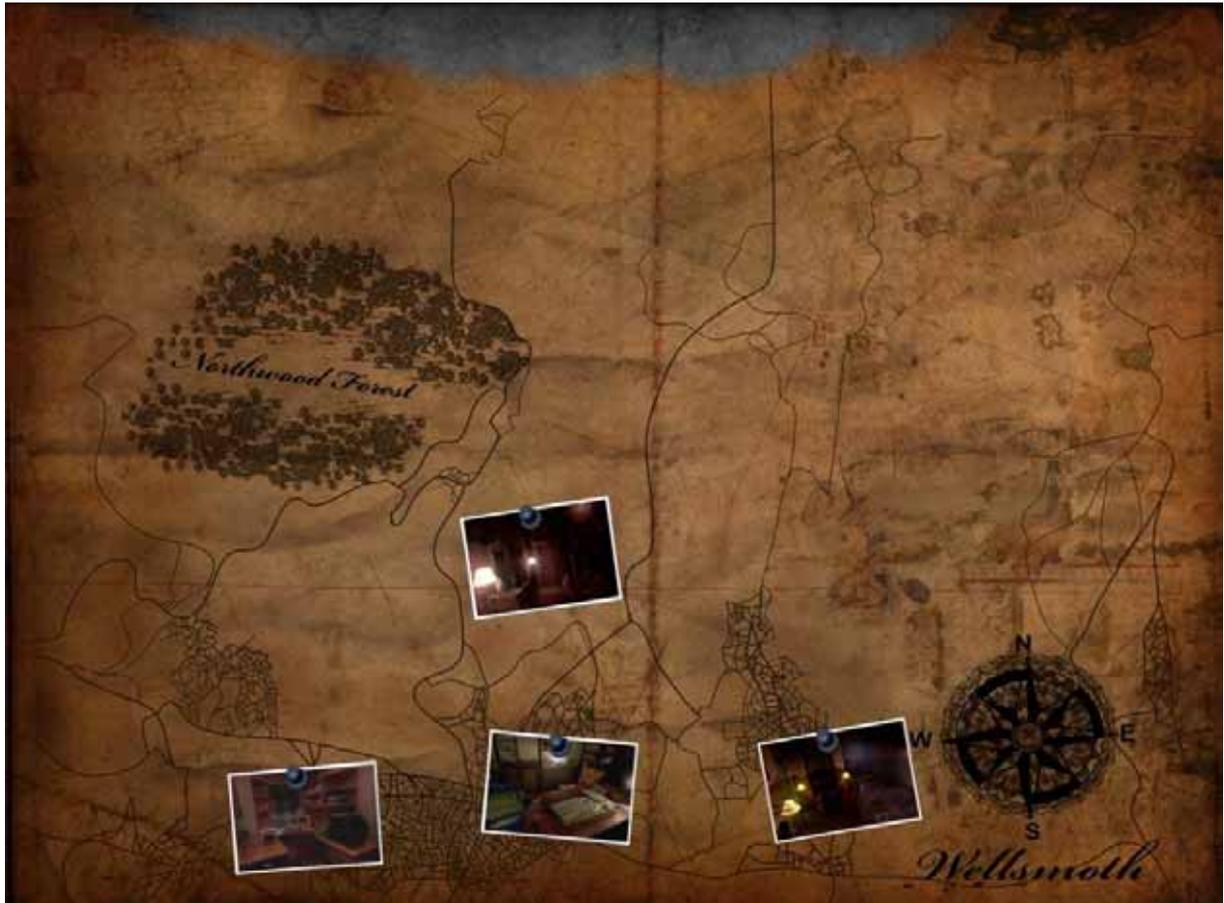
Vorn ist nichts zu entdecken, also drehen wir es um.



Jetzt entdecken wir eine kleine Unebenheit u. fördern mit Hilfe des Brieföffners ein **Briefkuvert** zutage.
Wir öffnen es u. können einen **Schlüssel** u. einen **Brief** entnehmen.



Nun schauen wir uns den Brief an, unterstreichen die relevanten Stellen u. überprüfen sie mit dem „Zahnradsymbol“.
Jetzt haben wir die Adresse von **CLARK FIELDS** geheimen Haus u. fahren hin!



Clark Fields Haus

Das Spiel kann bezogen werden per Mail oder über den Shop von

CD ROM & Softwareservice
Kratz

<http://www.gamepad.de>

bestellung@gamepad.de