

# DARKNESS WITHIN

In Pursuit of Loath Nolder

**Lösungshilfe**

**by Locke**

**CD ROM & Softwareservice**  
*Kratz*

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

## Teil 2 - CLARK FIELDS Haus



Dieser Ort hat eine bedrohliche Atmosphäre. Man gelangt über sich windende, tunnelartige Straßen hierher, die von windschiefen Häusern gesäumt werden. Dabei wird man aus Fenstern und Türen von den feindseligen Einwohnern beäugt.



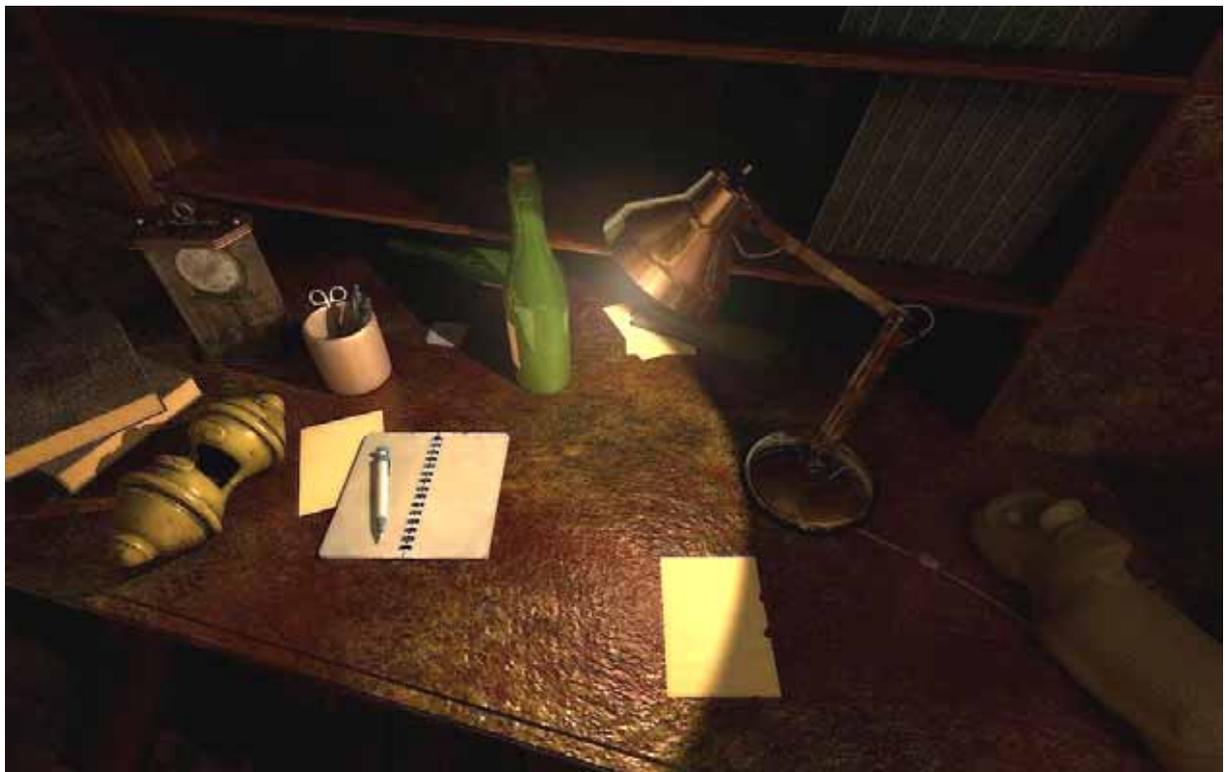
**Die linke Tür ist verschlossen, also gehen wir geradeaus in den Keller u. die Treppe nach unten.**



**Hier bemerken wir eine Schaufel an de noch feuchte Erde klebt, steigen weiter nach unten u. betreten einen Kellerraum.**



**Wir bemerken einen intensiven Weihrauchgeruch u. sehen uns gründlich um.  
Neben der Tür hängt ein Stofffetzen der mit einer schleimigen Substanz getränkt ist.**

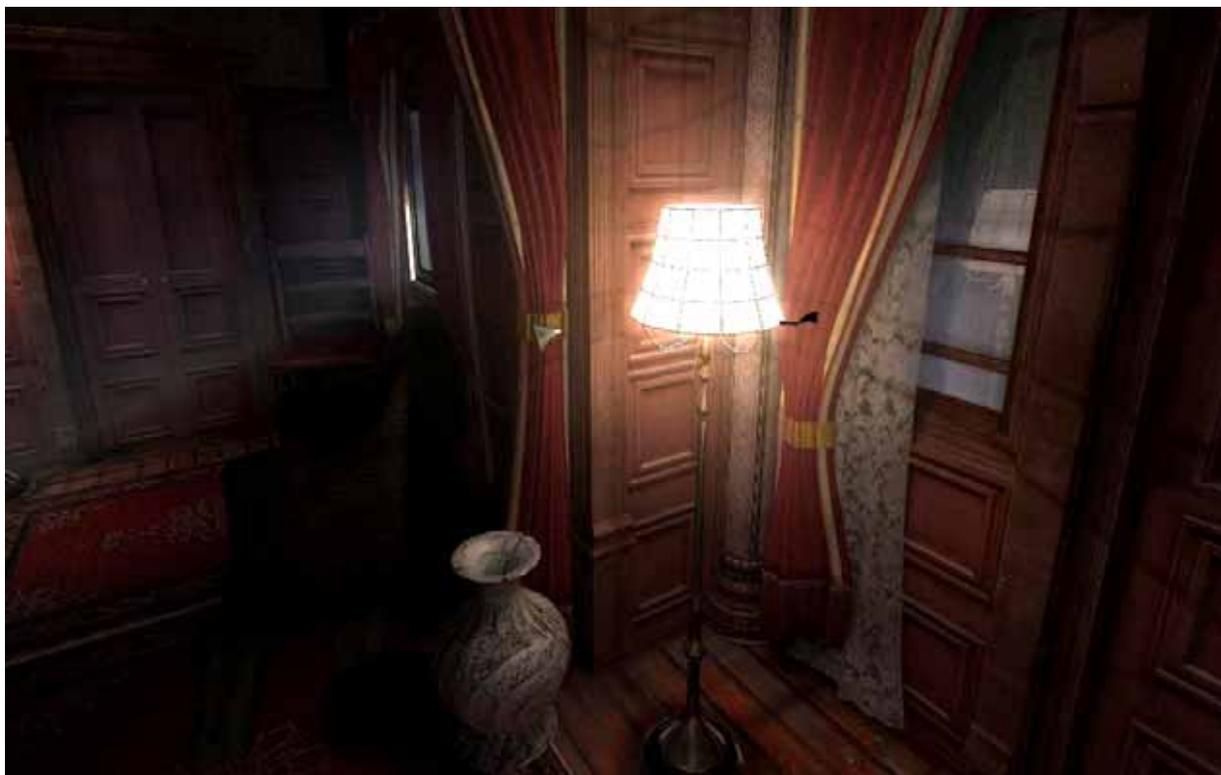


**Nun schauen wir uns den Schreibtisch an, können aber nichts Brauchbares entdecken.**



Ein paar Töpfe. Die Substanzen darin riechen nach Wein- und Steppenraute.

**Wir entdecken noch einige gut riechende Töpfe, schauen uns den Sicherungskasten an u. gehen, da die Ausgangstür verschlossen ist, wieder nach oben.**

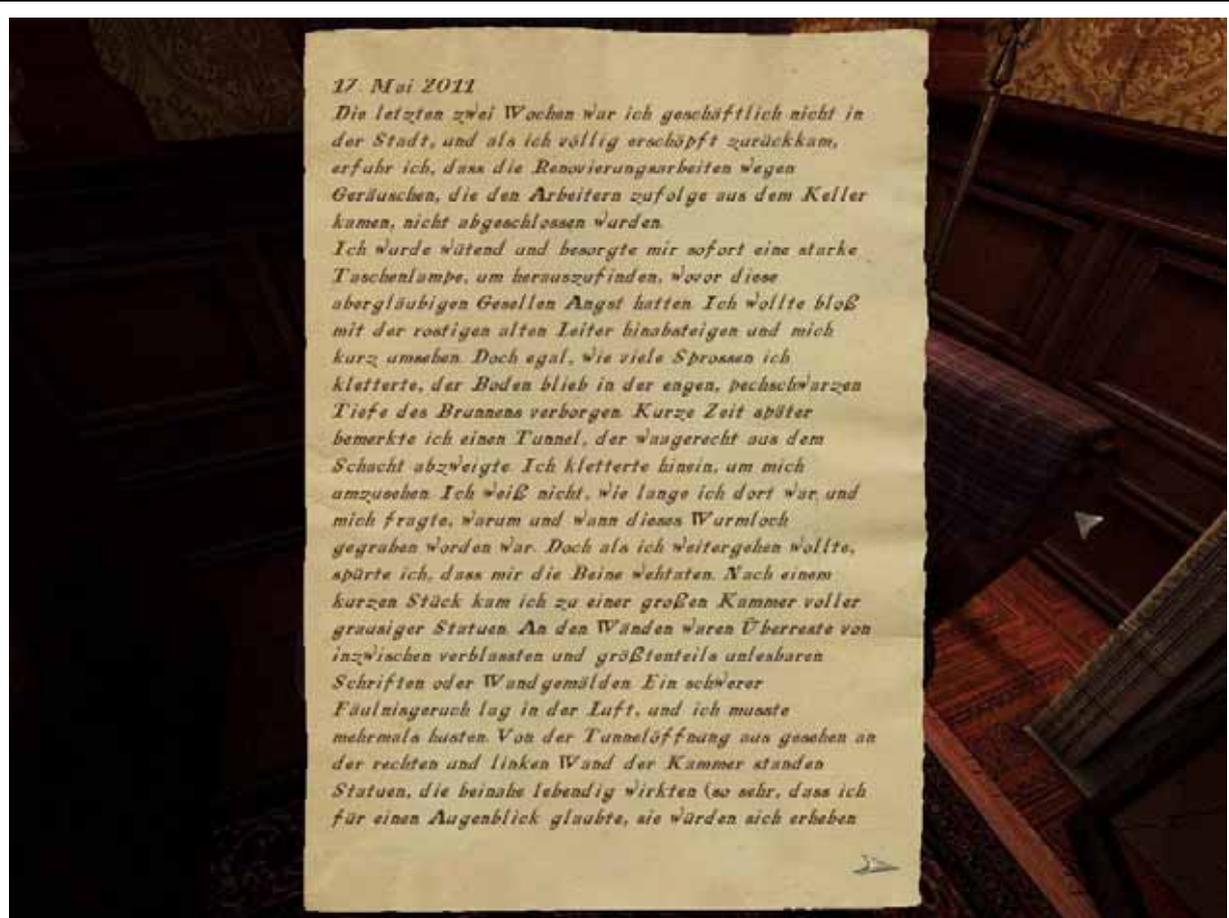


**Hier gehen wir links in den Gang u. da die linke Tür durch Irgendwas blockiert ist, geradeaus in Zimmer.**

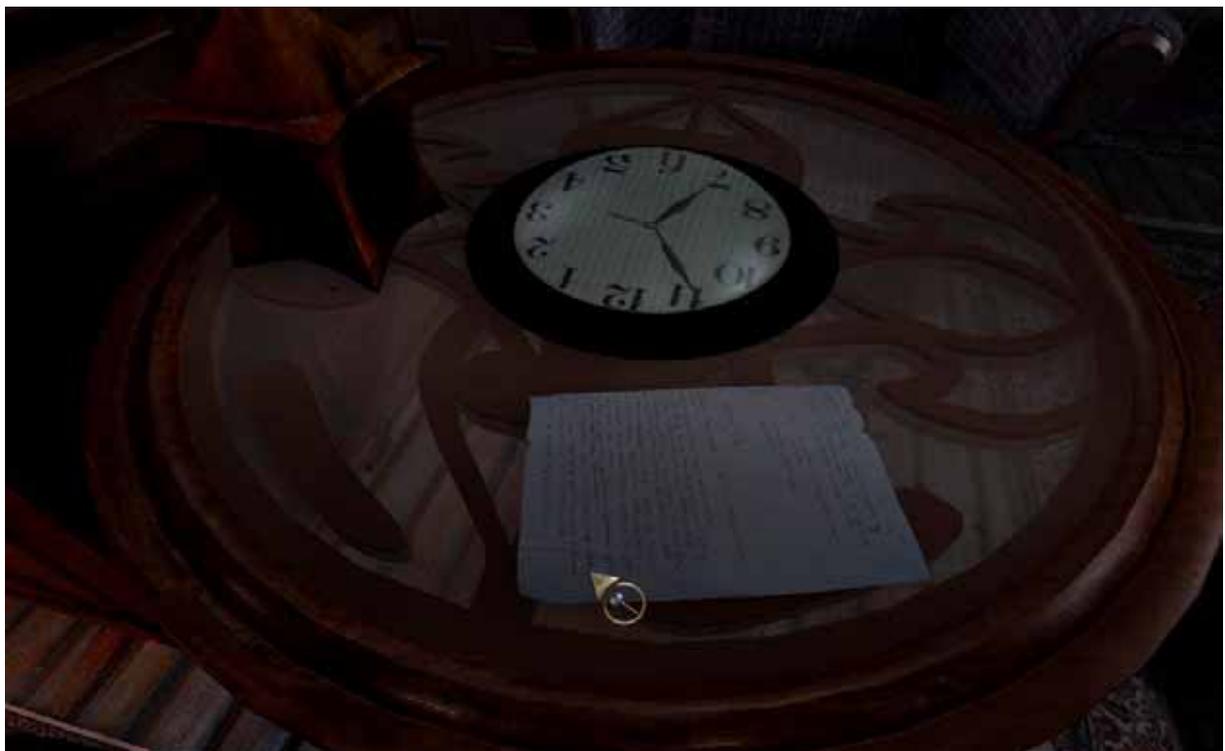


Hier, im Kaminzimmer, finden wir einige **unvollständige Notizen** von Mr. FIELD.

Wir nehmen sie an uns u. lesen sie komplett durch.



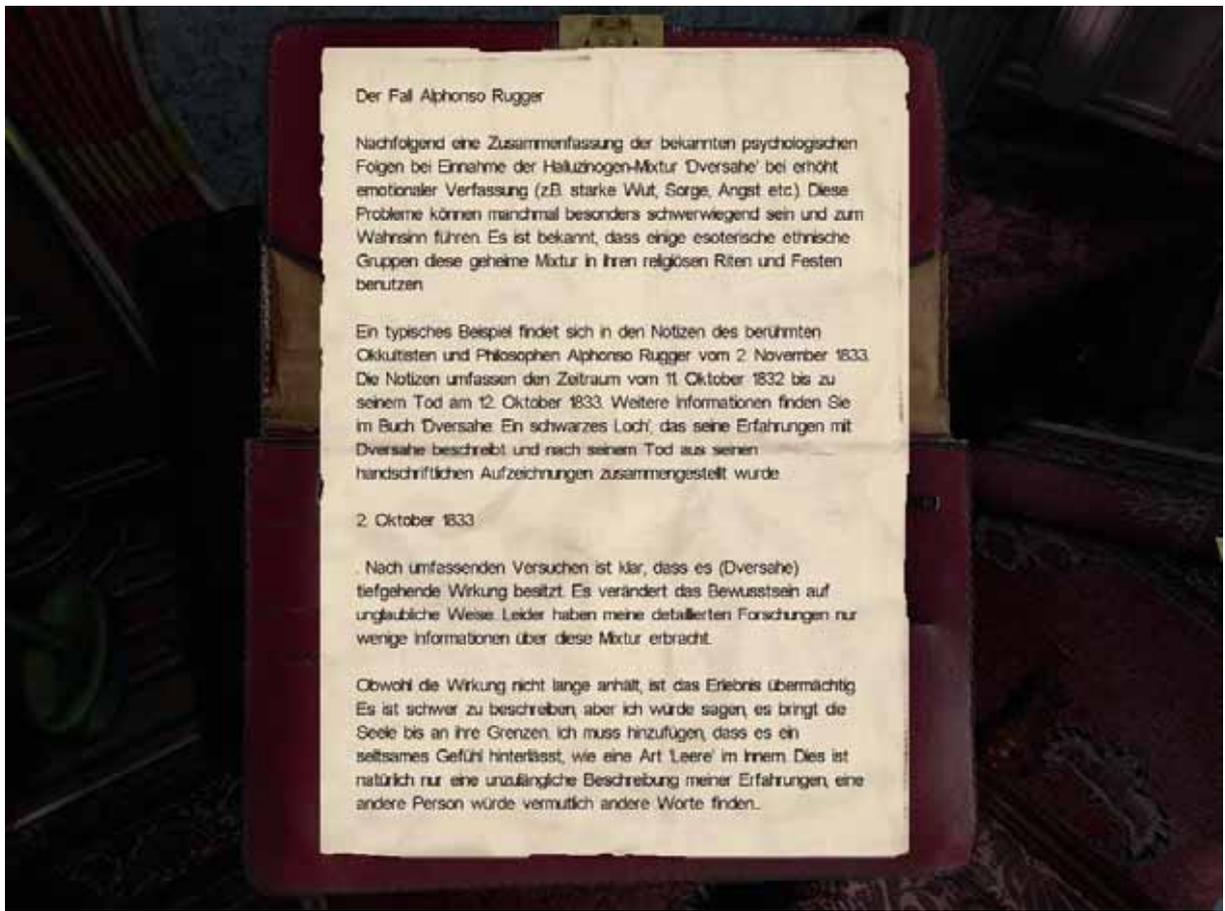
**In diesen Notizen steht so Einiges was wir gebrauchen können. ^  
Hier können wir nichts mehr tun, wir verlassen das  
Kaminzimmer u. gehen über die Treppe nach oben.**



**Auf dem Zettel können wir nichts erkennen u. die Uhr ist um 6.55  
stehen geblieben.**



**Auf dem Tisch steht eine Mappe die wir öffnen, ein Schriftstück entnehmen u. lesen.**





**Wir schauen, hinten links, ins Bad, gehen zurück u. links durch die Tür.**



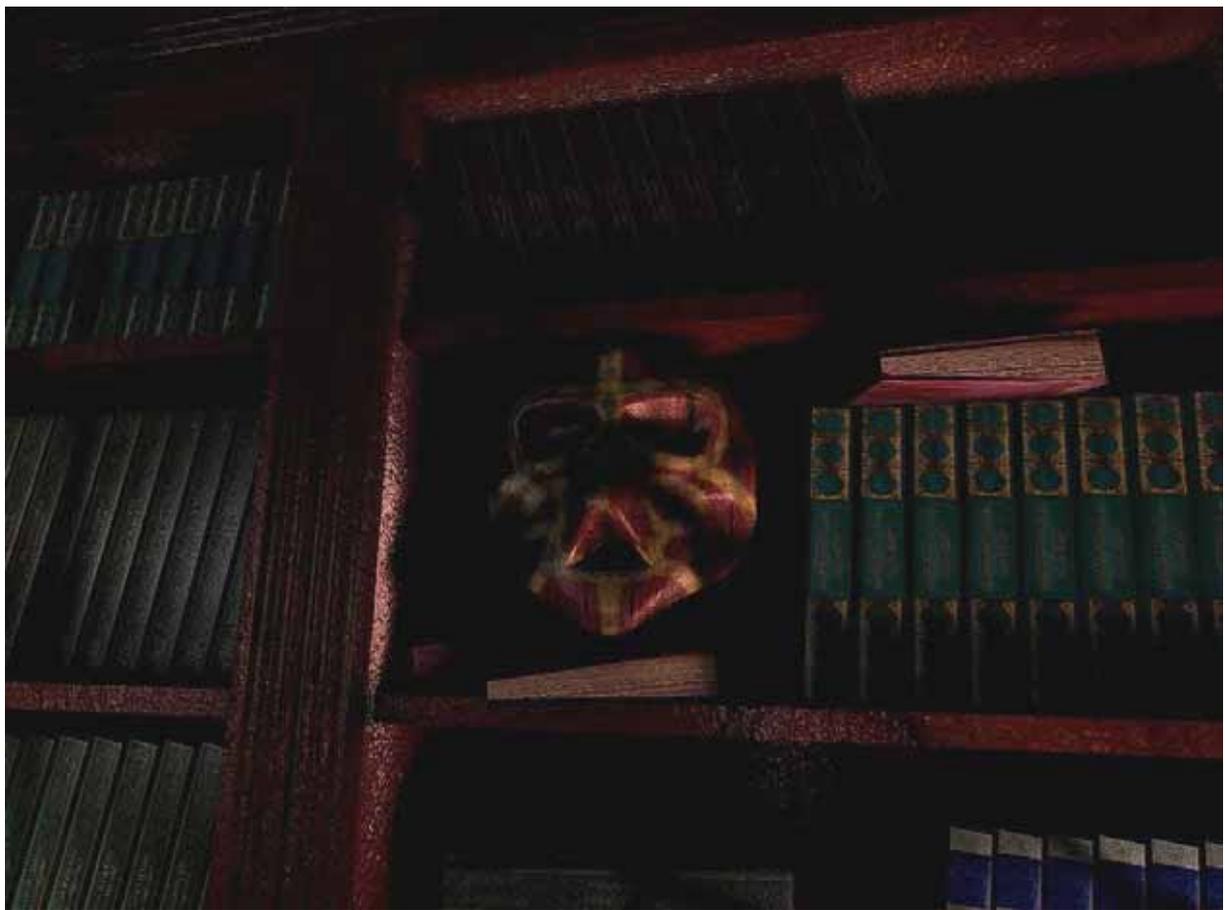
Einige der Zimmer sind wie dieses hier nur teilweise wieder hergerichtet worden.



**Wir nehmen das **Seil** u. gehen weiter.  
Und was uns besonders auffällt, Motten !  
Nun gehen wir zurück zur Standuhr u. rechts ins Zimmer.**



**Hier sehen wir uns nun gründlich um.**

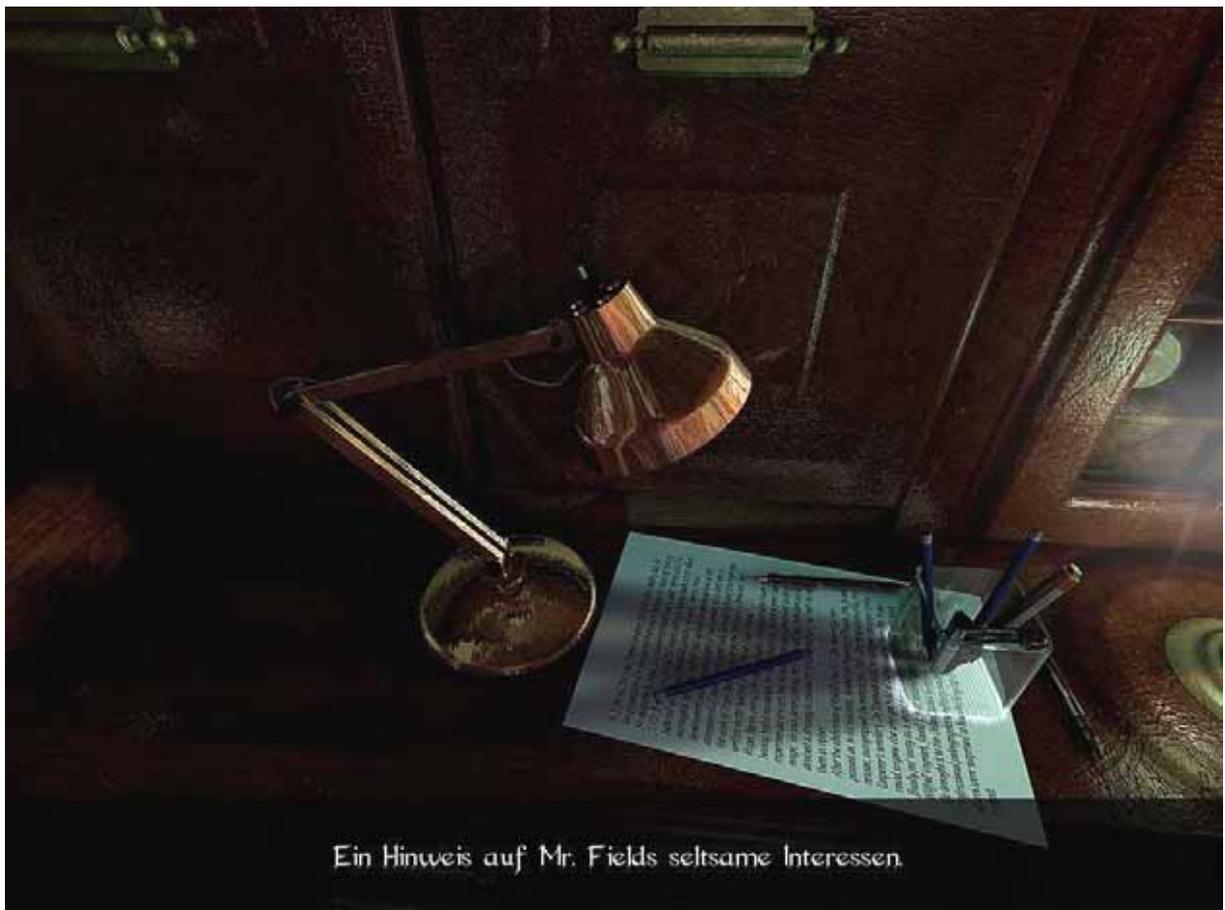


**Wir bewundern die afrikanischen Masken, die offenbar ein Hobby von Mr. FIELD sind u. schauen uns weiter um.**



Ein Schreibtischkalender, in dem einige Daten markiert sind.

**Natürlich entgeht uns der Kalender ebenso wenig wie die Notizen auf dem Schreibtisch.**



**Wir schauen uns, die schwer zu bekommenden, okkulten Bücher ebenso wie diese kleine Statuette an.**



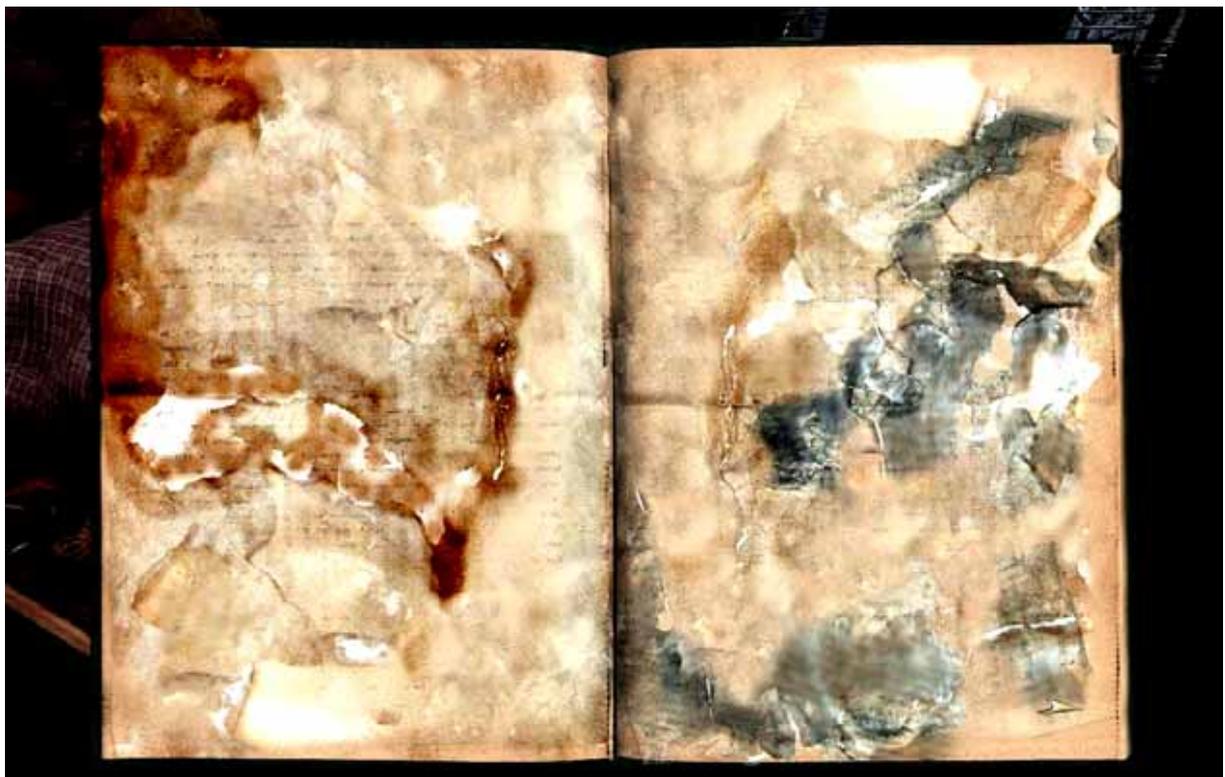


**Was gehört hier rein?**

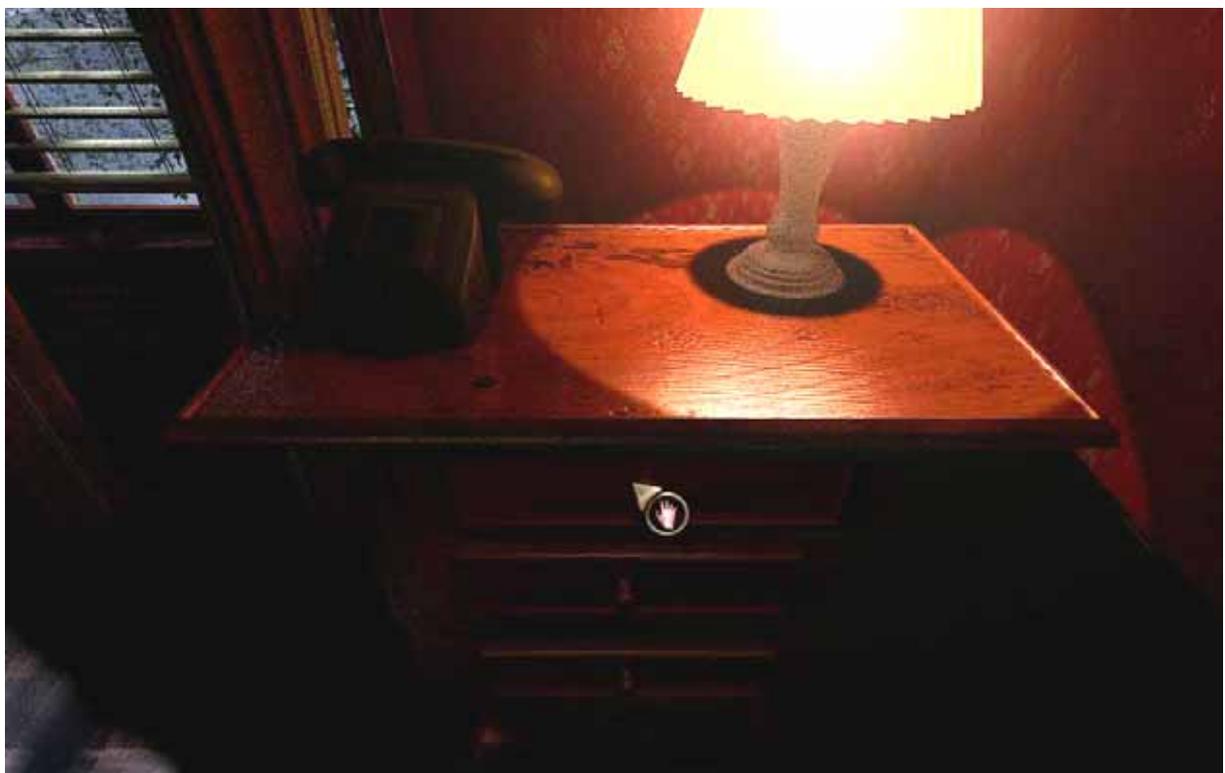


**Auf dem Tisch steht eine Kassette mit einem Zahlenschloss!  
Woher bekommen wir die Kombination?  
Fragen, auf die wir keine Antwort wissen!  
Wir verlassen den Raum u. gehen in das gegenüber liegende  
Schlafzimmer.**

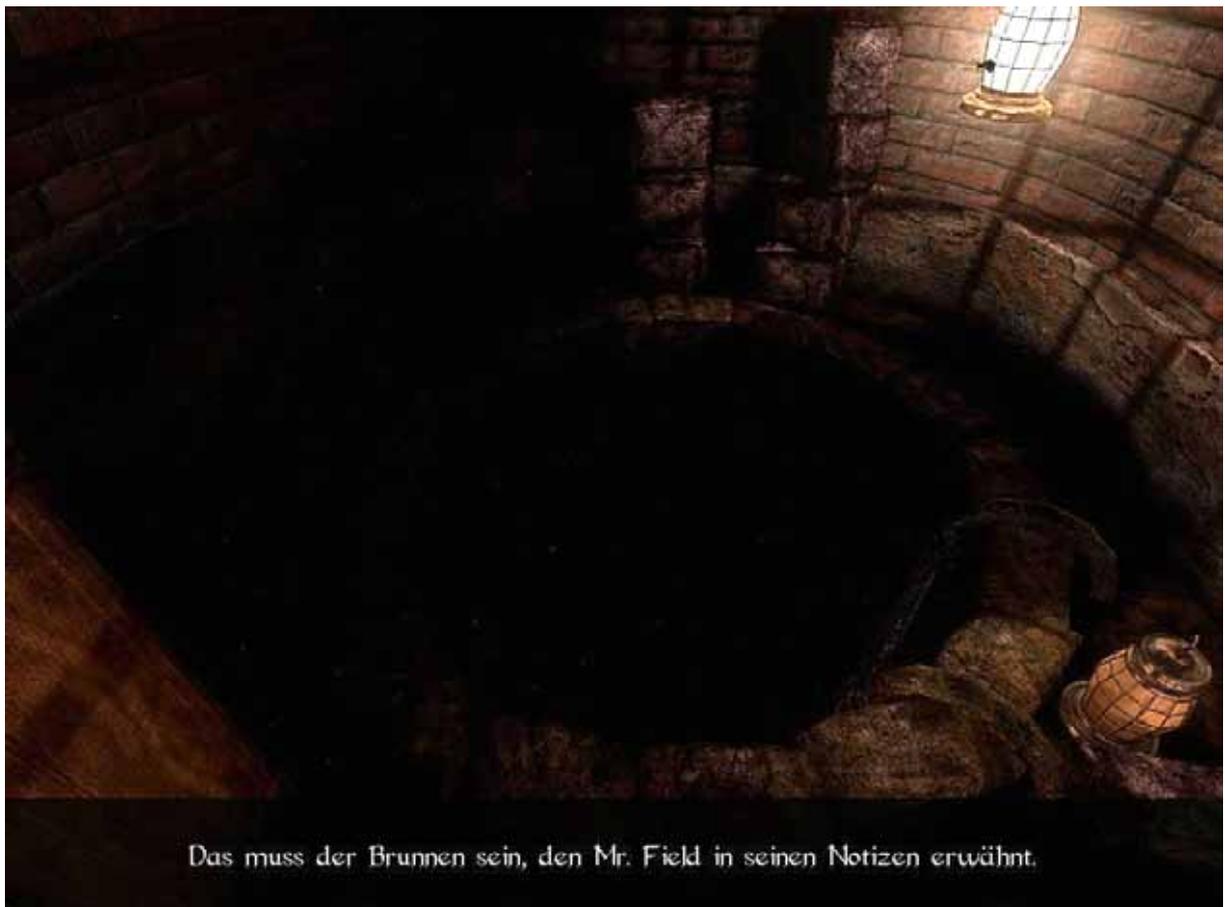




**Auf dem Bett liegt ein Buch, dessen Inhalt wir nicht mehr erkennen können.  
Der Kleiderschrank ist abgeschlossen, aber die Schubladen des Nachtschranks können wir öffnen.**



**Wir entnehmen ihm einen **rostigen Schlüssel**, gehen in den Keller u. öffnen damit die hintere Tür.**



Das muss der Brunnen sein, den Mr. Field in seinen Notizen erwähnt.

**Jetzt binden wir unser Seil an den Rohren, die sich an der Decke befinden, fest u. erkunden die Unterwelt.  
Na ja, die **Lampe** sollten wir schon mitnehmen!**



**Wir seilen uns soweit ab bis wir einen Gang erblicken  
u. gehen hinein.**



Ich glaube, die Decke ist erst vor Kurzem eingestürzt.



Hier ist ein Spalt, aber da passe ich nicht durch.

**Nun drehen wir uns um, erblicken einen Organizer, stecken ihn ein, hören fürchterliche Geräusche u. treten den geordneten Rückzug an.**



**Wieder oben, schließen wir die Tür ab u. wollen den Kellerraum verlassen.  
Geht leider nicht denn wir sind, für einen Moment, eingeschlossen worden!?!?**



**Eiligst verlassen wir das Haus u. fahren nachhause.**





**Wir legen uns ins Bett, schlafen ein u. werden durch ein Klopfgeräusch geweckt.**





Ich kann mich aber nicht erinnern, es eingeschaltet zu haben.

**Wir stehen auf, schalten das Radio aus, verlassen die Wohnung u. schauen uns im Hausflur um.**

**Er ist dunkel, wir schauen aus dem Fenster aber auch hier ist niemand zu entdecken.**



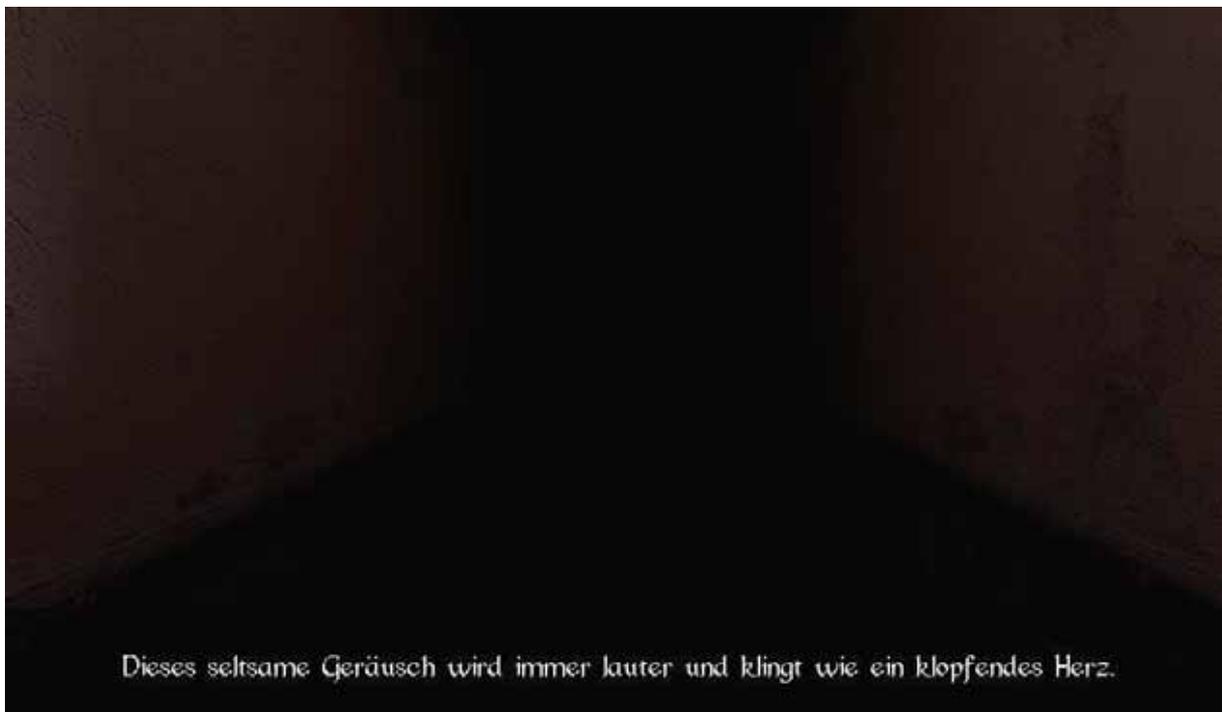
Und was kommt da für ein Geräusch aus der Dunkelheit?

**Wir gehen zurück in die Wohnung, wo wieder unser Radio spielt.**



Was ist mit dem Radio los?

**Wieder stellen wir es ab u. wieder hören wir das Klopfgeräusch.  
Wir schauen abermals nach, aber wieder ist niemand zu sehen.**



Dieses seltsame Geräusch wird immer lauter und klingt wie ein klopfendes Herz.

**Nun hören wir ein seltsames, immer näher kommendes Geräusch  
u. gehen zurück in unsere Wohnung.  
Plötzlich geht für kurze Zeit das Licht aus u. wieder an.**



**Eine Gestalt erscheint in unserer Wohnung u...**

Krankenhaus von Wellsmoth  
6. November 2011



Heute am frühen Morgen ist er mehrmals aufgewacht. Er war überzeugt, dass auf seiner Brust ein seltsames Wesen sitzt, das nicht will, dass er aufwacht!



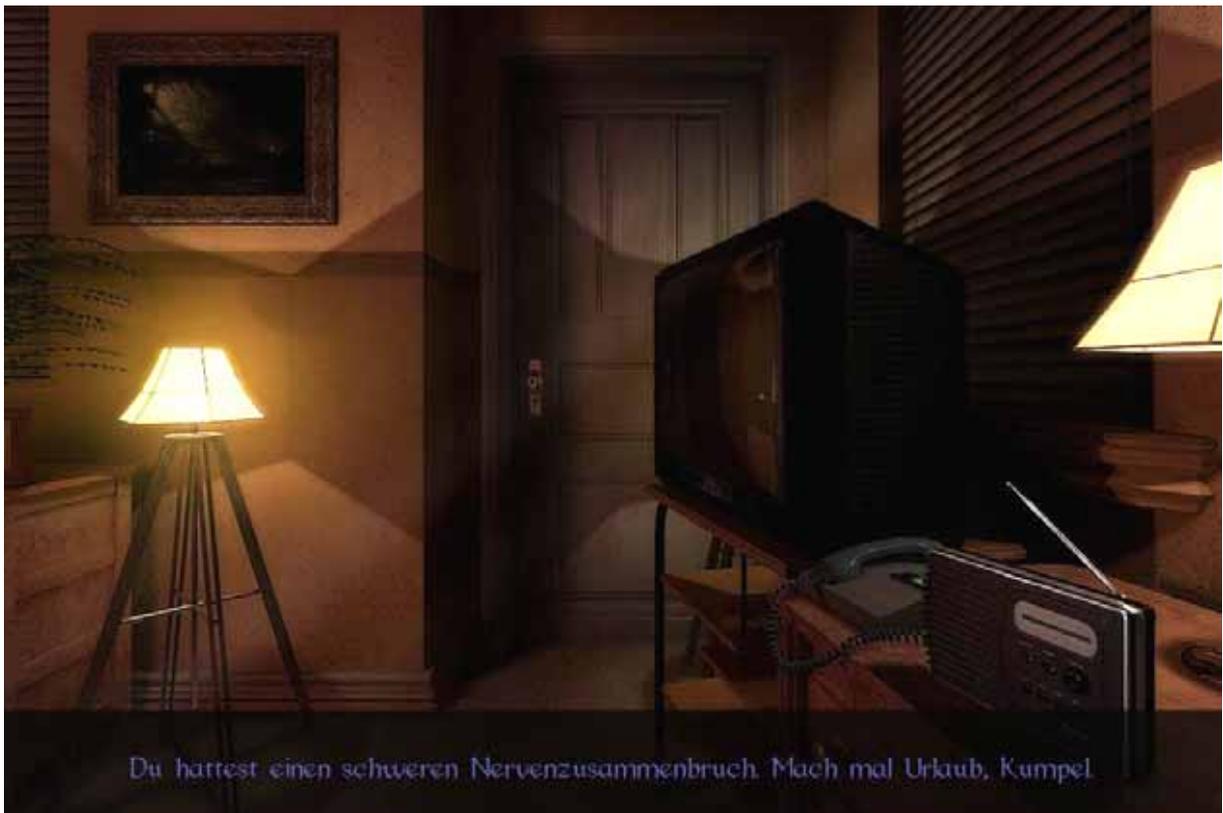
Vermutlich waren nur beruflicher Stress und zu wenig Schlaf daran schuld.

2. Tag  
Nach der Beobachtung im Krankenhaus  
8. November 2011



Was geschieht mit mir? Man hat mich auf unbestimmte Zeit vom Dienst suspendiert.

**Wieder zuhause lassen wir uns gerade die ganze Sache durch den Kopf gehen, als das Telefon klingelt.**



Du hattest einen schweren Nervenzusammenbruch. Mach mal Urlaub, Kumpel.



**Das Telefon meldet sich zu Wort u. wir hören zu.  
Dann stehen wir auf, um unsere Medizin zu nehmen.**

**CD ROM & Softwareservice**  
*Kratz*

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

**Hier kann das Spiel bezogen werden!**