

DARKNESS WITHIN

In Pursuit of Loath Nolder

Lösungshilfe

by Locke

CD ROM & Softwareservice
Kratz

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

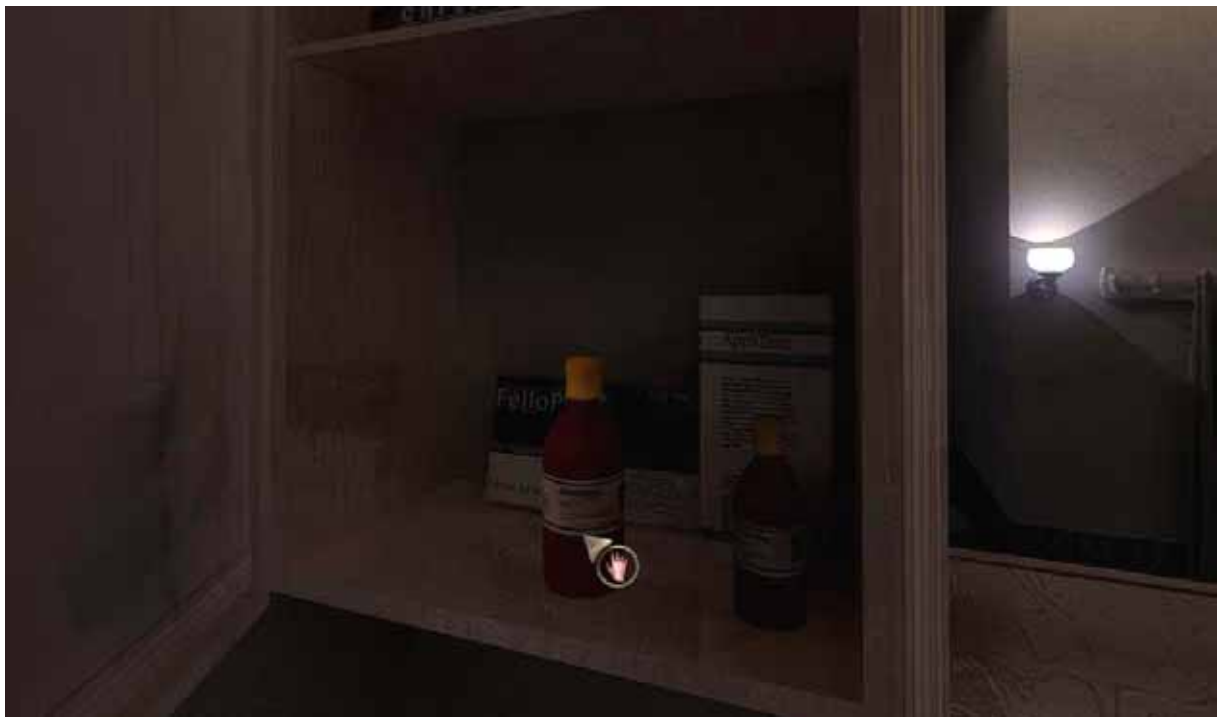
Teil 3

2. Tag

Nach der Beobachtung im Krankenhaus

8. November 2011

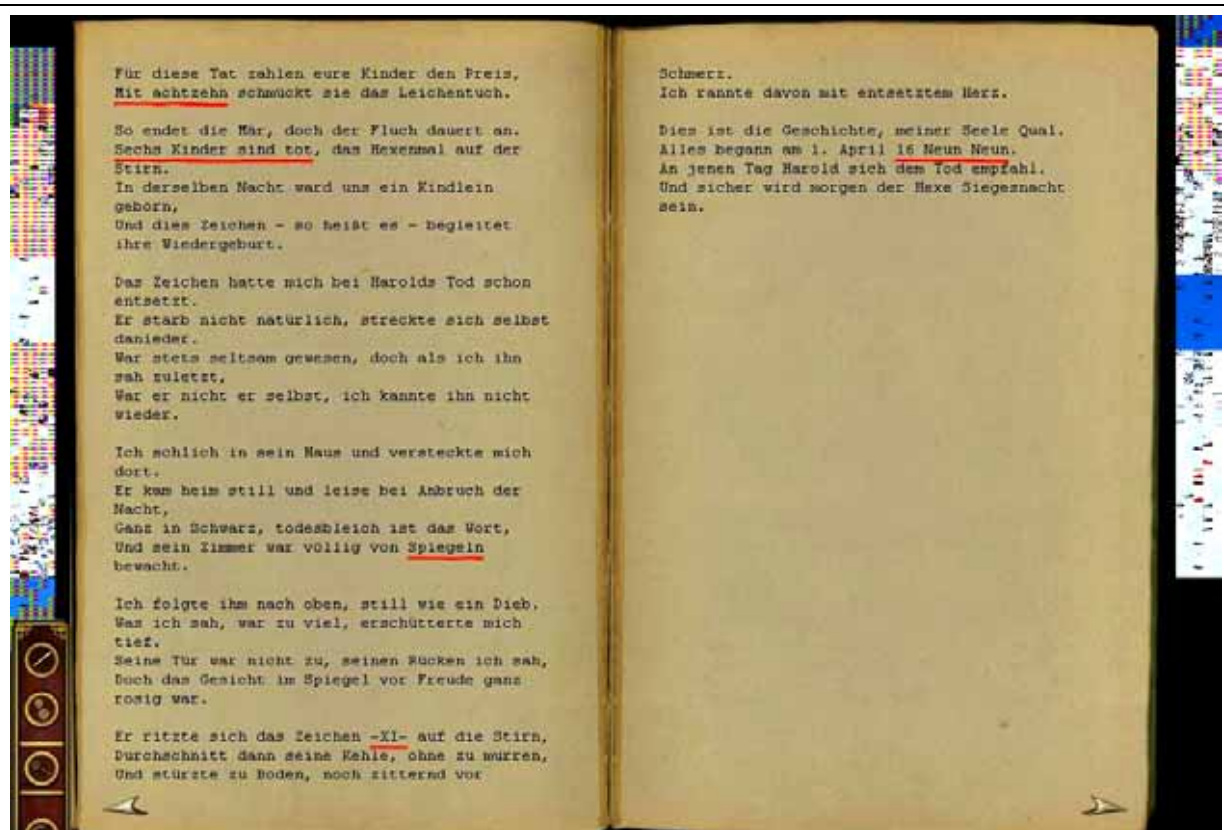




**Wir nehmen unsere Medizin, gehen zurück u. nehmen den Organizer zur Hand.
Da wir das Passwort nicht kennen, geben wir etwas Beliebiges ein
u. es erfolgt eine Hilfe!**



**Hatten wir davon nicht etwas in einem Buch gelesen?
Wir nehmen das Buch aus dem Nachtschrank.**



Nun unterstreichen wir alles was mit Zahlen zu tun hat u. bemühen unser Gehirn!



**Wir nehmen das X -Zeichen u. legen es in ein leeres Feld.
Dann nehmen wir den Spiegel, legen ihn ins Pluszeichen.
Nun klicken wir das Pluszeichen u. das Zahnradsymbol an.**



Unten erscheint ein Text u. auf der linken Seite erscheint der neue Eintrag:
Umkehr des Zeichens!



Nun nehmen wir den Satz „Sechs tote Kinder“ u. legen sie in ein leeres Feld.

Dann „Umkehr des Zeichens“ in das Pluszeichen.

Nun klicken wir das Pluszeichen u. das Zahnradsymbol an.



Unten erscheint ein Text u. auf der linken Seite ein neuer Eintrag:
Noch drei Kinder!



Nun ziehen wir die restlichen Sätze in die Fenster.
Jetzt klicken das Zahnradsymbol an.



Wir haben es geschafft u. das Datum der Hexen – Wiedergeburt ermittelt.

Es ist das Jahr:

1753



**Wir geben die Jahreszahl in Clarks Organizer ein, werden begrüßt u. nach dem Datum gefragt.
Das vertagen wir zunächst u. fahren wieder zu Clarks Haus.**

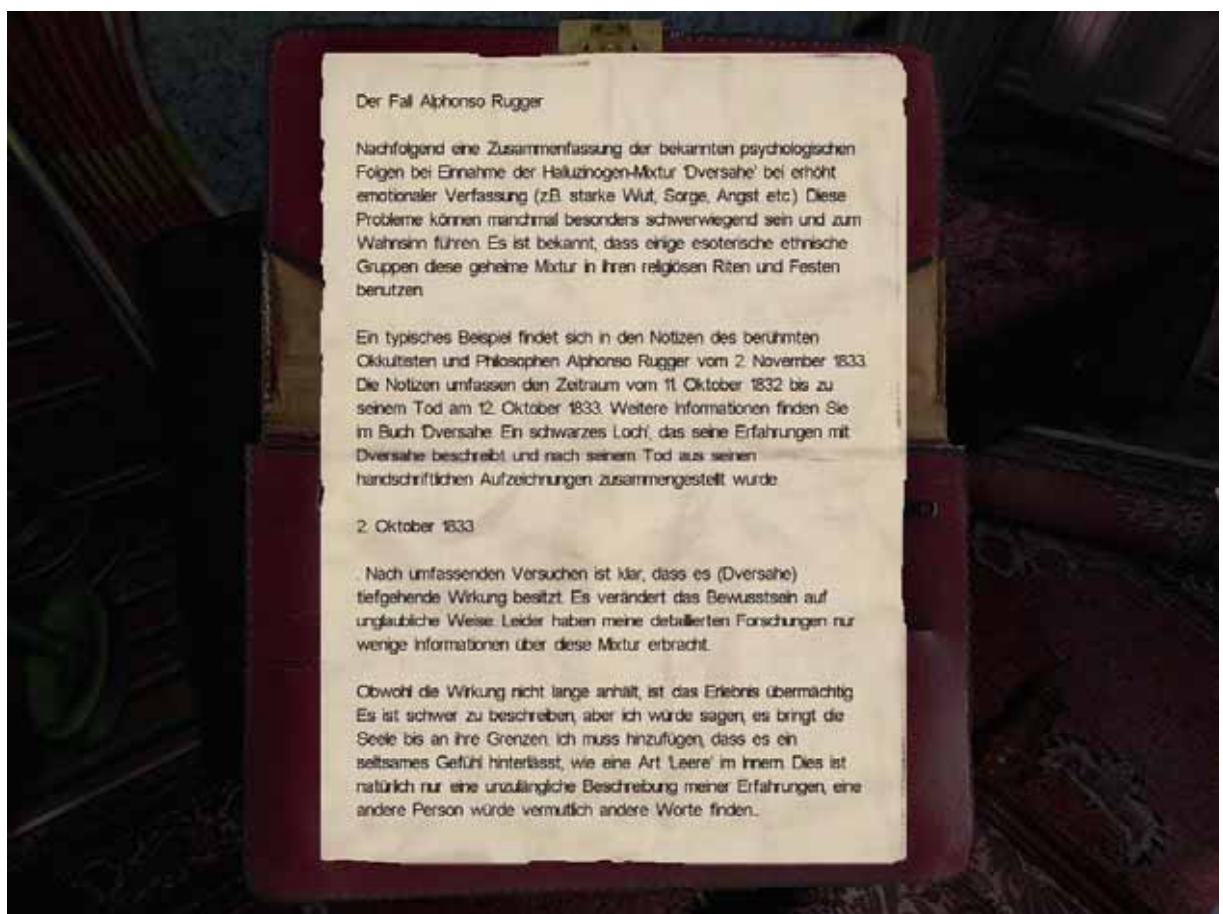


Ich sollte mich diesmal genauer umsehen..

**Hier werden wir uns nun genau anschauen.
Wir gehen nach oben.**



**Hier schauen wir uns nochmals, das sich in der Mappe
befindliche, Schriftstück an u. bemühen unser Gehirn.**



**Wir legen diese drei Sachen in die Fenster, überprüfen sie mit dem Zahnradsymbol u. erhalten den neuen Eintrag:
Halluzinationen!**



**Rechts der Standuhr befindet sich die Bibliothek.
Hier schauen wir in die Aktenablage.**



Wir entnehmen einen Bericht u. markieren ihn!

In meiner Jugend tat ich nichts lieber, als mich an geheimnisvollen Orten herumzutreiben. Das gewöhnliche Leben war nichts für mich, ich war stets auf der Suche nach dem Übermenschlichen. Ich besuchte alte Friedhöfe voller schwariger, zerfallener Gebäude und verbrachte fast meine gesamte Zeit an diesen Orten, über denen der schwarze Schleier der Mythen und Gerüchte hing. Eines Tages kaufte ich mir einen Rekorder und begann, die Umgebungsgeräusche an jenen trautlosen Orten aufzuzeichnen.

Bald besaß ich eine anscheinliche Tonbandsammlung. In schlaflosen Nächten nahm ich mir manchmal meine Kopfhörer und lauschte diesen Geräuschen, die nicht zu dieser Welt zu gehören schienen. Bei genauem Hinören wurden diese Laute beinahe zu hörbaren Genius Loci.

Als meine Familie meinen Schatz entdeckte, weil Jonathan mich verriet, vernichteten sie all meine Aufnahmen und schickten mich ein Jahr lang zu einem

Psychologen. Ich weiß noch, dass Jonathan in der Zeit immer 'Ghoul' zu mir sagte.

Doch trotz allem bin ich meiner Leidenschaft stets treu geblieben. Das, was einem am Herzen liegt, gibt man nie auf, auch unter Zwang nicht.

Als ich gerade 22 war, fiel Jonathan und mir die alleinige Verantwortung für die Firma unseres Vaters zu. Die Arbeit nahm meine gesamte Zeit ein. Ich war überglücklich, die Firma zu übernehmen, ich werde diese Zeit nie vergessen.

Heute habe ich mir einen neuen Rekorder gekauft. Wie bereits gesagt, würde ich meine Leidenschaft nie aufgeben. Jetzt kann ich meinen Interessen ernsthaft und seriös, ohne jugendlichen Leichtsinns, nachgehen.

Kassette Nr. 1

Aufnahme Nr. 0001 & 0002
Alter und inzwischen unbenutzter
Moorland-Friedhof, Brangsten

Brangsten ist ein kleiner, alter Ort 18 Meilen nordwestlich von Wellsmoth. Die Bauernhöfe, die Richtung Norden liegen, sind so alt wie der Ort selbst. Schon lange erzählt man sich Geschichten über ein Grab auf einem alten und inzwischen unbenutzten Friedhof namens Moorland-Friedhof, der genau in jenem alten Brangsten liegt. Es heißt, aus diesem Grab kämen in manchen Nächten seltsame Geräusche und unbeschreiblich widerliche Gerüche. Manche berichten auch, sie hätten von dem 150 Meter westlich am Friedhof vorbeilaufenden Weg aus verschlungene, verdrehte Silhouetten gesehen und nicht identifizierbare Schreie, Gekohle und ein Quietschen gehört.

Ich habe hier gegen 2:48 Uhr mit meinen Aufnahmen begonnen. Es war so dunkel

und bedeckt, dass die Umgebung kaum zu erkennen war. Ich hatte eine kleine Taschenlampe, musste aber wegen der Gerüche am Grabräuber, die die alten Gräber plündern und die Knochen auf abscheuliche und unmenschliche Weise überall verstreuen, sehr vorsichtig sein.

Auf der halb geöffneten Metalltür des berüchtigten Grabes waren Figuren und Halbreliefs wie auf Rodins 'Höllentor'. Sie war verrostet und aufgrund ihres Alters bereits im Zerfall begriffen. Das geräumige Innere stank entsetzlich. Die Abdeckung des Steingrabes war zerbrochen, und so konnte man durch eine Öffnung in das Grab hineinschauen. Im Boden des Grabes klaffte ein riesiges Loch. Ich erfuhr, dass in Brangsten vor vier Jahren während eines Erdbebens viele solche Löcher und Höhlen entstanden sind. Ich glaube, dass dieses Erdbeben auch für dieses Loch in der Höhle verantwortlich ist. Ich nahm das Innere des Grabes und das Gebäude darum herum auf.

Aufnahme Nr: 0008 - 0010
In Ivars Hütte:

Ich hatte Gelegenheit, einige Aufnahmen in der wärmstichigen Hütte zu machen, die Ivar und seine Freunde als Treffpunkt nutzen. Als ich Ivar erzählte, ich wolle Aufnahmen machen, kam er mir mit einem seltsam beunruhigenden Lächeln zuvor. Er sei sicher, dass ich noch großartige Aufnahmen machen werde!

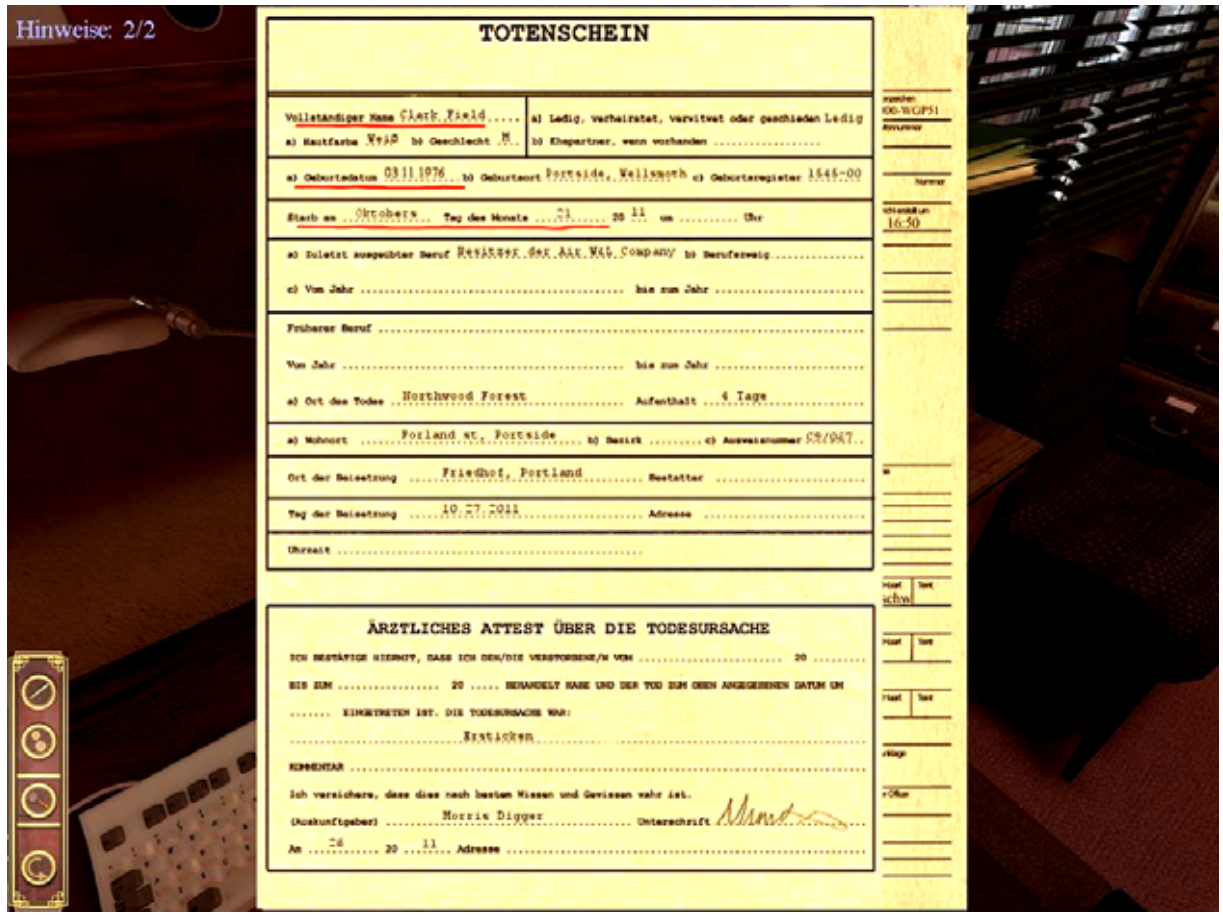
Dieses Gebäude, das trotz der überdeutlichen Anzeichen des Verfalls seltsamerweise so stabil wirkt, bereitete mir großes Unbehagen. Christopher T. Dresden, einer der drei Männer, die außer mir und Ivar bei dem Treffen waren, erzählte mir, dieses Haus sei von einer unbekanntenen Hexe erbaut worden. Ich war mir nicht sicher, ob es ihm ernst war, weil er ein so unheimliches Lächeln auf seinem blassen, schmalen Gesicht hatte, als er mit mir sprach.



Nun schauen wir uns noch dem, auf dem Schreibtisch liegenden, Koffer u. sein Zahlenschloss an u. fragen unser Gehirn!



Dieses weist uns auf Clarks Geburtsdatum hin. Also fahren wir in unser Büro, schauen uns den Totenschein an u. unterstreichen einige Daten.





Nun bemühen wir wieder unser Gehirn.
Wir befördern die Schaufel u. Clarks Tod nach oben.



Dann klicken wir das Zahnradsymbol an u. erhalten den Eintrag:
Jemand hat irgendwo gegraben!



Ich konnte den Koffer öffnen. Er hat für das Zahlenschloss das Jahr der Firmenübernahme genommen.

Hier geben wir nun das Geburtsjahr 1976 + 22 = 1998 ein u. der Koffer ist offen.



Wir entnehmen einige **Notizen von Mr. FIELD u. schauen sie an.**



Dann entnehmen wir **Kassette Nr. 1 (Geräusche)**, legen sie in den Rekorder u. spielen sielen **Titel 8** ab.





Wir geben das Datum **07. 05. 11** ein u. können einen Eintrag, über **IVARS Hütte**, lesen.



Leider geht es uns nicht so gut um sofort dorthin zu fahren, also fahren wir nachhause, legen uns ins Bett o. haben einen Albtraum!



Wir hängen am Brunnenseil welches reißt u. uns in die Tiefe stürzen lässt.





Nun stecken wir die Fackel an u. gehen nach vorn bis zu einer Tür die wir versuchen, mit Hilfe des Knochens, zu öffnen.

Dieses gelingt uns aber nicht.

Wir schauen uns weiter um u. finden einen Stein.





Gut, ich habe ein Stück Knochen abgebrochen

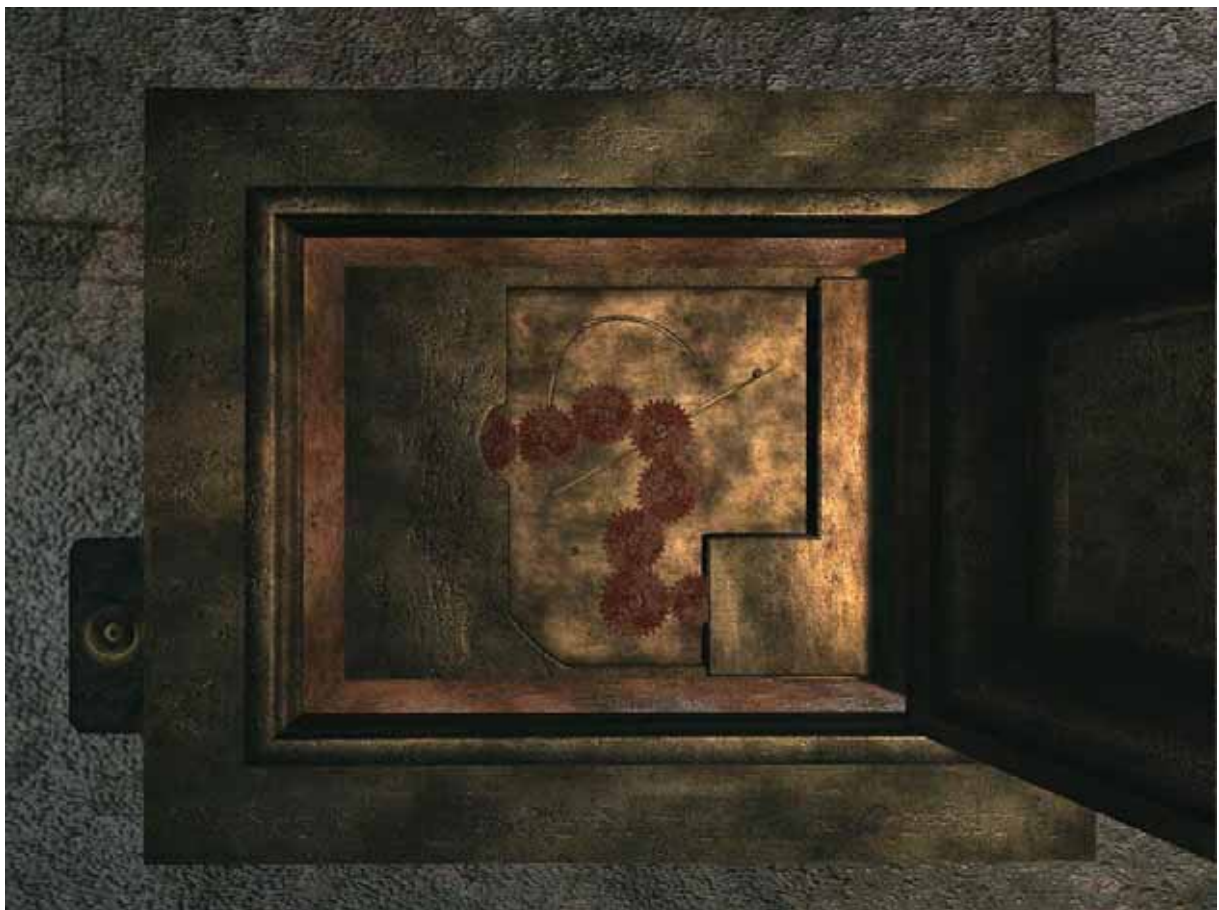
Daran brechen wir den Knochen kaputt, gehen nach vorn u. öffnen die Tür damit.



**Wir erblicken eine große Statue mit einem Echsenkopf u. einem Wappenring am Finger.
Den **Wappenring** ziehen wir ab u. gehen nach links.**



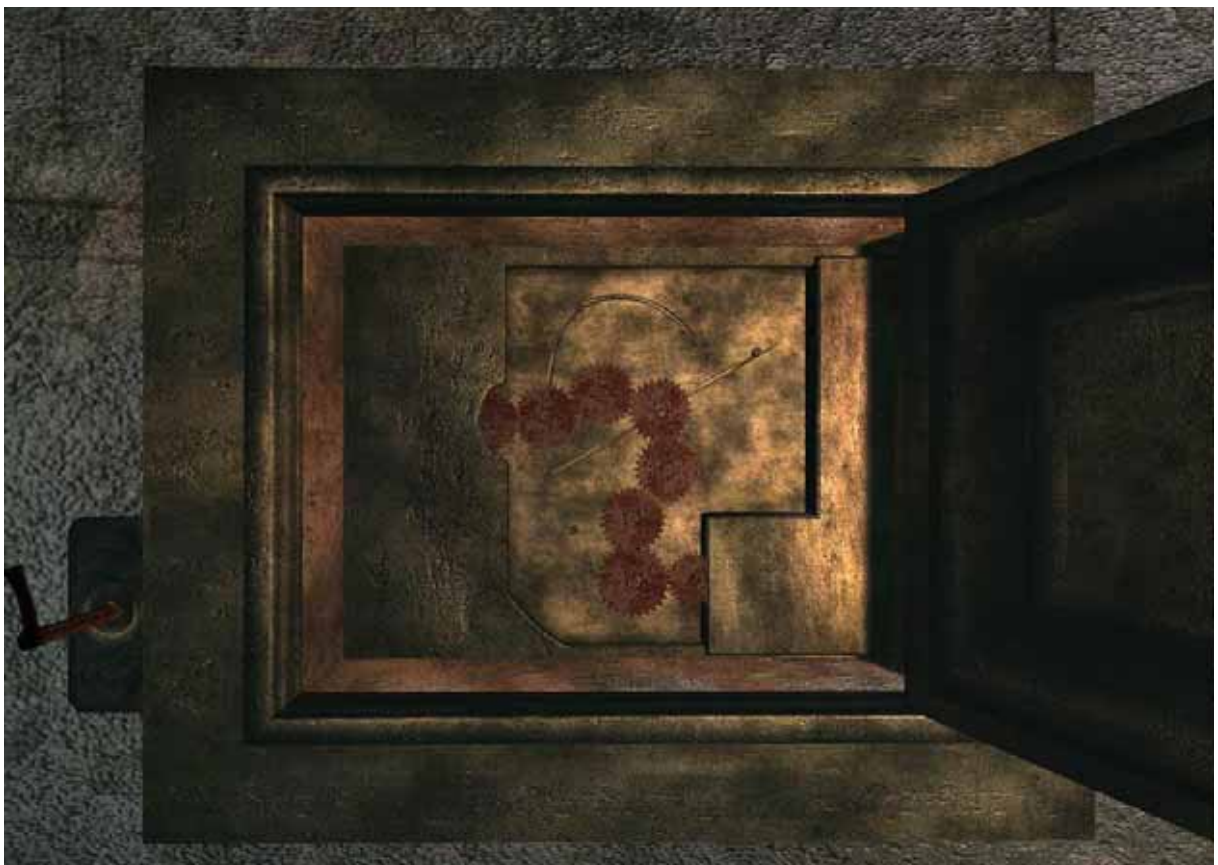
Hier öffnen wir eine Klappe u. reparieren das Räderwerk.



Links fehlt noch eine kleine Kurbel die wie jetzt suchen gehen.



Wir gehen die Wendeltreppe nach oben, wundern uns über das Wurzelwerk u. finden die **Kurbel.**



**Diese benutzen wir sogleich, hören ein Geräusch u. gehen wieder nach oben.
Hier befinden sich mehrere Gräber u. jedes ist mit einem Symbol gekennzeichnet!**



Nun schauen wir uns unseren Wapenring an u. suchen das passende Grabsymbol.



Wir legen unseren Wapenring darauf, das Grab öffnet sich u. wir können den Sarg heraus ziehen u. öffnen.





Ich habe zwei Tage lang geschlafen!

Jetzt stehen wir auf, schauen auf die Uhr u. bemerken dass wir zwei Tage fest geschlafen haben!

Nun gehen wir ins Badezimmer, nehmen unsere Medizin u. bemerken einen sonderbaren Geschmack.



Wie kommt das hierher?

Dann finden im Papierkorb einen **Zettel u. lesen ihn.**



Nun rufen wir Arthur an, erzählen ihm von der Medizin u. fahren ins Büro.

