

DARKNESS WITHIN

In Pursuit of Loath Nolder

Lösungshilfe

by Locke

CD ROM & Softwareservice
Kratz

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

Teil 4, Ivar Bergens Hütte



**Wir stellen die Medizinflasche auf den Tisch, hoffen dass
ARTHUR sie findet, verlassen das Büro u. fahren zu
IVAR BERGENS Hütte.**



Auf unserer Fahrt dorthin bemerken wir, am Klippenrand, einen Mann (EDWIN PICKMAN)

Wir halten an, reden mit ihm u. bieten unsere Hilfe an.

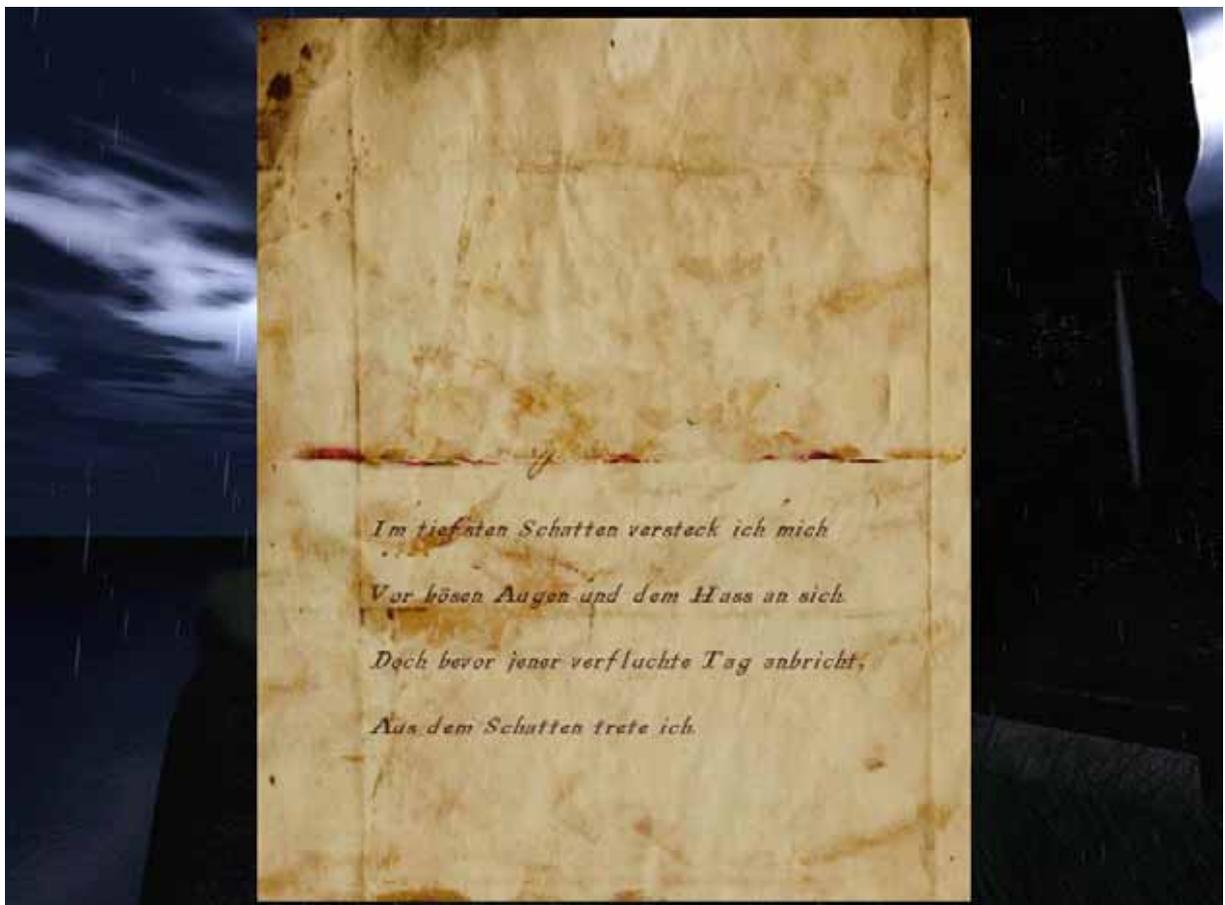
Er hat große Probleme lehnt aber unsere Hilfe ab.

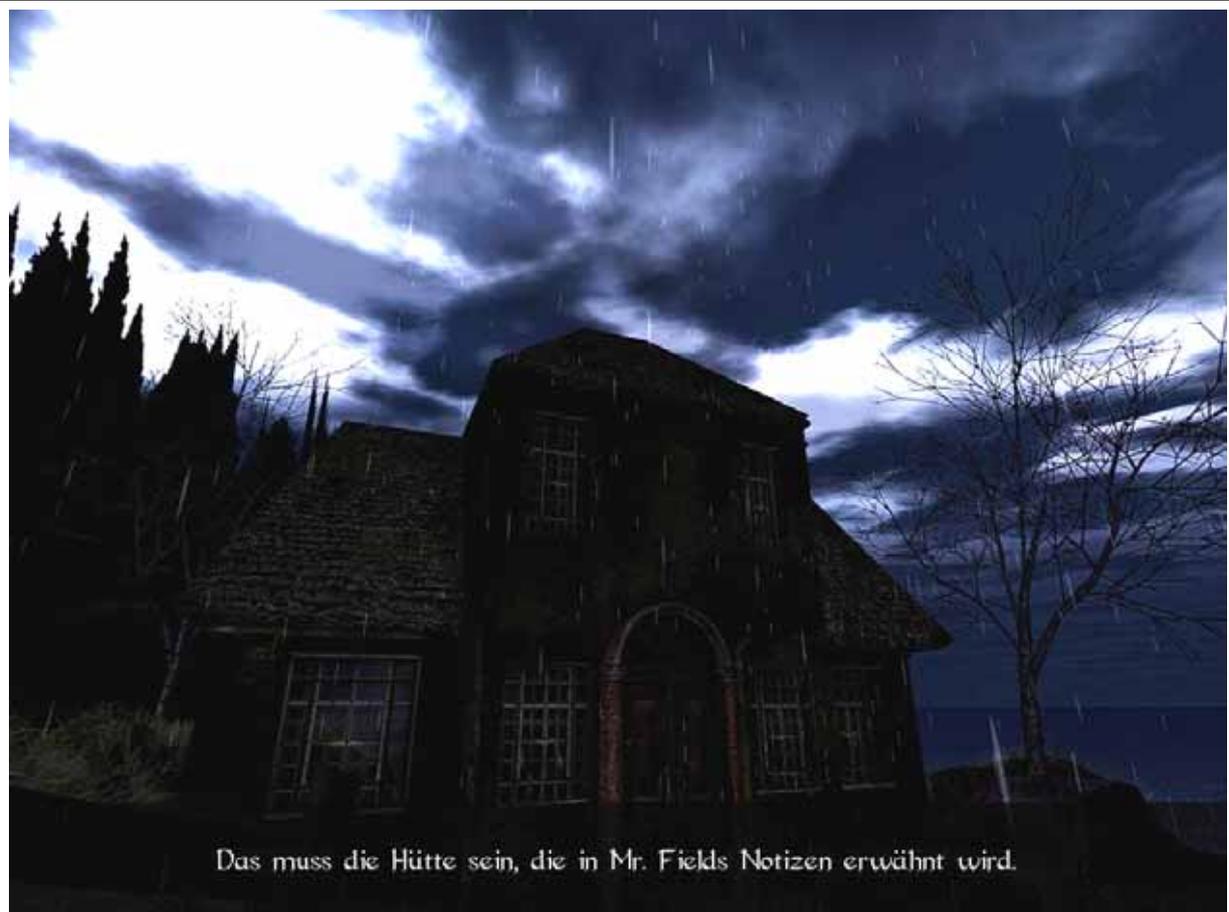
Nun drehen wir uns kurz um u. er ist verschwunden!



Wir schauen über den Rand der Klippe, können aber in der Dunkelheit nichts erkennen.

Das Einzige was wir finden ist ein **Vierzeiler**, von EDWIN PICKMAN, den wir einstecken, lesen u. weiterfahren.





Nach einem längeren Fußmarsch stehen wir endlich vor dem alten Gebäude, betreten es u. gehen links in den ersten Raum.





Hier liegt ein **Pinsel mit getrockneter Erde**, wir stecken ihn ein u. sehen uns weiter um.



Wir entdecken noch eine Falltür, können sie aber nicht öffnen.
Darum verlassen wir den Raum u. gehen in den
Gegenüberliegenden.



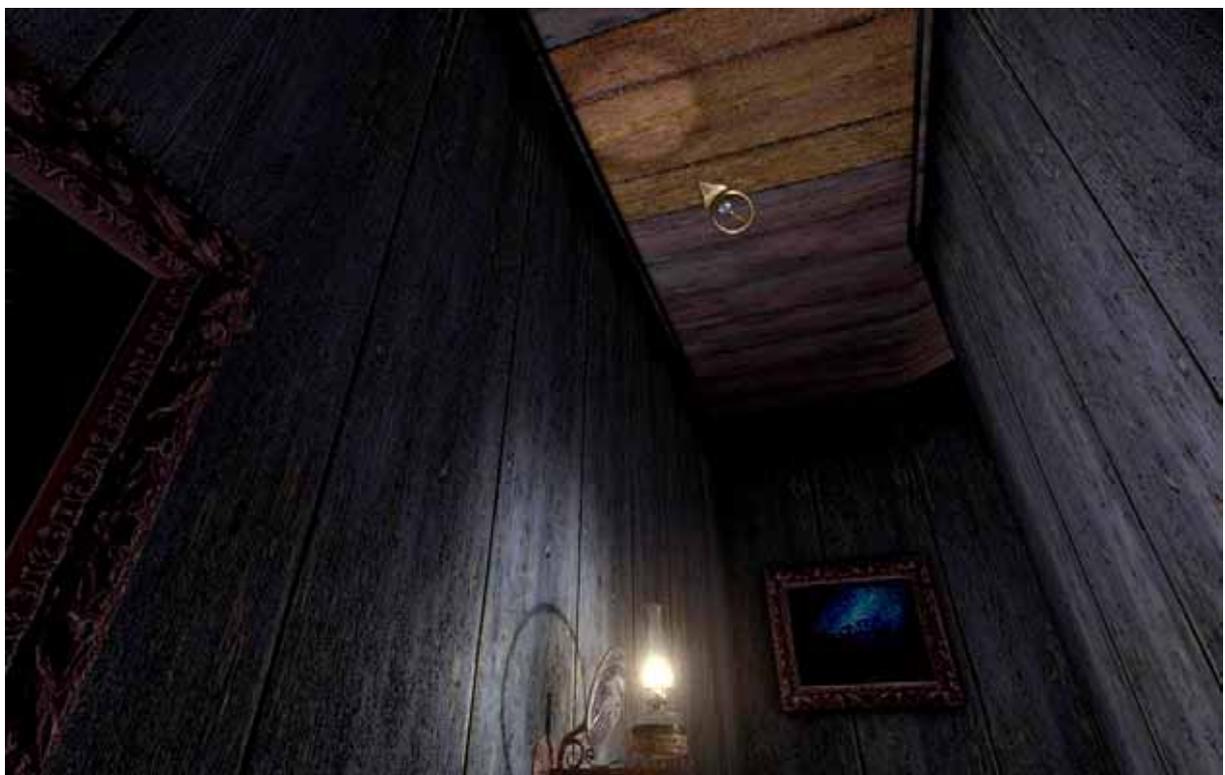
Hier, in der Küche, schauen wir uns ebenfalls um.



Den Unterschrank erleichtern wir um eine **Dose Verdünner.**



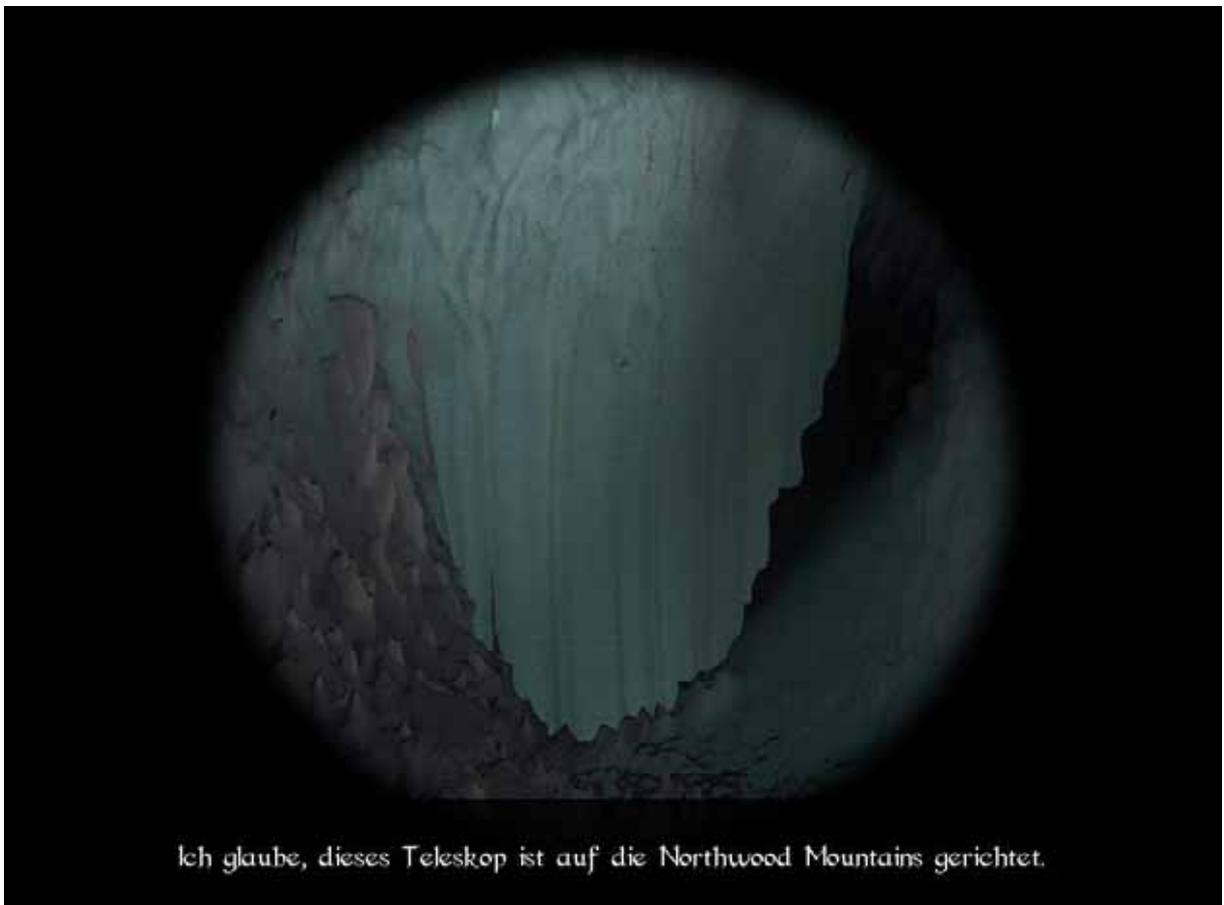
Den, mit einem **Metallhaken bestückten, Holzstab** stecken wir ein.
Dann kippen wir die Verdünnung in die Schüssel u. reinigen den
Erdverkrusteten **Pinsel** darin.
Nun verlassen wir die Küche u. gehen nach oben.



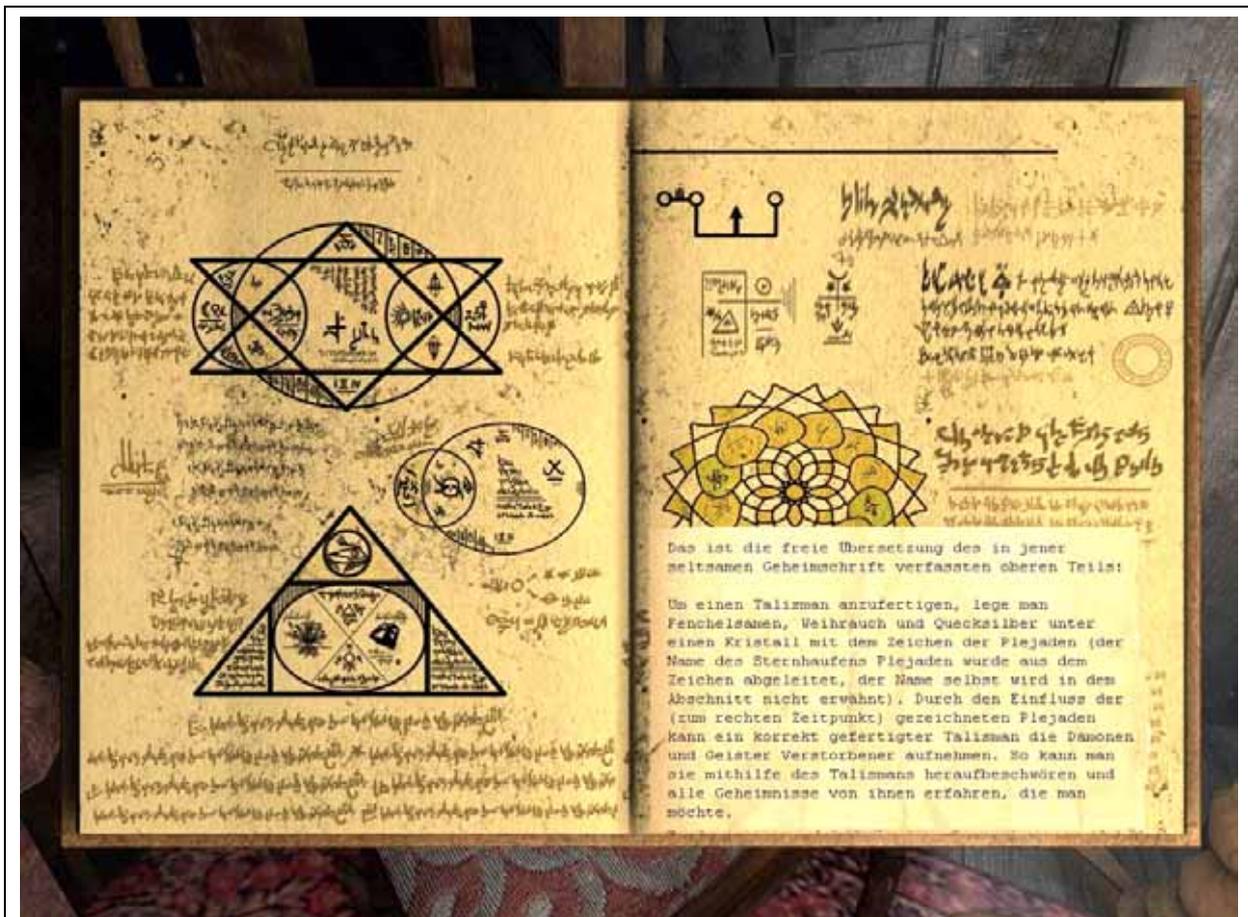
Hier bemerken wir eine Bodenklappe die wir mit Hilfe des
Holzstabes öffnen u. die Leiter nach unten ziehen.
Nun können wir nach oben in die Kammer u. uns umsehen.



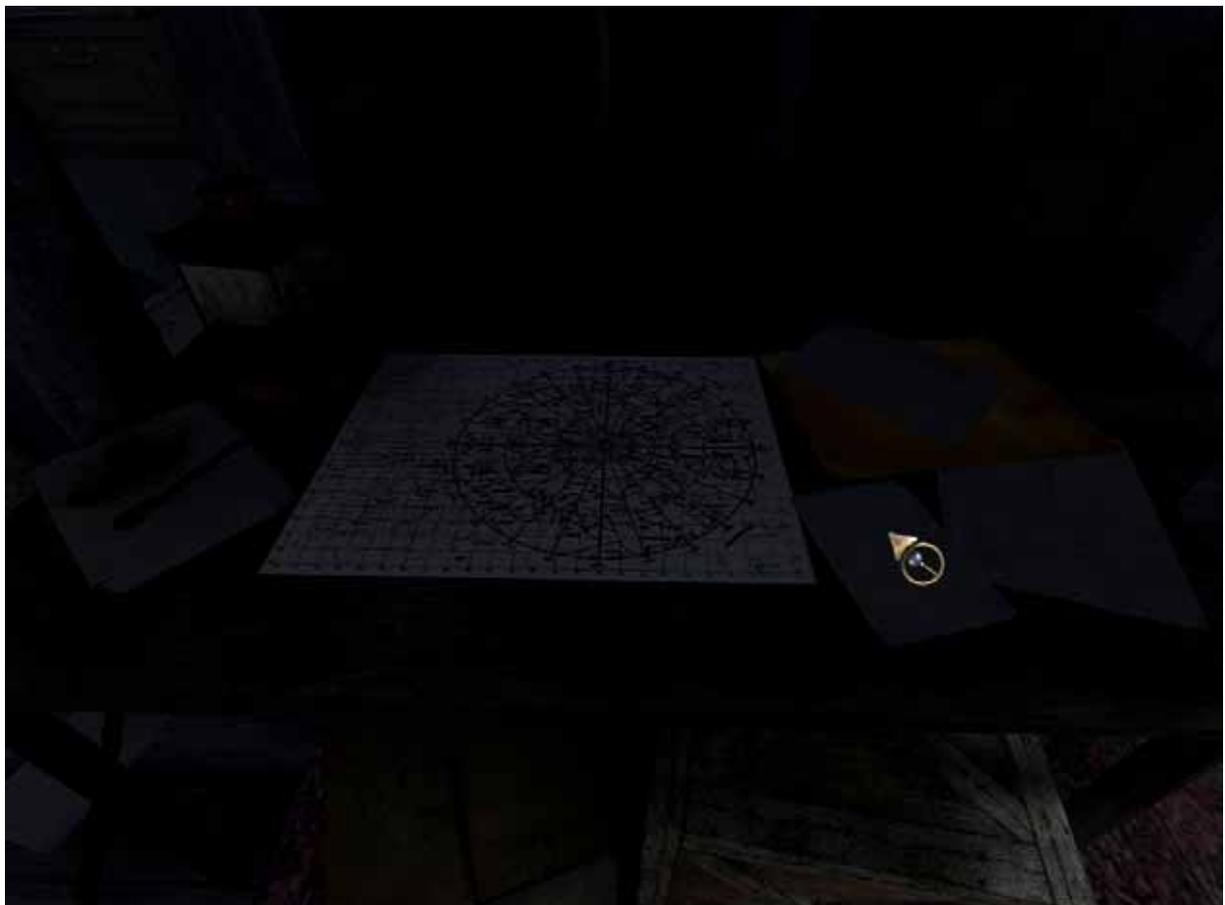
Wir schauen durch das Teleskop u. bemerken eine Höhle!



Dann schauen wir uns, das auf dem Stuhl liegende, Buch an.



Nun begutachten wir den Schreibtisch u. sehen uns das Schriftstück an.



Hinweise: 2/2
Versteckte Hinweise: 1/1

Seit einiger Zeit suchen wir nach einem bestimmten Buch, dem Timbore. Es ist die Übersetzung des unsuffindbaren Buches 'Infinitus'. Autor des in sehr verworrenem Latein verfassten Infinitus ist vermutlich Marinus, ein Alchemist und Dämonologe, der das alte und schwer verständliche Buch namens Primitiva geschrieben hat. Es heißt, er sei bei einem Feuer gestorben, das unplotszlich in seinem Labor ausbrach. Sein Leichnam wurde nie gefunden.

Es war sehr schwierig, das Timbore zu finden, da schon die bloße Erwähnung des Titels jene aufhorchen ließ, die wissen, worum es sich dabei tatsächlich handelt. Das Buch musste um jeden Preis gefunden werden, da es Informationen enthält, die von unendlicher Wichtigkeit für unser größtes Ziel sind.

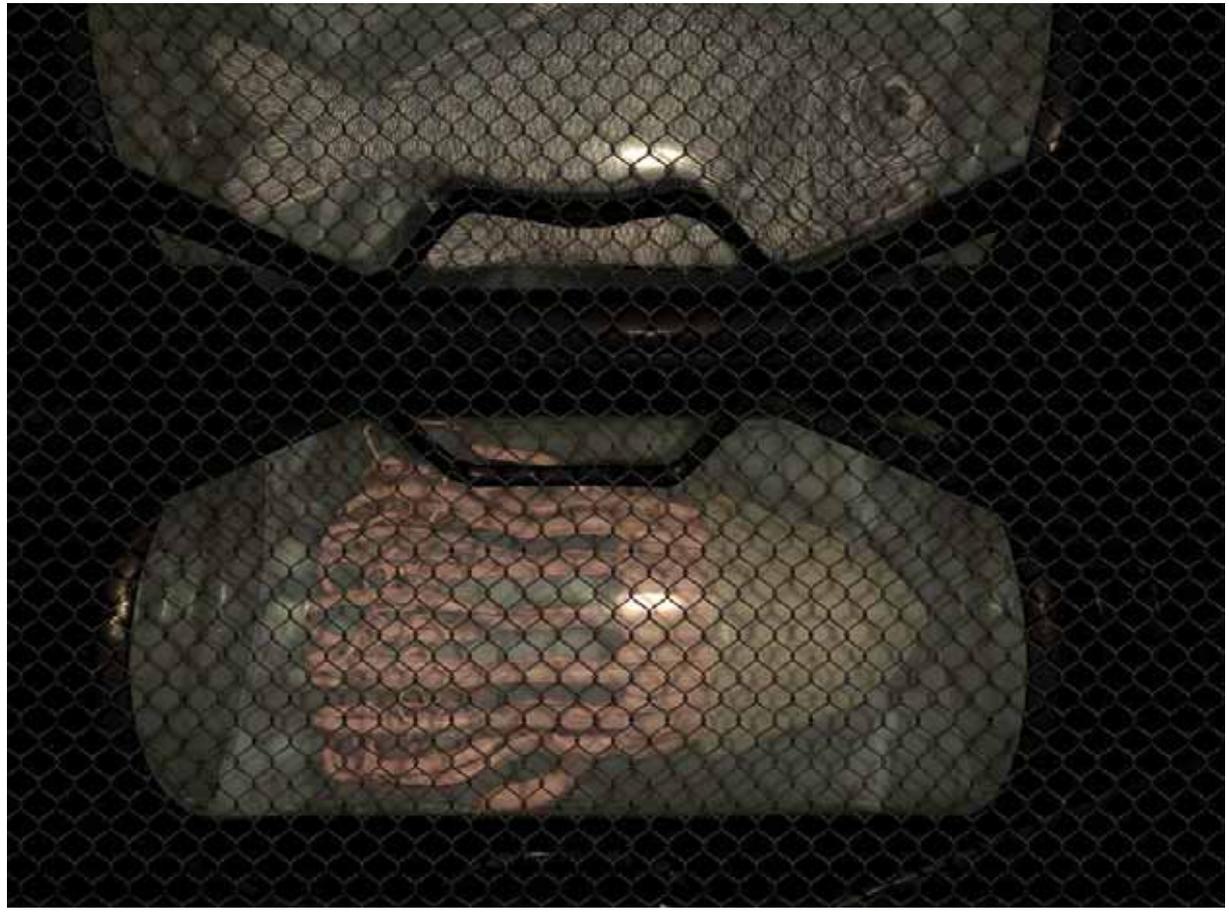
Laut dem Timbore, das viele verwirrende Diagramme und Zeichnungen enthält, können zum richtigen Zeitpunkt und bei richtiger Durchführung 'Dinge' von jenseits dieses Universums und sogar jenseits des Todes heraufbeschworen werden! Mit diesem uralten Wissen können längst vergessene Dinge neu entdeckt werden.

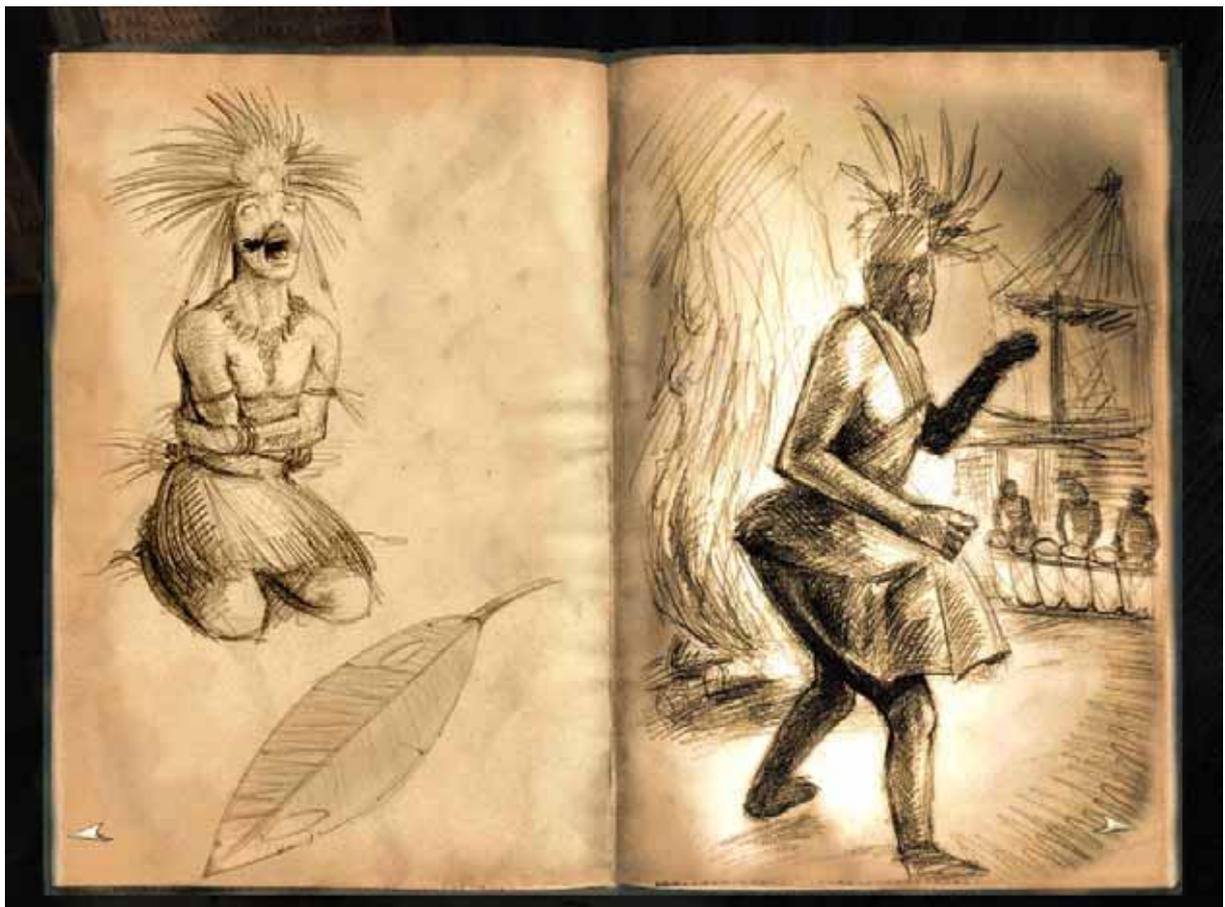
Hinweise: 2/2
Versteckte Hinweise: 1/1

Mithilfe der Karte haben wir den Ort entdeckt, an dem die lagen, die wir heraufbeschwören werden, um unser Ziel zu erreichen. Obwohl wir in den alten Texten Informationen über sie fanden, gab es wegen der Notwendigkeit der absoluten Geheimhaltung keine genauen Angaben zu den Gräbern. Die Entdeckung, die Mr. Curwen letzten Monat gemacht hat, war sehr wichtig. Sie liegen in der Gruft unter einem Grab auf einem sehr alten Friedhof, auf dem schon lange niemand mehr bestattet werden darf. Das erwähnte Grab läuft auf den Namen Samuel William Poer.

Aufgrund dieser Information wurde entschieden, wer aus seinem langen Schlaf erweckt werden sollte. Unter dem Zeichen des Plejaden-Sternenhaufens traf Mr. Curwen alle Vorbereitungen für die 'Wiederkehr'. Es ist bloß eine Frage der Zeit. Wann die, die still in ihren finsternen Gräbern auf diesen Tag warten, zurückkehren, wird das der Anfang sein!

**Hier müssen wir wieder einige Hinweise markieren.
Ist das geschafft, sehen wir uns weiter um.**

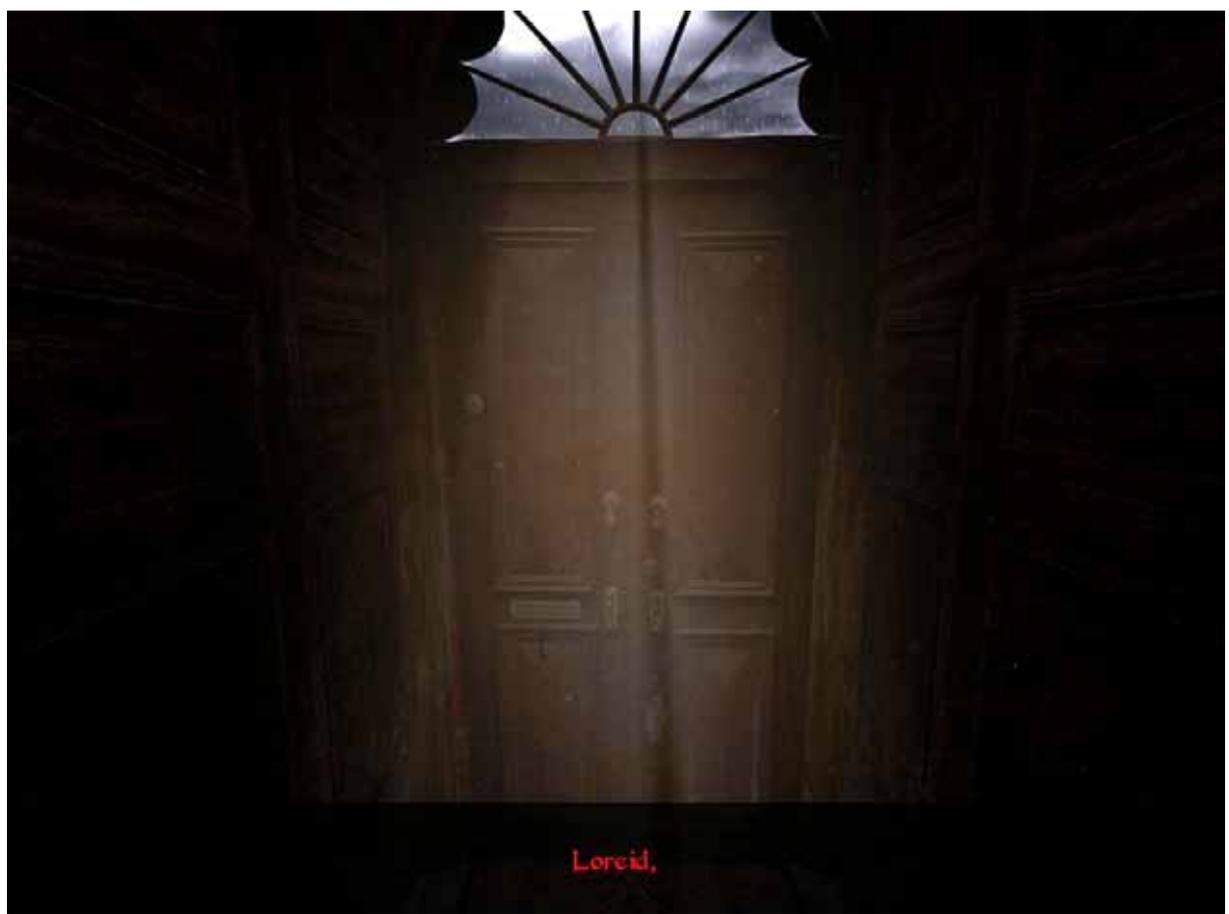




Nun schauen wir uns noch die, hinter dem Vorhang liegenden, Aufzeichnungen an, verlassen die Kammer, steigen die Treppe nach oben u. betreten die Dachkammer.



Leider ist hier alles verschlossen, wir gehen wieder nach unten u. verlassen, bzw. wollen das Haus verlassen!



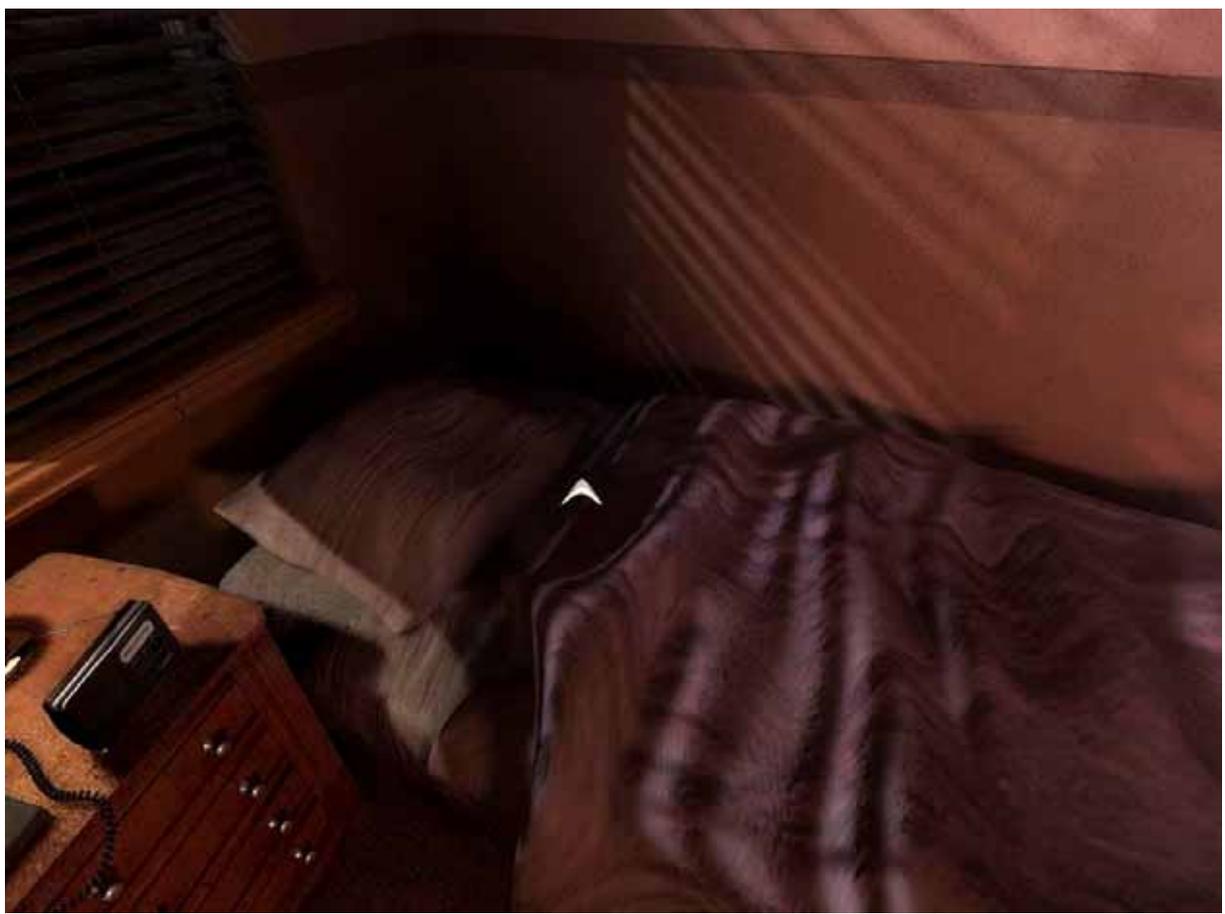
**Wir werden gerufen, drehen uns um u. reden mit dem
Unbekannten.**



(Mist, ertappt. Wer ist dieser Mann? Er gibt vor, mich zu kennen, aber ich habe ihn noch nie gesehen! Warum tut er dann so? Er meint bestimmt die Nachricht, die ich zu Hause gefunden habe.)

Letztendlich bekommen wir ein **Schlüsselbund**, verdrücken uns u. gehen/fahren nachhause um in der Dunkelheit zurück zu kommen.





Wir legen uns ins Bett u.....





Wir suchen uns den Mond, klicken ihn an, eine Sonnenfinsternis entsteht u. wir wachen wieder auf!



Nun fahren wir wieder zu IVAR BERGENS Hütte.



Wir gehen wieder in den linken Raum u. öffnen, mit Hilfe der Schlüssel, die Falltür.



Nun steigen wir hinab in die Unterwelt u. schauen uns den rechten Raum an.



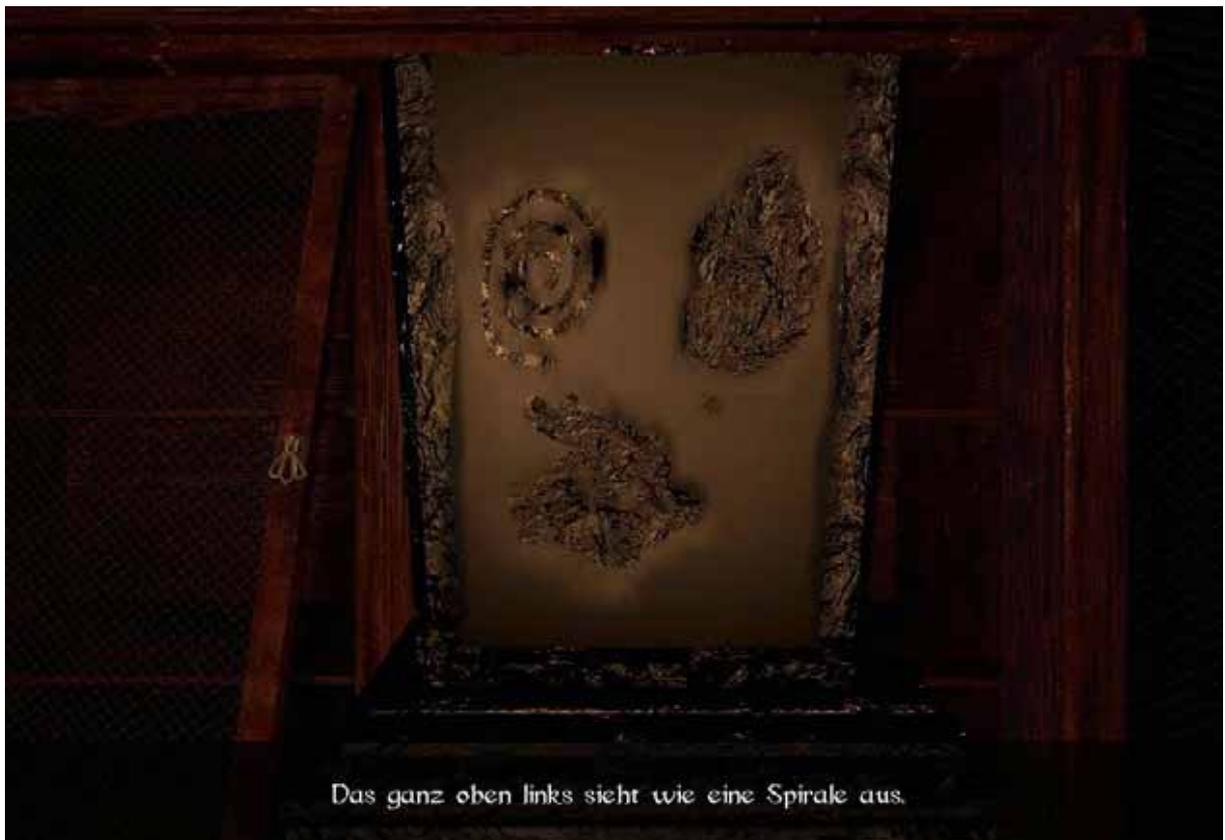
Auf dem Tisch steht eine Maske.



**Hier sehen wir ein interessantes Gerät, welches auf einem verschlossenen Safe steht.
Auf der rechten Seite bemerken wir einen Hängeschrank mit vier Skulpturen.**







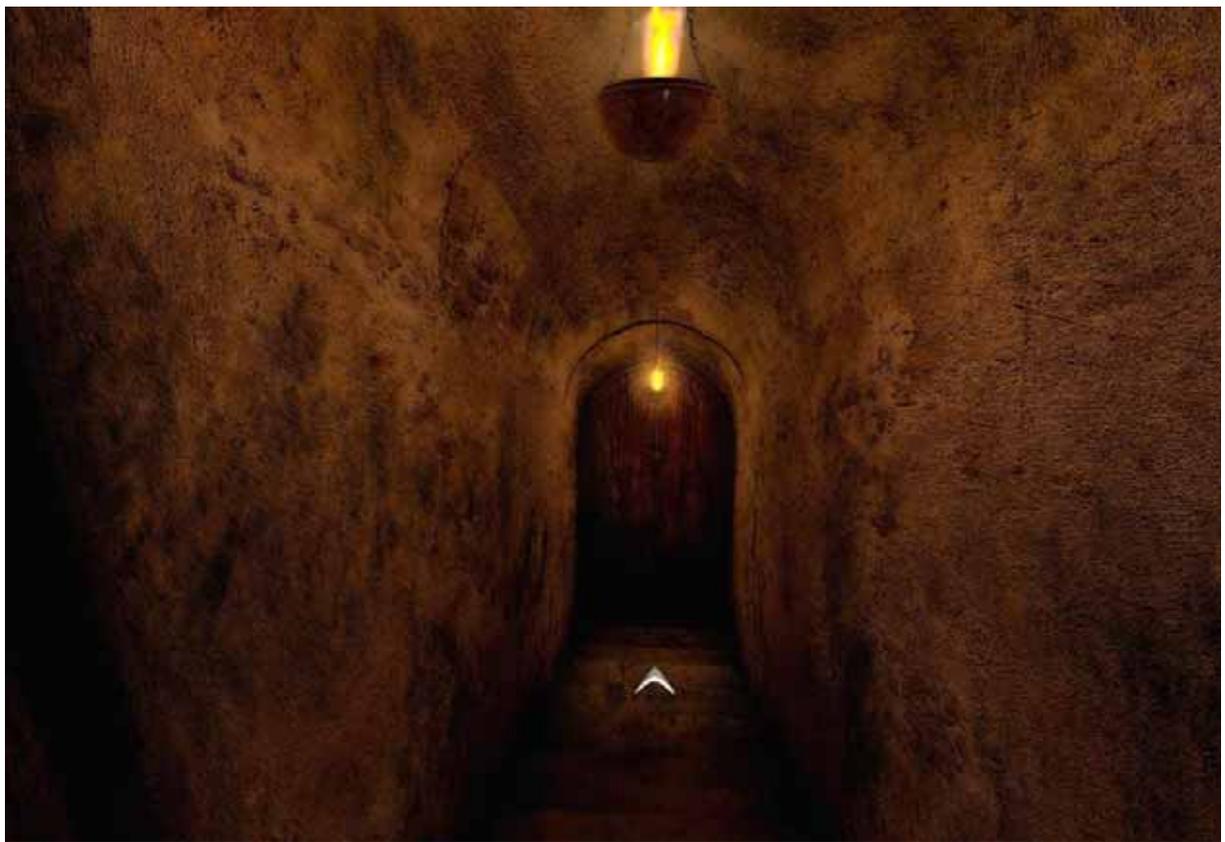
Das ganz oben links sieht wie eine Spirale aus.

**Eine Skulptur können wir drehen u. entdecken drei Symbole, von denen wir aber nur Eines erkennen können!
Nun verlassen wir den Raum, gehen den Gang weiter nach hinten u. am Ende durch die Tür.**



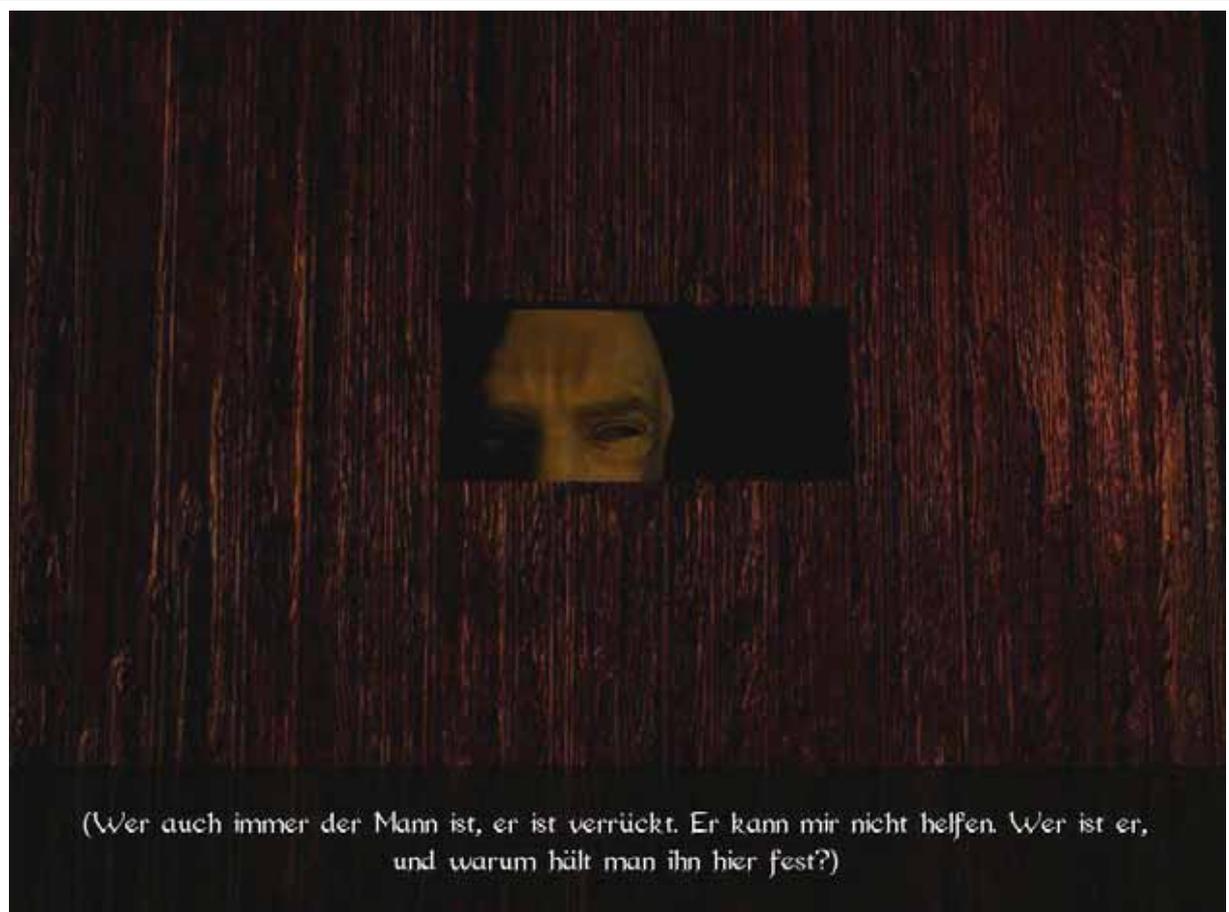
Eine Art Symbol. Offenbar soll es ein Auge darstellen.

Wir schauen uns das „Augensymbol“ an u. gehen weiter.

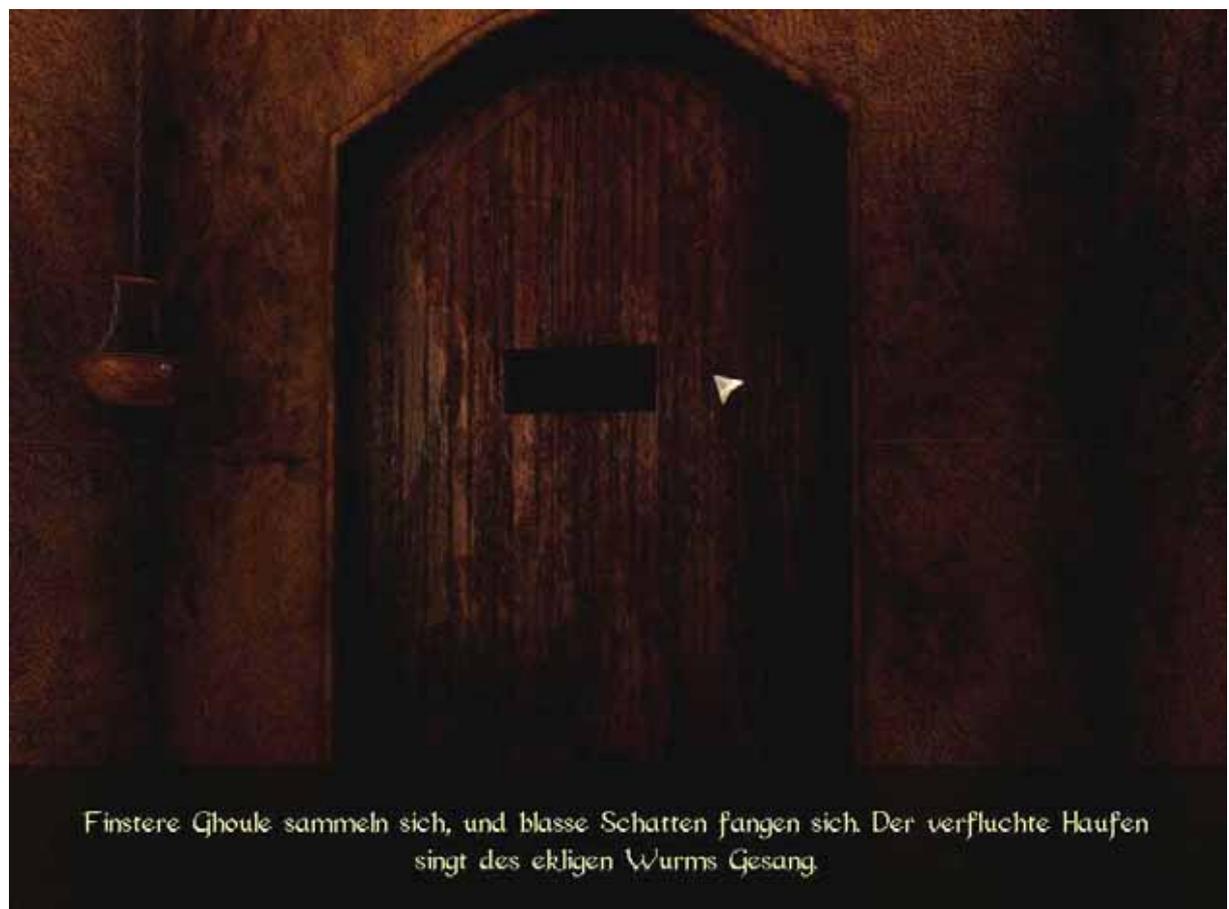


**Kurz vor dem Ende des Ganges sind zwei Türen.
Wir öffnen die Linke, treten ein u. reden mit dem Verrückten in
seiner Zelle.**





(Wer auch immer der Mann ist, er ist verrückt. Er kann mir nicht helfen. Wer ist er, und warum hält man ihn hier fest?)

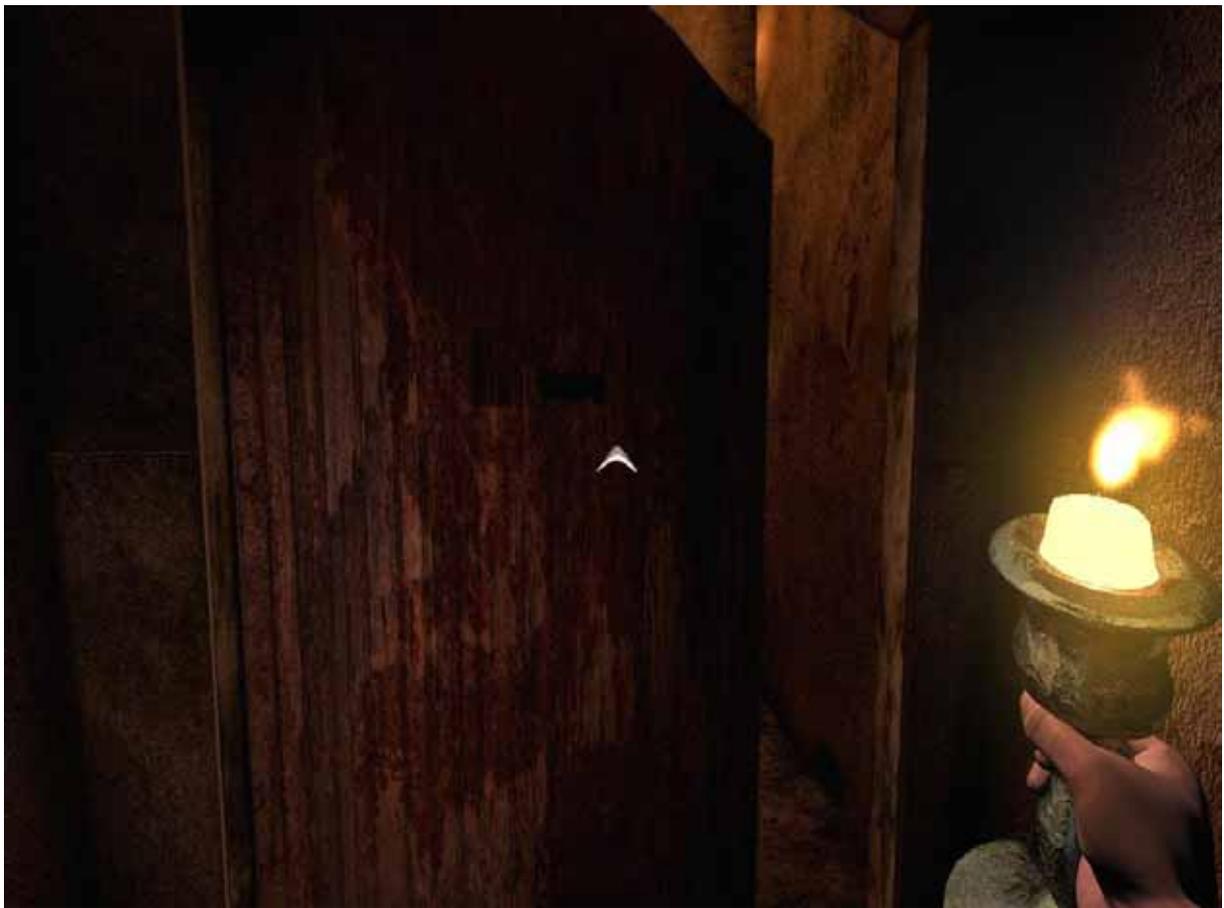


Finstere Ghoule sammeln sich, und blasse Schatten fangen sich. Der verfluchte Haufen singt des ekligten Wurms Gesang.

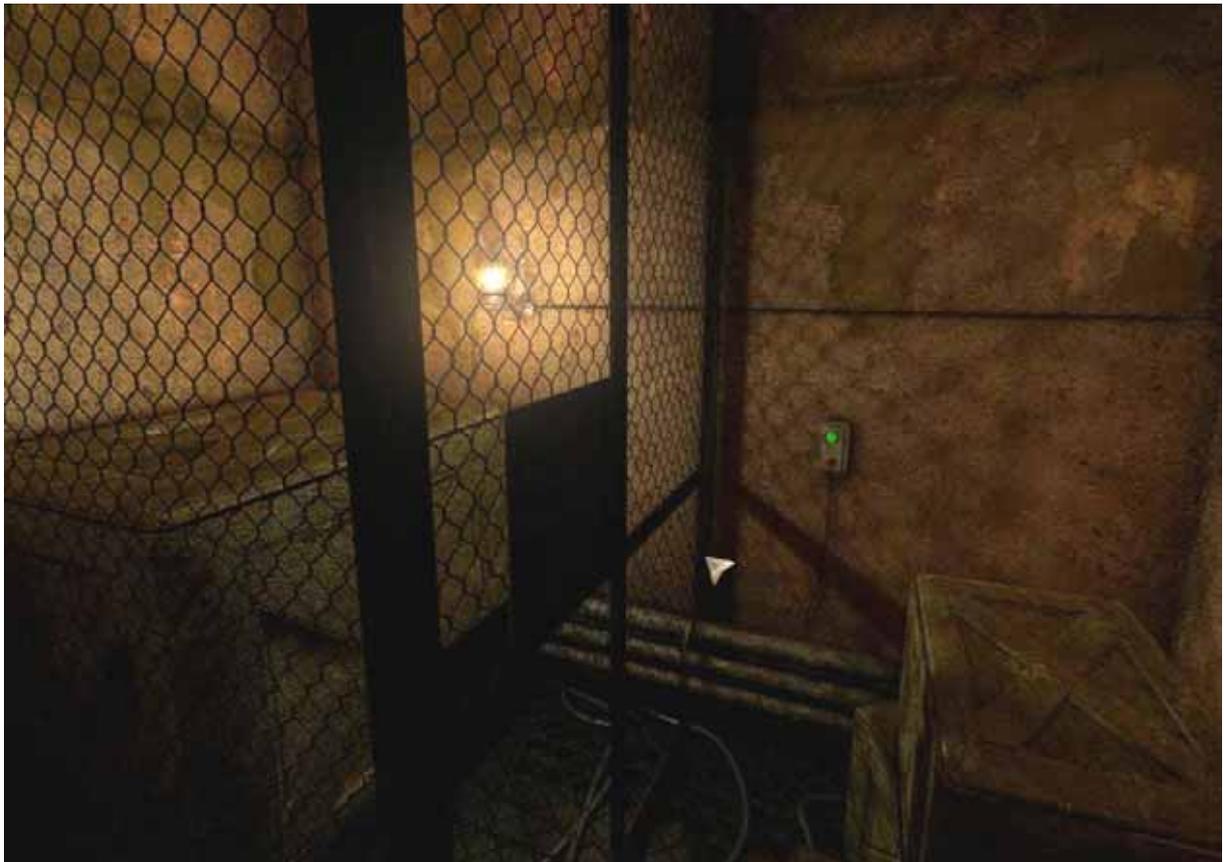
Jetzt schnappen wir uns die Kerze u. schauen uns die andere Zelle u. deren Inhalt an.



Wir finden einen Mr. FIELDS Mantel untersuchen ihn u. fördern einen **Schlüssel u. weitere **Notizen** zutage.**



Wir verlassen die Zelle u. den Raum u. betreten den Gegenüberliegenden.



Hier öffnen wir die Kiste u. erblicken einen Haufen alter Gewehre.



Alte Gewehre.?

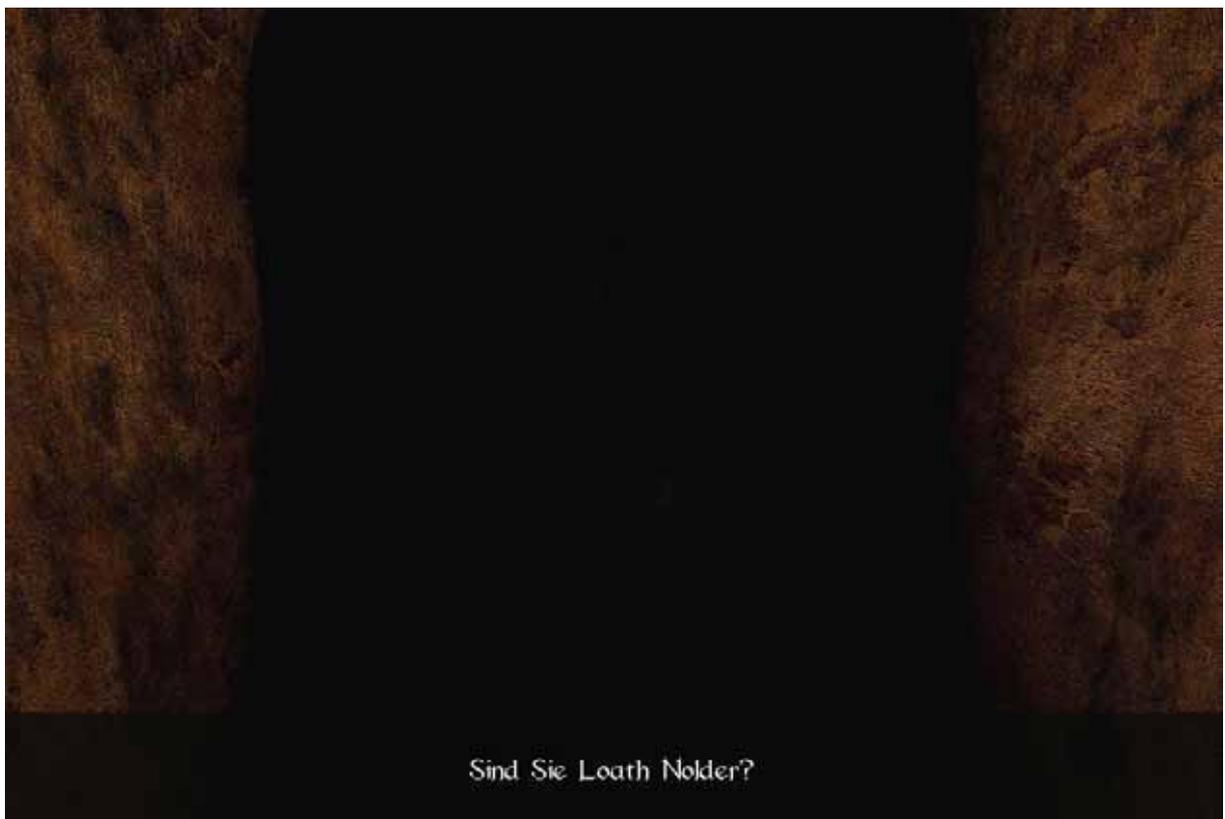


Nun schalten wir den Strom ab, gehen in den Gitterkäfig u. untersuchen die Kiste.



Ganz offenbar wurde hier etwas sehr Wichtiges oder Gefährliches aufbewahrt.

Jetzt verlassen wir wieder den Raum, gehen nach rechts u. durch die nächste Tür.



Sind Sie Loath Nolder?

Hier ist es dunkel, wir wollen schon wieder gehen, als wir eine Stimme hören.

Wir drehen uns wieder um u. reden mit dem Unbekannten, von dem wir annehmen dass es LOATH NOLDER ist.



Sie kommen. Gehen Sie, sie dürfen Sie nicht erwischen!

Nun verschwindet unser Gegenüber u. wir schauen wo wir den Schlüssel, aus Mr. FIELDS Mantel, verwenden können.



Was mache ich jetzt?

Wir wollen gerade nach oben gehen als wir SIE kommen hören. Eiligst verstecken wir uns im Zellentrakt u. verschwinden als SIE vorbei gegangen sind u. es still wird.



Jetzt fahren wir nachhause u. gehen ins Bett.



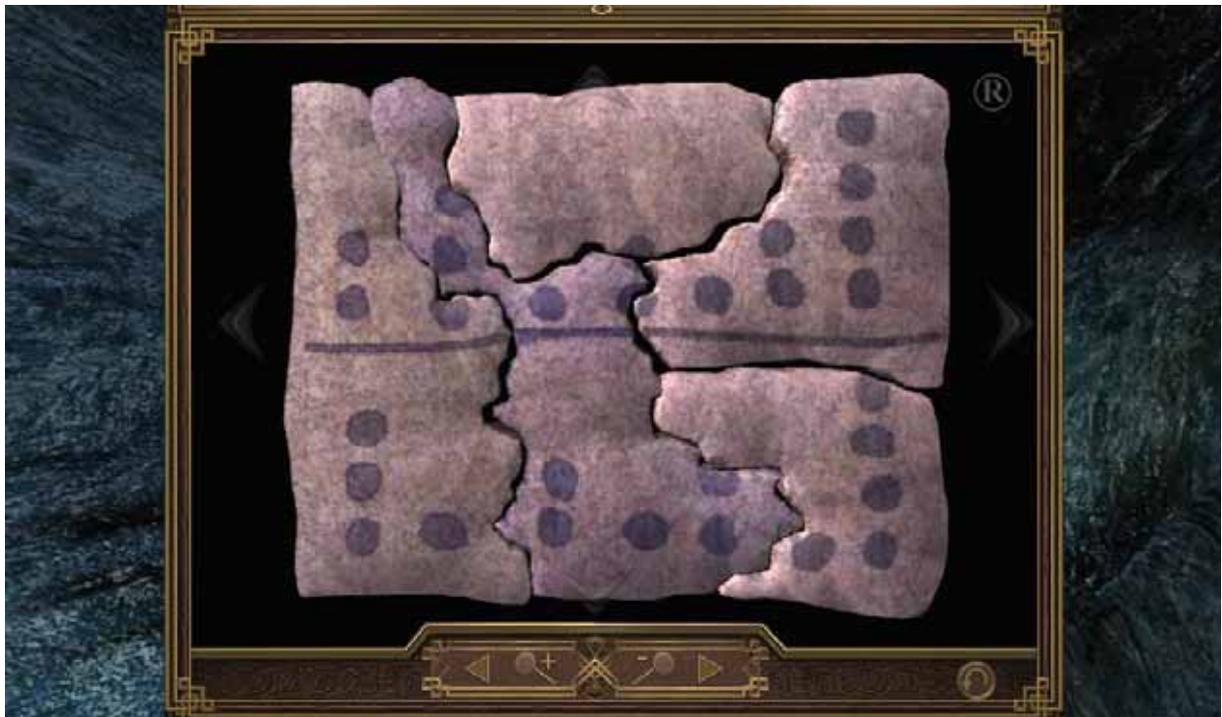
Wir wachen in einer eiskalten Höhle auf u. müssen fünf, **gepunktete Steine aufsammeln.**



Haben wir das geschafft, setzen wir sie zusammen.

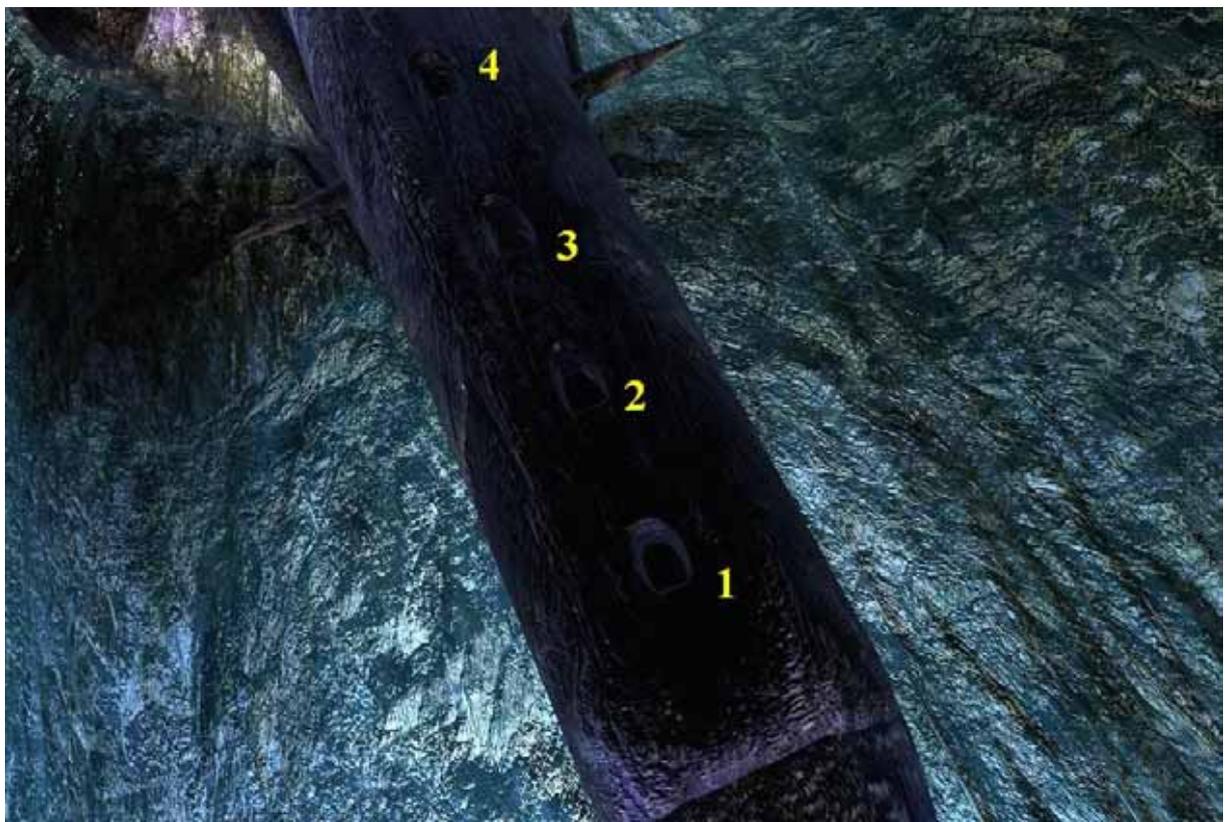


Wir legen die einzelnen Steine in die Felder, klicken auf das Zahnradsymbol u. fertig ist der „Notenstein“!



**Nun schreiben wir uns die Anzahl der Punkte, je waagrecht
Reihe auf.**

2. 3. 1. 2. 1. 2. 4. 3. 1. 2. 1. 2. 1. 4



Jetzt machen wir etwas Musik u. wenn alles richtig ist, fällt die Höhle zusammen u. wir wachen wieder auf.



Wir stehen auf, gehen zur Uhr u. stellen fest dass wir drei Tage geschlafen haben!



Ich habe drei Tage lang geschlafen!