

DARKNESS WITHIN

In Pursuit of Loath Nolder

Lösungshilfe

by Locke

CD ROM & Softwareservice
Kratz

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

Teil 6, 17. November 2011



5. Tag
Fehlende Zeit
17. November 2011

Wir wollen gerade das Zimmer verlassen als sich unser Handy zu Wort meldet.

Übrigens hab ich die Adresse, die du wolltest. Sie gehört zu Edward Braunbell. Vielleicht hast du schon von ihm gehört. Dieser alte Spinner aus Rowley, nordöstlich von Wellsmoth.

Vor 200 Jahren gab es dort einigen Aufruhr. Am Ende musste die Regierung einschreiten. Das totale Chaos. Die Puritaner im Ort hatten eine ganze Reihe Häuser abgefackelt.

Es gab Gerüchte über Hexerei und andere unzeitliche Aberglauben. Damals hieß der Ort noch Wholestone. Doch nach den Zwischenfällen nannte man ihn in Rowley um.

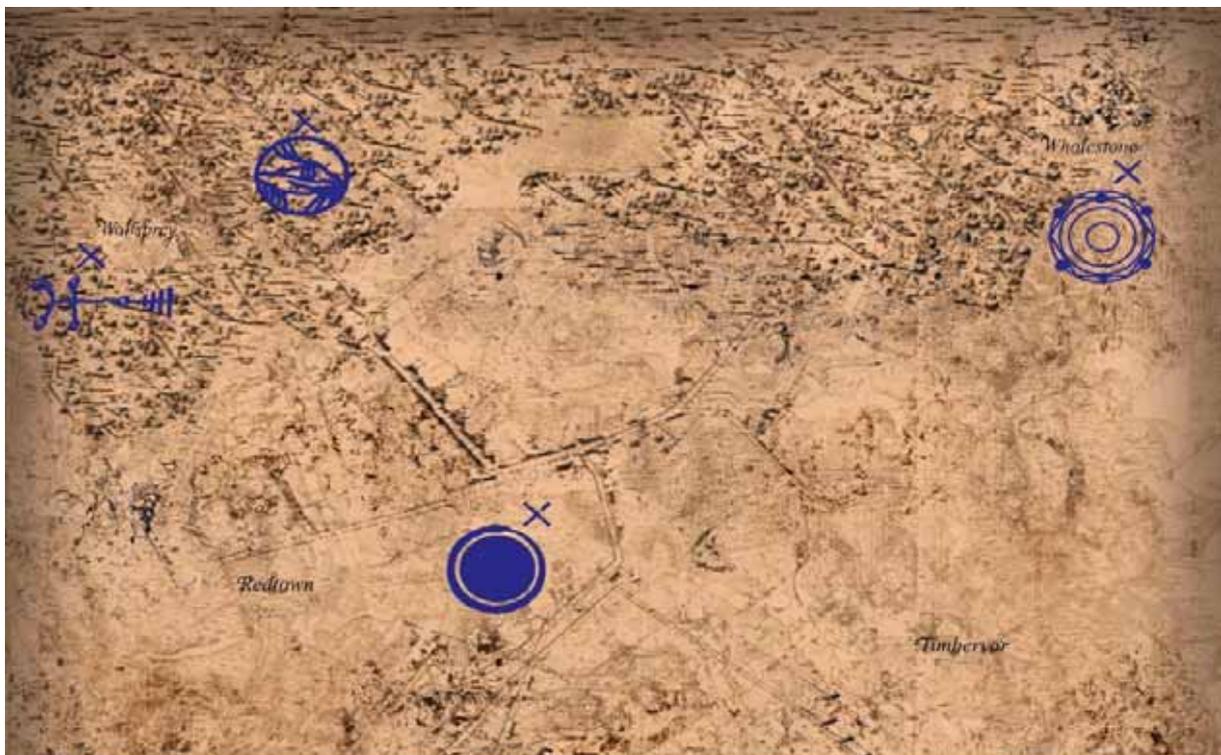
Gern geschehen. Was hast du übrigens mit Mr. Braunbell zu schaffen? Wie man so hört, kommt er normalerweise nicht so gut mit anderen Menschen aus. Oder bist du immer noch an diesem Fall dran?

Es ist ARTHUR.

Er teilt uns mit dass der von uns gesuchte Anschluss einem alten Spinner, Namens **EDUARD BRAUNBELL** gehört.

Er wohnt in **ROWLEY**, dem ehemaligen **WHOLESTONE**!

Wir nehmen die Karte u. klicken **alle** Ortsnamen an.



Laut Arthurs Informationen war Wholestone der alte Name des Ortes, der jetzt Rowley heißt.

Wir haben genug erfahren u. gehen ins Bad.



Hier erschrecken wir über das **komische Zeug** das ein Unbekannter hier deponiert hat.



Wir nehmen u. kippen es in die Toilette.
Nun verlassen wir unser trautes Heim u. fahren zu IVARS Haus.^



Hier betreten wir das Haus u. steigen die Treppe nach oben.

Hinweise: 2/2
Versteckte Hinweise: 2/2

Lieber Bruder,

ich hoffe, es geht dir gut.

Es freut mich, dir mitteilen zu können, dass das Problem mit 'E.B.' gelöst ist. Wir haben jetzt Zugriff auf das kleine Gebäude im Garten und bereits begonnen, es zu untersuchen. Da wir nicht auf normalem Weg an das Haus des alten Spinners herangekommen sind, haben wir zur letzten und direktesten Lösung gegriffen. Jetzt wohnt J. D. dort. Du wirst ihm sicher bei der Untersuchung helfen wollen. Kontaktiere ihn bitte unter:

KD78GT8

Und wir haben dort eine Säufte mit Objekten entdeckt. Wir glauben, es handelt sich um Schlüssel, müssen das aber noch genauer untersuchen. Wir haben sie noch nicht am Zielort ausprobiert, da es, wie du weißt, recht gefährlich sein kann, ohne genaue Kenntnis bestimmte Orte zu betreten.

Herzliche Grüße

I. B.

Hier unterstreichen wir abermals **EB u. jetzt wird es übernommen.**

Mein alter Freund,

Sie müssen besorgt sein, so lange nichts von mir gehört zu haben, aber Sie werden überrascht sein, wenn Sie sehen, was ich gefunden habe.

In dem Paket, das ich Ihnen geschickt habe, sind alle Kopien meiner Entdeckungen sowie die Notizen dazu. Ihnen wird auffallen, dass sie sehr alt sind, aber ich glaube dennoch, dass es Kopien eines noch älteren Originals sind. Die Zeichnungen auf dem vierten Pergament sind besonders reizvoll und verwirrend. Auf den ersten Blick scheinen sie bedeutungslos, doch wenn Sie sich die beigefügten Notizen ansehen, wird es deutlicher. Ich glaube, dass das Zeichen mit dem Ouroboros darum (ein echtes Zeichen: eine sich in den Schwanz beißende Schlange) als Schlüssel oder Quelle für die anderen dient. Und ich verstehe noch immer nicht, was das Diagramm bedeutet, auf dem die bekannten Himmelskörper an so seltenen Positionen stehen. Falls Sie etwas dazu herausfinden, lassen Sie es mich bitte wissen.

Selbst wenn ich ausführlicher über diese Dinge sprechen wollte, müsste ich jetzt enden. Ich breche in Kürze zu einer Reise auf und werde einen Monat lang nicht hier sein, also werden Sie in dieser Zeit nichts von mir hören. Ich schätze, ich bin spätestens

am 28. November 2011 zurück. Der Zeitpunkt rückt
Ich sollte jetzt hingehen. Hoffentlich ist niemand dort.

Nun unterstreichen wir, dass vormalis nicht übertragende, Datum abermals an.

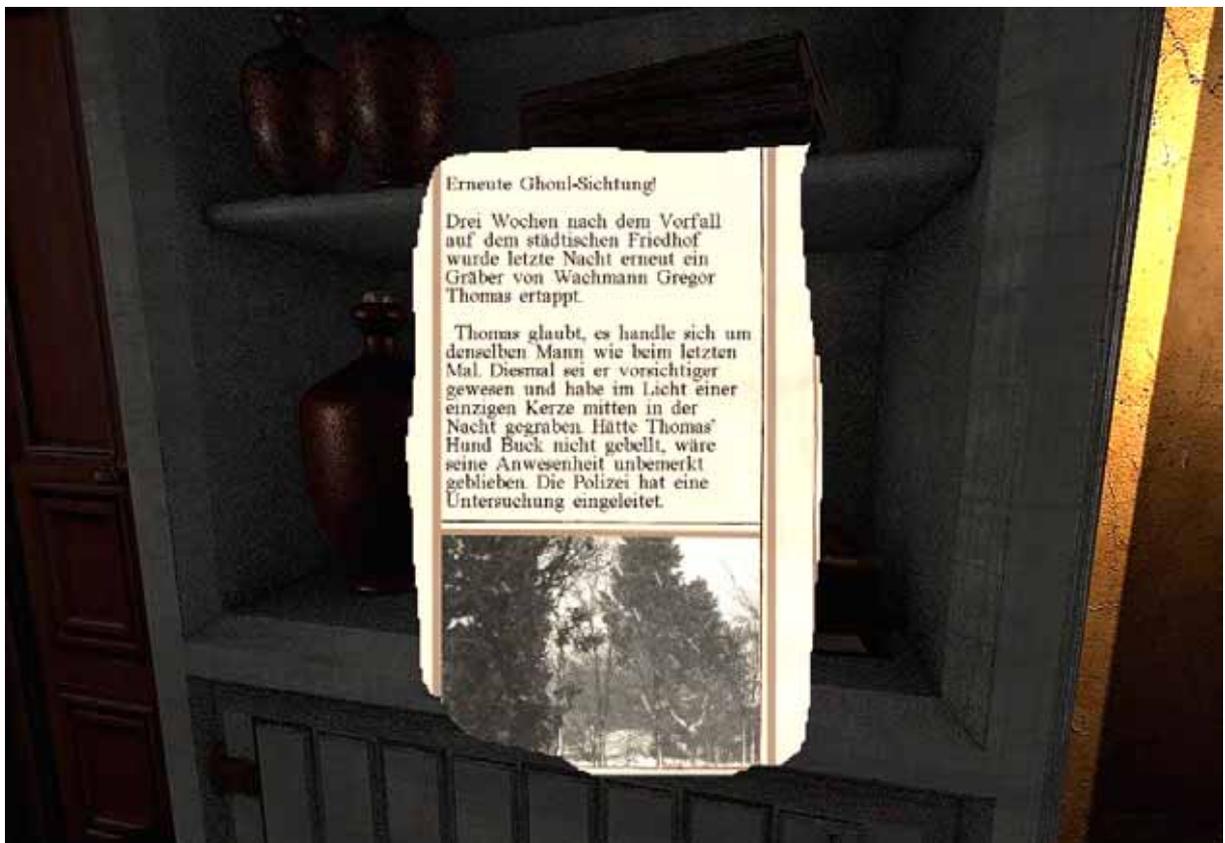
Wir erhalten eine Information u. fahren zu CLARKS Haus. Hier gehen wir rechts ins Zimmer u. dann nach links.



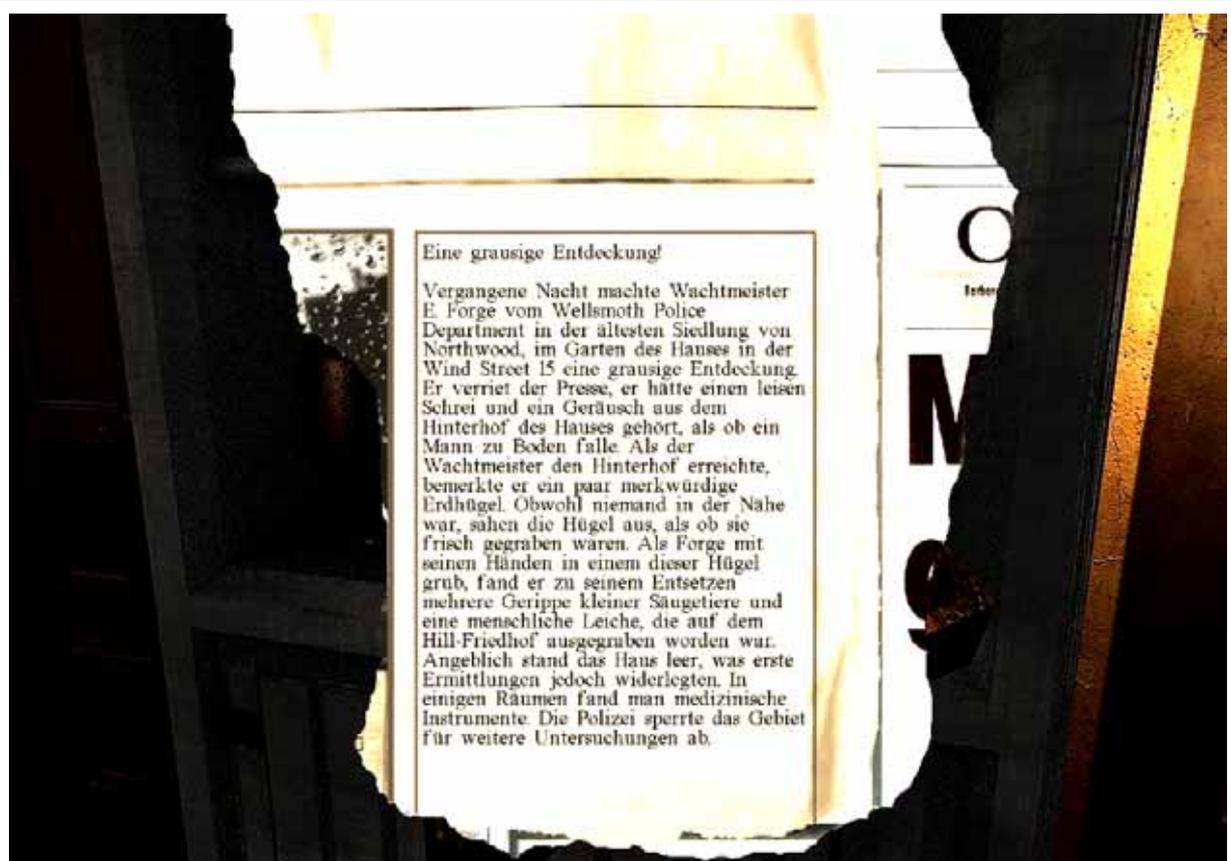
Nun öffnen wir links die Tür u. befinden uns in einem Labor.



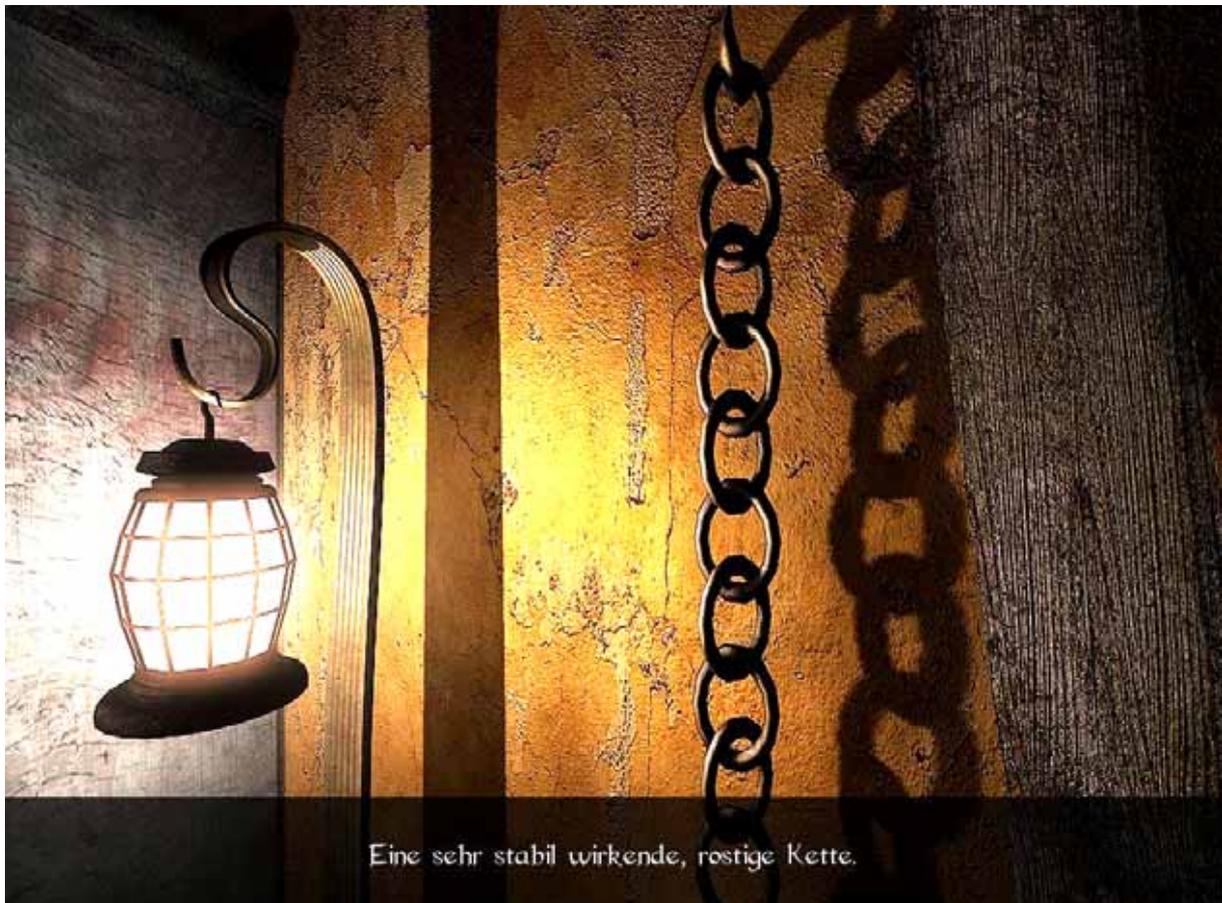
Hier sehen wir uns gründlich um.



**Wir lesen den, im Regal liegenden Zeitungsausschnitt.
Nun öffnen wir die Kassetten.**

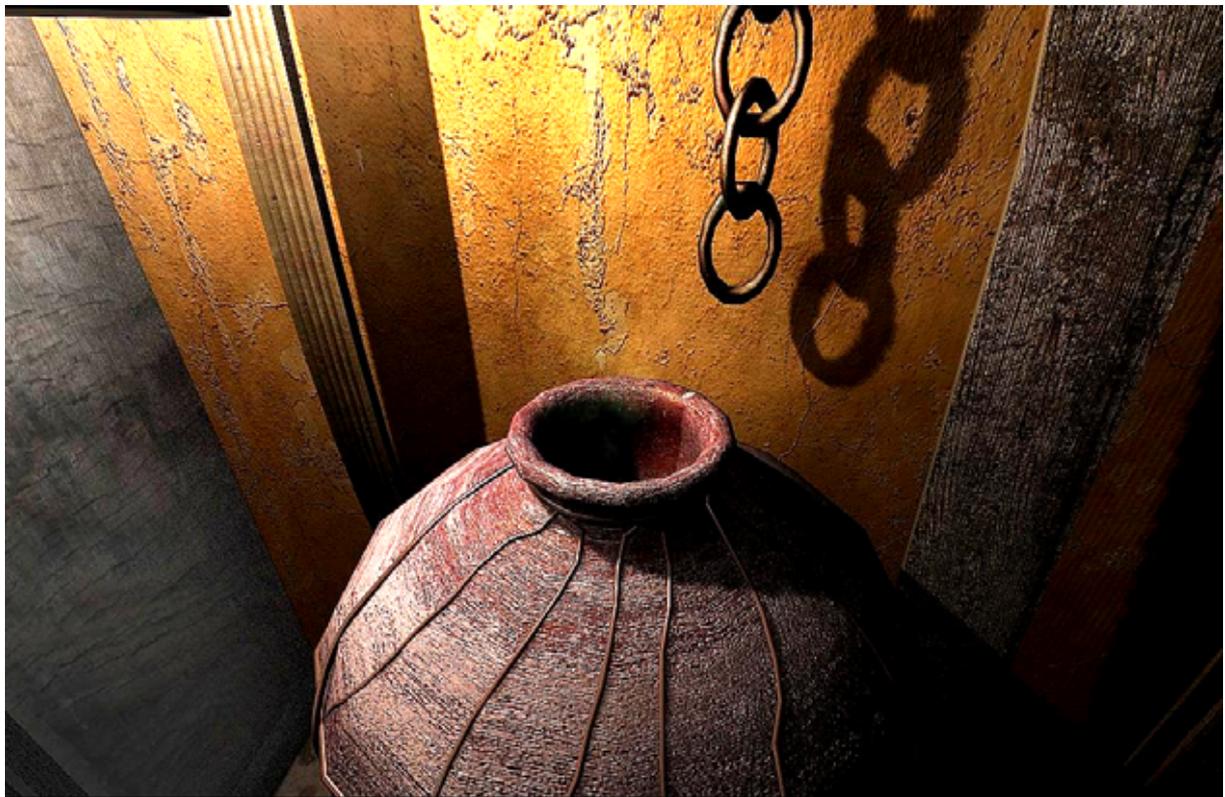


Hier lesen wir ebenfalls den Zeitungsausschnitt, sowie die Notiz.



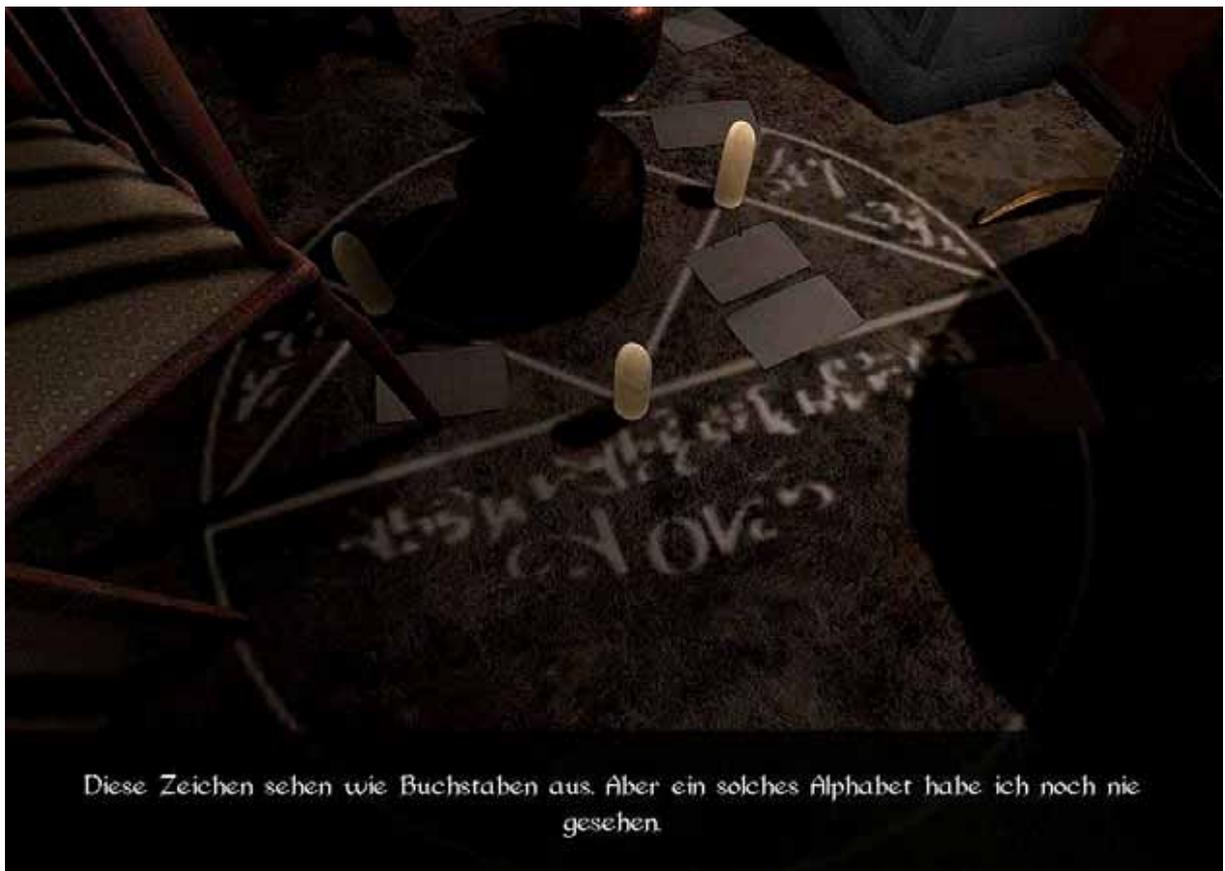
Eine sehr stabil wirkende, rostige Kette.

Wir schauen uns die rostige Kette an!



Was ist das für ein schrecklicher Rauch? Das halte ich nicht aus.

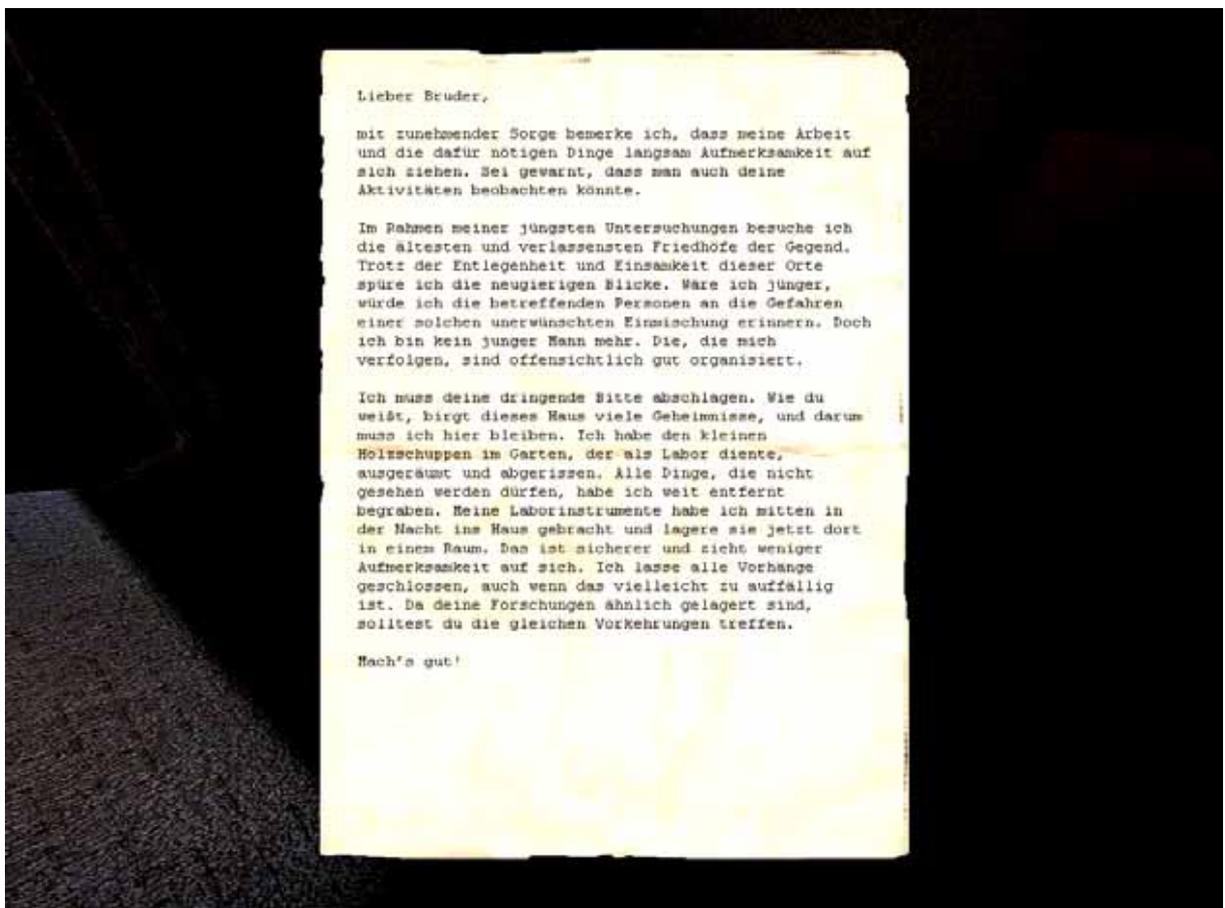
Wir öffnen den Behälter u. schließen ihn sogleich wieder.



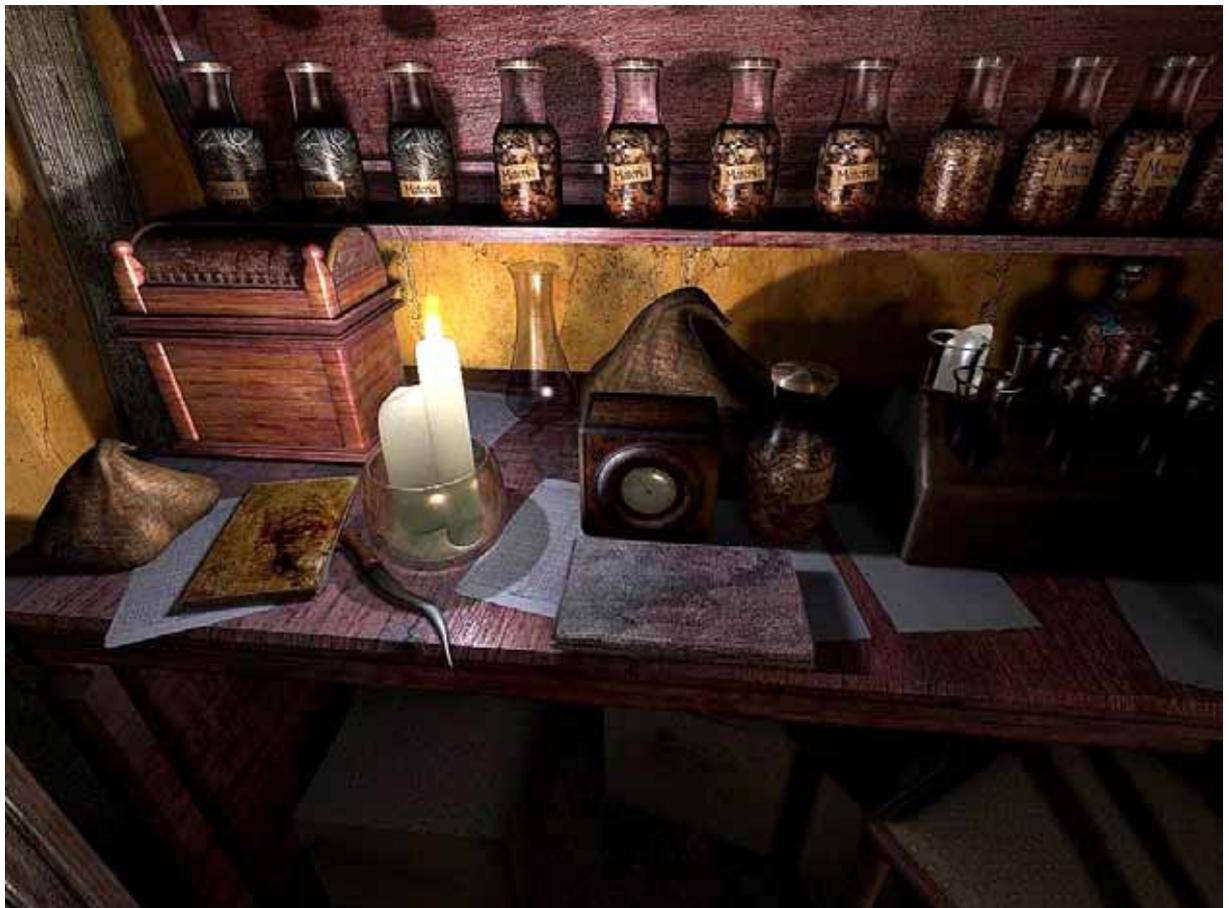
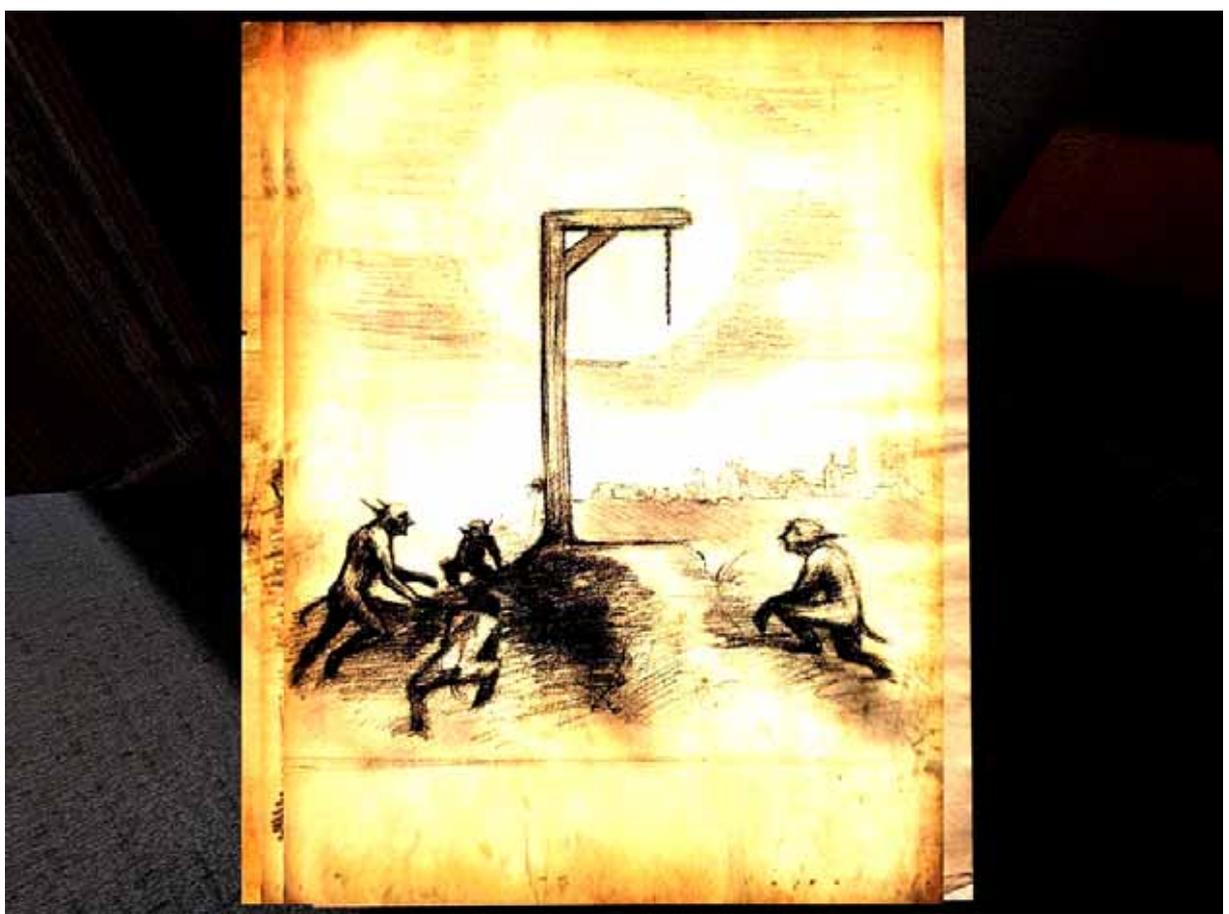
Die Urne u. die Zeichen werden begutachtet.



Wir öffnen den Karton u. schauen uns seinen Inhalt an



Hier lesen wir den Brief u. schauen uns die 4 Zeichnungen an.



Nun schauen wir uns den Tisch u. sein Inventar, an.



Wir entdecken eine Mühle u. diverse Behälter.



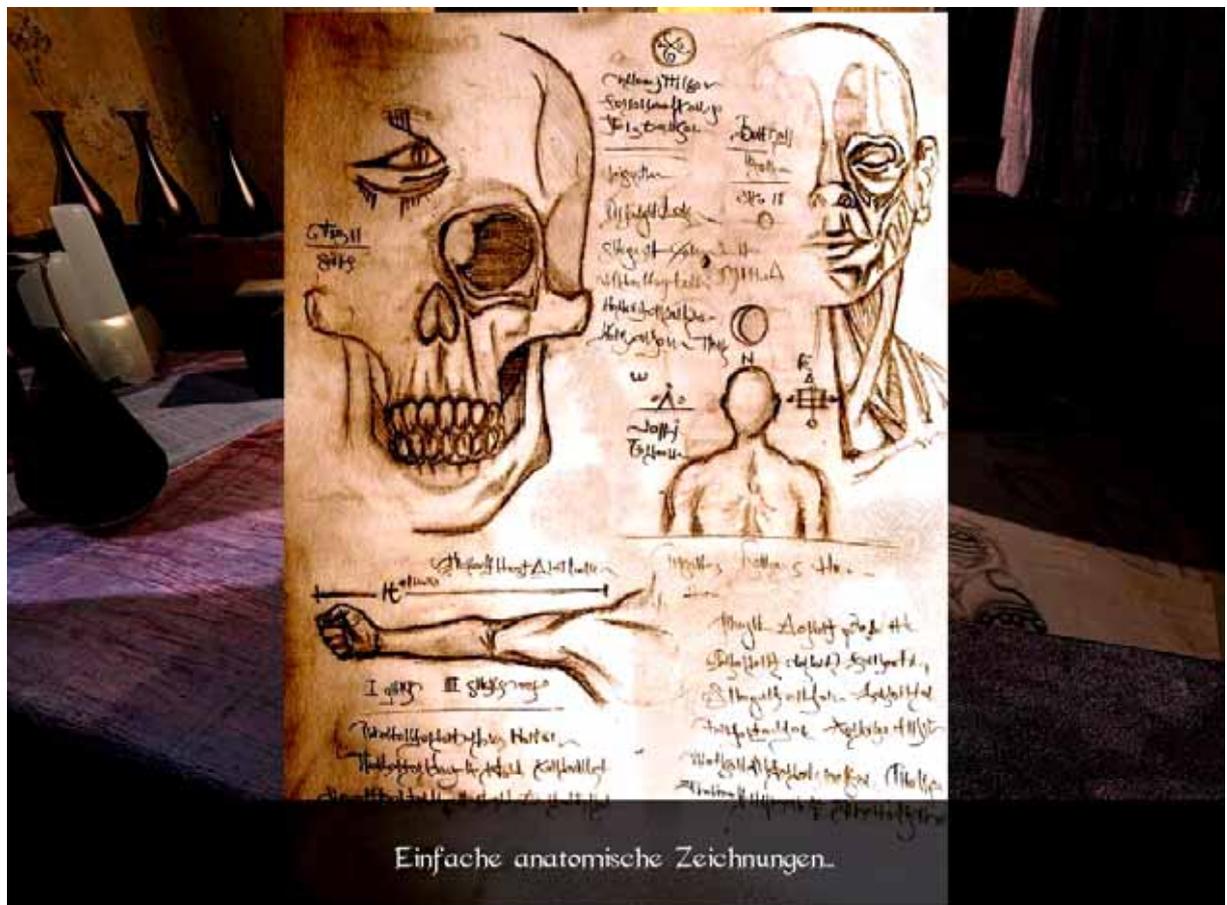
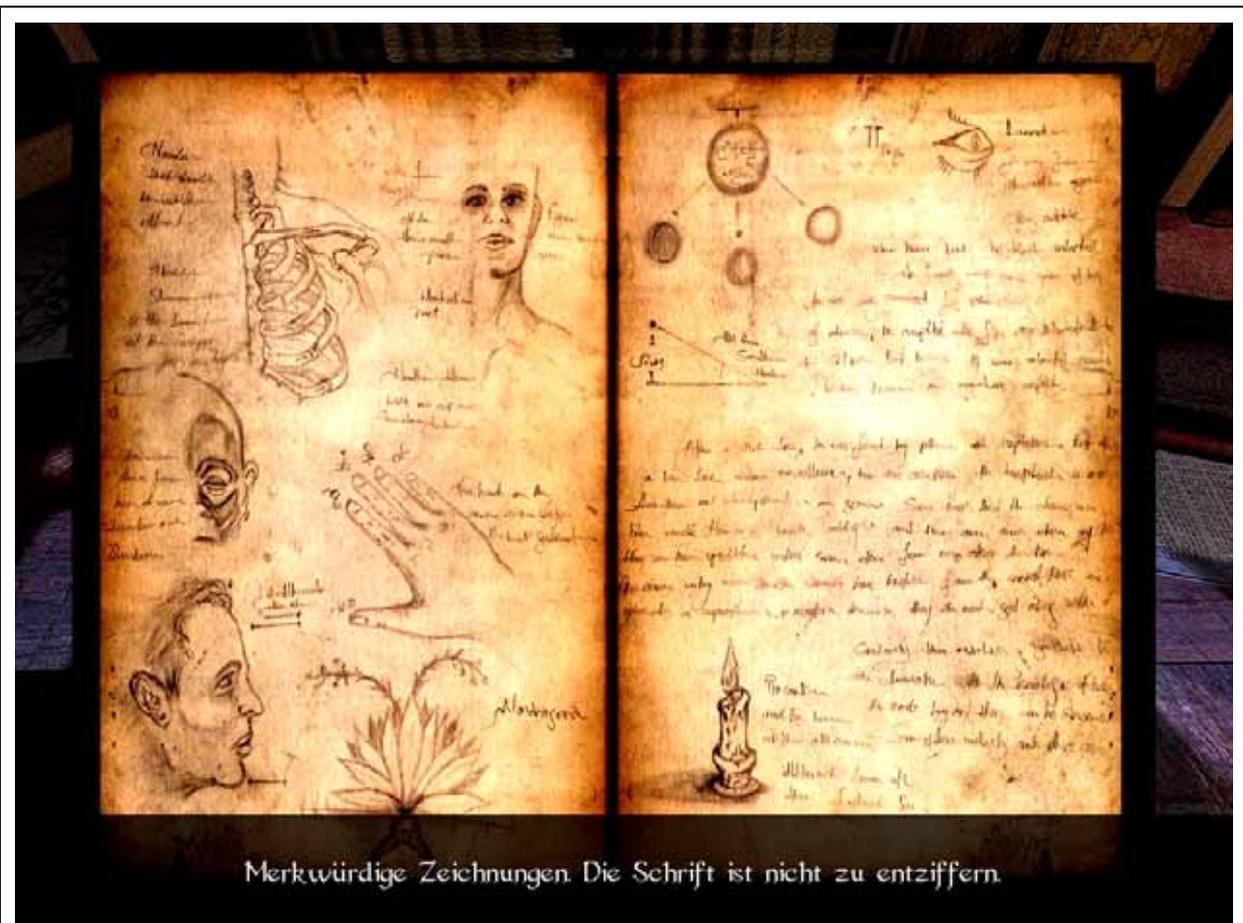
Den Glasgegenstand schauen wir uns auch an, schieben den Vorhang an die Seite u. betreten den nächsten Raum.



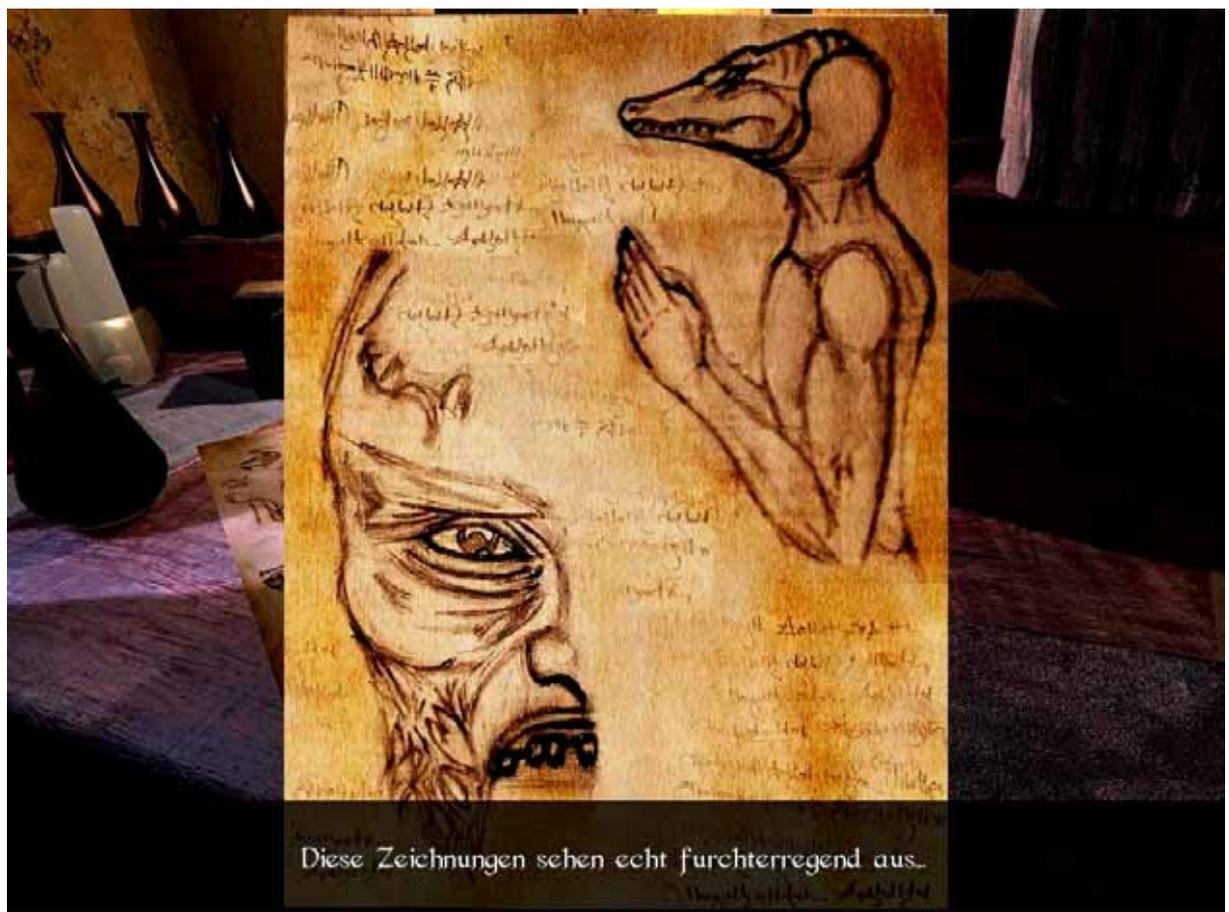
Hier bemerken wir wieder diese sonderbaren Zeichen.



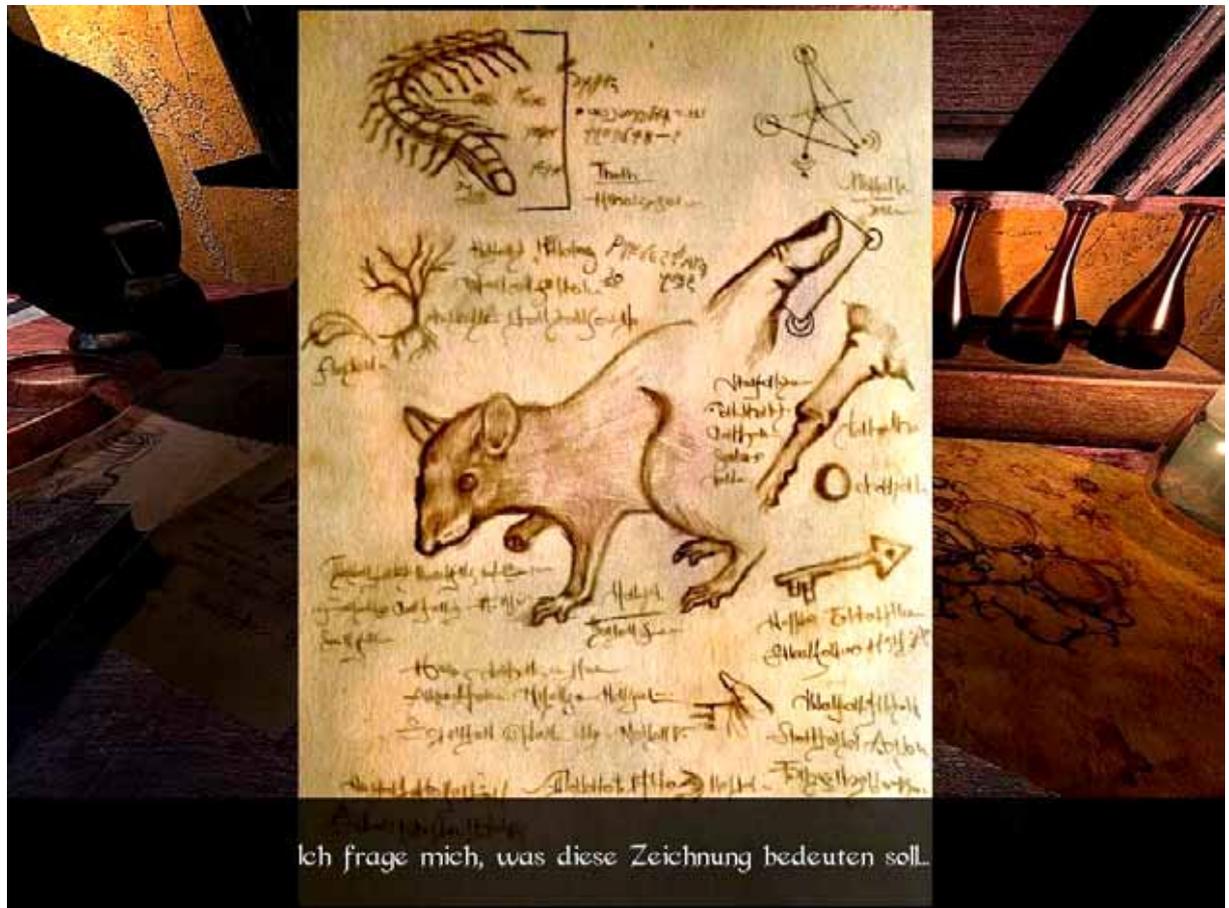
Wir schauen uns das Buch an, können die Schrift aber nicht mehr entziffern.



Die Skizzen werden ebenfalls angeschaut.



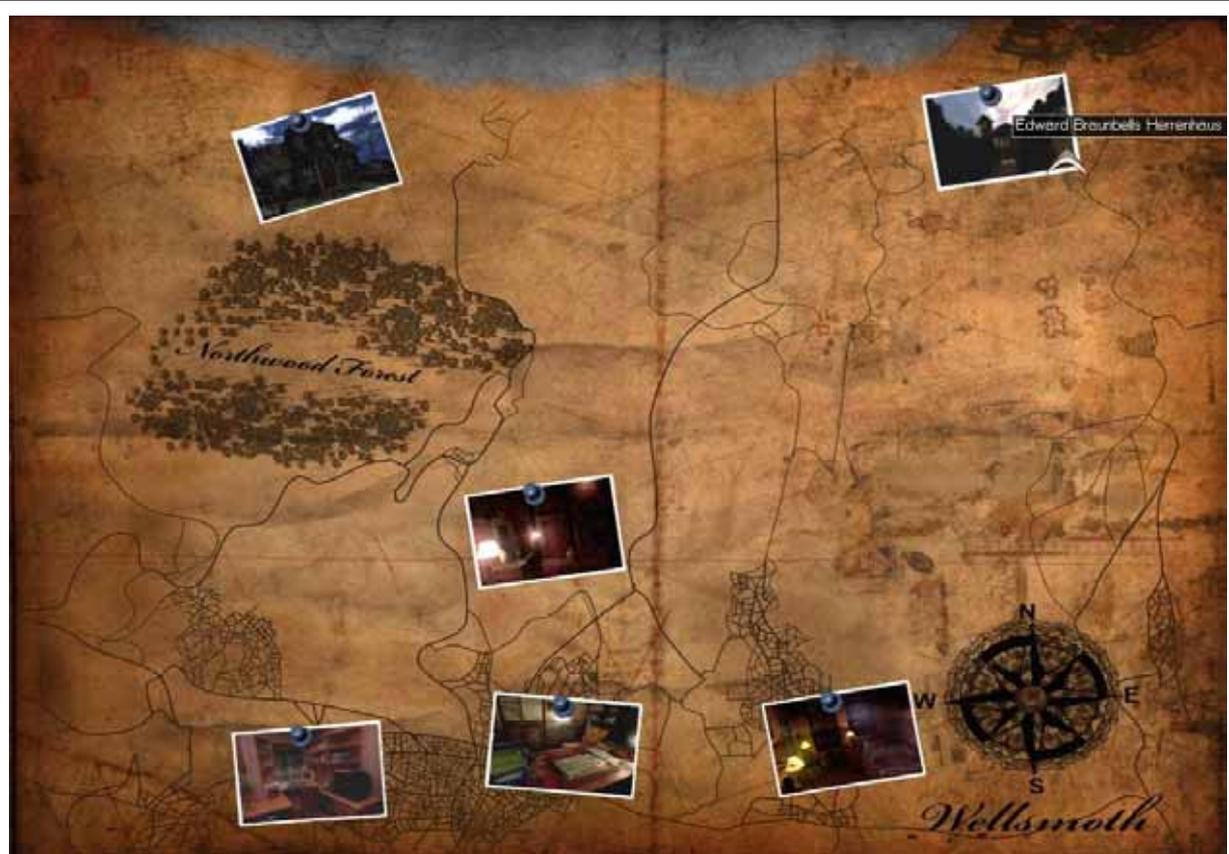
Diese Zeichnungen sehen echt furchterregend aus.



Ich frage mich, was diese Zeichnung bedeuten soll.



**Was bedeutet das alles?
Wir haben keine Antwort darauf u. fahren zu EB. Herrenhaus.**



Hier gehen wir nach vor u. nach links.



Wir gehen zum Haus, klopfen an der Tür aber es rührt sich nichts.



**Außer der alten Krähe scheint wohl niemand zuhause zu sein!
Also klopfen wir nochmals u. treten dann, ohne Einladung, ein.**



Hier sehen wir uns etwas um.



Wir bewundern die schöne Lampe u. Statue, gehen die Treppe hoch u. durch die Tür.



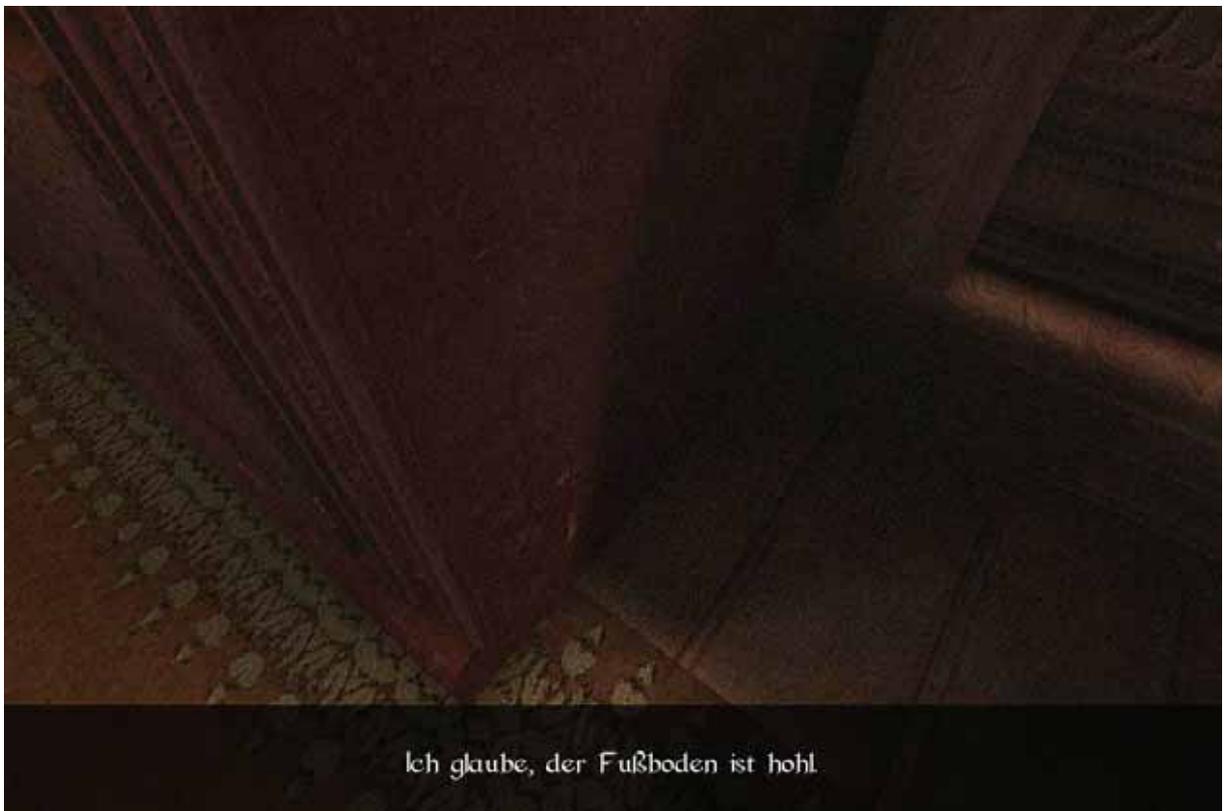
Hier öffnen wir die Schublade, schieben ein Blatt Papier an die Seite, nehmen das Andere u. schauen es uns an.



Wir erkennen die Zahl **287** u. gehen, da wir die schlammverkrustete Lampe **noch** nicht nehmen können, weiter.



Wieder bebt die Erde u. wir schauen nach unten.



Ich glaube, der Fußboden ist hohl.

Hier klopfen wir mehrmals den Fußboden ab u. stellen fest dass da unten etwas sein muss.



**Wir schieben den Kommode u. den Teppich an die Seite,
erblicken eine Falltür u. öffnen sie.**



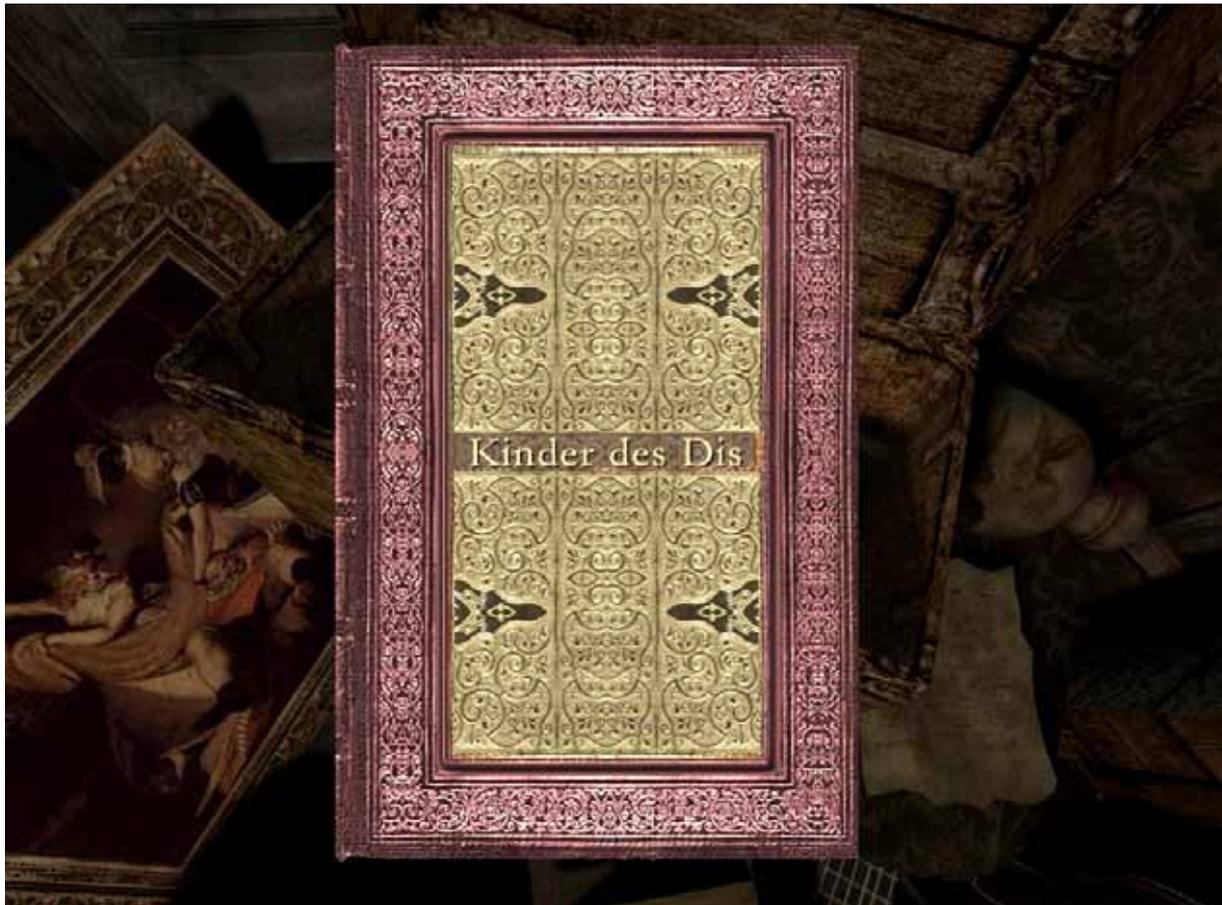
**Mit der Erforschung warten wir noch u. schließen die Falltür.
Nun öffnen wir die Tür hinter uns u. gehen über die
Wendeltreppe u. Leiter auf den Dachboden.**



Hier schauen wir uns um u. die Truhe besonders genau an!



Wir öffnen sie (Zahlenfolge steht auf dem Zettel), entnehmen **zwei Siegelteile** u. schauen uns das Buch an.



Nun lesen wir noch die, auf dem Tisch liegenden, Briefe u. gehen wieder nach unten.

Hier schieben wir den Schrank an die Seite etc. u. steigen hinab in die Unterwelt.



Die, in einer Notiz beschriebene, nicht mehr ganz frische, Ratte sehen wir sofort u. gehen weiter bis zur Tür.



Hier drehen wir uns um u. untersuchen die rechte Zelle.



Wir finden ein weiteres **Siegelteil** u. einen **Schlüssel**.
Damit öffnen wir nun die nächste Tür u.....



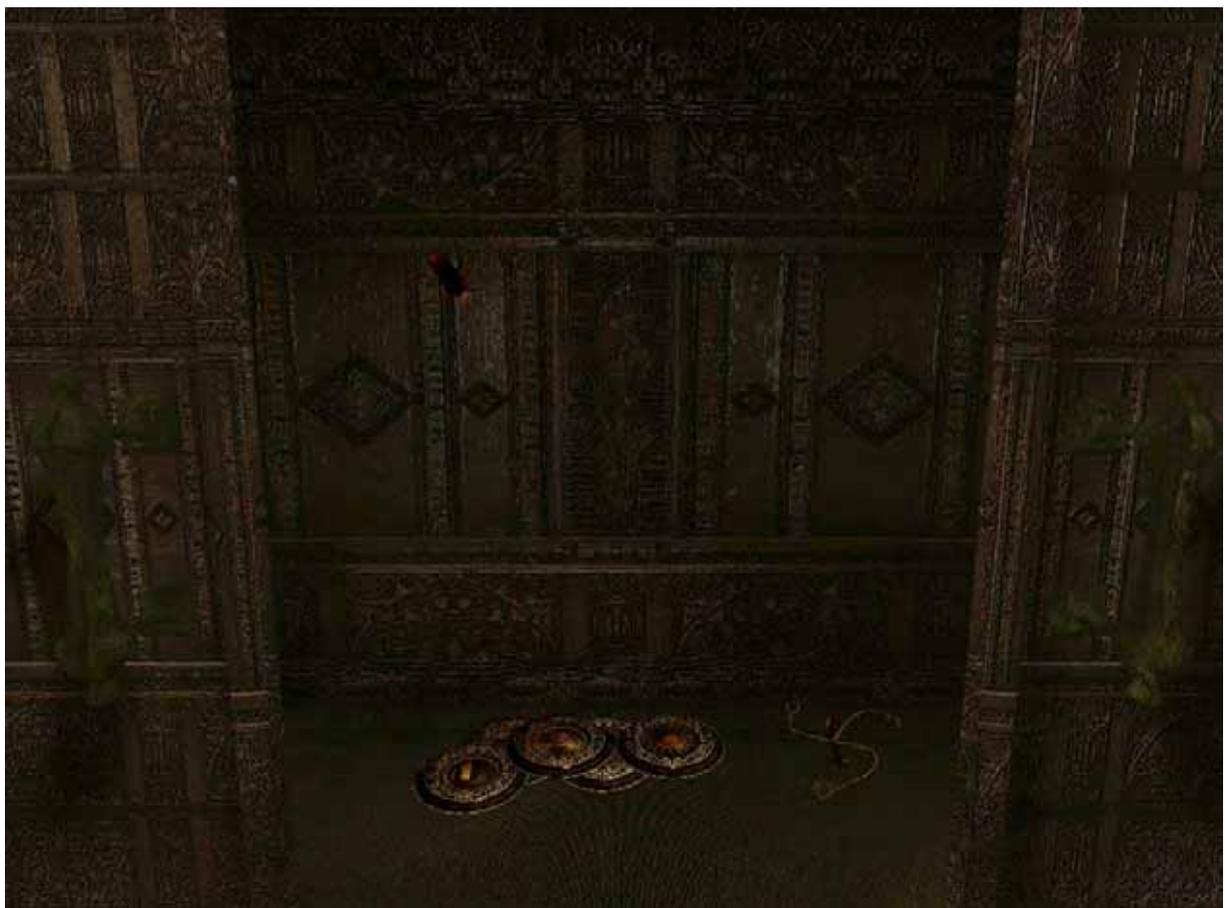
Wir gehen nach vorn u. schauen uns die Statue an.



**Nun schauen wir uns noch das Symbol auf dem Fußboden an,
gehen zurück u. links in den Gang.**



Den Gang gehen wir nach vorn u. öffnen die Tür.



Wir öffnen den Sänfte, entnehmen ihr eine **Kurbel**,
5 Scheiben und gehen wieder zurück.
Nun inspizieren wir den anderen Gang.



**Am Ende des Ganges ist eine Tür.
Hier müssen wir unsere Siegelfragmente richtig einsetzen, aber
wie?
Wir nehmen die alte Karte, aus der Hütte, u. schauen sie uns an.**

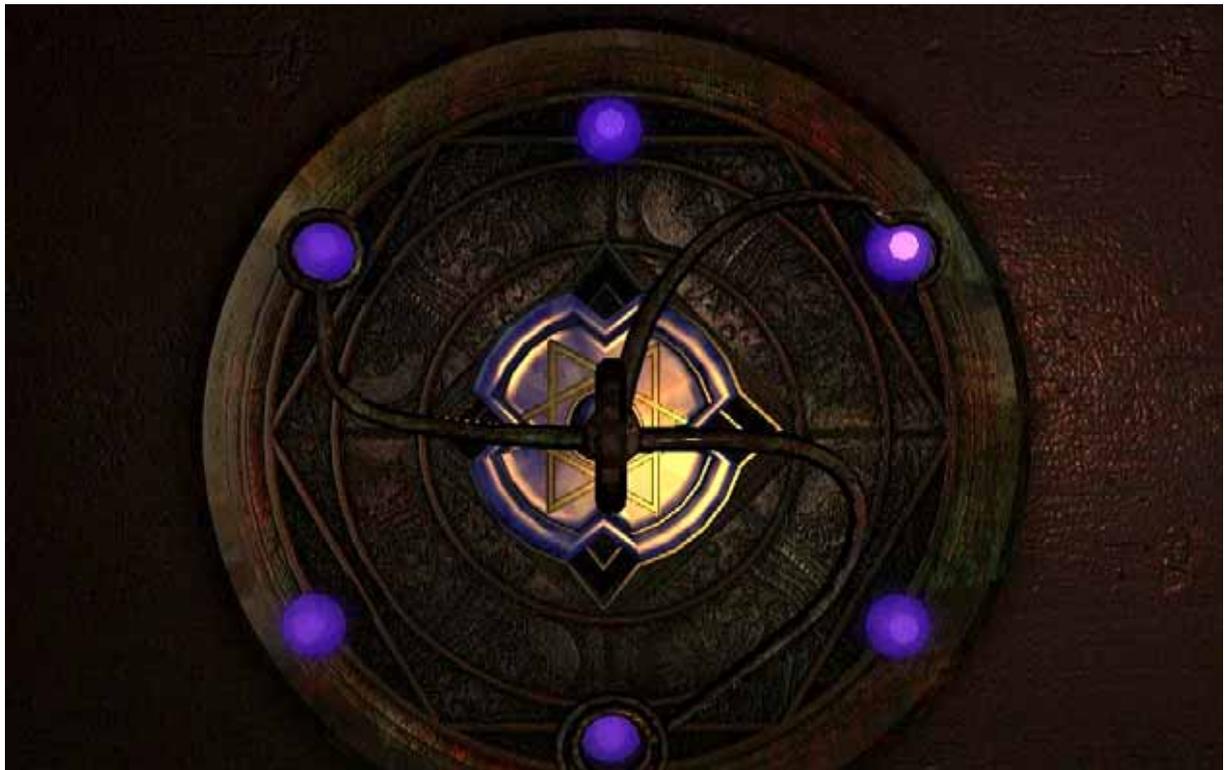


Hier bemerken wir, an der rechten Seite des großen Sternes, einen kleinen Stern.

Nun schauen wir uns die Siegelfragmente an.



Auf diesem Teil befindet sich auch ein Stern, also gehört es an die rechte Seite!



Ich glaube, die Metalltür ist nicht verschlossen.

Nachdem wir das Siegel richtig zusammengesetzt haben, stecken wir die Kurbel darauf u. suchen die richtige Stellung. Haben wir das geschafft, öffnet sich die Tür u.....



wir müssen zurück um die Lampe, die auf der Kommode liegt zu holen.





So gerüstet, wagen wir uns in die Unterwelt!



Wir gehen bis an einen kleinen See was allerdings, da die Lampe einen Wackelkontakt hat, mit Schwierigkeiten verbunden ist.



**Plötzlich kommt eine gespenstische Gestalt auf uns zu.
Wir laufen weg u. wollen die Tür öffnen.
Sie lässt sich aber nicht öffnen u....**



Fortsetzung folgt!