



Lösungshilfe – Teil 6 by Locke ©

für den

Softwareservice Kratz

<http://www.gamepad.de>



Nachdem wir in den Kanal gestiegen sind, gehen wir nach links u. dann über die kleine Brücke auf die andere Seite. Hier gehen wir immer weiter, kommen an einer zerstörten Brücke vorbei u. später an eine Heile.



**Wir überqueren sie, gehen nach links u. an der zerstörten
Brücke vorbei.**

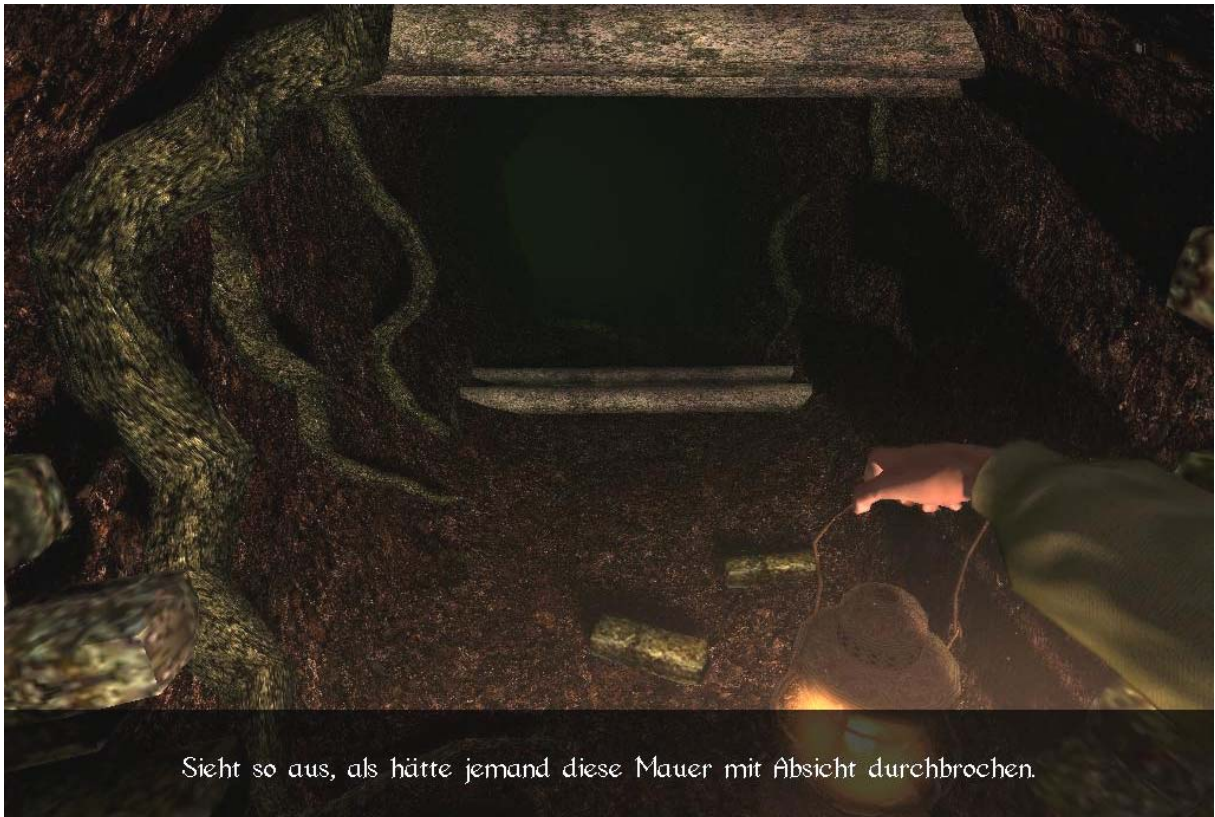
**Nun gehen wir nacheinander an 3 Brücken vorbei, überqueren die
Vierte u. gehen rechts weiter.**



Hier wechseln wir wieder die Seite u. sehen links eine Tür.

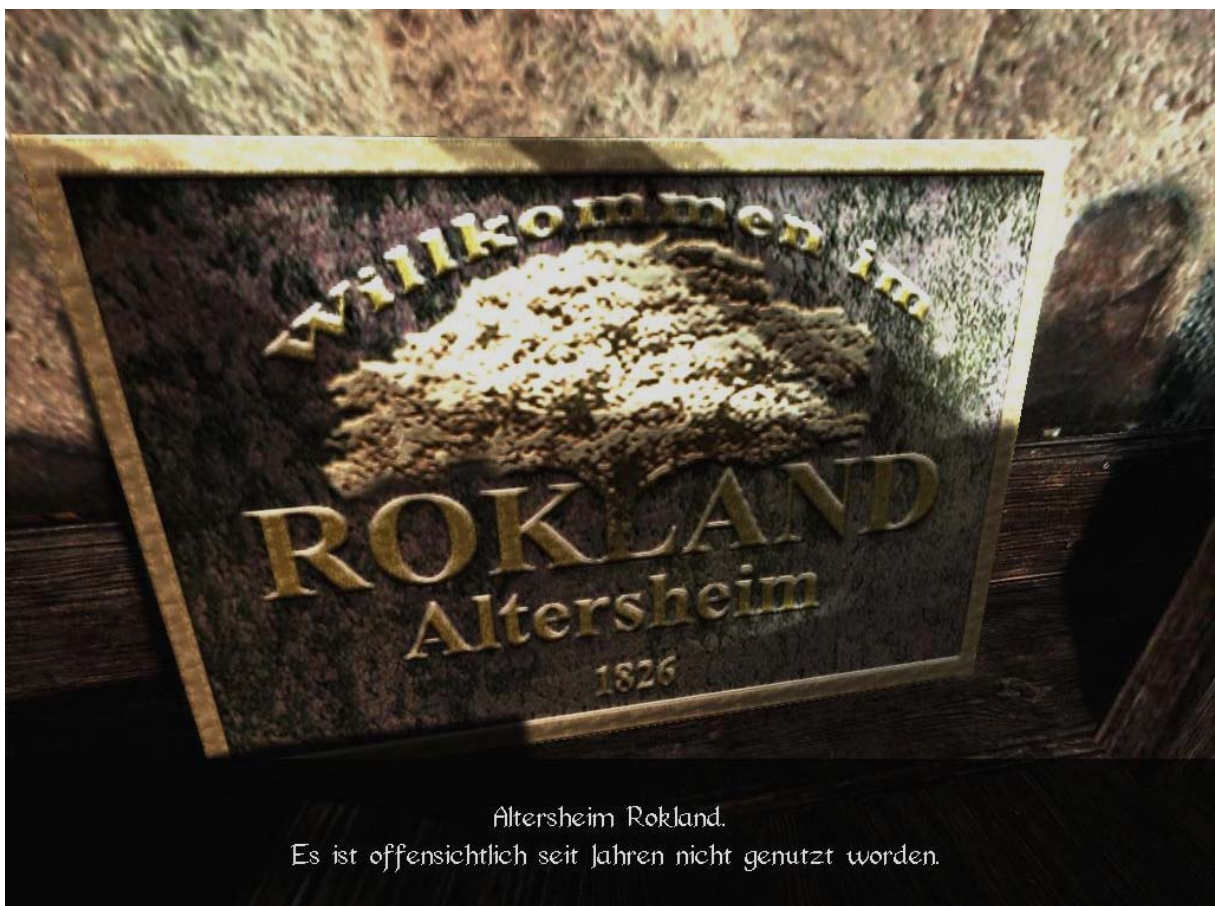


Wir öffnen sie, gehen weiter bis zur nächsten Brücke, überqueren auch sie, gehen nach rechts u. sehen einen Wanddurchbruch.



Sieht so aus, als hätte jemand diese Mauer mit Absicht durchbrochen.

Hier gehen wir durch, schauen uns um u. sehen dass wir in einem alten, nicht mehr genutzten Pflegeheim gelandet sind.



Altersheim Rokland.
Es ist offensichtlich seit Jahren nicht genutzt worden.

**Vorsichtig gehen wir weiter, die Treppe hoch u. bis an die Tür
hinter der wir Stimmen hören.
Hier können wir nicht weiter, wir kehren um, gehen bis zum
Mauerdurchbruch u. rechts die Treppe runter.**





**Links u rechts sind die Räume voller Müll, also gehen wir auf das
blaue Licht zu.
Rechts ist die Tür verrammelt, also gehen wir links in das
„Vitrinenzimmer“!**





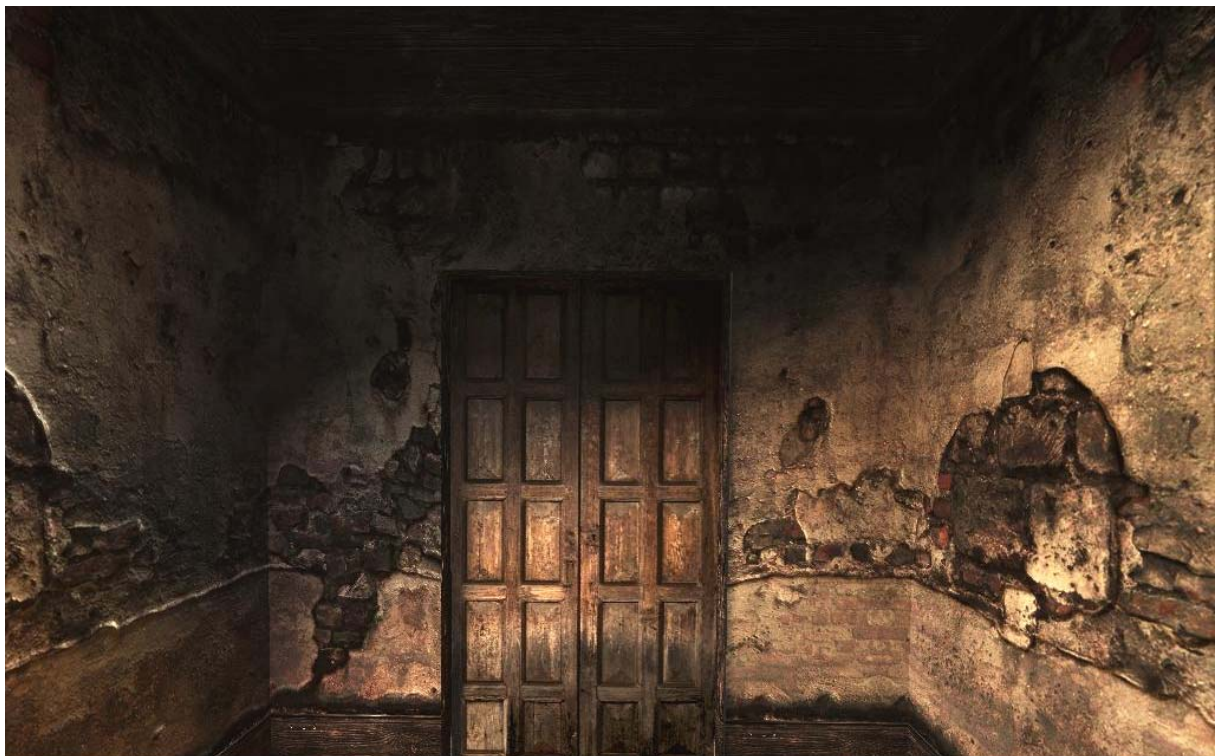
Oh, das Ding, das von der Büste des Gorillakopfes hängt ...
Das ist es, was aus meiner Familiengruft gestohlen wurde!

Wir schauen uns den Gorillakopf an u. sehen dass er ein weiteres Amulettteil an seiner Kette trägt.

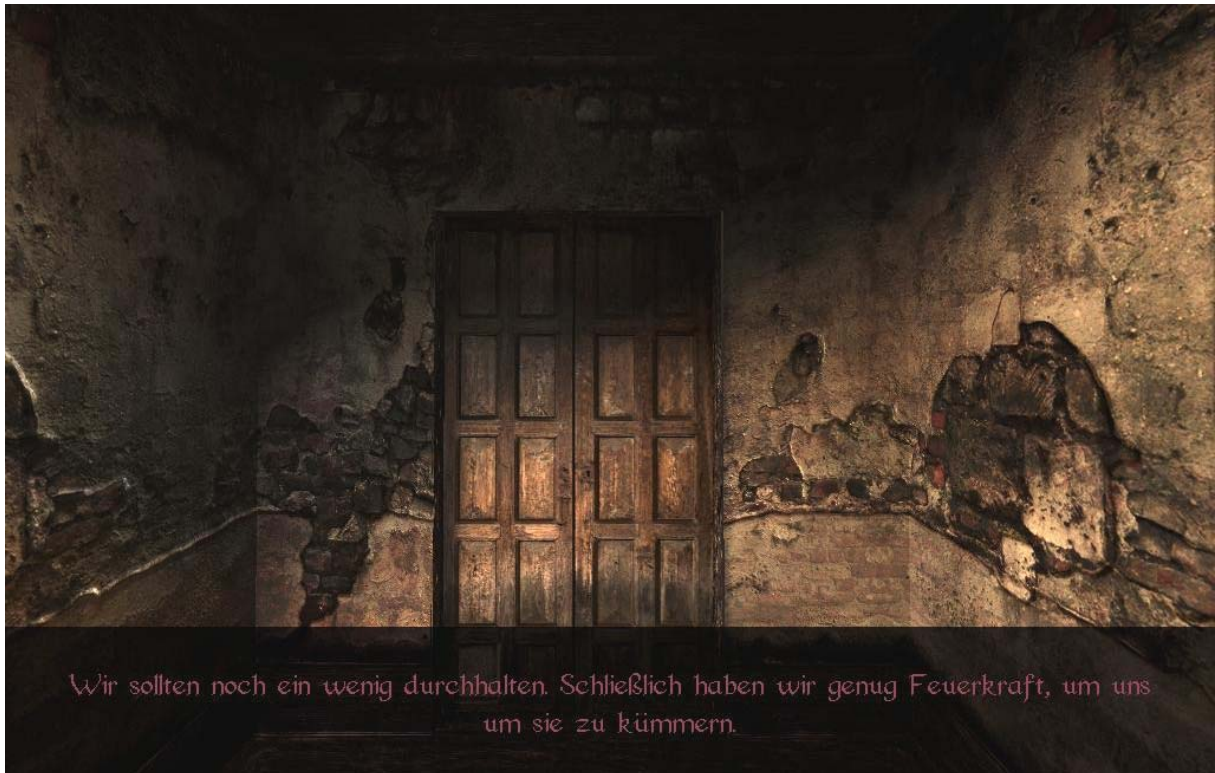


Ein weiterer Teil des mysteriösen Zeichens.

Jetzt nehmen wir ihm das 2. Amulettteil weg, gehen zurück u. kriechen bzw. wollen durch den Mauerdurchbruch. Da hören wir ein Geräusch, drehen uns um u. wir schalten ab!

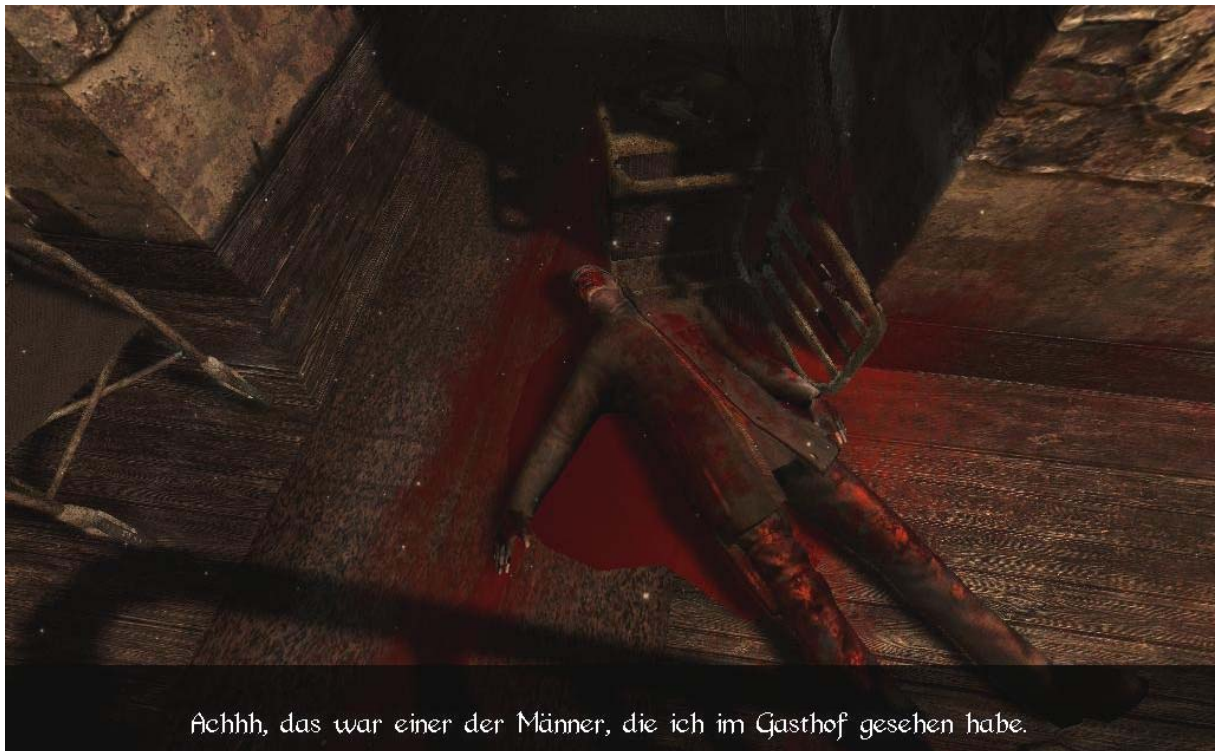


Heh, nicht so laut! Wir haben schon genug Radau gemacht. Du weißt, was passiert, wenn wir nicht aufpassen.



Wir sollten noch ein wenig durchhalten. Schließlich haben wir genug Feuerkraft, um uns um sie zu kümmern.

**Als wir wieder zu uns kommen, können wir ein Gespräch verfolgen u. wollen anschließend den Raum verlassen.
Da hören wir ein fürchterliches Gepolter u. Schreie.
Nachdem wieder etwas Ruhe eingekehrt ist, gehen wir auf den Flur u. finden den Leichnam eines der Grabräuber.**



Achhh, das war einer der Männer, die ich im Gasthof gesehen habe.

**Wir gehen zur Treppe u. finden hier den Anderen u. ein seltsames
metallenes Objekt.**



Ihm scheint die Flucht ebenfalls nicht gelungen zu sein.

Schnell kriechen wir durch den Durchbruch, gehen zurück u. in den Gasthof.

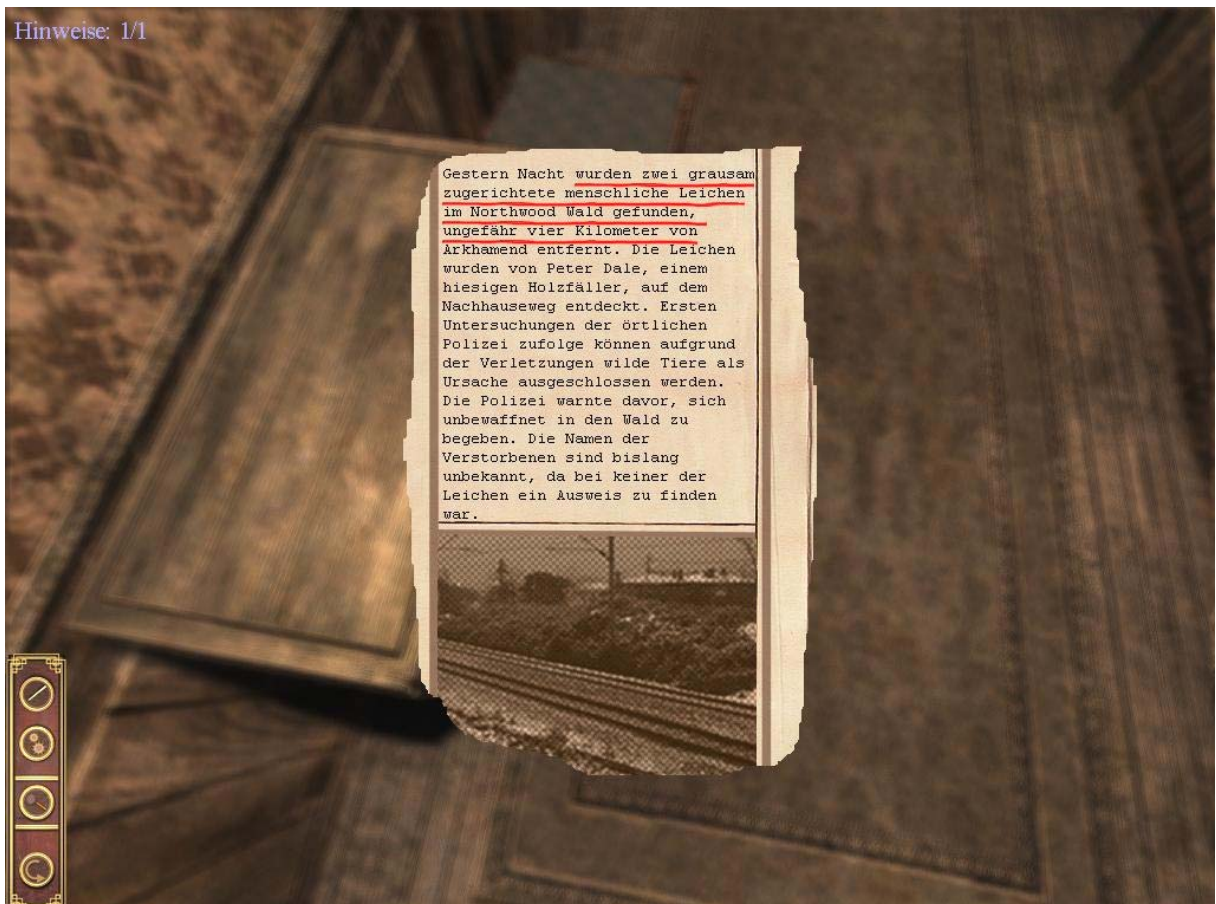


Hier gehen wir, da der Wirt nicht da ist, zum Schlüsselkasten u. nehmen die **Schlüssel für die Zimmer 101 + 201 heraus u. gehen auf den Flur.**



Wir nehmen den Zeitungsausschnitt aus der Schublade, lesen u. markieren ihn.

Hinweise: 1/1

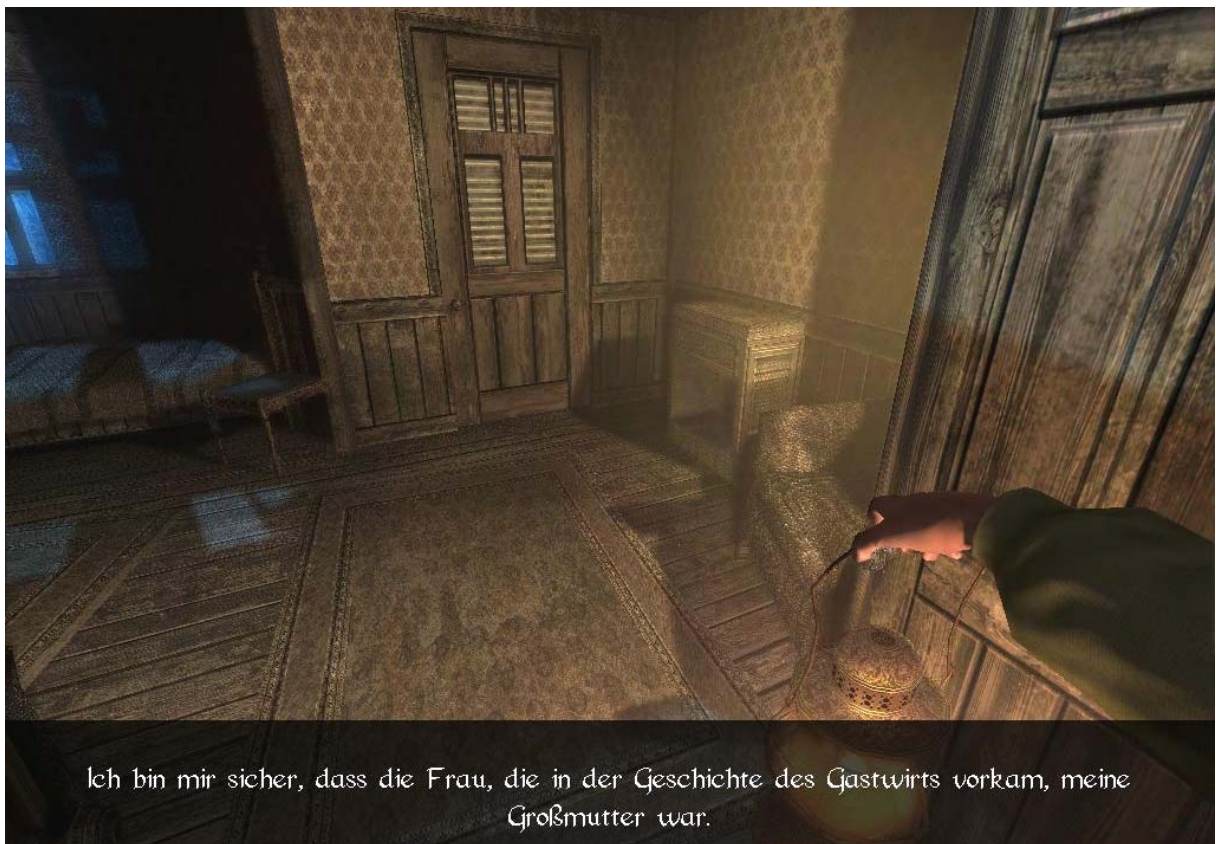


Gestern Nacht wurden zwei grausam zugerichtete menschliche Leichen im Northwood Wald gefunden, ungefähr vier Kilometer von Arkham entfernt. Die Leichen wurden von Peter Dale, einem hiesigen Holzfäller, auf dem Nachhauseweg entdeckt. Ersten Untersuchungen der örtlichen Polizei zufolge können aufgrund der Verletzungen wilde Tiere als Ursache ausgeschlossen werden. Die Polizei warnte davor, sich unbewaffnet in den Wald zu begeben. Die Namen der Verstorbenen sind bislang unbekannt, da bei keiner der Leichen ein Ausweis zu finden war.





Dann öffnen wir Zimmer 101 u. betreten es.



Nun stellen wir das ganze Zimmer auf den Kopf u. finden, nachdem wir das Bett auf die linke Seite befördert haben, u. in die Hocke gegangen sind, eine hohle Stelle unter den Dielenbrettern.



Unter diesem Fußboden scheint eine Aussparung zu sein.

Wir nehmen die Brechstange, die wir im Buchladen gefunden hatten, u. demolieren die Dielenbretter damit!



Bingo, wir haben das 3. Amulettteil gefunden u. können es zusammensetzen.



Nun sind wir im Besitz des **Zeichens der Seelenverwandlung, verlassen das Zimmer u. gehen nach oben zum Zimmer 201.**



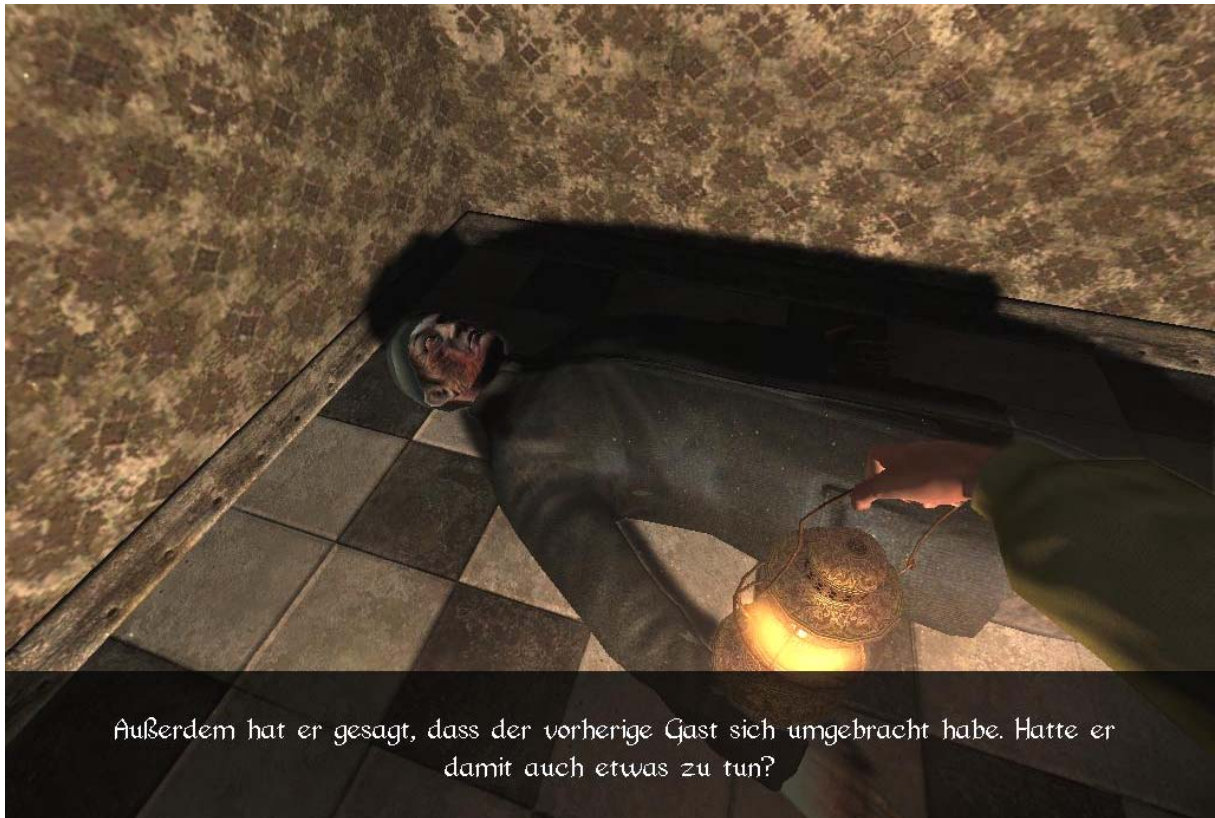
Uhhh, dieses Zimmer stinkt erbärmlich!

Wir öffnen die Tür, uns kommt ein erbärmlicher Gestank entgegen u. wir bemühen unseren Flaschengeist.



Wirst du mir die 'Wahrheit' zeigen?

Er zeigt uns die Wahrheit, indem er die Badezimmertür öffnet.



Im Badezimmer finden wir einen Leichnam, untersuchen ihn u. finden einen **Presseausweis.**



**Was geht hier vor, hat der Wirt uns belogen?
Wir gehen zurück in die Gaststätte, um den Wirt zu befragen.**

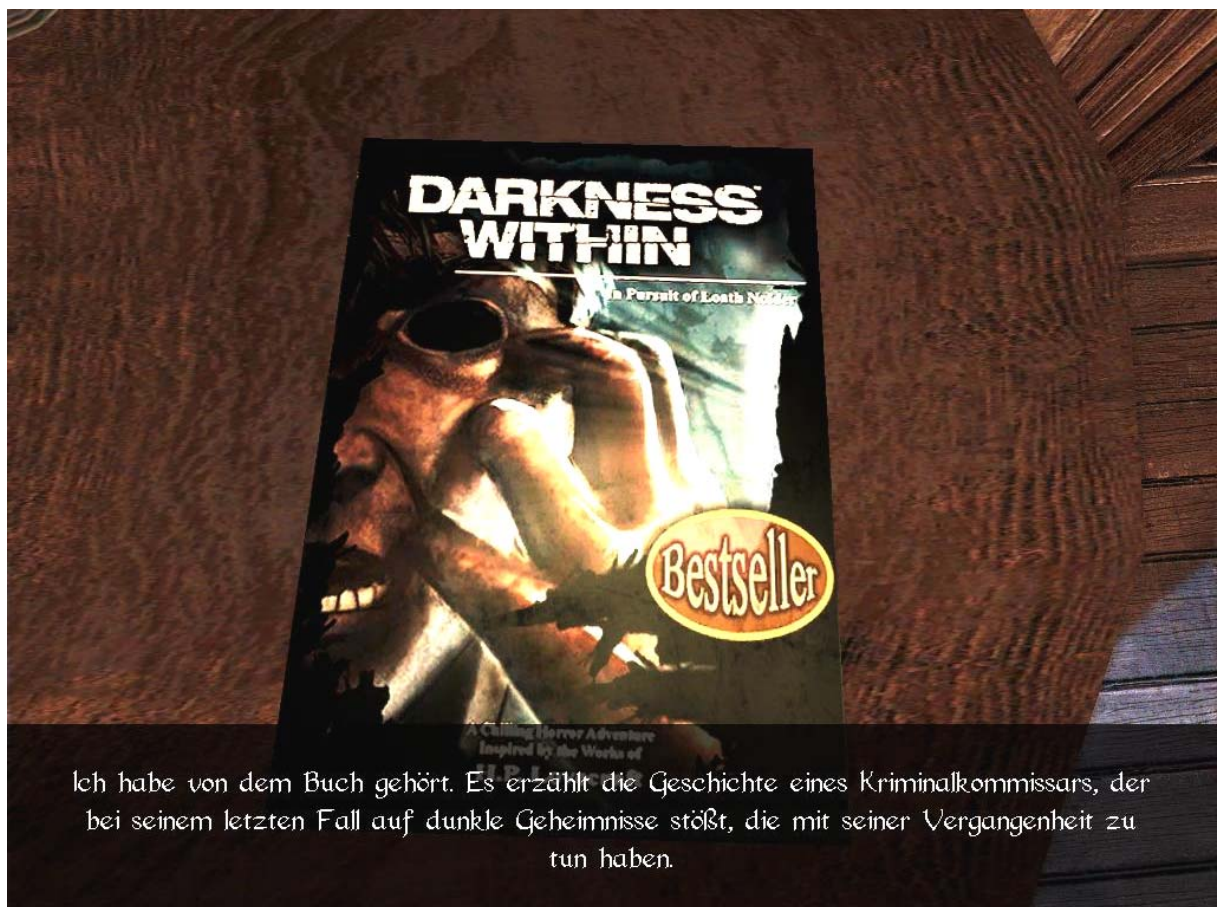
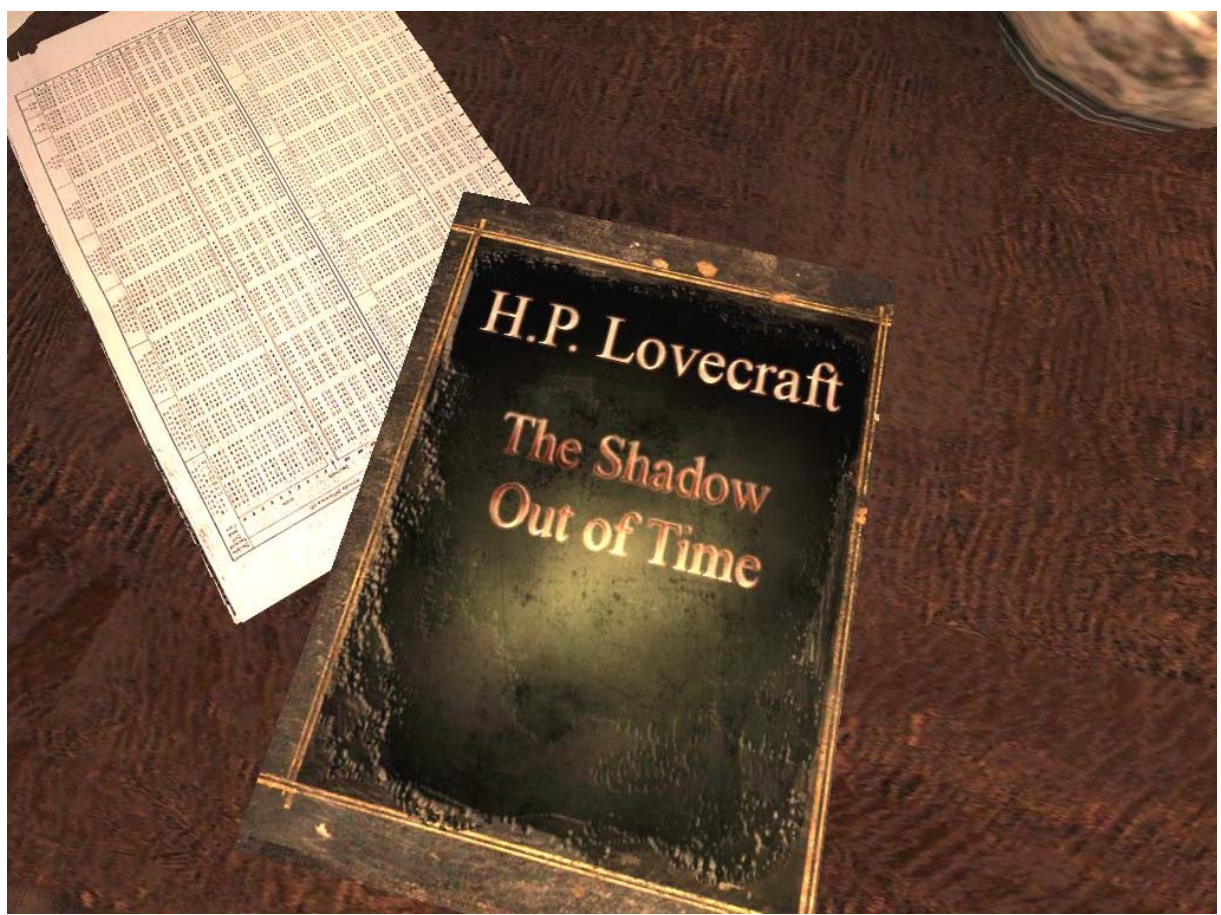


**Dieser ist weder in der Gaststätte noch im Lagerraum zu finden.
Das Einzige, was uns auffällt ist ein komischer Ton hinter
dieser Tür.**

**Ob der Wirt hier wohl heimlich Schnaps braut.
Wir besteigen unser Auto, fahren wieder zu Opas Haus u. gehen
in die Bibliothek.**

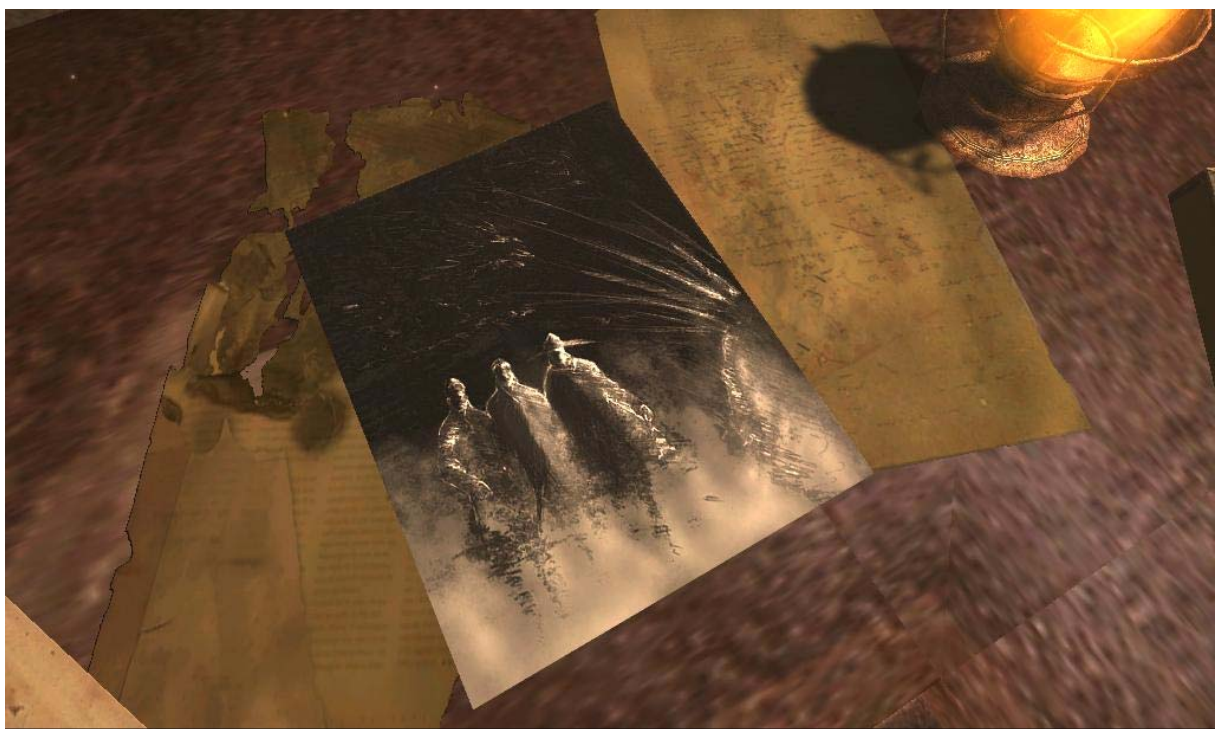


**Hier liegen 2 Bücher auf dem Schreibtisch, die vorher nicht
hier waren.**



Ich habe von dem Buch gehört. Es erzählt die Geschichte eines Kriminalkommissars, der bei seinem letzten Fall auf dunkle Geheimnisse stößt, die mit seiner Vergangenheit zu tun haben.

Nun gehen wir ins „Statuen-Zimmer“ u. bewundern die Zeichnung auf dem Tisch.



Ich glaube, das hier ist eine der Zeichnungen meines Großvaters.

Wir klappern nochmals das ganze Haus ab, finden aber nichts Neues u. gehen zum Brunnen.



Ok, er ist entriegelt.

Mit dem metallenen Objekt des Grabräubers entriegeln wir den Deckel, öffnen ihn u. steigen in den Brunnen.

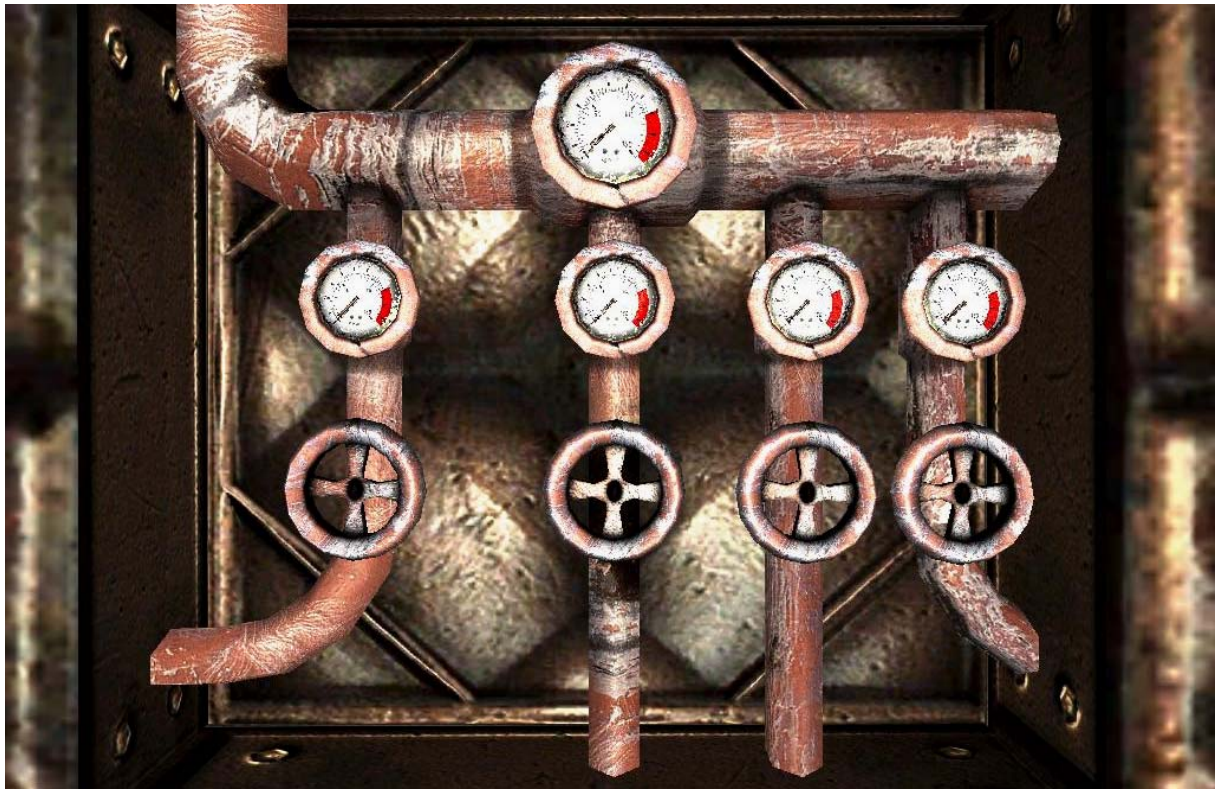


Wie konnte ich einen Sturz aus solcher Höhe überleben?

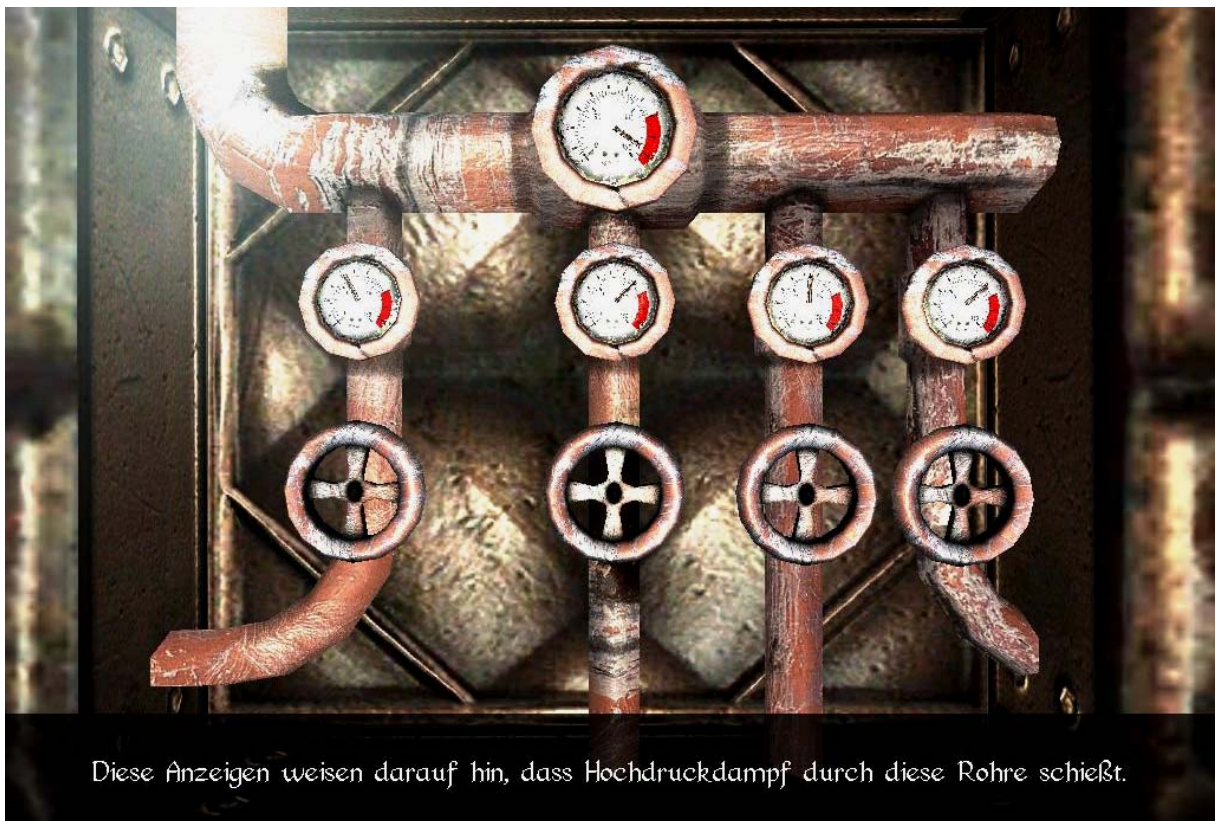
**Auf halber Höhe löst sich die Leiter aus dem Mauerwerk u. wir fallen in den Brunnen.
Wir rappeln uns wieder auf, wundern uns dass wir noch leben u. gehen weiter bis zu einem Fahrstuhl.**



Hier schieben wir die markierte Platte an die Seite.



**Nun sehen wir 4 Ventile u. 5 Manometer u. müssen versuchen,
durch das Verstellen der 4 Ventile einen maximalen Druck
zu erreichen!
Wir betätigen alle Ventile 2x!**



Diese Anzeigen weisen darauf hin, dass Hochdruckdampf durch diese Rohre schießt.

**Da ein Rohr leak ist können wir nicht mehr Druck aufbauen u.
hoffen dass er reicht.**



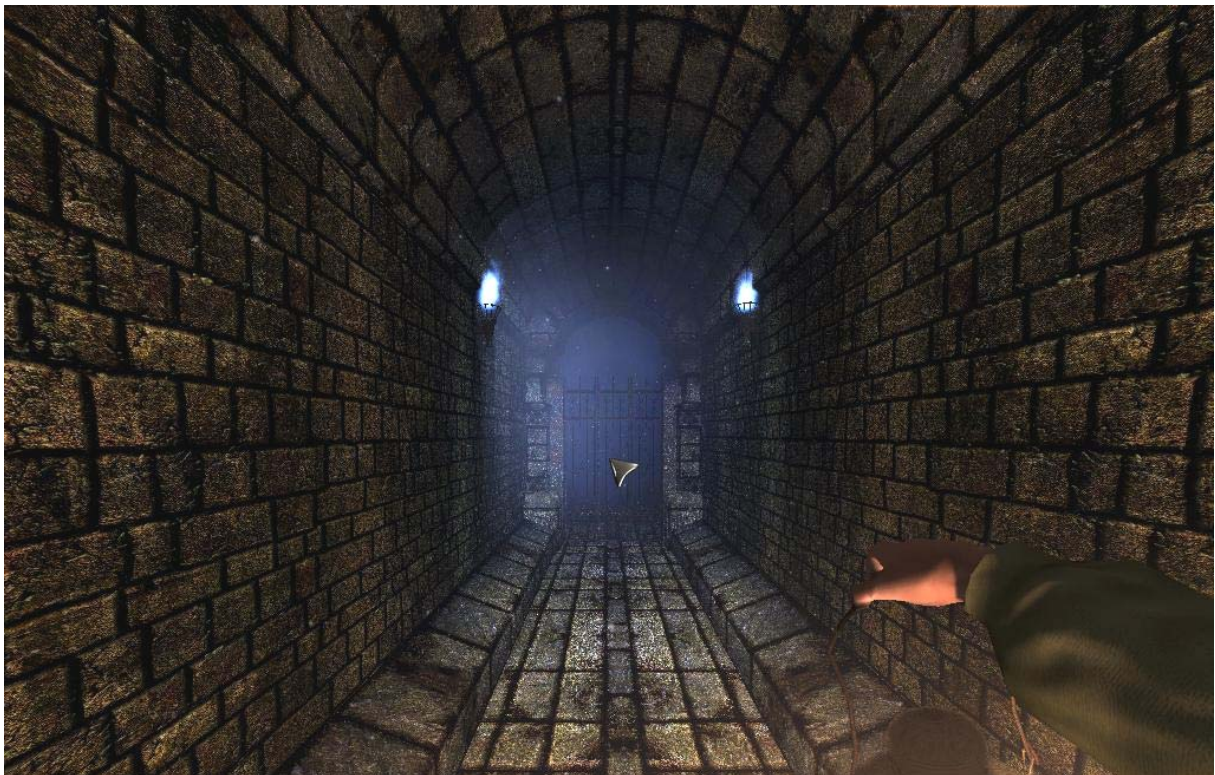
**Nun klicken wir auf die Armaturen, die Fahrstuhltür schließt sich
u. wir fahren ins Ungewisse.**

**Als der Fahrstuhl endlich anhält, öffnen wir die Tür und sehen,
dass wir uns in einem „Unterwassertunnel“ befinden.**





Wir gehen den Gang entlang u. spüren starke Erschütterungen, die eventuell durch ein Erdbeben ausgelöst wurden. Am Ende des Ganges gehen wir durch eine verrostete Eisentür u. sehen etwas weiter ein Gittertor.

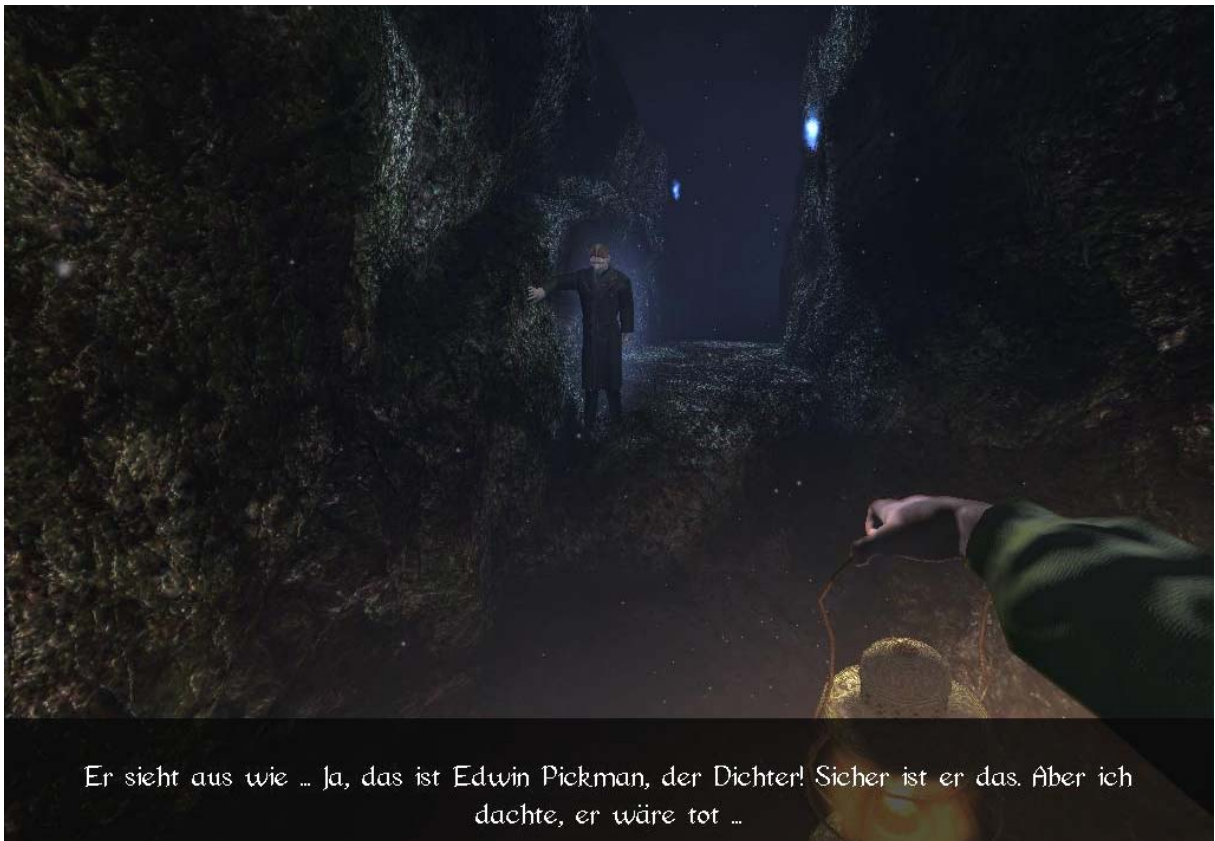


Auch dort gehen wir durch u. wieder erschüttert ein Beben das Gewölbe!



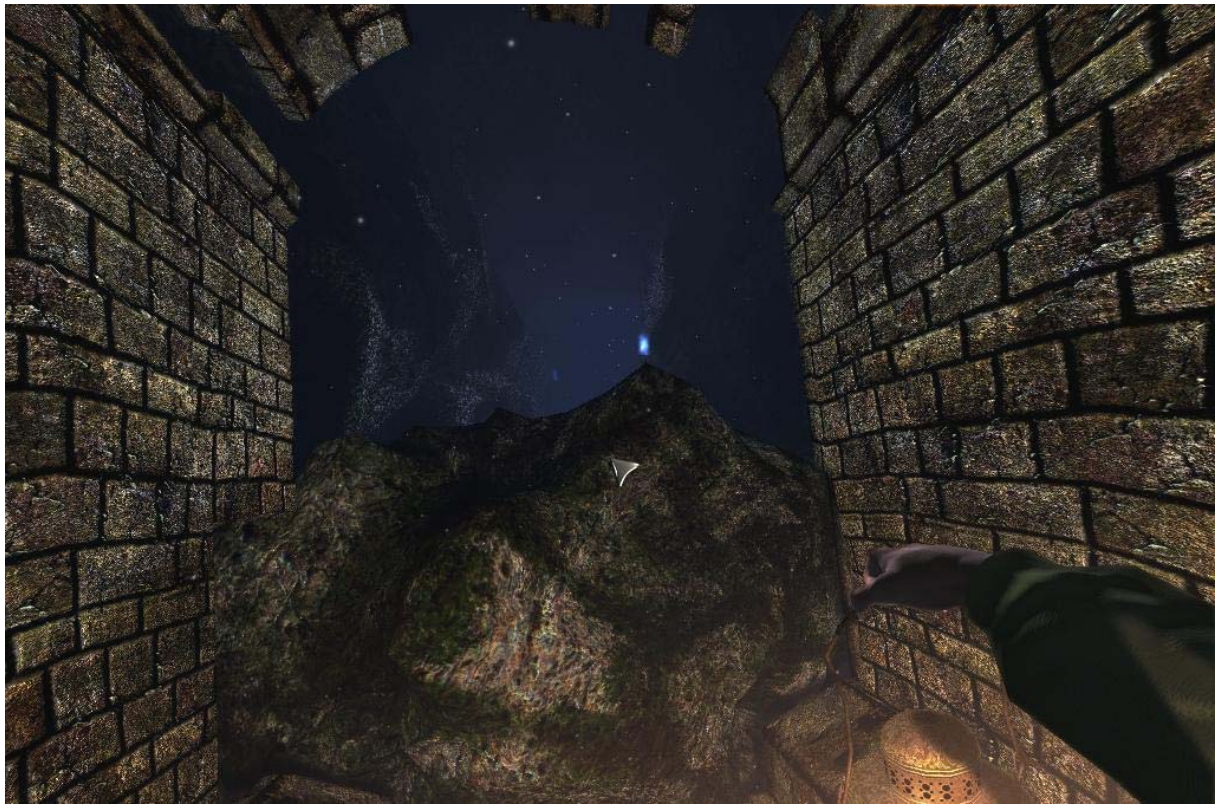
Hier scheint alles in die Brüche zu gehen.

Vorsichtig gehen wir weiter, gehen nach links, sehen den verschollenen Dichter.

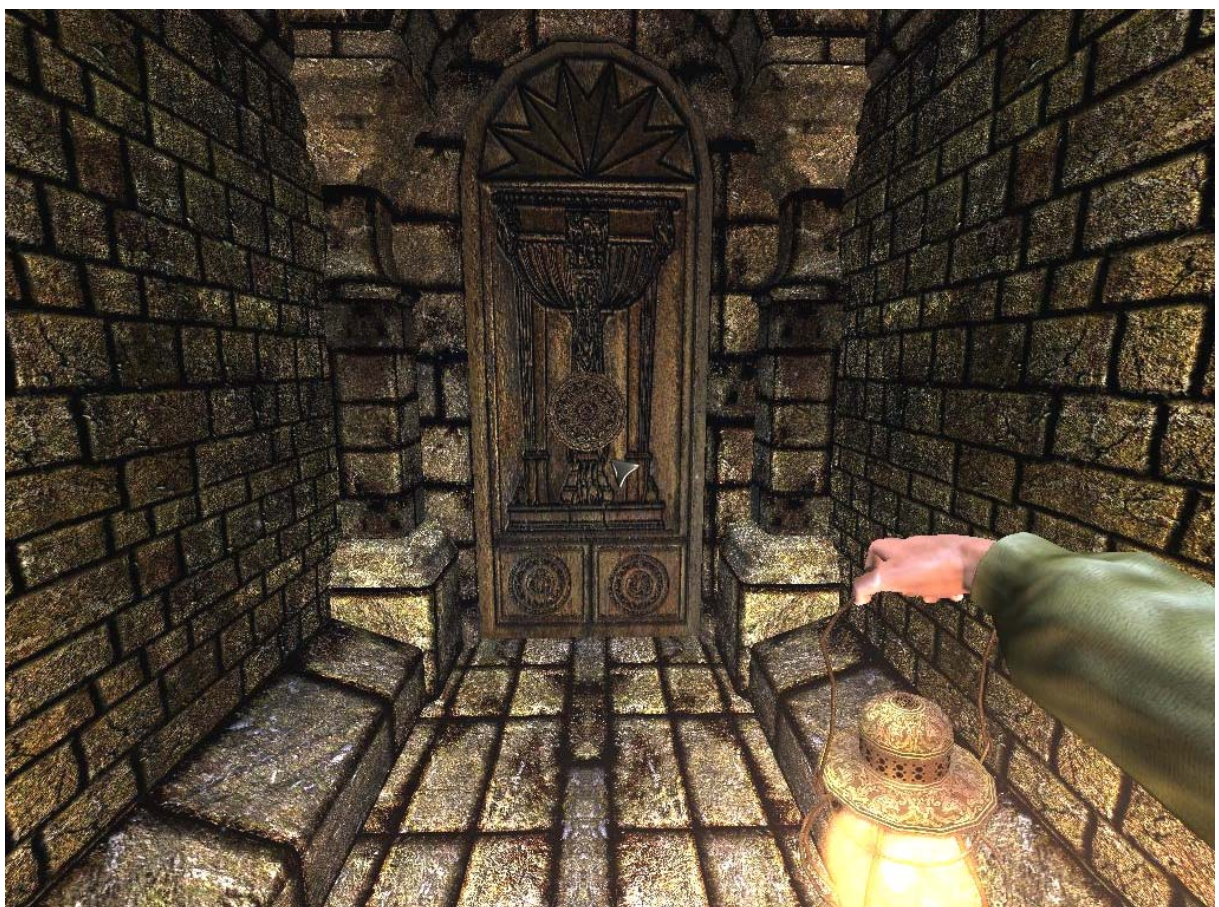


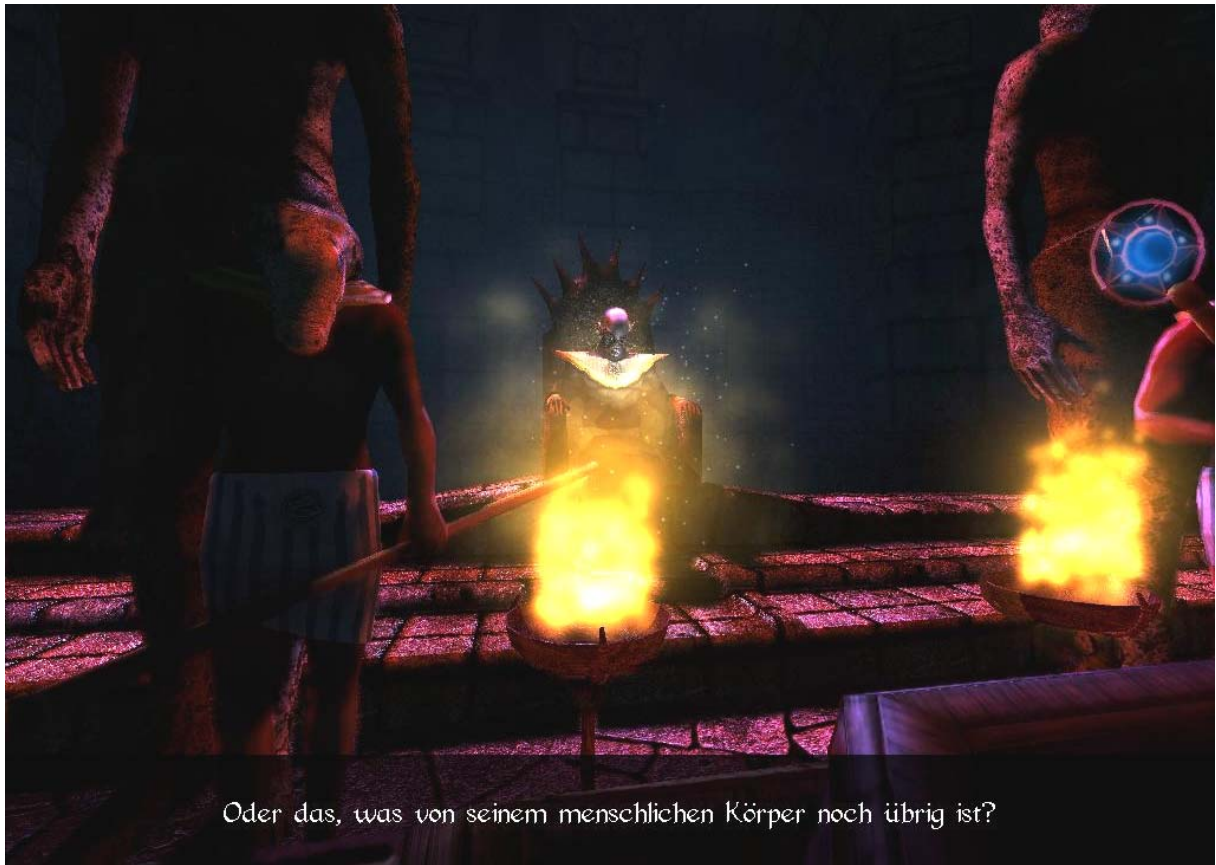
Er sieht aus wie ... Ja, das ist Edwin Pickman, der Dichter! Sicher ist er das. Aber ich dachte, er wäre tot ...

Wir unterhalten, bzw. wollen uns mit ihm unterhalten, aber der Gang wird durch ein weiteres Beben verschüttet!



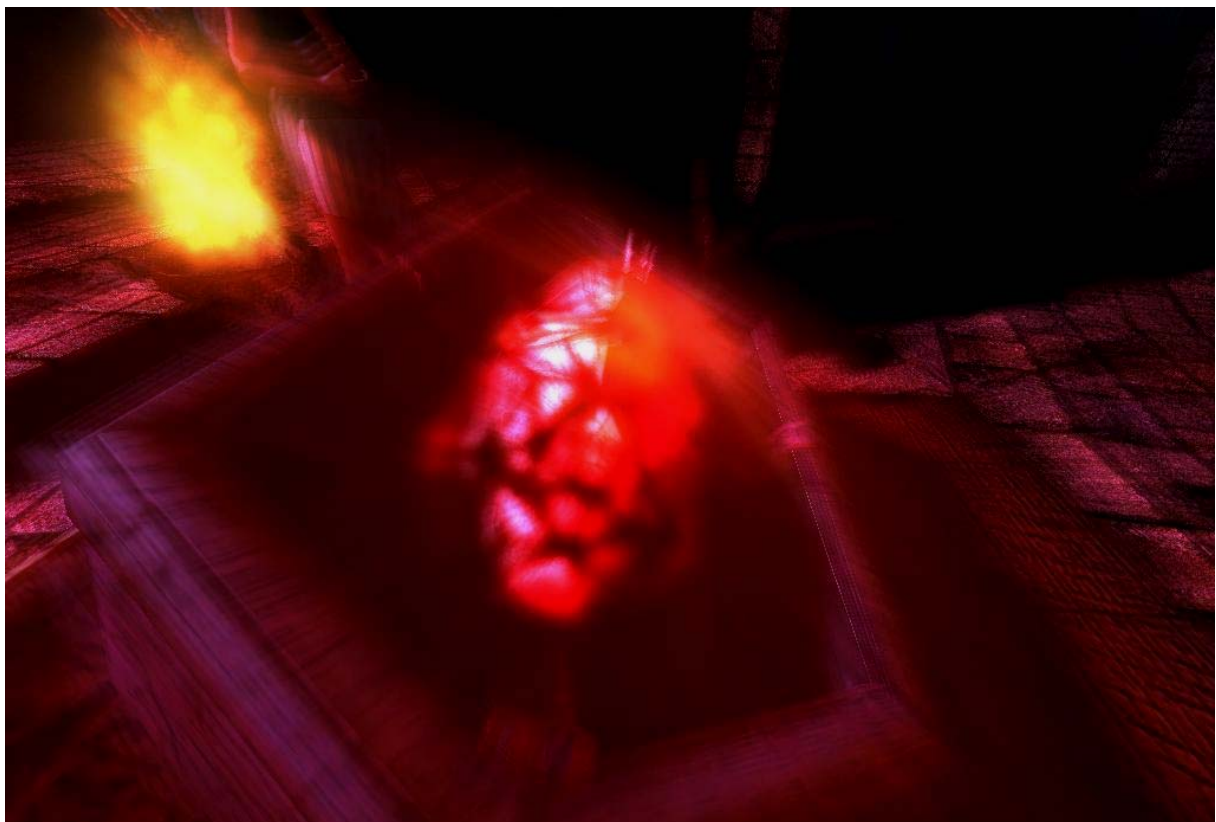
Nun gehen wir wieder zurück, links durch das Gittertor u. stehen vor einer Tür die wir mit unserem Amulett öffnen.





Oder das, was von seinem menschlichen Körper noch übrig ist?

Vor uns sehen wir Loath Nolder u. gehen weiter nach links.



Wir klicken den Stein an u. befinden uns kurzzeitig in der Welt der Kreatur aus dem Brunnen u. reden mit ihr.



Erblicke die unausweichliche Wahrheit.

Wieder zurück können wir uns mit Loath Nolder unterhalten.

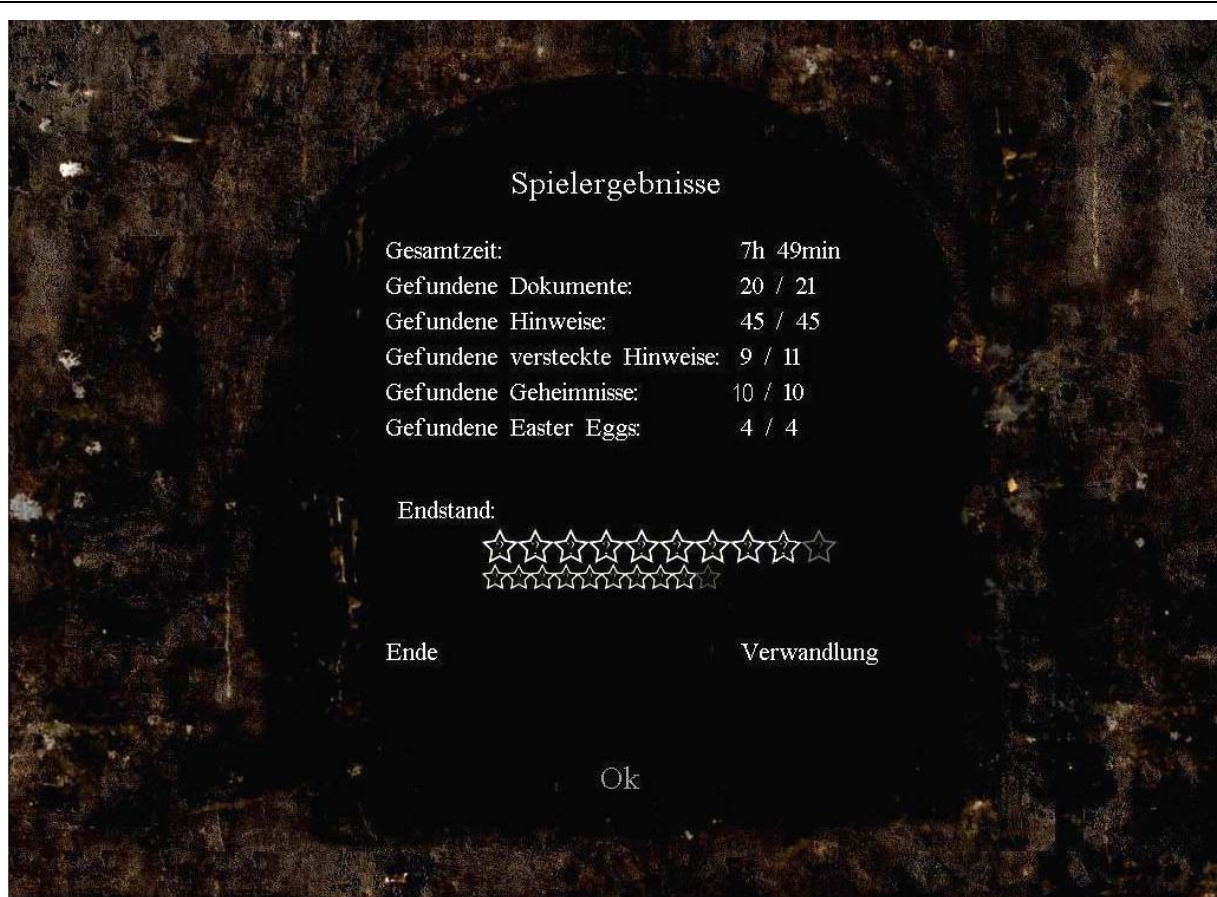


Loath Nolder.

**Danach haben wir 2 Möglichkeiten das Spiel zu beenden.
Die Qual der Wahl überlasse ich Euch.**

ENDE by Locke





Und was habe ich übersehen?

Softwareservice Kratz

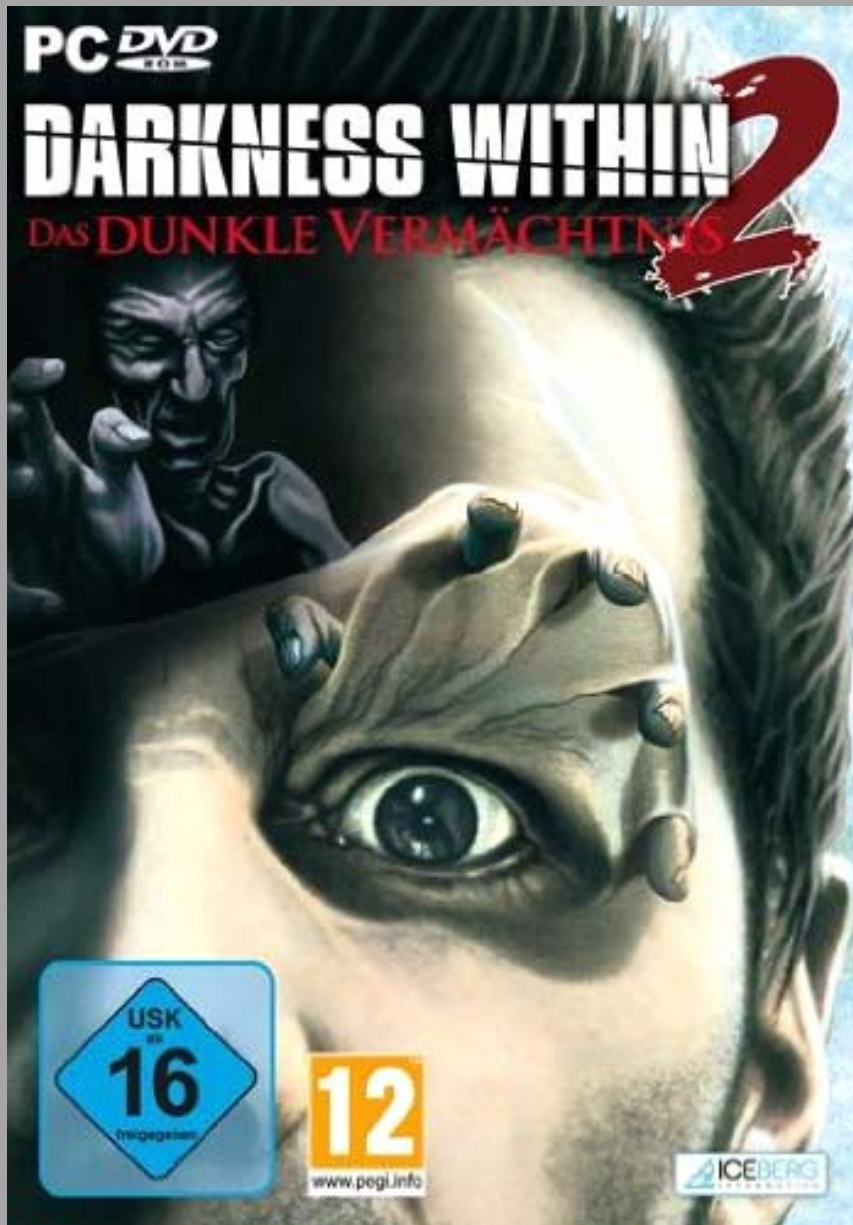
<http://www.gamepad.de>

Wir danken Locke für die Erstellung dieser Lösungshilfe!

In eigener Sache: Wir sind auf Ihre Mithilfe angewiesen, denn auch das Bereitstellen, der Download und die Lösungen kosten uns Geld. Haben Sie diese Lösung kostenlos aus dem Internet heruntergeladen? Dann können Sie uns gerne zur Deckung unserer Kosten ein paar Briefmarken zusenden:

H.L. Kratz Arendsstr. 4, 63075 Offenbach.

Herzlichen Dank!



Zu beziehen, über den Shop oder per Mail, beim

Softwareservice Kratz

<http://www.gamepad.de>