

SCRATCHES

Lösungshilfe by Locke

Wir machen darauf aufmerksam, dass diese Lösung unserem Copyright bzw. dem Copyright des Autors unterliegt und somit ohne Genehmigung nicht auf anderen Homepages oder in schriftlicher Form (auch nicht in Auszügen) in anderen Medien erscheinen darf.

CD ROM & Softwareservice
Kratz

Tag 2



Der zweite Tag in unserem neuen Domizil beginnt mit einem Unwetter, bei dem man keinen Hund vor die Tür jagt. Und wir verspüren auch keine Lust dazu. Wir wollen gerade nach unten gehen, als das Telefon läutet. Es ist **JERRY der uns mitteilt, dass weder für ihn noch dem Elektriker ein kommen möglich ist, da mehrere Straßen gesperrt wurden.**

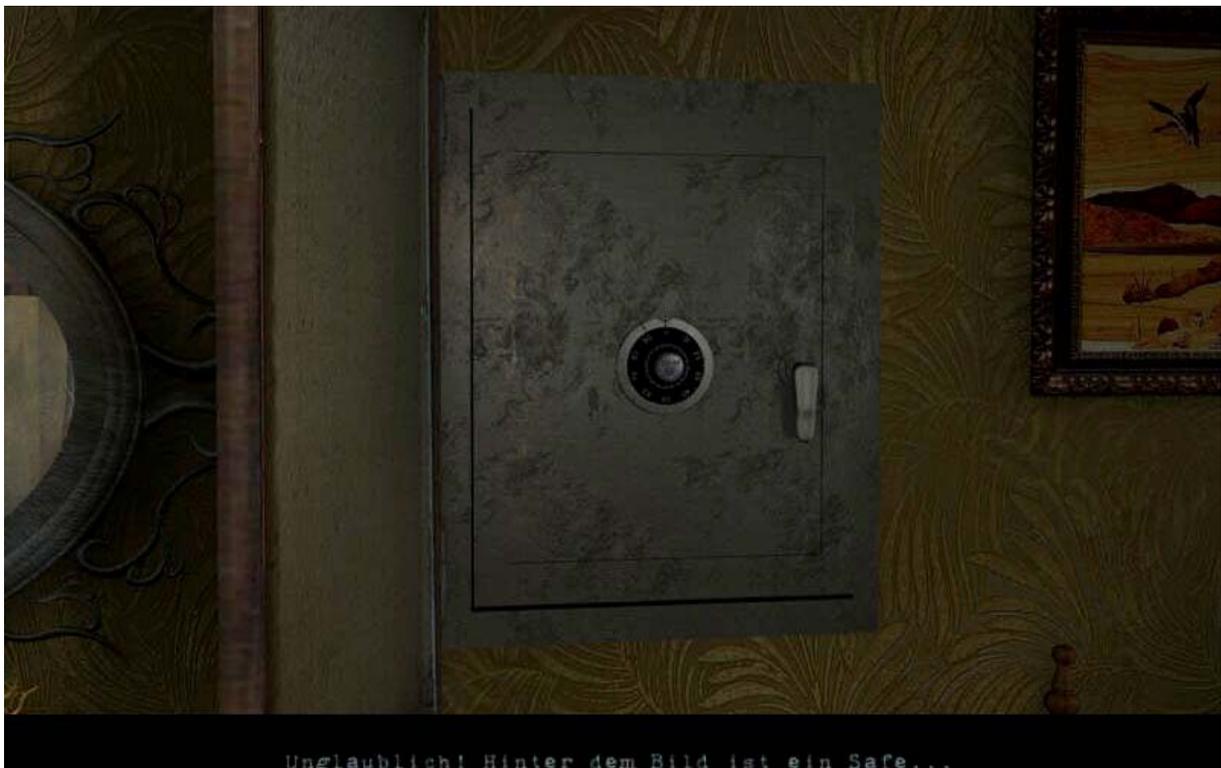
Nun denn, machen wir das Beste daraus u. untersuchen weiter unsere Bleibe.

Wir gehen wieder nach oben u. dort ins Elternschlafzimmer. Hier dominiert ein großes Himmelbett den Raum.

Wir untersuchen alles ganz genau u. finden hinter einem Bild



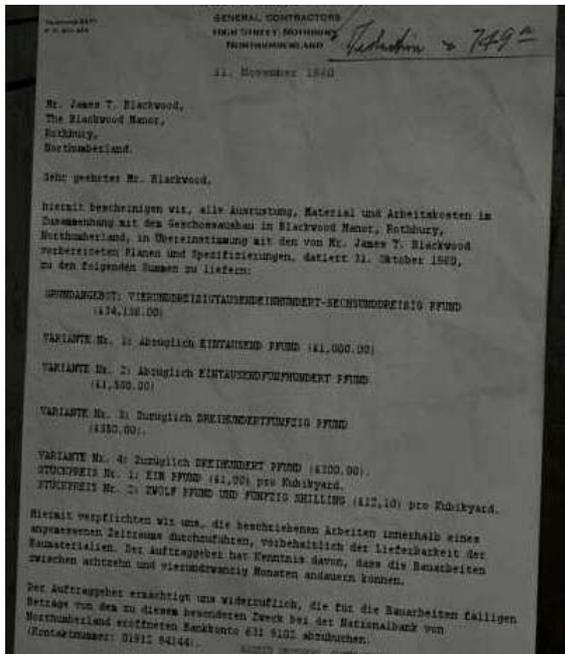
wenn wir die Glaskugel anklicken



einen Safe, von dem wir **JERRY** sofort berichten!
Wir gehen wieder los u. rufen **JERRY** an.

Dieser nennt uns die Kombination **03 2 11**, die wir auch sogleich ausprobieren.

03 2 11. Und ich möchte einen Anteil, falls du irgendwelche teuren Schmucksachen findest.



Wir öffnen den Tresor (geht automatisch), lesen den Ausbaurvertrag u. nehmen einen **Schlüssel** mit.

Dann verlassen wir das Schlafzimmer u. gehen am Ende des Flures (Buntglastür) in ein Badezimmer.



Das einzige was hier brauchbar aussieht, ist ein **Handtuch**, was wir in einer Schublade des Waschtisches finden u. mitnehmen. Hier haben wir alles untersucht u. gehen nun auf den Dachboden, um uns nochmals umzusehen. Aber außer einer **Petroleumlampe**, die wir in der Truhe finden, ist nichts Nützliches hier.

Wir gehen wieder die Holzstiege hinunter u. nach links zur nächsten Tür.

Leider ist sie von innen abgeschlossen u. der Schlüssel steckt noch im Schlüsselloch.



Wir nehmen die **Zeitung, die neben dem Farbpott liegt u. schieben sie unter die Tür, um dann mit dem Bohrer den Schlüssel auf die Zeitung zu befördern.**

Es klappt auch, aber leider ist der Türspalt zu eng u. der Schlüssel bleibt auf der anderen Seite liegen.

Nun kommen wir auf die Idee, es mal mit dem Schlüssel aus dem Safe zu versuchen.

Siehe da, er passt u. wir können das Atelier betreten.



Wir sehen uns die Bilder an u. fragen uns, wer die wohl gemalt haben könnte.

Auf dem Tisch liegen einige Baupläne die wir uns ansehen u. feststellen, dass es einen Raum neben dem Elternschlafzimmer geben muss!
Aber warum wurde er unzugänglich gemacht?



Wir sehen uns weiter um u. nehmen noch einen **Schlüssel** u. einen **Dosendeckel** mit.



Und den **Hammer**, der auf dem Hocker liegt, stecken wir ebenfalls ein u. gehen in den Nebenraum.

Wir entdecken ein, von der Decke baumelndes **Seil**, welches mit dem Messer abgeschnitten u. mitgenommen wird.



Dann klettern wir die Leiter weiter hoch u. entdecken ein **Ölkännchen**, was sich noch mal als wertvoll erweisen könnte. Daneben steht ein verdreckter Kanister den wir mit dem Handtuch reinigen u. anbohren.



Dann halten wir unsere Lampe darunter u. füllen sie etwas auf!

Nun gehen wir zurück, um den Geheimraum zu suchen.

Wir entfernen links der Tür des Elternschlafzimmers, mit dem Messer, die Tapete.

Nun können wir eine zugemauerte Tür entdecken, aber nicht einschlagen.



Dann müssen wir uns eben etwas Neues einfallen lassen, denken wir u. gehen nach oben u. versuchen von außen die Sache anzugehen.

Wir gehen an der Ateliertür vorbei u. rechts die schmale Steintreppe nach oben.



Wir sehen einen Riss in der Mauer, in den wir, mit dem Hammer ein Loch schlagen.

Dann befestigen wir das Seil an der Lampe u. stecken es hindurch. Nun gehen wir etwas nach unten u. öffnen das Fenster.



Wir sehen oben rechts das Seil hängen u. ziehen es vors Fenster. Dann ringen wir uns durch, klettern aus dem Fenster u. seilen uns bis zum Fenster des geheimen Raumes ab.



Neugierig wie wir sind, sehen wir uns erst mal im Zimmer um.

In der Schublade der Kommode entdecken wir eine Geburtsurkunde, die wir studieren.



Was mag wohl aus dem Kind, welches am **7. August 1961** geboren wurde, geworden sein u. warum wurde sein Zimmer zugemauert. Je mehr wir darüber nachdenken, desto mehr Fragen stellen sich uns.



Im Puppenwagen, sowie auf dem Fußboden, liegen Bauklötze mit Buchstaben u. dazugehörigen Zahlen!



R = 5, O = 9, B = 0, I = 9, N = 7

Wenn wir die Buchstaben ordnen, erhalten wir den Vornamen des Kindes, nämlich **ROBIN**.

Und als Zweites, die Zahlenfolge:

59097

Mit dem Namen der Eltern: **James** u. **Lydia Blackwood**, dem Geburtsdatum u. Namen des Kindes, müsste es doch möglich sein noch mehr zu erfahren.

Wir steigen auf den Dachboden, um dort wieder in alten Zeitungen zu kramen!

SOFTWARESERVICIE KRATZ

Arendsstr. 4

63075 Offenbach

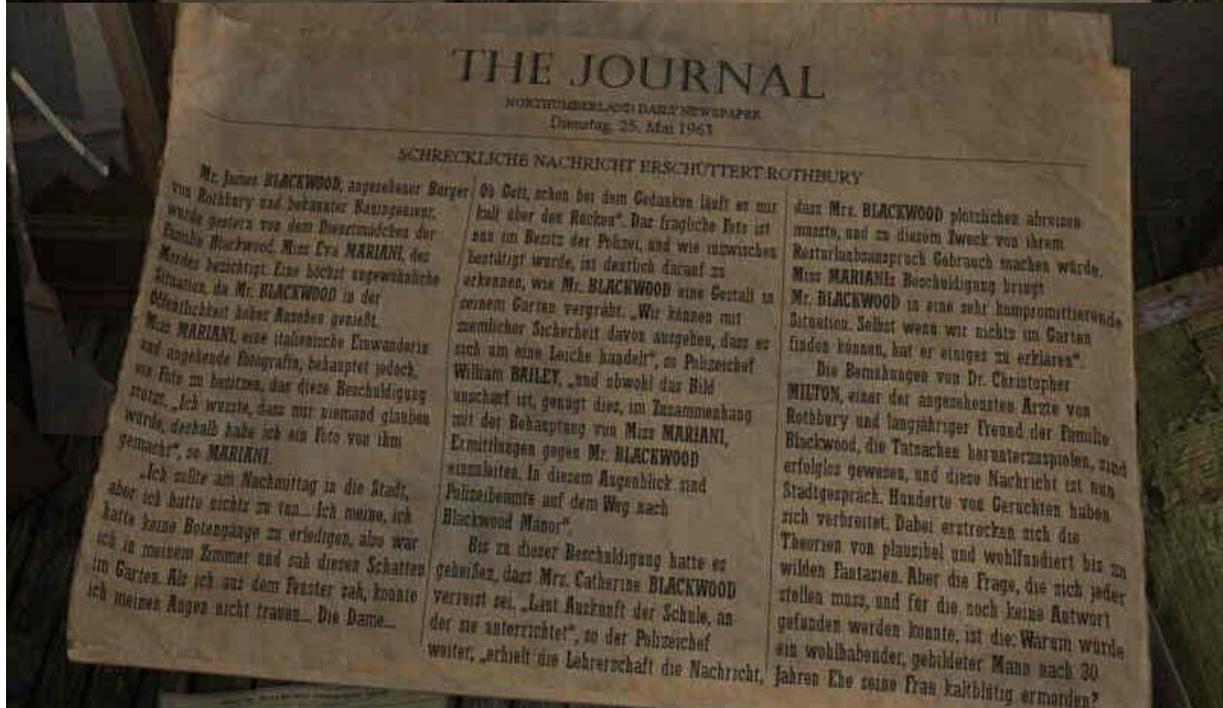
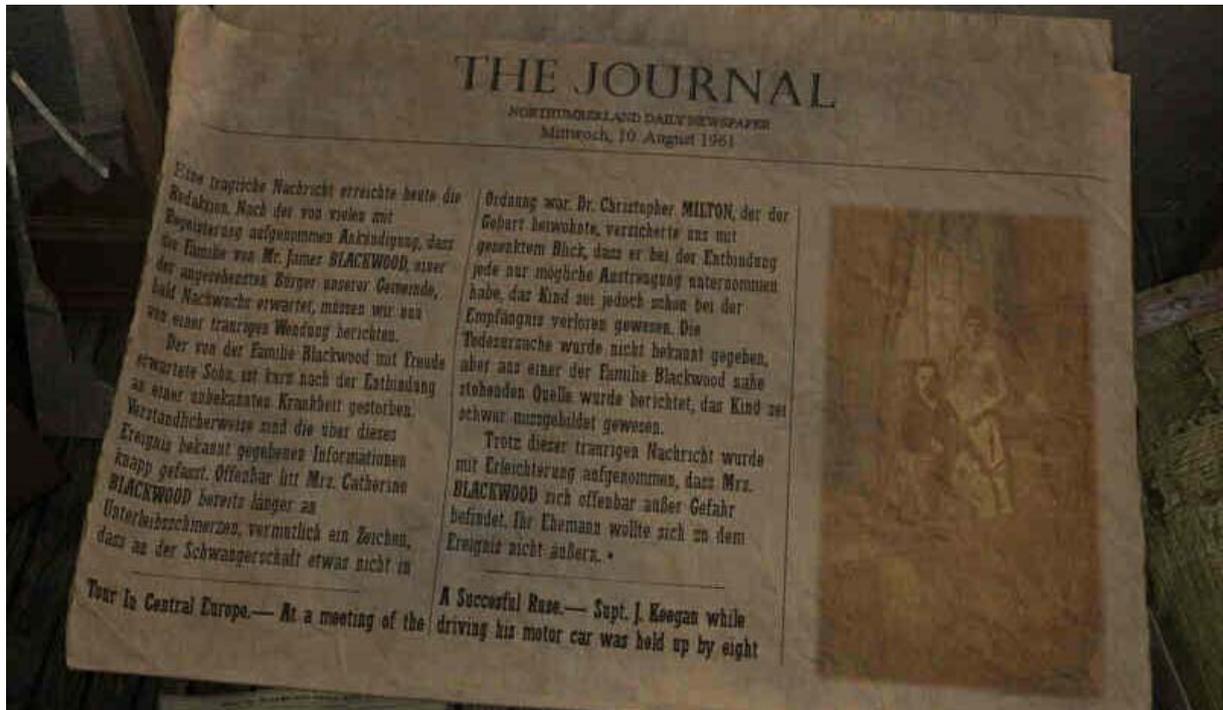
Hotline: 069-869499

<http://www.gamepad.de>

lk@gamepad.de

Schauen Sie doch mal auf unserer Page nach günstiger Spielesoftware im SHOP!

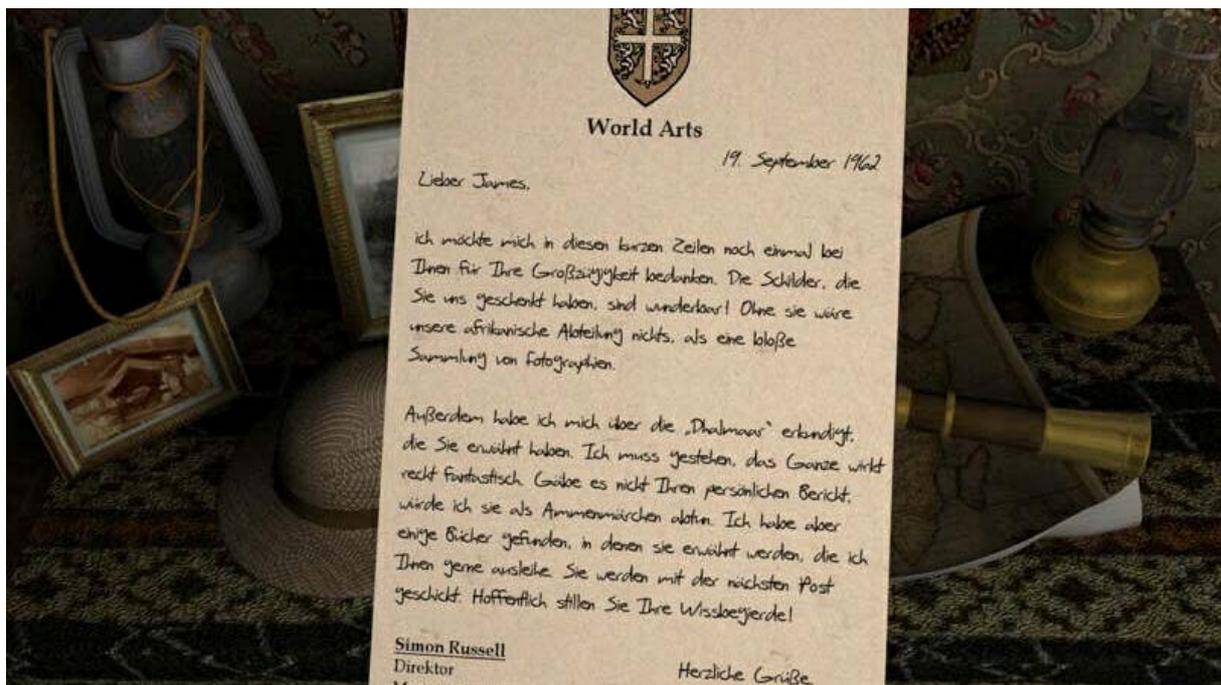
*Das Spiel kann auch bezogen werden über den SHOP auf
<http://www.gamepad.de>*



**Nach kurzer Suche werden wir auch fündig.
Wie wir in der Zeitung lesen können, ist das Kind bei der Geburt
verstorben.
Irgendwie können wir den Zeitungsberichten keinen Glauben
schenken u. beschließen unsere Nachforschungen auszudehnen.
Wir gehen wieder zurück u. in den Raum mit den
Kunstgegenständen.**



Hier sehen wir uns gründlich um u. finden links, unter einem Tropenhelm, einen Brief.



**Dann widmen wir uns der Vitrine mit den Stoßzähnen.
Sie hat einen Griff, um sie bewegen zu können, was aber nicht geht.
Wir entfernen, mit Hilfe des Messers, die Abdeckung der Räder.
Nun nehmen wir die Ölkanne u. ölen beide Räder.**



Nun können wir die Vitrine verschieben u. sehen eine mit Brettern vernagelte Tür!

Es ist die, welche wir in unserem ersten Traum gesehen hatten!



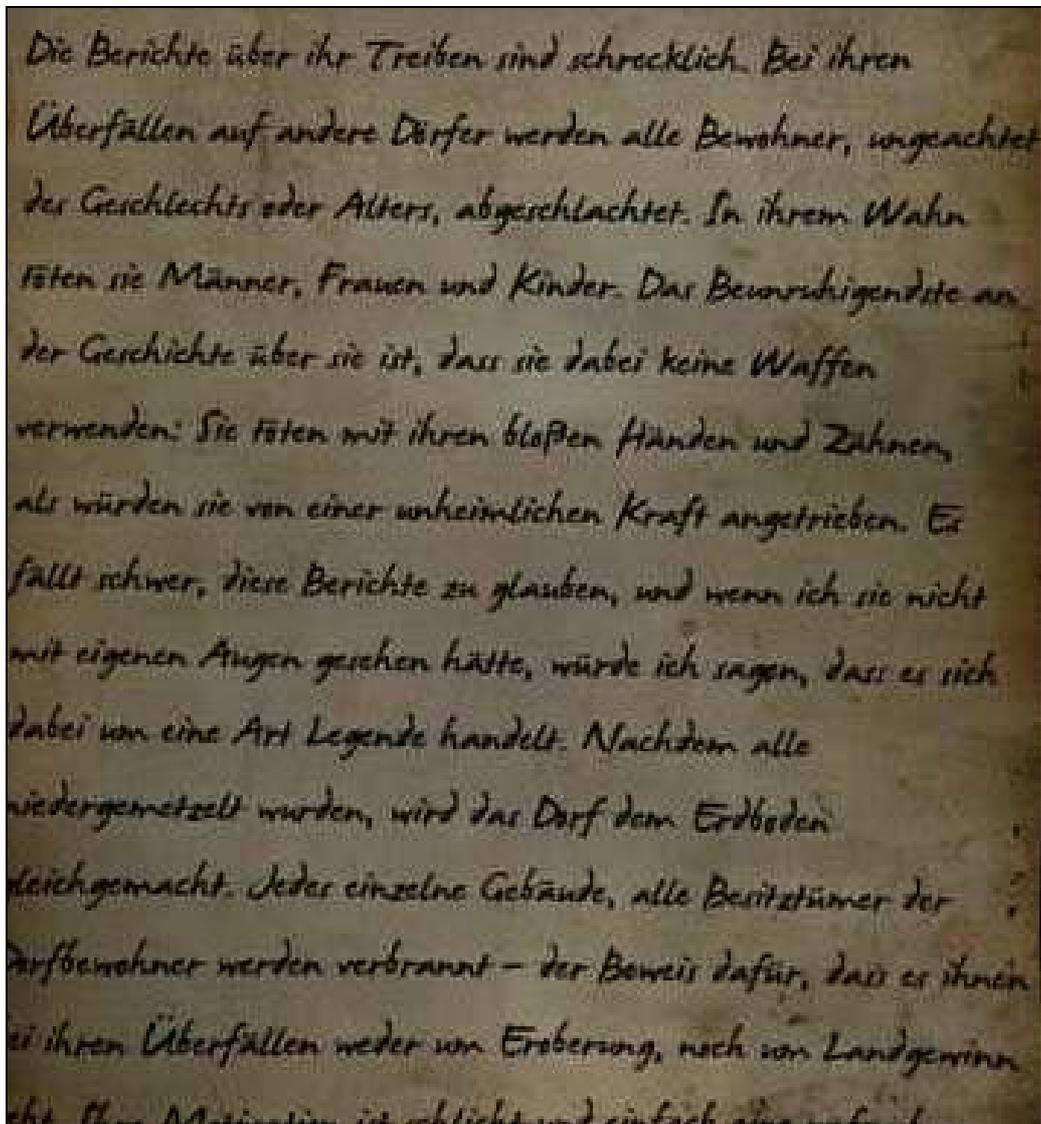
Wir gehen hin u. entfernen, mit Hilfe des Hammers, die Bretter u. betreten den Raum.

Hier ist es reichlich finster, also zünden wir unsere Petroleumlampe an.

Dann entfernen wir die Bambusstangen vom Fenster u. machen unsere Lampe wieder aus.

Vor uns sehen wir eine große Maske, deren Anblick uns erschauern lässt!

In der linken Ecke liegen Briefe, die wir lesen aber, **noch nicht, verstehen!**



Die Berichte über ihr Treiben sind schrecklich. Bei ihren Überfällen auf andere Dörfer werden alle Bewohner, ungeachtet des Geschlechts oder Alters, abgeschlachtet. In ihrem Wahn töten sie Männer, Frauen und Kinder. Das Bewundernswürdigste an der Geschichte über sie ist, dass sie dabei keine Waffen verwenden: Sie töten mit ihren bloßen Händen und Zähnen, als würden sie von einer unheimlichen Kraft angetrieben. Es fällt schwer, diese Berichte zu glauben, und wenn ich sie nicht mit eigenen Augen gesehen hätte, würde ich sagen, dass es sich dabei um eine Art Legende handelt. Nachdem alle niedergemetzelt wurden, wird das Dorf dem Erdboden gleichgemacht. Jedes einzelne Gebäude, alle Besitztümer der Dorfbewohner werden verbrannt – der Beweis dafür, dass es ihnen bei ihren Überfällen weder um Eroberung, noch um Landgewinn geht. (Der Maximismus ist schlicht und einfach eine unheimliche)

Langsam wird es uns unheimlich u. wir verlassen den gastlichen Ort, um noch etwas zu arbeiten.

Doch wir kriegen nichts Vernünftiges aufs Papier u. beschließen **JERRY anzurufen u. ihm Rapport zu erstatten.**

Sehr aufmunternd war das Gespräch nun wirklich nicht u. wir beschließen ins Bett zu gehen,

Nur leider ist unsere Nachtruhe nicht von langer Dauer, denn irgendwas ist hier passiert, aber was u. wo?

Wir machen uns auf die Suche u. sehen in der ehemals versperrten Kammer, eine merkwürdige Veränderung!



**Die Maske liegt am Boden u. gibt den Blick auf ?????, frei!
Das Rätsel können wir jetzt nicht lösen, also beschließen wir
wieder ins Bett zu gehen.
Wir verlassen die Kammer und**



**..... was war das?
Auch das werden wir heute nicht ergründen können, also
versuchen wir wieder zu schlafen.**

**Aber das war wohl nichts, denn wie in der letzten Nacht werden wir durch ein lautes Kratzen geweckt.
Wir stehen auf, gehen in den Keller u. stecken unsere Petroleumlampe an.**



Das merkwürdige Kratzgeräusch scheint aus dem Heizkessel zu kommen, also öffnen wir ihn u. kriechen hinein.



Der ganze Kessel ist also nur Tarnung, denn am Ende befindet sich ein großer Mauerdurchbruch.

Als wir die Öffnung genauer untersuchen wollen huscht ein Schatten am Gitter vorbei.

Nun reicht es aber wirklich für heute, denken wir, und gehen endgültig ins Bett.

ENDE von Tag 2

Wir danken dem Autor für die Genehmigung zur Veröffentlichung auf gamepad.de.

CD ROM & Softwareservice
Kratz

Arendsstr. 4
63075 Offenbach
Hotline: 069-869499
<http://www.gamepad.de>
lk@gamepad.de

Schauen Sie doch mal auf unserer Page nach günstiger Spielesoftware im SHOP!

Wir machen darauf aufmerksam, dass diese Lösung unserem Copyright bzw. dem Copyright der Autorin unterliegt und somit ohne Genehmigung nicht auf anderen Homepages oder in schriftlicher Form (auch nicht in Auszügen) in anderen Medien erscheinen darf. Da in letzter Zeit immer wieder dagegen verstoßen wird, bitten wir dringend um Beachtung!

In eigener Sache: Wir sind auf Ihre Mithilfe angewiesen, denn auch das Bereitstellen, der Download von Ihnen und die Erstellung von Lösungen kostet uns Geld. Wer diese Lösung kostenlos aus dem Internet erhalten hat, der kann uns gerne zur Deckung unserer Kosten ein paar Briefmarken senden (L. Kratz - Arendsstr. 4 - 63075 Offenbach).