

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

<http://www.gamepad.de>

Tag 3



**Endlich ist das Sauwetter zuende u. die Sonne scheint.
Und wir wollen heute endgültig das Geheimnis von Blackwood Manor lüften.
Da es im Haus kalt u. die Heizung unbrauchbar ist, machen wir
zuerst ein gemütliches Feuerchen an**

Bevor wir an die frische Luft gehen wollen wir mal mit **JERRY** sprechen.

JERRY möchte uns von unserem Plan abbringen, was wir aber ablehnen, da wir viel zu neugierig sind.

Nun aber ab an die frische Luft.

Wir gehen zur Garage, öffnen sie und schauen uns um.



Aus der Werkzeugkiste nehmen wir einen **Schraubendreher** u. eine **Kombizange** mit.

Am rechten Bein der Werkbank steht ein herrenloser **Kuhfuß**.

Wir sehen uns noch etwas um u. verlassen die Garage und gehen wieder ins Haus u. hier ins Elternschlafzimmer.



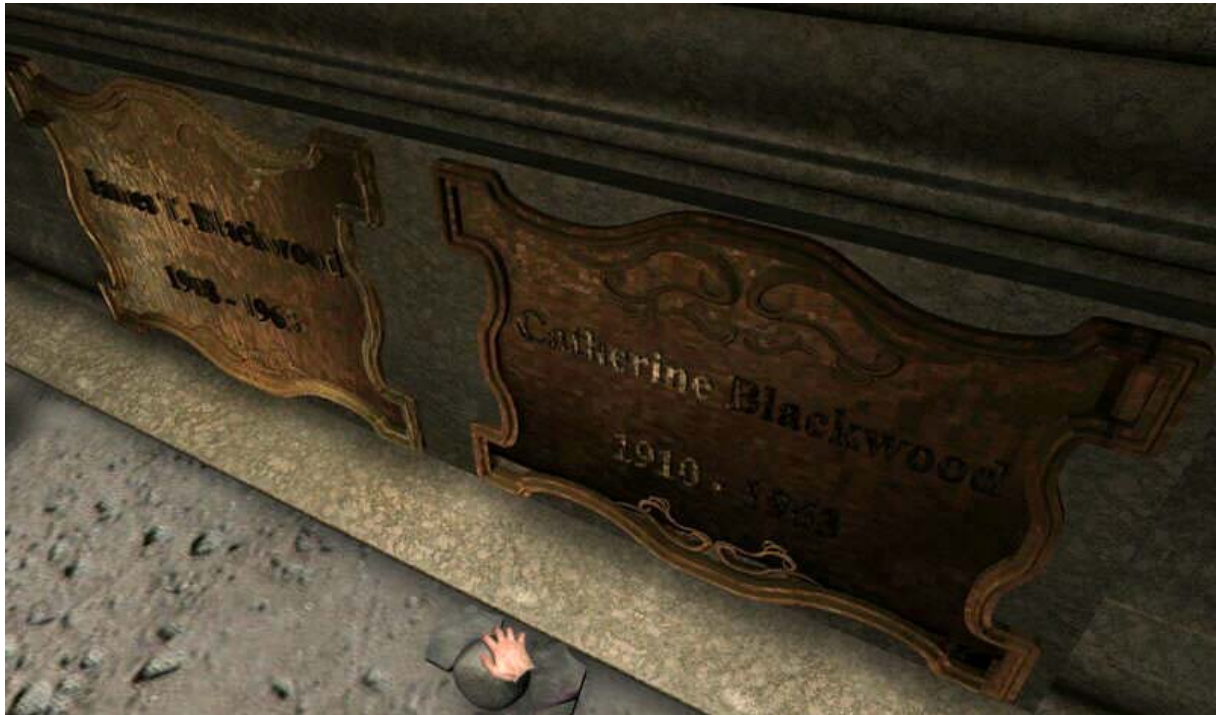
Hier war uns schon, bei unserem ersten Besuch ein kleiner, drehbarer **Spiegel** aufgefallen.
Den befreien wir jetzt, mit Hilfe des Schraubendrehers, aus seinem Gestell.
Da wir nun Werkzeug haben, gehen wir in den Keller um die Wasserversorgung wieder herzustellen.



Mit Hilfe des Kuhfusses u. des Hammers gelingt es uns auch.
Wir gehen in die Küche u. wollen unser Werk kontrollieren, aber es scheint noch ein Leitungsproblem zu geben!
Von der Küche aus benutzen wir nun den Gartenausgang u. gehen zur Krypta.



**Den Draht schneiden wir mit der Zange durch u. treten ein.
Ein kalter Schauer läuft uns, beim Anblick der Särge, über den Rücken.
Wir sind neugierig wer da wohl wohnen mag u. sehen uns die Namensschilder der Särge an.**



**Den Stein, vor dem Sarg, stecken wir uns ein.
Wir öffnen die Särge, im unteren liegt ein stark verwester Leichnam u. der obere ist komischerweise leer!
Wir gehen in den Keller, um uns auch dort umzusehen.
Hier fällt uns ein kleiner Sarg auf, aber es ist zu dunkel, um Näheres erkennen zu können.
Wir beschließen ein Bleiglasfenster, in der Kuppel, einzuwerfen.
Leider treffen wir nicht beim ersten Mal, holen uns den Stein wieder (unten links in der Ecke) u. versuchen es nochmals.
Diesmal klappt es u. wir müssen nur noch die Lichtstrahlen, in den Keller, umlenken.**



Dazu nehmen wir den Spiegel, befestigen Draht daran u. hängen unsere Konstruktion an den Leuchter.



Nun können wir auch das Schild lesen auf dem merkwürdigerweise nur ein **R** zu sehen ist!

Das müsste also **ROBINS** Sarg sein.

Hier haben wir genug gesehen u. gehen nun zum Gewächshaus.

**Die Tür ist eingerostet, aber ein Tropfen Öl bewirkt Wunder!
Wir treten ein und sehen etwas glitzern.**



**Leider kommen wir nicht heran.
Wir gehen auf die andere Seite des toten Baumes, öffnen den
Wasserhahn u. das glitzernde Etwas wird weggespült.
Nun gehen wir die Eisentreppe nach oben um uns auch hier
umzusehen.**



**Wir gehen zu dem kleinen Tisch u. öffnen die Schubladen.
Die **Gartenschere** nehmen wir mit, den Brief lesen wir.**

Von dem kleinen, blühenden Strauch schneiden wir einen **Zweig** ab u. stecken ihn uns ein.



Das eine Ende des, auf dem Boden liegenden, Schlauches stecken wir ins Beet, das andere Ende werfen wir nach unten. Dann gehen wir zu dem umgekippten Pflanzbehälter u. schneiden einige Zweige ab.



Nun kann das Wasser wieder ungehindert abfließen. Wir schließen jetzt den Gartenschlauch an u. können den nun losen **Spaten** mitnehmen.

Jetzt gehen wir nach draußen um das glitzernde Etwas zu suchen!
Nach zwei Schritten gehen wir nach rechts u. landen an einem
abgestorbenen Baum u. einem kleinen Tümpel.

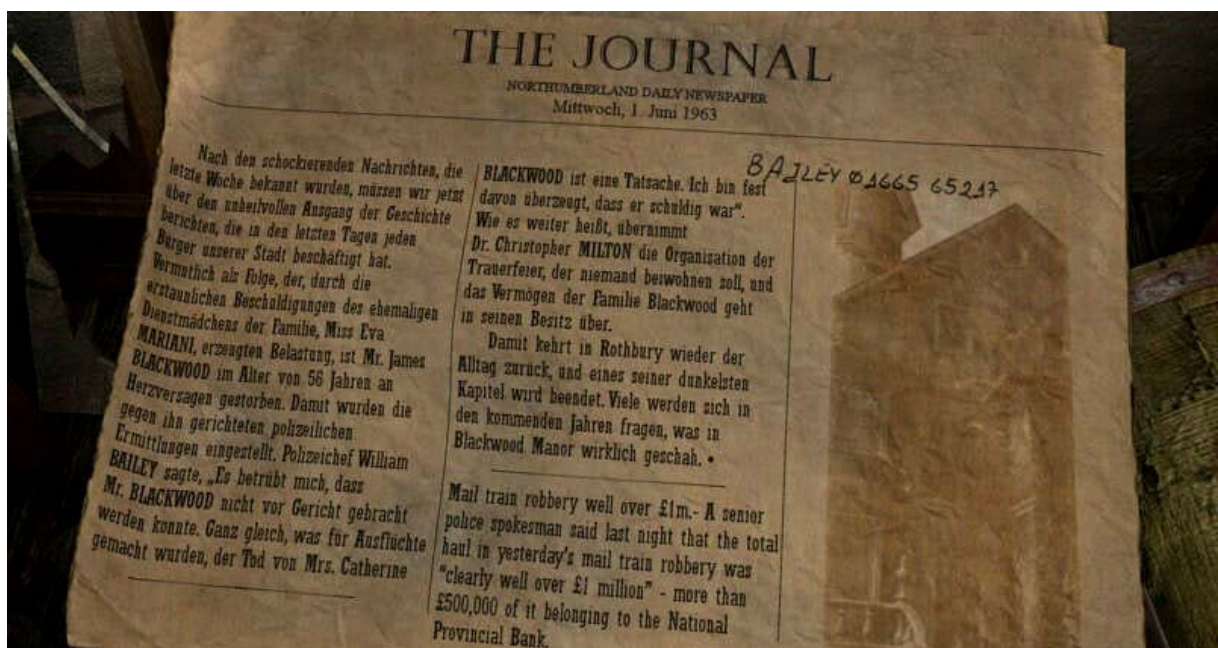


Hier ist also unser glitzerndes Etwas, welches sich als **Schlüssel**
entpuppt, gelandet.

Hier können wir nichts mehr ausrichten u. gehen wieder ins Haus
um **JERRY** anzurufen.

Wir erhalten den Hinweis, dass James Blackwood im **Juni 1963**
verstorben sei u. hier nicht rumgeistern könnte!

Nun geht es wieder auf den Dachboden, um in alten Zeitungen zu
stöbern.



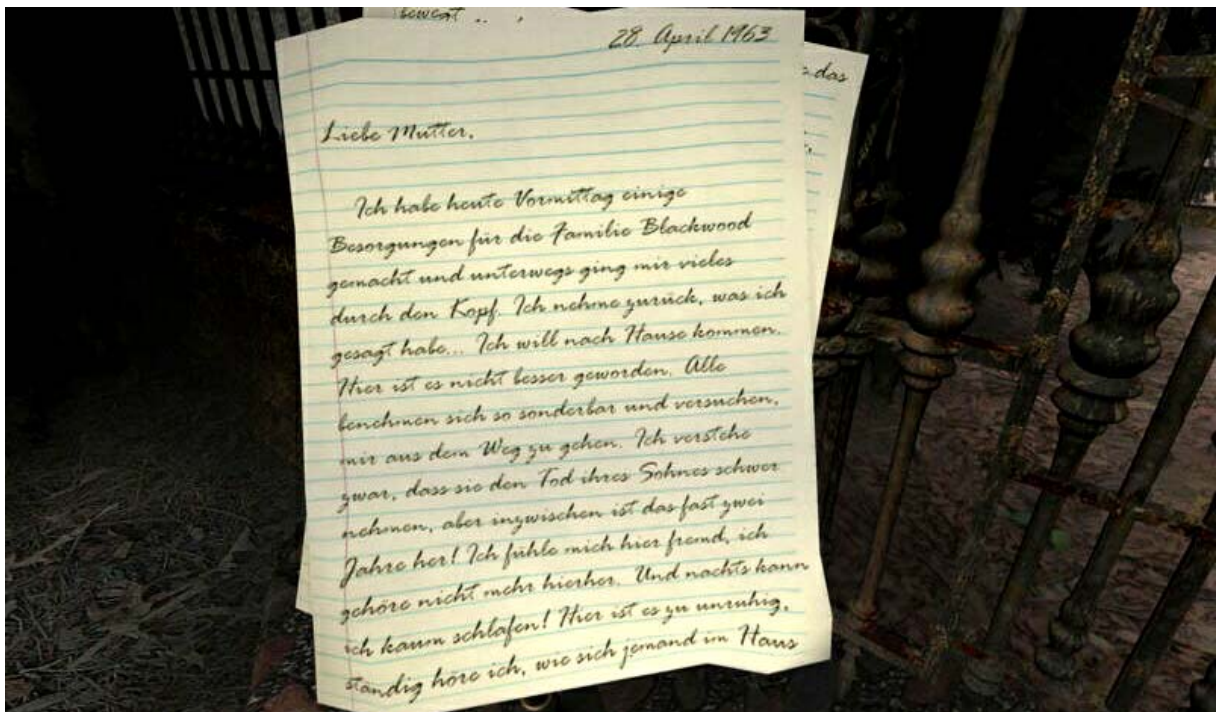
Wir werden fündig u. können noch eine alte Telefonnummer lesen.

Polizeichef William Bailey
01665 / 65217

Wir gehen zum Telefon u. rufen an.

Dabei erfahren wir, dass die Leiche v. Catherine Blackwood nie gefunden wurde!

Nun machen wir noch einen kleinen Spaziergang und sehen auf dem Rückweg in den Briefkasten.



Die Post hat uns also nicht vergessen u. BARBARAS Übersetzung pünktlich zugestellt!

Wir lesen den Brief u. gehen dann in das Dienstbotenzimmer um etwas zu überprüfen.

Software-Service
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!

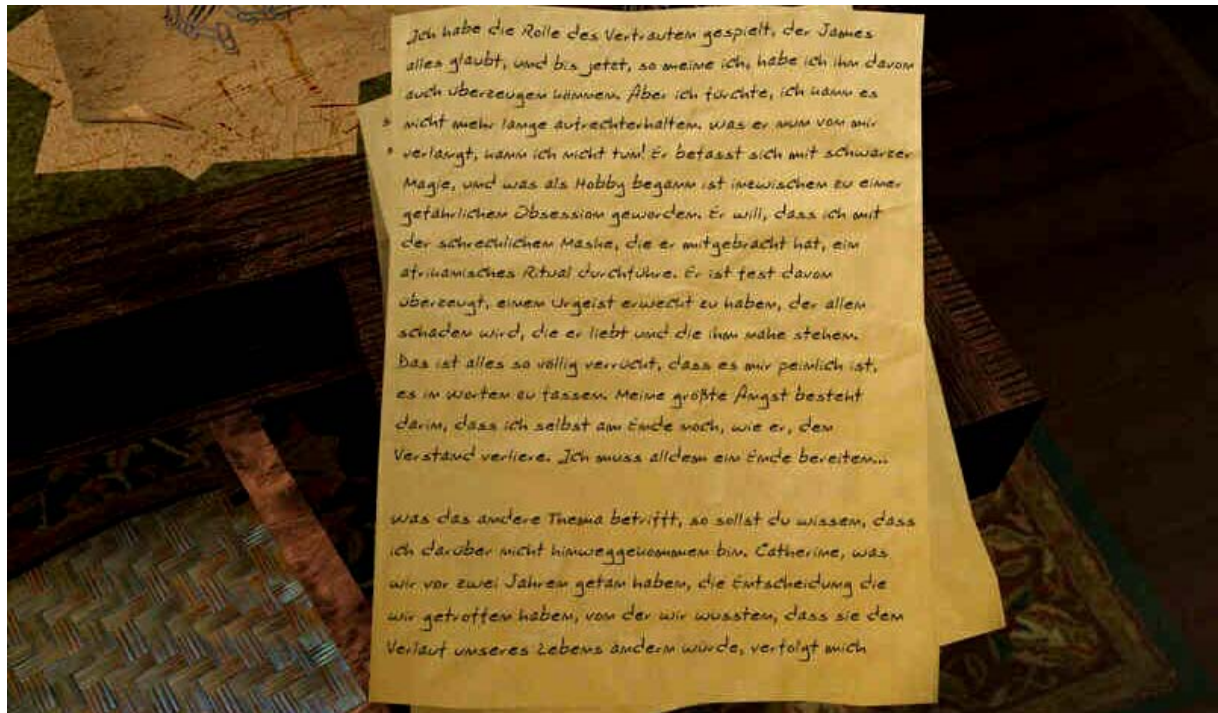


Unter dem Nachttisch finden wir wirklich ein Geheimfach, welches ein hilfreiches Foto enthält.



Auf dem Foto können wir eine grabende Person erkennen. Außerdem fällt der Schatten eines Turmes genau um **16 Uhr auf diese Stelle.**

Da wir bis dahin noch Zeit haben, gehen wir in die Bibliothek, um die verschlossene Schreibtischschublade zu knacken. Das ist aber nicht nötig, da der Schlüssel aus dem Tümpel passt.



Hier können wir einen interessanten Brief lesen u. eine Kassette entnehmen u. öffnen (**ROBIN = 59097**) !
Diese ist leider leer, hat aber, bei genauerer Betrachtung, einen doppelten Boden.



Mit etwas probieren, können wir auch dieses Problem meistern u. den **Kirchenschlüssel** entnehmen.

Mittlerer Steg, linker Steg, 2x mittlerer Steg u. rechter Steg!

**Da es erst 13 Uhr ist, machen wir uns auf den Weg zur Kirche.
Mal sehen was uns hier erwartet.
Wir betreten die Kirche u. eine friedliche Stille empfängt uns.
Unser Weg führt uns nach rechts u. die Wendeltreppe nach oben.**



Hier steht ein kleines Schränkchen welches wir öffnen u. der Bibel einen **Nagel entnehmen können.
Wir erinnern uns an die Kreuzigungsgeschichte u. beschließen das Kreuz näher zu untersuchen.
Hinter dem Altar ist ein Ring im Fußboden eingelassen.
Wir ziehen daran u. können eine Bodenplatte verschieben.
Nun sehen wir uns das große Kreuz näher an u. bemerken, dass der Nagel, an den Füßen Christies, fehlt.
Wir stecken ihn hinein, hören von oben ein leises Geräusch u. bemerken, dass sich der INRI Schriftzug verändert hat.
Wir benutzen den Kuhfuß u. drehen den Schriftzug wieder zurück.
Das Kreuz beginnt sich nach vorn zu bewegen u. unter dem Altar wird eine Öffnung sichtbar.
Wir steigen hinein, stecken die Kerze an u. sehen uns um.
Nun lesen wir noch die Briefe u. nehmen einen sonderbar geformten, vertrockneten **Zweig** mit.**



Wir sehen uns noch etwas um und beschließen, **JERRY von unseren Entdeckungen zu berichten. Dieser will uns davon abhalten, noch weitere Nachforschungen anzustellen. Aber wir lassen uns nicht bereden, wir wollen die Sache zum Abschluss bringen. Da wir bis 16 Uhr noch etwas Zeit haben, beschließen wir unsere Karre wieder flott zu machen. Mal sehen, ob wir das hinbekommen! Wir gehen nach draußen und bemerken, dass jemand am Tor war u. etwas in den Briefkasten gesteckt hat. Es ist ein RÄUMUNGSBEFEHL, na danke!**



Nun kümmern wir uns um unsere Karre, bauen die Batterie aus u. gehen in die Garage.



Wir stellen die Batterie auf die Kiste, befestigen die Dynamokabel u. drehen die Pedale.

Und schon haben wir eine schwach geladene Batterie, die wir sogleich einbauen.

Wir setzen uns ins Auto u. überlegen, ob wir fahren oder bleiben sollen.

Aber es ist 16 Uhr u. wir wollen das Geheimnis von BLACKWOOD MANOR lösen.

Wir steigen wieder aus u. gehen Richtung Kirche.



Nach wenigen Schritten sehen wir den Schatten des Turmes.
An dessen Spitze fangen wir nun an zu buddeln u.



finden die sterblichen Überreste von Catharine Blackwood.
Nun ziehen wir ihr noch einen **Zahn**, buddeln das Loch wieder zu
u. gehen ins Haus, um uns ein **AMULETT** zu basteln.



Hier, im Raum mit den vielen afrikanischen Kunstgegenständen,
entfernen wir die **Löwenklaue** aus der Halskette u. gehen in die
Küche.



Hier stecken wir die Löwenklaue in die Kaffeemühle u. mahlen sie.

Mit dem Zahn verfahren wir ebenso.

Die beiden Pulver vermischen wir u. fügen den Beerenzweig, aus dem Treibhaus, dazu.

Das wäre geschafft, reicht aber noch nicht.

Wir gehen ganz nach oben u. dort ins Badezimmer.



Hier finden wir einen **Drahtbügel, den wir mitnehmen u. nebenan in die Werkstatt gehen.**



Wir stecken den Drahtbügel in den Kocher u. setzen den Dosendeckel drauf.

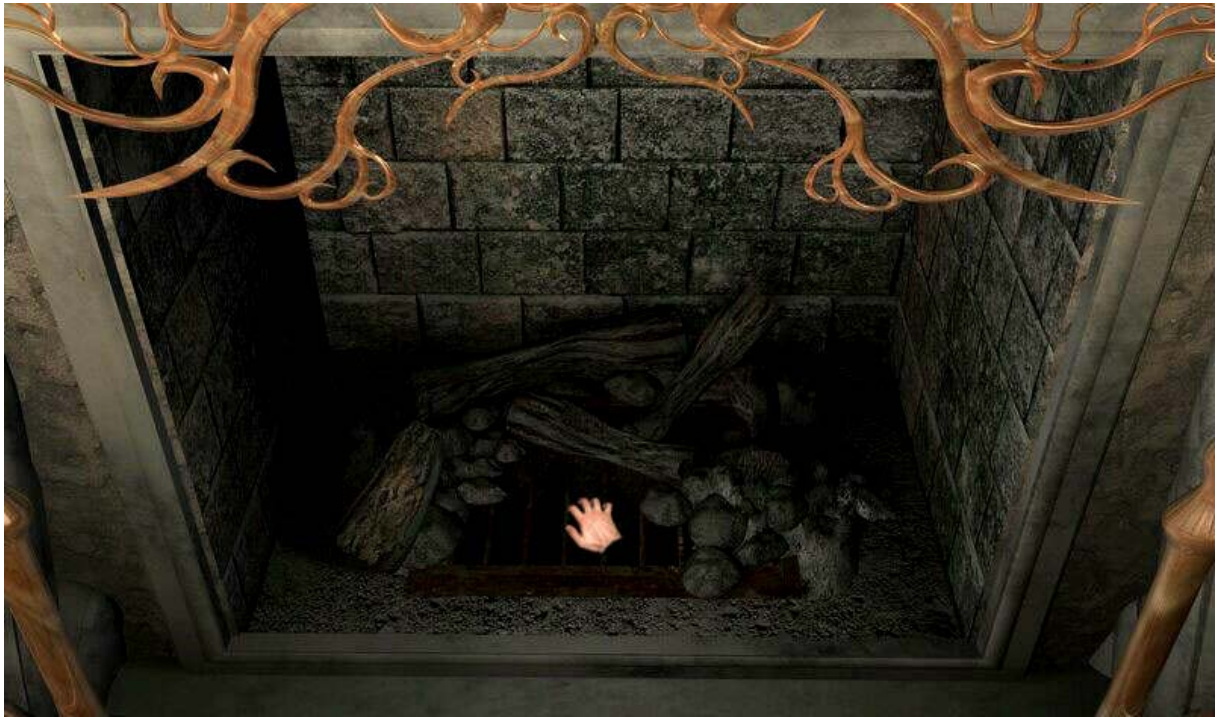
Darauf legen wir nun unseren Zweig u. stecken den Kocher an. Nach einer Weile können wir einen magischen Stein nehmen u. mit dem Zweig, aus der Kirche, verbinden.

Nun ist unser **Amulett fertig u. wir wollen es nun ausprobieren.**

Wir besuchen nun die MASKE u. halten ihr das Amulett unter die Nase.

Als wir spüren, dass das Haus von seinem Fluch befreit ist, gehen wir ins Wohnzimmer um uns etwas auszuruhen.

Doch daraus wird nichts, denn aus dem Kamin ertönen wieder diese fürchterlichen Kratzgeräusche.



**Wir entfernen die Kaminroste u. klettern in den Keller.
Hier entriegeln wir die Tür und betreten den nächsten
Kellerraum.**



**Wir finden einen zerkratzten Teddybären, den wir uns ansehen
um dann zum Mauerdurchbruch zu gehen u. reinzuschauen!**

Das ist nun auch fast das **ENDE**, was Ihr aber selbst erleben müsst.

Bis bald bei: **SCRATCHES 2**, hoffentlich!

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 des Autors 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 (Servermiete!), 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, damit wir diesen Service auch weiterhin anbieten können!

(L. Kratz - Arendsstr. 4 - 63075 Offenbach).