



Lösungshilfe – Teil 1 by Locke ©

für den

Softwareservice Kratz

<http://www.gamepad.de>



Nach einer kurzen Einführung finden wir uns in der abgeschiedenen Hütte eines Einsiedlers wieder u. schauen uns um.

Links sehen wir eine **Laterne** u. nehmen sie mit.

Auf dem Nachtschrank liegt ein **Brief**, wir nehmen u. lesen ihn.

Nun nehmen wir den Rotstift (erstes Symbol) u. unterstreichen alle relevanten Sätze u. Worte.

Dann machen wir uns Gedanken (zweites Symbol) über das Gelesene!

Hinweise: 4/4
Versteckte Hinweise: 1/1

Howard,

ich weiß, dass du gerade ziemlich durcheinander bist, aber ich muss mich kurz fassen. Es ist unmöglich, alles in diesem einen Brief darzulegen. Ich werde dir später mehr erklären.

Ich habe dich zu deinem eigenen Schutz an diesen Ort geführt. Er gehörte einem meiner Freunde, der vor ein paar Jahren verstarb. Er ist abgeschieden, also kannst du dich hier sicher ausruhen. Ich habe dir etwas verabreicht, das dich ein Weilchen schlafen lassen wird; ein paar Tage vielleicht. Wenn du aufwachst, wirst du starke Kopfschmerzen und eine leichte Übelkeit verspüren. Aber keine Bange, das ist normal und war notwendig, um dich intakt zu halten. Zu gegebener Zeit wirst du verstehen, was ich damit meine. Unsere Gegner sind sehr mächtig, aber ich habe auch ein paar Dinge gelernt.

Ich habe dir eine Bahnfahrtkarte und ein Portemonnaie mit etwas Geld hinterlassen. Im Schrank findest du saubere Kleidung. Wenn du aufwachst, brich direkt nach Arkhamend auf. Versuche nicht, zurückzukehren. Die Polizei sucht nach dir, und die Beziehungen unserer Gegner reichen selbst bis in die Polizei. Ich werde dich in der Stadt treffen. Dieser Ort ist - na ja, du wirst es

Hinweise: 4/4
Versteckte Hinweise: 1/1

verstehen, wenn du dort bist. Sobald du in Arkhamend bist, gehe sofort ins Worm's Feast und frage nach einem Buch namens 'Erinnerungen an die Vergangenheit'. Es muss sich in einer besonderen Kiste aus Metall befinden. Dieses Buch ist entscheidend, es darf ihnen nicht in die Hände fallen!

Sei vorsichtig in dieser Stadt. Das ist kein Ort für Fremde. Gib niemandem deine Identität preis, denn vielleicht haben sich einige von ihnen unter die Einwohner gemischt, da sie das Buch ebenfalls finden müssen. Du musst Mut und Kraft beweisen, damit wir diesen Albtraum zusammen beenden können. Er hat direkt mit uns zu tun; ich hoffe, das ist klar. Gehe dorthin und warte auf mich. Ich werde dich finden.

Lasse alle erforderliche Vorsicht walten,
Loath Nolder

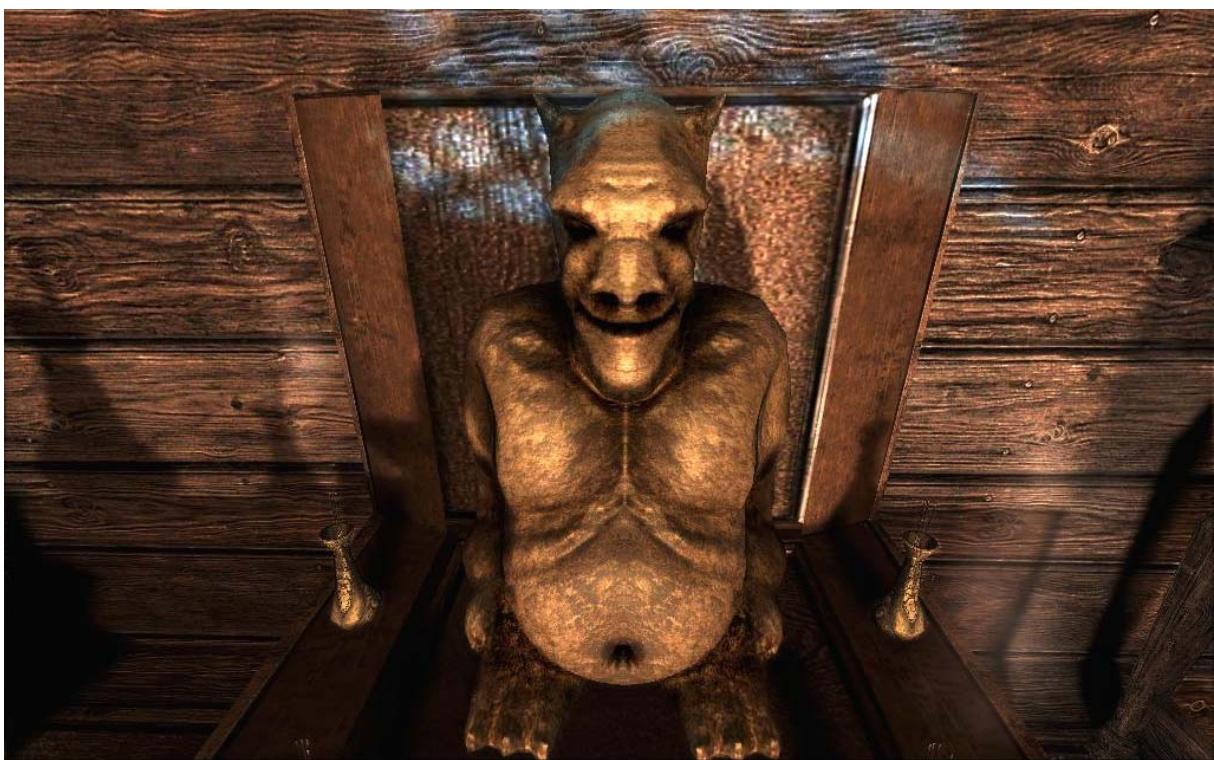
So sollte das Ganze nun aussehen!



Nun untersuchen wir die Schubladen des Nachtschrances u.
finden eine **Taschenlampe** u. ein **Portemonnaie** mit etwas Geld.



Den Kleiderschrank erleichtern wir um einen **Mantel**, ziehen ihn
über u. schauen uns die Statue an.

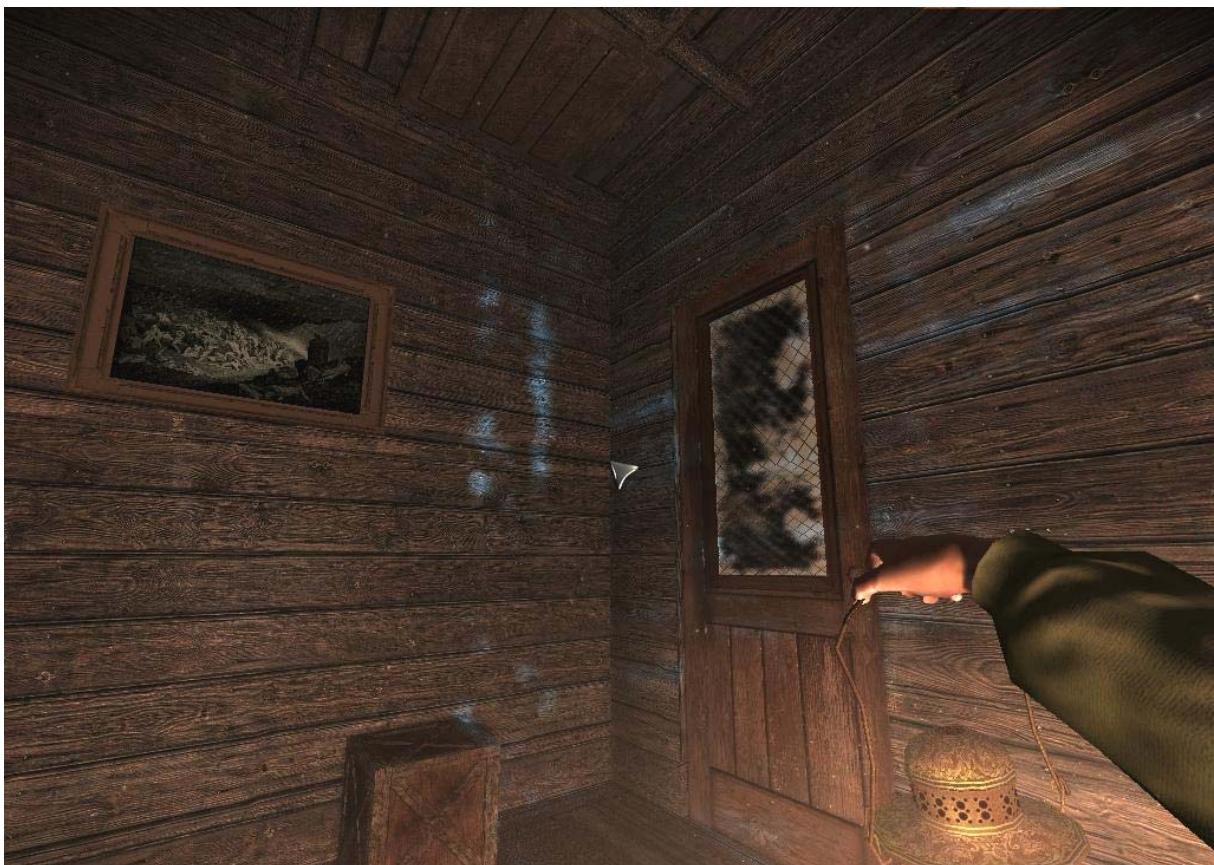


Schon wenn ich sie anschau, läuft es mir kalt den Rücken runter.

Irgendwie ist uns die Statue nicht ganz geheuer, wir öffnen die Tür zum Vorratsraum, betreten ihn u. schauen uns dort um.



Wir fingen nichts, verlassen den Vorratsraum, leuchten an die Zimmerdecke u. entdecken eine Bodenluke.



**Nun holen wir uns eine Kiste, stellen sie unter die Bodenluke.
Jetzt steigen wir auf die Kiste (Leertaste +W), öffnen die
Bodenluke u. klettern auf den Dachboden.**



Der verstorbenen Besitzer dieses Ortes scheint ein paar seltsame Hobbys gehabt zu haben.

Außer diversen menschlichen Skeletten, Knochen u. Schädeln finden wir nichts, klettern wieder runter u. benutzen die Treppe ins Erdgeschoß.



Die Gardinen waren zerrissen. Es sieht nicht nach einem Versehen aus, weil sie alle im gleichen Zustand sind.

Hier bewundern wir die modischen Gardinen, wärmen uns am Kamin etwas auf u. gehen in die Küche.





Was für eine Sauerei. Es riecht schrecklich. Irgendetwas ist hier faul.

**Hier sieht es nicht besonders hygienisch aus u. wir beschließen,
das Haus zu verlassen, um nach ARKAMENT zu reisen.**



Tag 1:
Eine unangenehme Bahnreise an einen unbekannten Ort.
21.02.2012



Die Folge von Ereignissen, die zu meiner Zwangsunterbringung in der psychiatrischen Anstalt für multiple Persönlichkeitsstörung Wellsmoth führte, begann, als ich diesen Fall übernahm.

Während der Reise lassen wir unsere Vergangenheit nochmals Revue passieren u. machen uns Gedanken über unsere Zukunft!



An unserem Bestimmungsort angekommen, steigen wir aus u. inspizieren den Bahnhof.



Der arme Kerl. Ich glaube, er ist obdachlos.



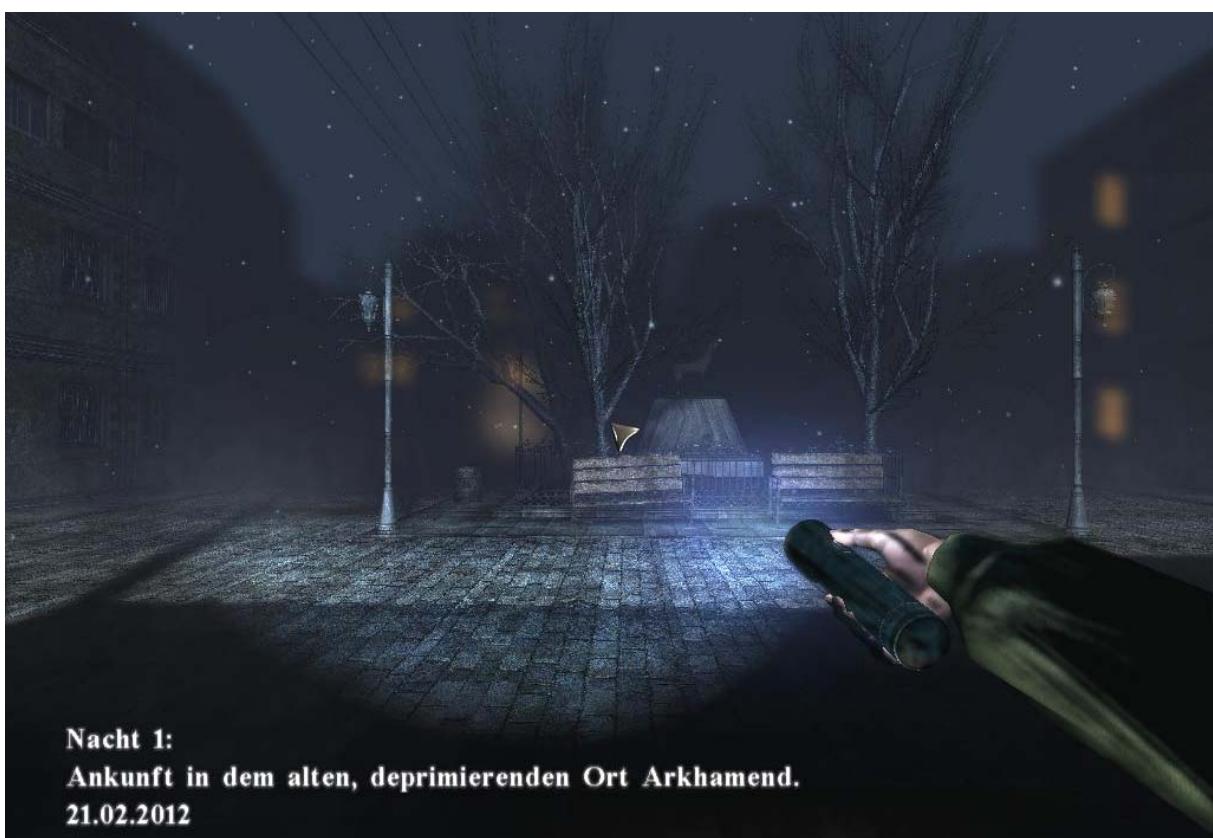
Hmm, sieht so aus, als ob hier früher viele Züge gefahren wären. Jetzt fährt er nur zweimal am Tag.

Außer diversen Fahrplänen, Graffitis u. einem schnarchenden Obdachlosen sehen wir nichts Erwähnenswertes u. verlassen den Bahnhof über die Treppe.



Allein der Anblick der Graffiti lässt mich erschauern.

**An den Tunnelwänden befinden sich Furchterregende Graffiti u.
wir sind froh, den Bahnhof verlassen zu können.**



**Nacht 1:
Ankunft in dem alten, deprimierenden Ort Arkhamend.
21.02.2012**

**Wir schauen uns um u. stellen fest, dass uns der Ort merkwürdig
bekannt vorkommt!**



Nun nehmen wir unsere Laterne, wenden uns nach links, gehen in die finstere Gasse u. finden den Buchladen.





Es klang wie ein unterdrückter Schrei.

**Leider hat das WORM`S FEAST geschlossen, aber uns ist so, als
ob wir aus dem Inneren einen Schrei gehört haben!
Aber vielleicht haben wir uns geirrt, denken wir, u. verlassen die
Gasse, um uns ein Quartier zu suchen.
Wir gehen zurück u. schauen uns das Standbild an.**



Als ich ein Kind war, hat mein Vater mir erzählt, dass die Leute in einigen ländlichen
Gegenden von Wellsmoth an einen Werwolf-Mythos glauben.



das Aussehen, die Wildheit und die Kraft eines Wolfes annehmen können.

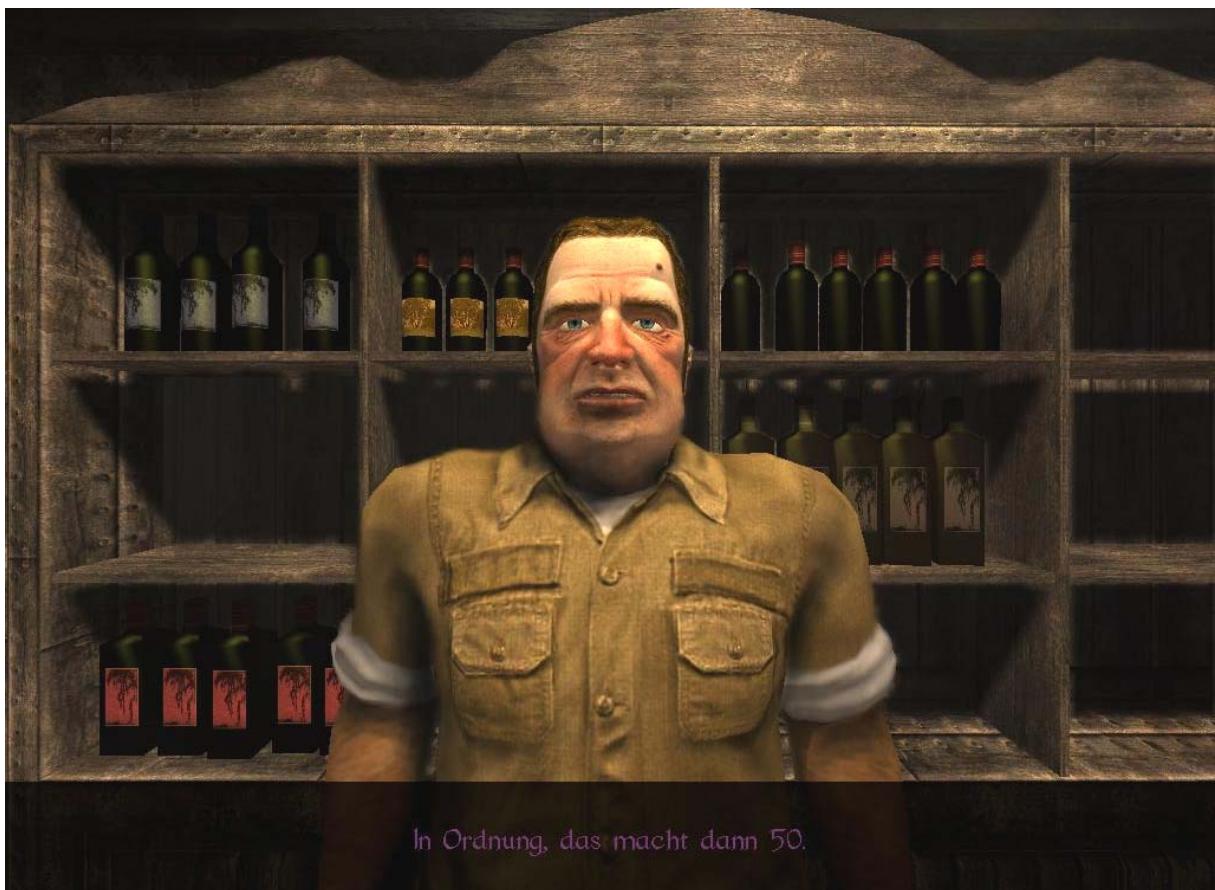
Etwas weiter finden wir das CAMPHORWOOD INN u. treten ein.



Camphorwood Inn.



**Hier gehen wir an die Theke, bewundern das alte Radio u.
unterhalten uns mit dem Gastwirt.**



**Wir fragen nach einem Zimmer für 2 Tage, allerdings scheint uns
der Preis doch etwas überhöht.**



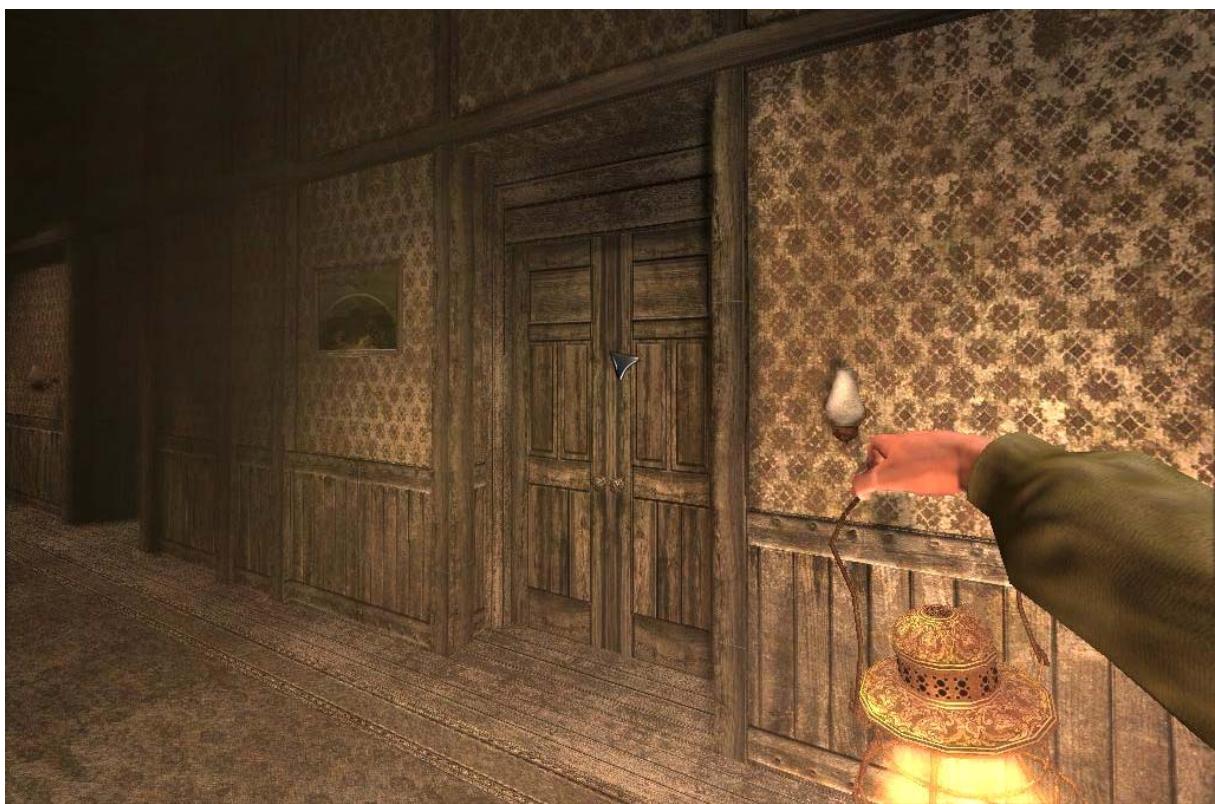
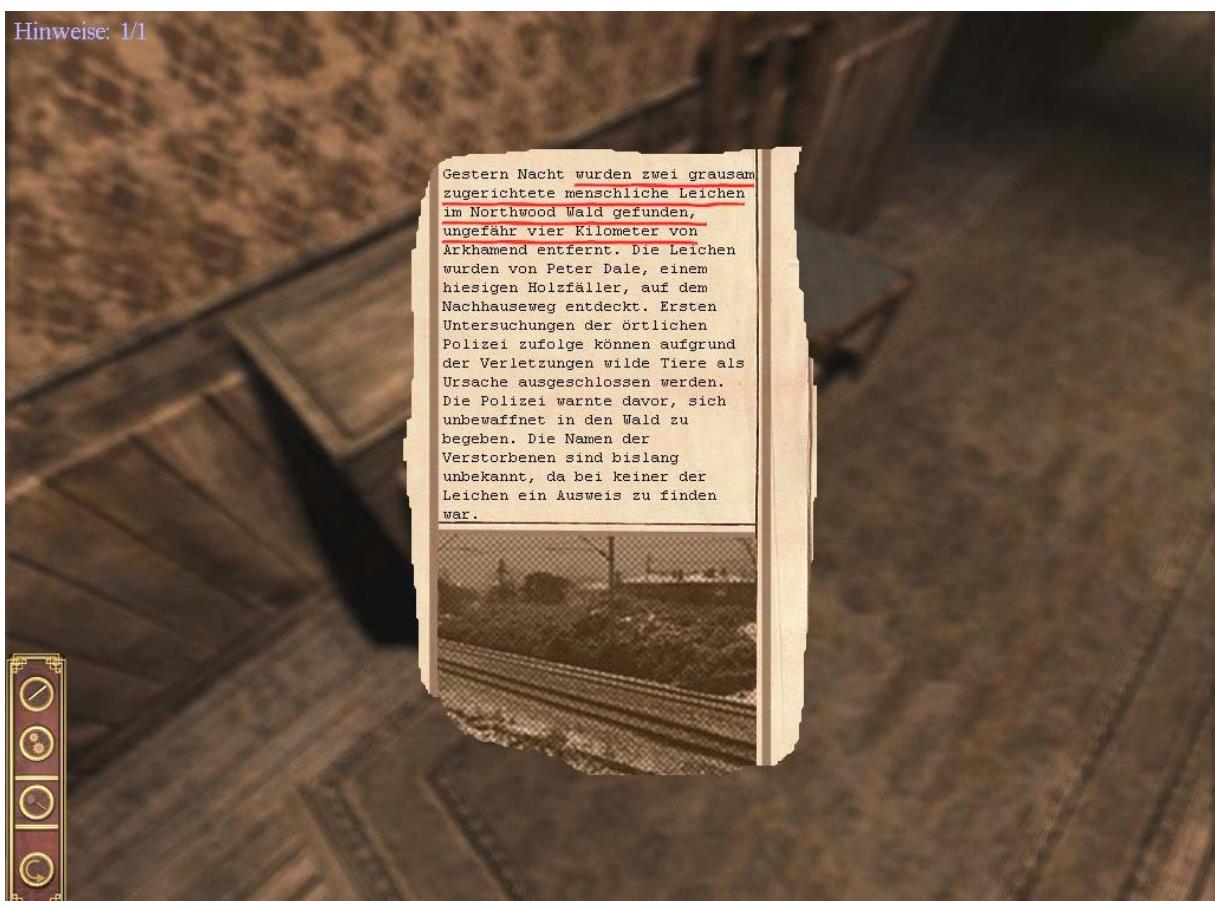
Danke, Sir. Ihr Zimmer befindet sich im zweiten Stock, erste Tür rechts.

**Da uns nichts Anderes über bleibt, nehmen wir das Zimmer,
bezahlen den geforderten Preis, gehen links durch die Tür u.
öffnen die Schublade des Schränkchens.**



**Hier finden wir einen Zeitungsausschnitt, markieren
die Hinweise u. gehen nach oben.**

Hinweise: 1/1



Wir finden unser Zimmer, treten ein u. es kommt uns merkwürdig bekannt vor!



Irgendetwas hier kommt mir komisch vor, als wäre ich schon mal hier gewesen ... aber ich kann mich an nichts Bestimmtes erinnern.

Wir sehen uns alles an u. finden auf dem Nachtschrank einen Zeitungsausschnitt.

Hinweise 1/1

20 PAGES ALTJIRA PRESS THURSDAY, JANUARY 28, 2012

Unglücklicher Einsturz in der Grabungsstätte!

Gestern Nacht wurde ein Einsturz in der archäologischen Ausgrabungsstätte gemeldet, an der Professor Graham und sein Team tätig sind. Die Behörden vermuten, dass Fremdeinwirkung im Spiel ist, und ein Sonderkommando der Polizei wurde entsandt, um den Bereich zu sichern. Das Geschehen wurde von Karl Heartman gemeldet, einem der Archäologen, der mit seinem Team bis in den späten Abend arbeitete. Er sagte aus, dass er in Nähe des Hauptzugangs einen Schatten gesehen und Geräusche gehört hätte, die ihn vermuten ließen, dass dort ein wildes Tier unheerschlich. Wenige Minuten später sei das Dach des großen Stollens nahe dem Eingang mit ohrenbetäubendem Lärm eingestürzt, so dass Mr. Heartman und sein Team verschüttet waren. Seltsamerweise gab Mr. Heartman zu Protokoll, dass er keine Explosion gehört habe. Die Polizeiuntersuchung beschäftigt sich mit der Frage, wie die stabile Decke aus Stein trotz der Stützvorrichtungen der Archäologen so plötzlich einstürzen konnte. Inspector Norman stieß auf Beschädigungen der Stützvorrichtung, die auf Fremdeinwirkung schließen lassen, aber es wurden keine weiteren Erklärungen abgegeben. Polizei und Einwohner der nahe gelegenen Stadt Arkhamend sind momentan mit dem Versuch beschäftigt, die eingeschlossenen Archäologen zu befreien. Laut Prof. Graham verließen die Ausgrabungen bis zum Einsturz sehr erfolgreich. Es sei seinem Team gelungen, wichtige Informationen zu sammeln, die ein neues Kapitel der Menschheitsgeschichte erleuchten könnten. Bis zum Einsturz waren die Archäologen mit Ausgrabungen einer unterirdischen Stadt beschäftigt gewesen. Vorerst sind diese Ziele nun zweitrangig, da alle Anstrengungen der Befreiung der Verschütteten gelten.

Prof. Graham sagte: "Ich kann ohne eine umfangreiche Untersuchung der Stätte noch nichts Genaues sagen, aber wir haben in den Tiefen der versunkenen Stadt eine Anzahl von Räumen gefunden, in denen sich wunderschöne Särge aus Obsidian mit mumifizierten Überresten menschlicher und reptilienartiger Körper befanden. Einige der Reptilien haben starke Ähnlichkeit mit Menschen; andere sehen aus wie die Spezies, die uns heute bekannt sind. Wir haben außerdem Räume mit prachtvollen Statuen und Wandmalereien entdeckt, die Menschen zusammen mit menschenähnlichen, zweifüßigen Reptilien in nebligen Sumpfgebieten, dunklen Höhlen und Mauern einer antiken Zivilisation zeigen. Wir vermuten, dass es sich bei der Stadt, die wir untersuchen, um ebenjene Zivilisation handelt. Falls dem so ist, muss diese Stadt einst auf der Erdoberfläche existiert haben. Den Wandbemalungen zufolge wurde in der Stadt Dampfkraft benutzt, um verschiedene Mechanismen zu betreiben, zum Beispiel riesige Tore aus Basalt und seltsame Metallgeräte, deren Nutzen wir noch nicht verstehen. Wir kennen noch nicht einmal die ungefähren Ausmaße der Stadt, aber sie scheint mindestens mehrere Tausend Quadratmeter zu umfassen."

Diesen lesen wir genau durch, finden einen Hinweis, markieren ihn mit dem Rotstift u. machen uns Gedanken über das Gelesene!



Nun untersuchen wir den Nachtschränk, nehmen die
Taschenlampe heraus u. gehen ins Bad.

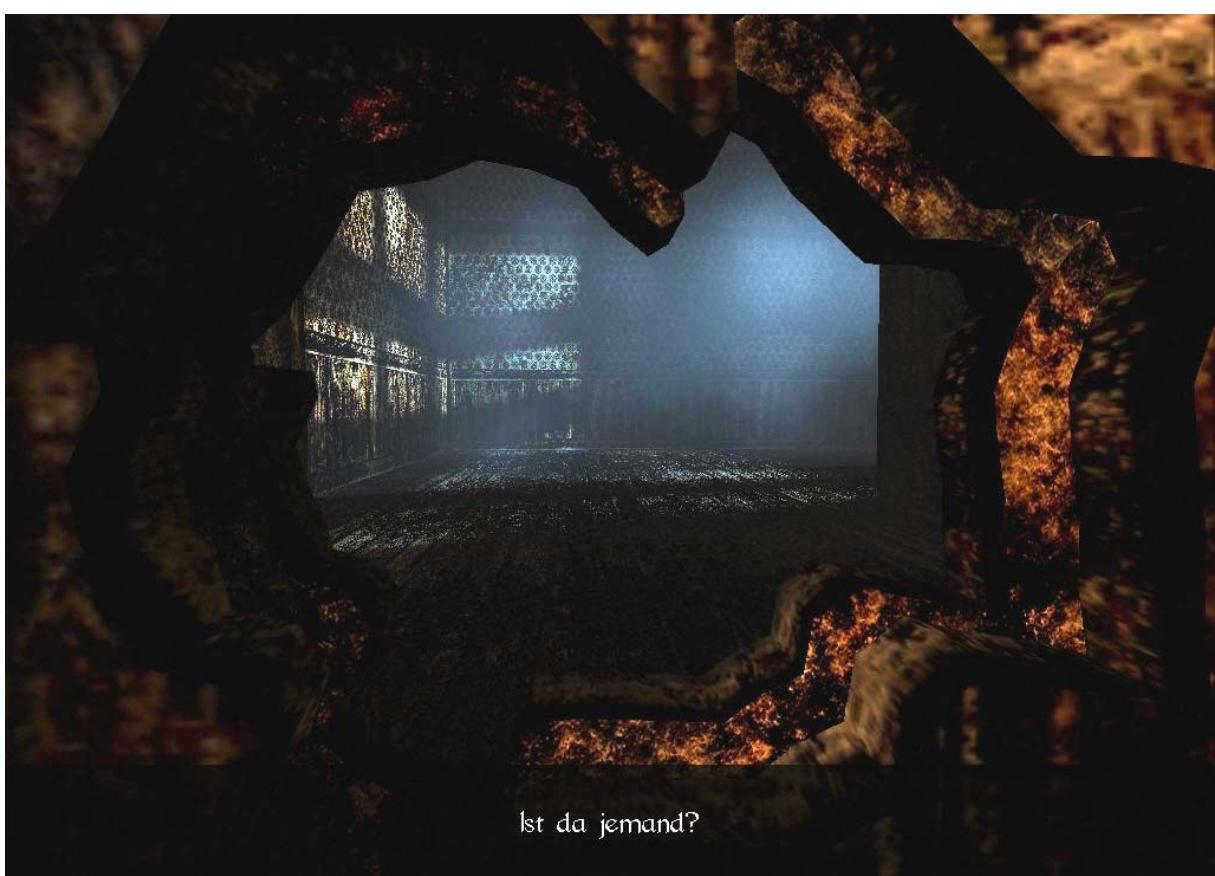


Wir inspizieren es, verzichten auf die Abendtoilette
u. legen uns schlafen!



Wo bin ich?

**Mitten in der Nacht erwachen wir durch ein seltsames Geräusch.
Wir stehen auf, schauen uns die leuchtenden Bilder an u. wollen
unser Zimmer verlassen.
Leider ist es verschlossen!
Nun gehen wir zur Kommode mit dem Telefon, schieben sie an die
Seite u. entdecken ein Loch in der Wand.**



Ist da jemand?



Wenn Sie wirklich wegmüssen, benutzen Sie dies hier. Aber denken Sie daran, dort draußen ist nichts als endloser Wahnsinn ...

**Wir rufen in das Loch u. ein Mann erscheint!
Nach einem längeren Gespräch erhalten wir einen seltsam
geformten **Schlüssel**, verabschieden uns u. können, mit Hilfe des
Schlüssels, unser Zimmer verlassen.**



Ich höre ihn wieder ... Nach all diesen Jahren höre ich wieder den Klang der Albträume
meiner Kindheit!

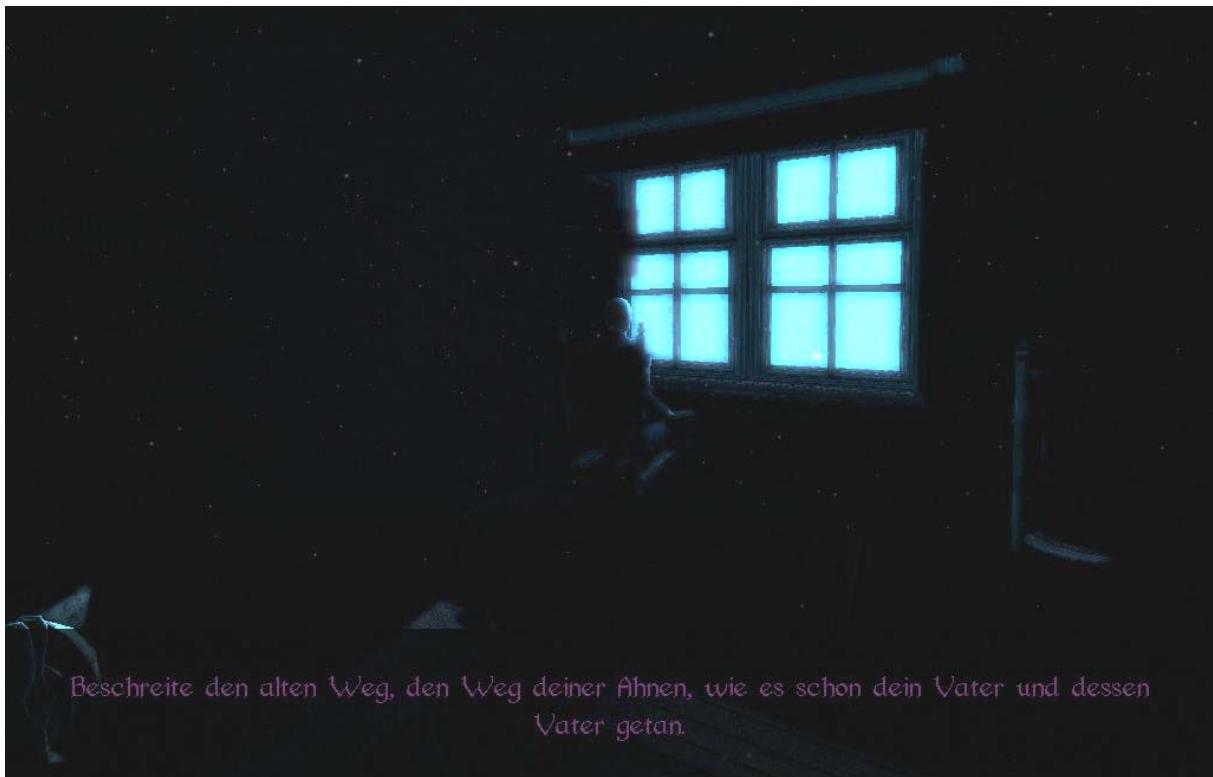


Aber wo ist sie? Da unten ist nichts als absolute Dunkelheit.

Auf dem Gang schauen wir uns um u. bemerken dass das Treppenhaus verschwunden ist!



Nun gehen wir rechts in den Gang, können dort eine Tür öffnen u. eintreten.



Beschreite den alten Weg, den Weg deiner Ahnen, wie es schon dein Vater und dessen
Vater getan.

**Am Fenster sitzt ein Mann, der nun beginnt mit uns zu reden.
Wir gehen hin, der Mann dreht sich um,**



wir werden ohnmächtig u. finden uns in unserem Zimmer wieder!



Ich bin mir sicher, dass ich Stimmen gehört habe, und dass jemand versucht hat, die Tür zu öffnen!

**Hier hören wir Stimmen u. Geräusche vor unserer Tür
u. gehen hin.**

Aber hier ist niemand!

**Nun gehen wir über das Treppenhaus nach unten u. können ein
beängstigendes Gespräch verfolgen.**



Ich habe ihn ein wenig unter die Lupe genommen und glaube nicht, dass er etwas weiß.

**Da der eine Mann im Besitze eines Messers zu sein scheint, folgen
wir ihnen nicht u. legen uns wieder schlafen!**



Die Sache wird gefährlicher, als ich erwartet hatte. Ich muss besonders vorsichtig sein.

Am nächsten Morgen lassen wir die Geschehnisse nochmals Revue passieren, gehen dann in die Gaststube u. löchern den Wirt mit unseren Fragen!



Was wissen Sie über Worm's Feast?



Das ist der alte Buchladen, den Henry Lawrence betreibt. Abgesehen von den Büchern können Sie dort auch ein paar Antiquitäten finden.

Danach verabschieden wir uns u. gehen zum Buchladen.



Tag 2:
Die Ermittlungen beginnen.
22.02.2012



Hier tragen wir unser Anliegen vor u. erhalten, nach einigem Hin u. Her das Buch bzw. müssen es uns selbst aus dem Keller holen.



Wir schauen nach links, finden einen **Hebel (Brechstange) u. nehmen ihn/sie mit.**



Nun machen wir uns auf die Suche nach dem Buch u. finden es ganz unten im Regal mit dem Spielzeugauto.



Das Buch, das in dem Brief erwähnt wurde. Es sollte wichtige Informationen enthalten.

Wir schnappen uns das Buch u. öffnen es, bzw. wollen es öffnen.



**Leider klappt es, da der Einband verschlossen ist, nicht!
Wir schauen uns das Buch genau an u.**



finden links unten den Schließmechanismus.



Es muss irgendetwas geben, womit ich die Geräusche des Schlosses hören kann.

**Wir betätigen den rechteckigen Knopf, vernehmen aber
keinerlei Geräusche!
Hatten wir im Regal, unter dem kleinen Drachen, nicht ein
Stethoskop gesehen?**



Damit kann ich das Schloss am Bucheinband besser hören.

**Wir gehen hin, nehmen es u. beginnen mit der Untersuchung
des Schlosses!**



Als Erstes klicken wir das blinkende Gehirn an u. positionieren das Buch nebst Stethoskop in der Leiste.



Nun klicken wir den Denk-Button an u. hören die Klickgeräusche des Schlosses.



**Wir ziehen den Schlüssel heraus, stellen ihn ein
(2 – 2 – 0 – 3 – 1 – 1 x drehen)
u. stecken ihn wieder ins Schloss!**



Ich glaube, ich habe das Schloss geöffnet.

**Haben wir alles richtig gemacht so können wir das Buch öffnen
u. studieren!**



Das Buch, das in dem Brief erwähnt wurde. Es sollte wichtige Informationen enthalten.



Der Text ergibt keinen Sinn. Wurde er vielleicht mit einem Verschlüsselungssystem verfasst?



Und nun?

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!