

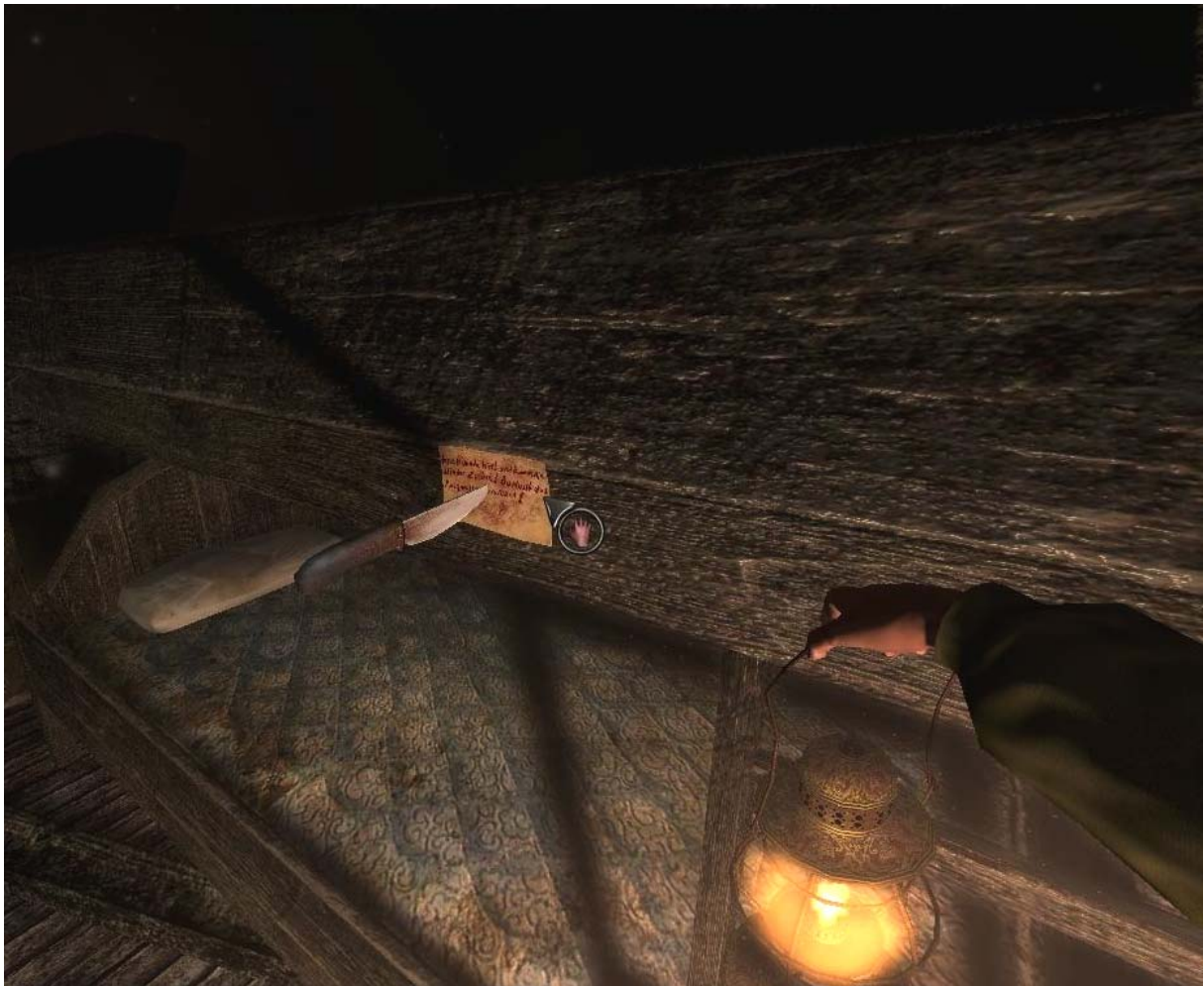


Lösungshilfe – Teil 4 by Locke ©

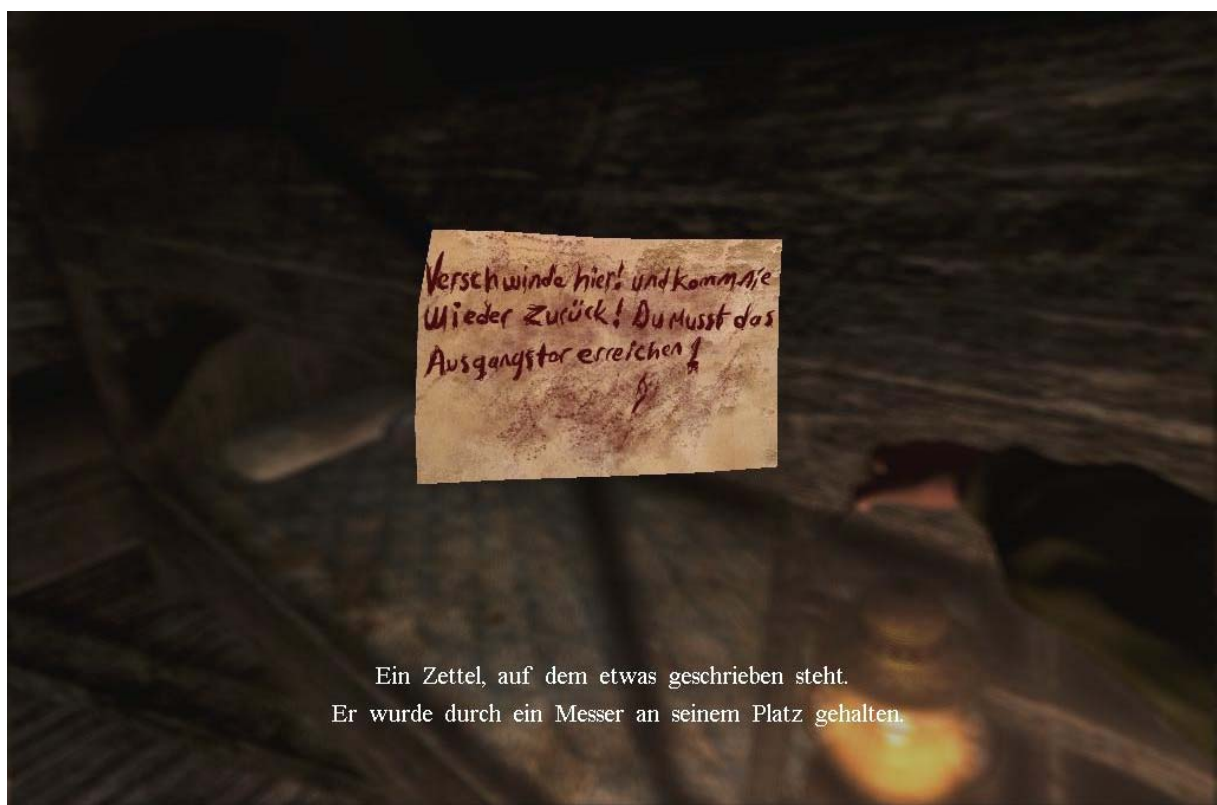
für den

Softwareservice Kratz

<http://www.gamepad.de>



Wieder erwacht, finden wir uns in dem alten Schlafzimmer wieder u. überlegen, wie wir wohl hier her gekommen sind. Dann bemerken wir die kleine Grußbotschaft u. lesen sie. Wer oder was will uns denn loswerden?



Wir beschließen, Henry einen Besuch abzustatten, ihm den Zettel zu zeigen u. den Inhalt übersetzen zu lassen!



**Dieser ist sehr hilfsbereit, wir erhalten einige interessante Informationen u. beschließen ihnen nachzugehen.
Nun verlassen wir Henry u. versuchen, Jacob Armitage zu finden.**



Wir finden das erwähnte Haus, klopfen an u. werden eingelassen.



Guten Tag, ich heiße Howard. Ich bin hier, weil Henry Lawrance mir gesagt hat, Sie könnten mir in einer speziellen Angelegenheit weiterhelfen.

Nun unterhalten wir uns lange mit dem alten Herren, verlassen ihn anschließend u. gehen ins Gasthaus.



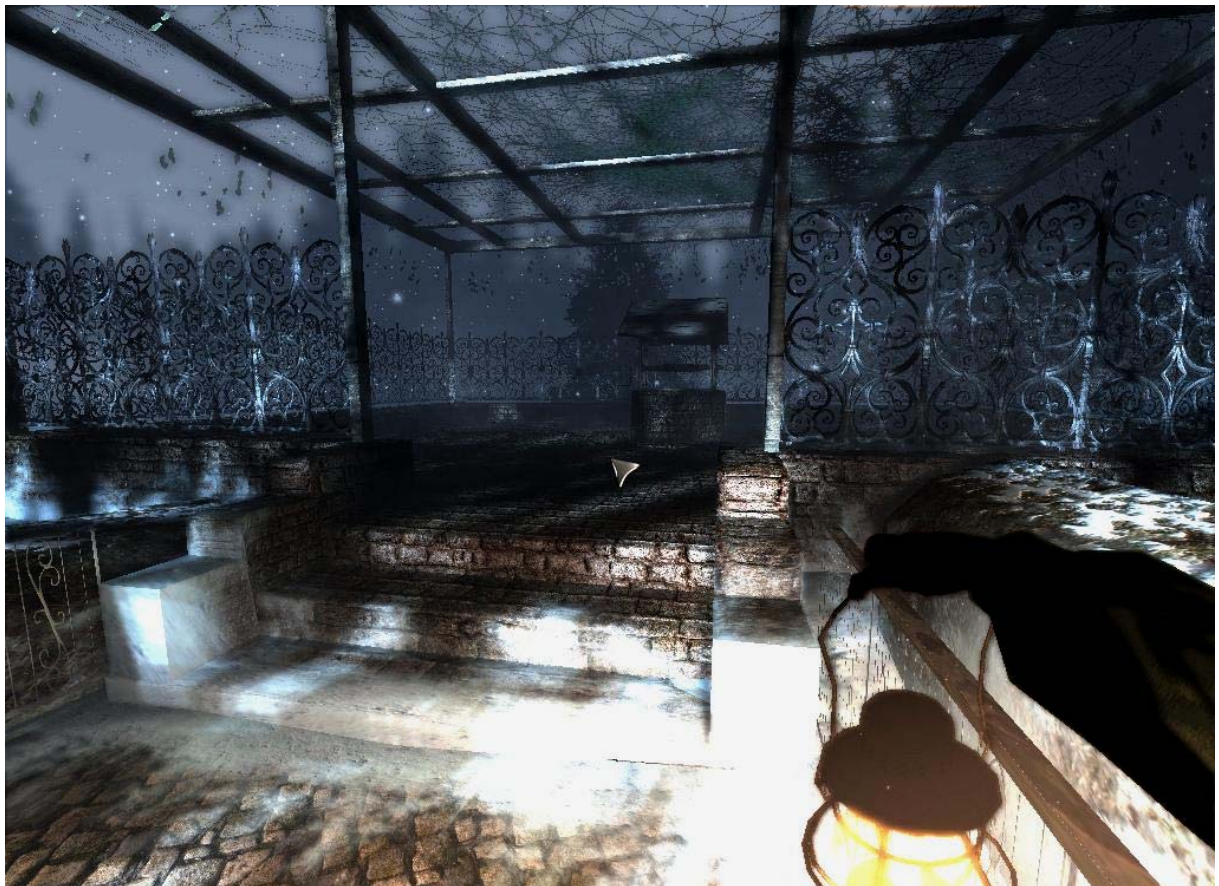
Hier reden wir mit dem Wirt über das Herrenhaus u. werden anschließend von Herbert dort abgesetzt!





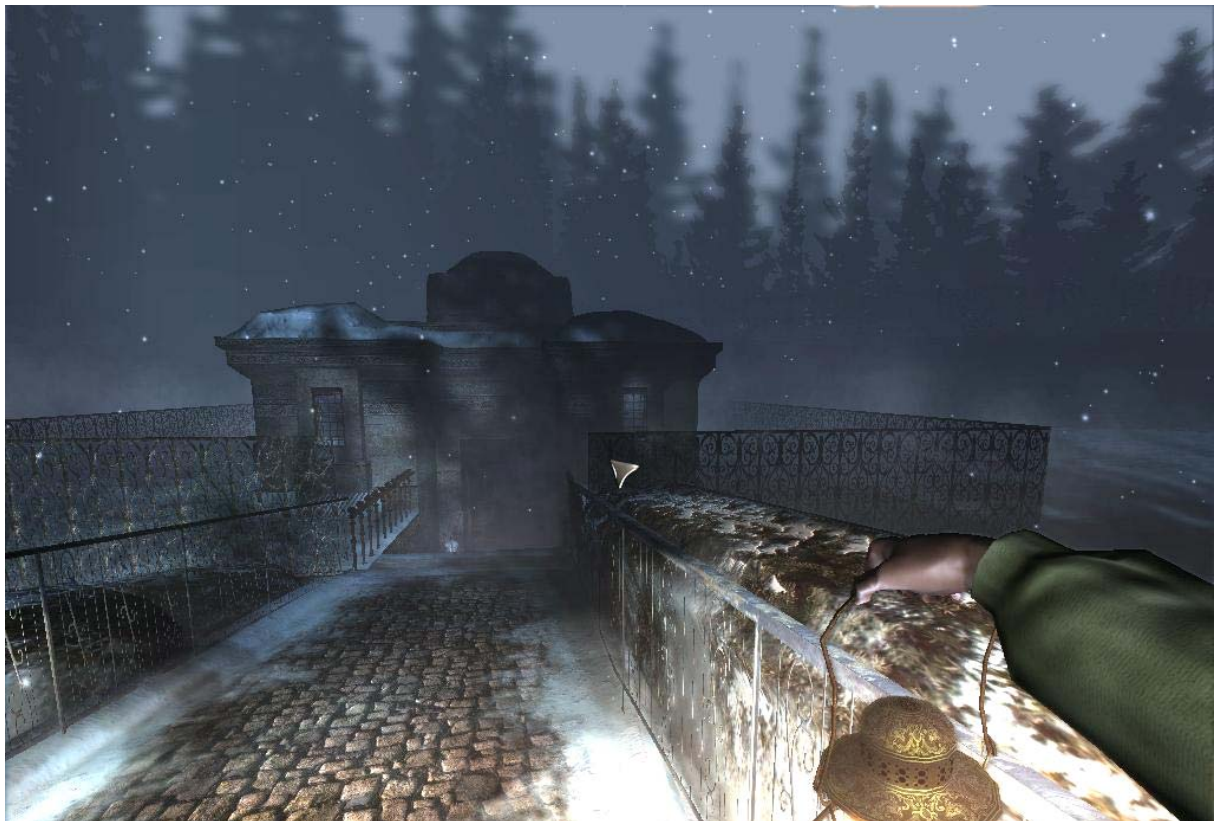
Hier kommt uns alles bekannt vor u. das ist kein Wunder, denn es ist das Haus unseres Großvaters u. wir waren als Kind schon öfter hier!

Wir halten uns immer rechts u. kommen an einen Brunnen.





Dieser ist mit einem seltsamen Deckel, der früher nicht hier war, verschlossen u. durch einen seltsamen Mechanismus gesichert. Wir gehen zurück, rechts um das Haus u. über die Brücke.

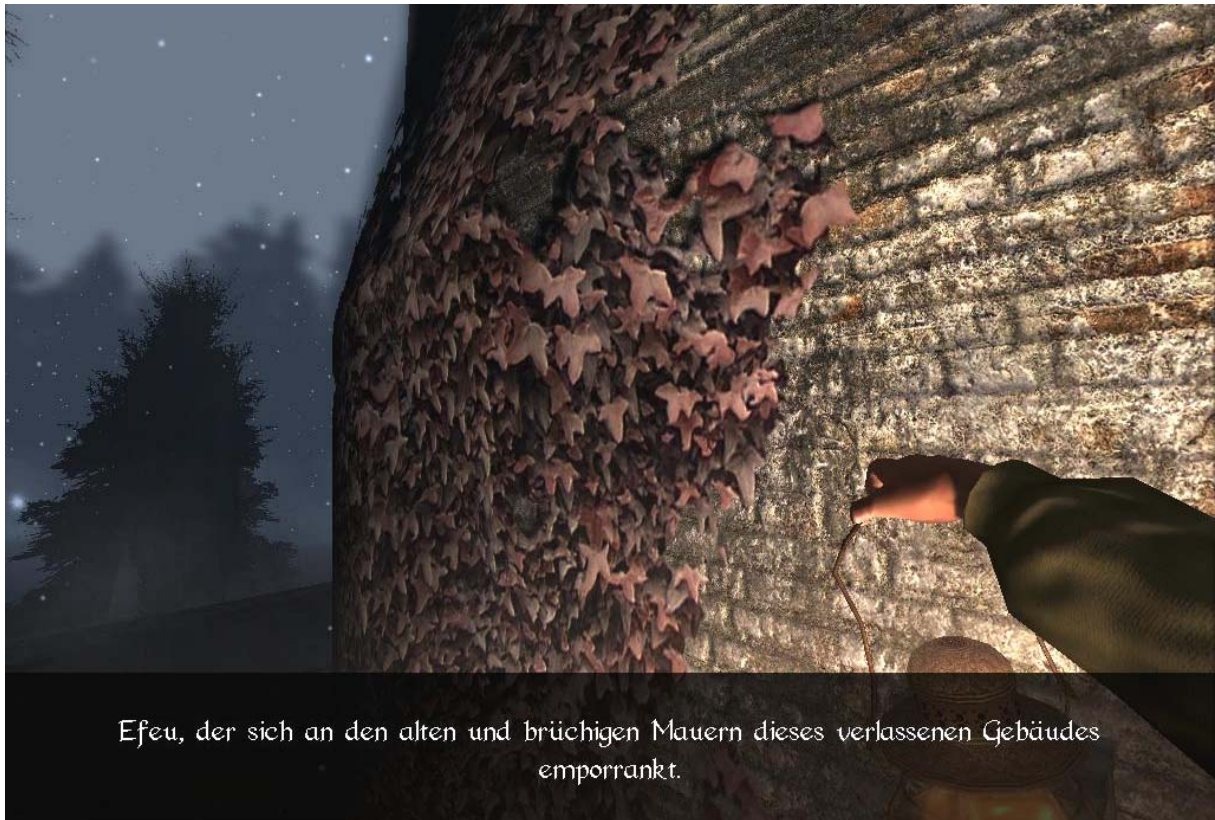




Hier schnappen wir uns die alte **Schaufel** u. gehen zum Haus.



Mal schauen ob wir es betreten können!



Efeu, der sich an den alten und brüchigen Mauern dieses verlassenen Gebäudes emporrankt.

**Leider ist der Hintereingang verschlossen.
Wir schauen uns noch den Efeu an, gehen zurück u. rechts in
den Garten.**



**Hier sehen wir eine Kellerluke, zerschlagen das Schloss mit der
Schaufel u. können den Keller betreten.**



**Wieso brennt hier eine Laterne?
Vorsichtig schauen wir uns alles genau an.**



**Wir betrachten die Zeitungstapel u. gehen, nachdem wir die Tür
frei geräumt haben, ins Nebenzimmer.**



Rechts neben der Tür steht ein **Benzinkanister.**
Wir nehmen ihn u. füllen den Tank des Generators auf u. schalten ihn (rechts unten) an.



Nun gehen wir in den nächsten Raum.
Hier gibt es nichts Interessantes, also gehen wir weiter.



Der nächste Raum ist auch nicht interessant u. wir gehen nach rechts.





**Hier führt rechts eine Treppe nach oben u. geradeaus befindet sich ein Lagerraum für Chemikalien.
Links neben der Treppe können wir eine Truhe öffnen, leider ist sie leer!
Wir benutzen die Treppe, gehen nach oben u. betreten die Küche.**



Ach, den Geruch kenne ich, das ist Steppenraute!

**Diese duftet stark nach Steppenraute!
Vorsichtig schauen wir uns um u. alles genau an.**



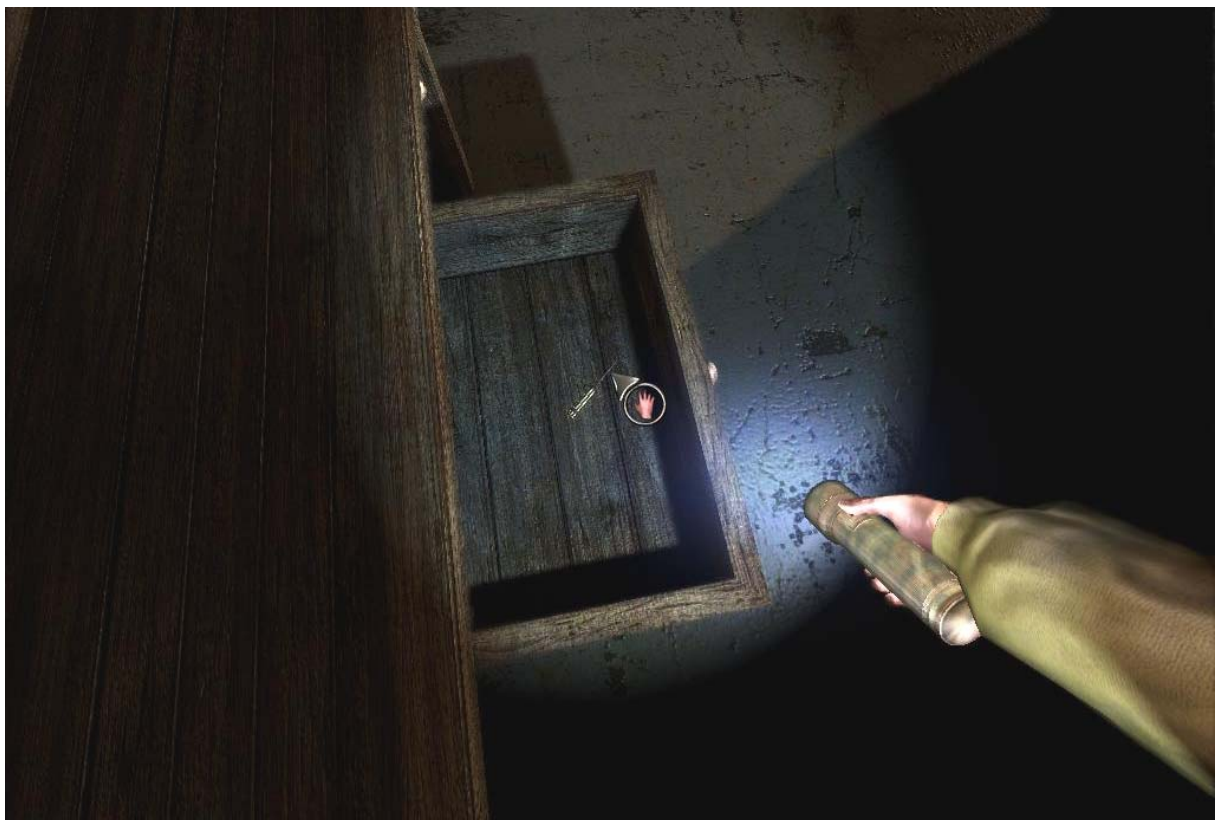
Wir nehmen den **Schlüssel** aus dem Schrank,



gelangen durch die linke Tür auf einen Flur u. gehen gradeaus in die Garage.



Hier können wir Großvaters alten Wagen bewundern u. von der Werkbank einen **Schmiedehammer** u. aus der mittleren Schublade einen alten **Schraubendreher** (schwer zu sehen)!



Mit dem Schraubendreher demonstrieren wir unser Spielzeugauto u. finden



ein ANKH!

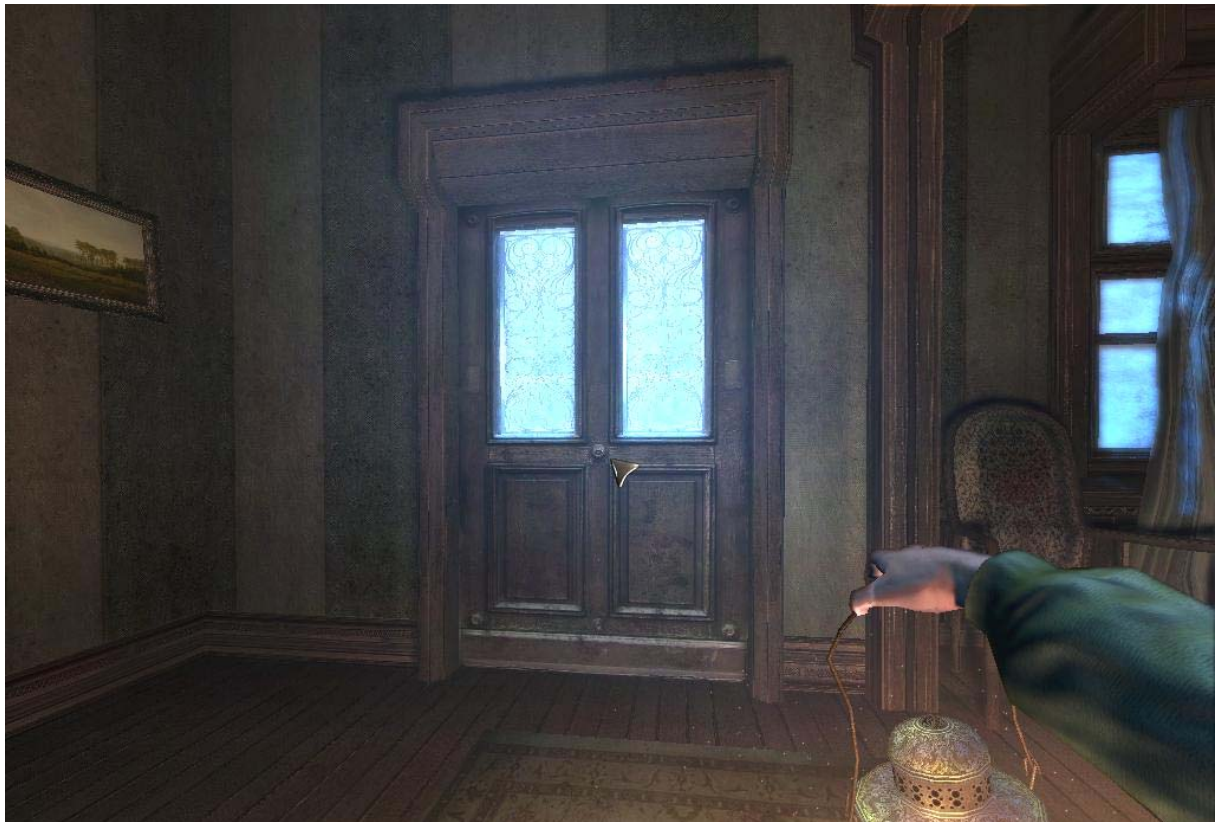
Wir schauen uns nochmal um, gehen zurück in die Küche u. dann nach rechts ins Speisezimmer.



**Auch hier sehen wir uns alles an u. gehen über die Diele
ins Wohnzimmer.**



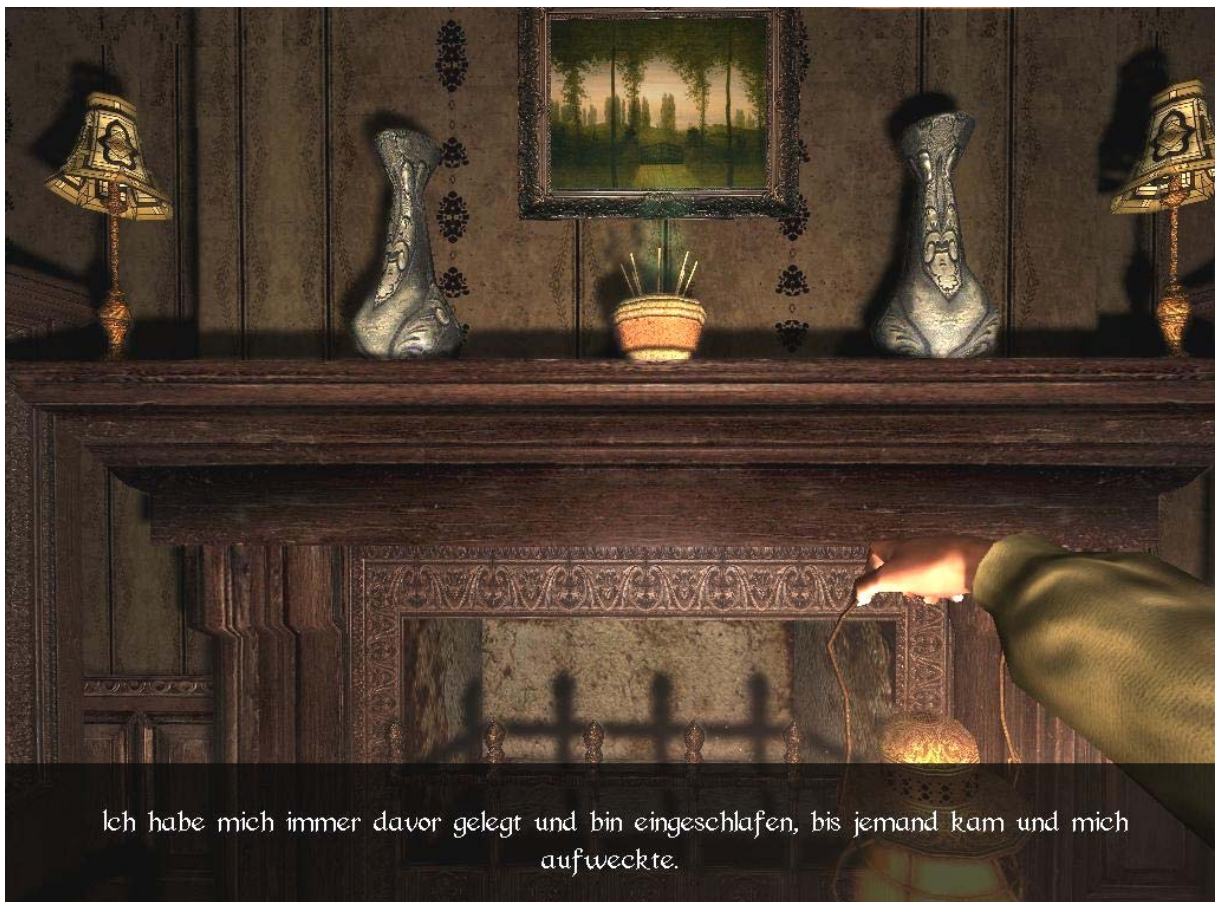
Hier können wir wieder eine **Taschenlampe einsacken u. uns
weiter umsehen.**



Wir schließen die Haustür auf, tanken etwas frische Luft u.



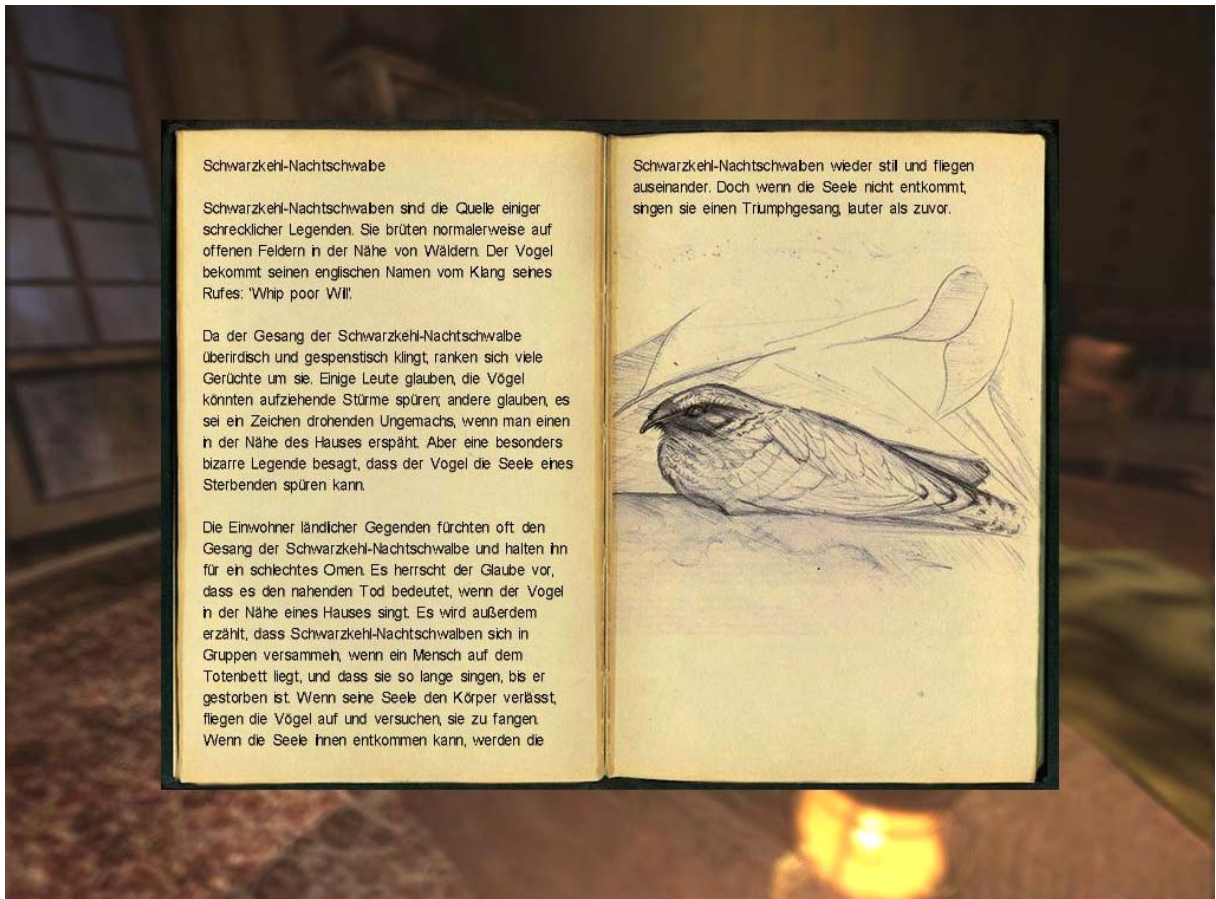
**gehen zurück ins Haus, nach rechts u. durch die Doppeltür
gelangen wir ins Kaminzimmer.**



**Hier schauen wir uns den Kamin an u. schwelgen in
alten Erinnerungen!**



**Auf dem Tisch liegt ein Buch über Vögel in der Mythologie.
Wir öffnen es u. lesen etwas darin.**



Nun gehen wir zu dem kleinen Schränkchen.

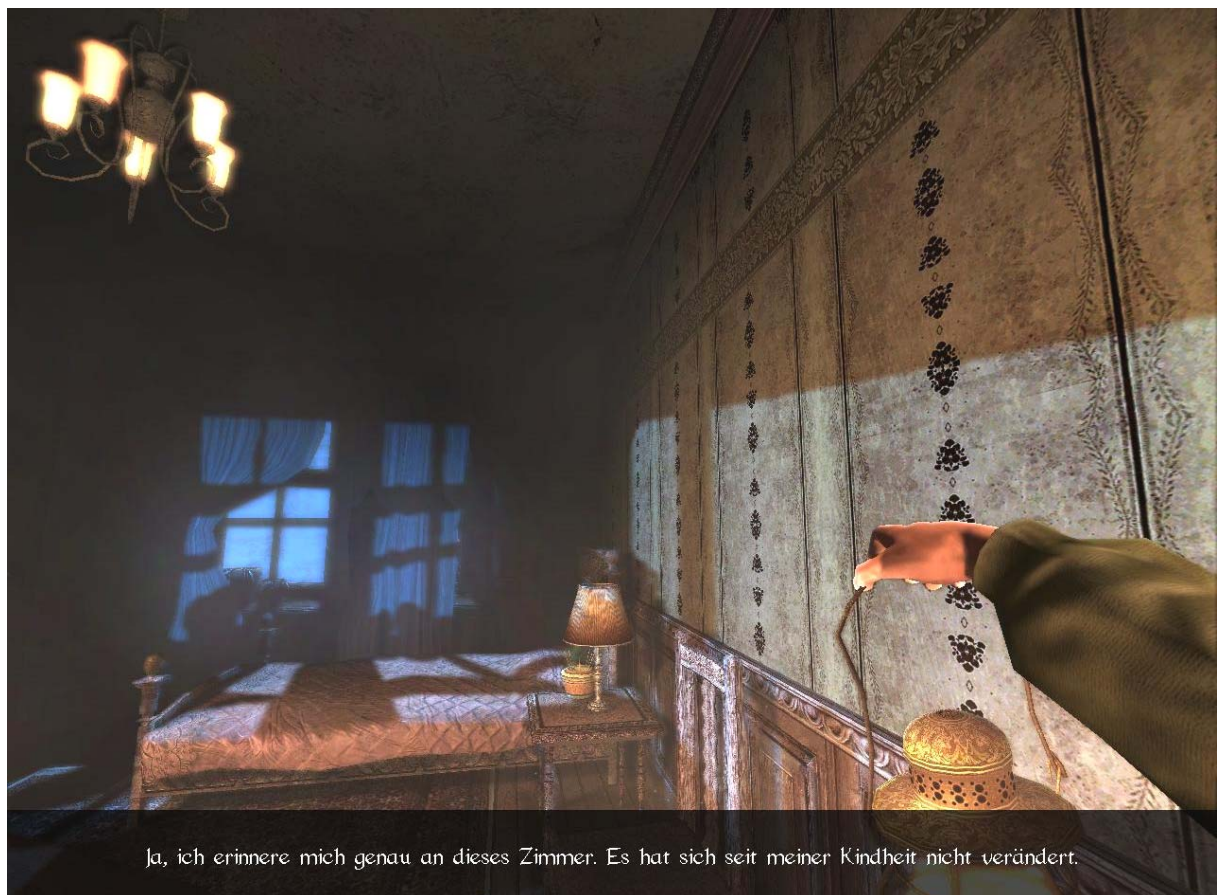


Leider ist es verschlossen u. einen passenden Schlüssel haben wir nicht!

Wir gehen zurück in die Diele, steigen die Treppe hoch u.



werden automatisch in das Zimmer geleitet, in dem wir als Kind immer übernachtet haben.



**Wir schauen uns alles an, werden müde, legen uns ins Bett u.
träumen von unserer Kindheit!**

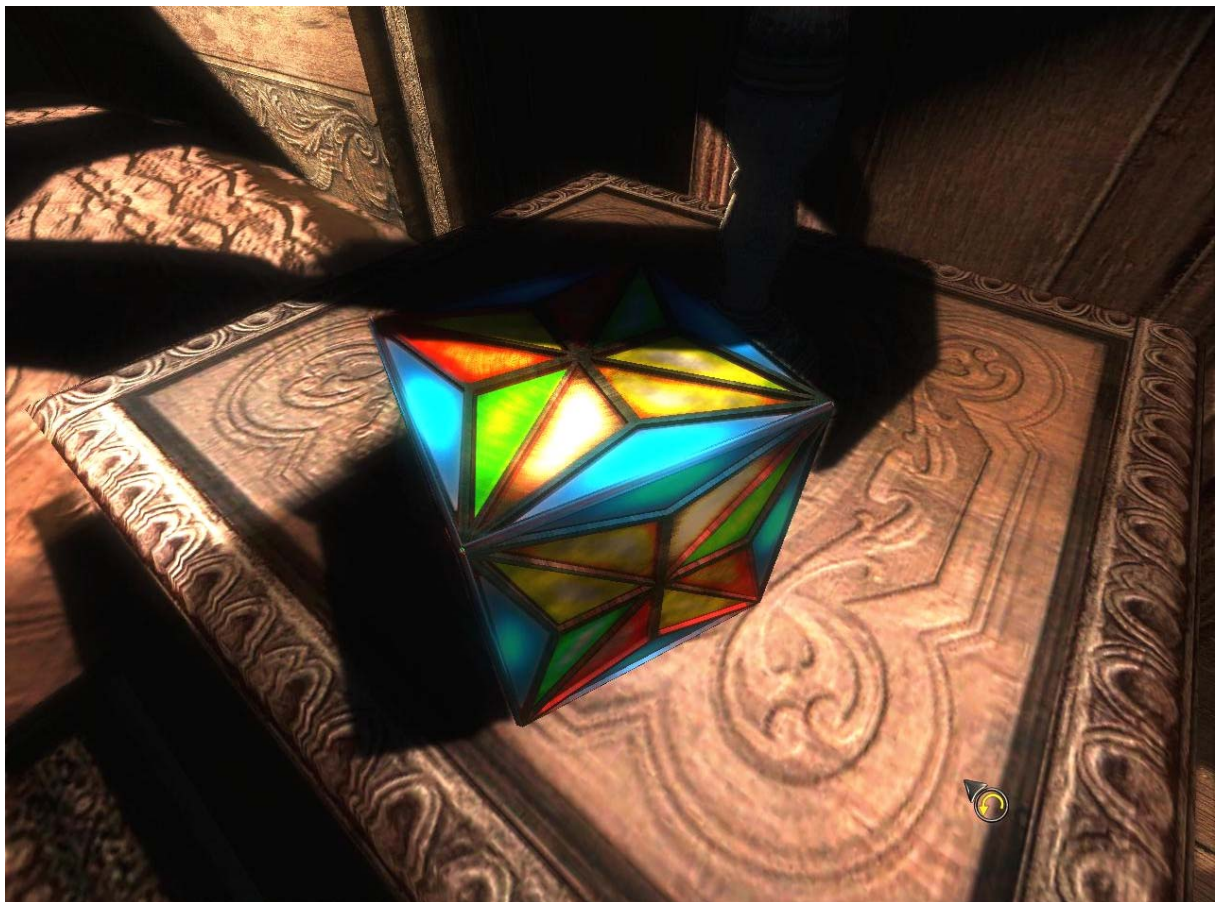


**Wir hören, wie Großpapa ruft, dass wir zum Brunnen
kommen sollen.**

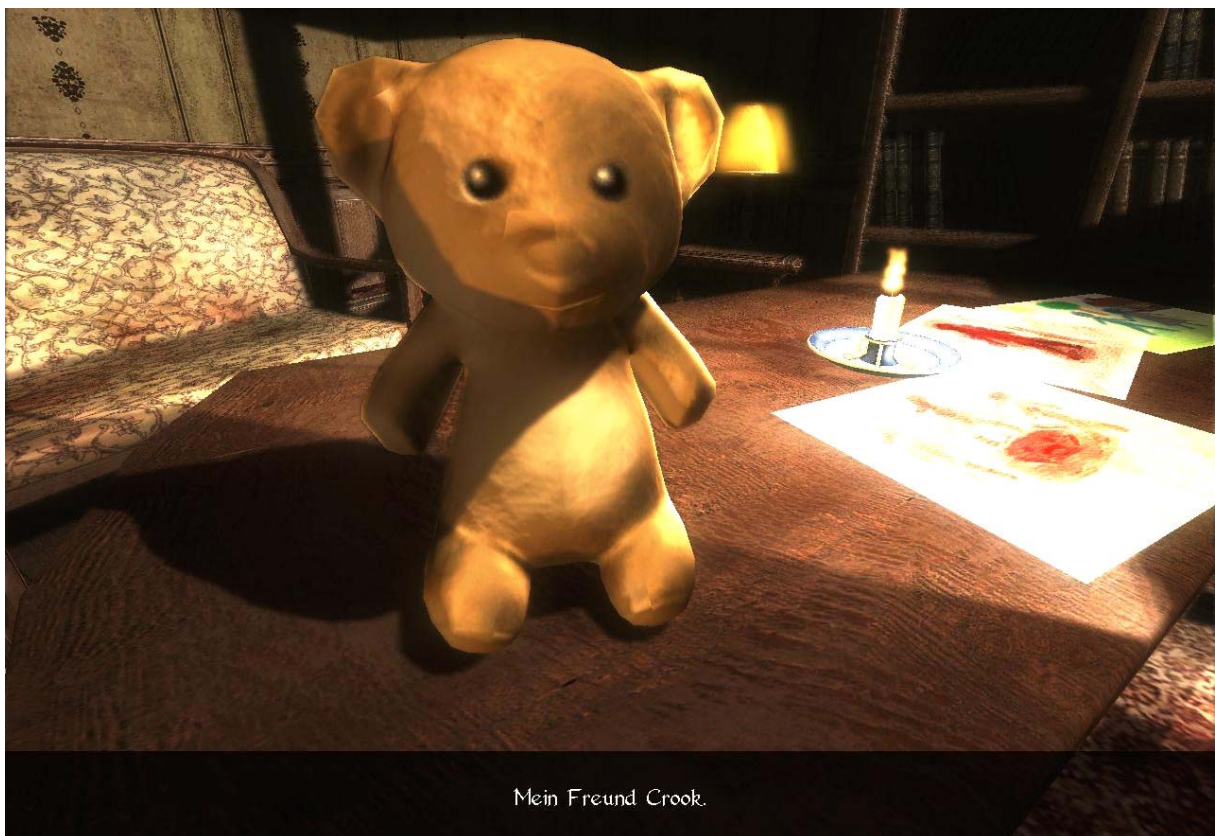


Vor 27 Jahren

An Heiligabend.



Wir schalten das bunte Nachtlcht an u. freuen uns über die schönen Farben.



Mein Freund Crook.

Wir stehen auf, schauen unseren Freund Crook u. unsere Zeichnungen von Großpapa u. den Eltern an. Dann nehmen wir die **Kerze vom Tisch u. verlassen das Zimmer.**



Das hier ist Großmutter's Zimmer.

Wir schauen uns nochmal alle Türen an, gehen die Treppe nach unten u. in die Küche.



Hier nehmen wir den **Schlüssel für die Brunnenabdeckung** aus dem Kasten u. marschieren los.



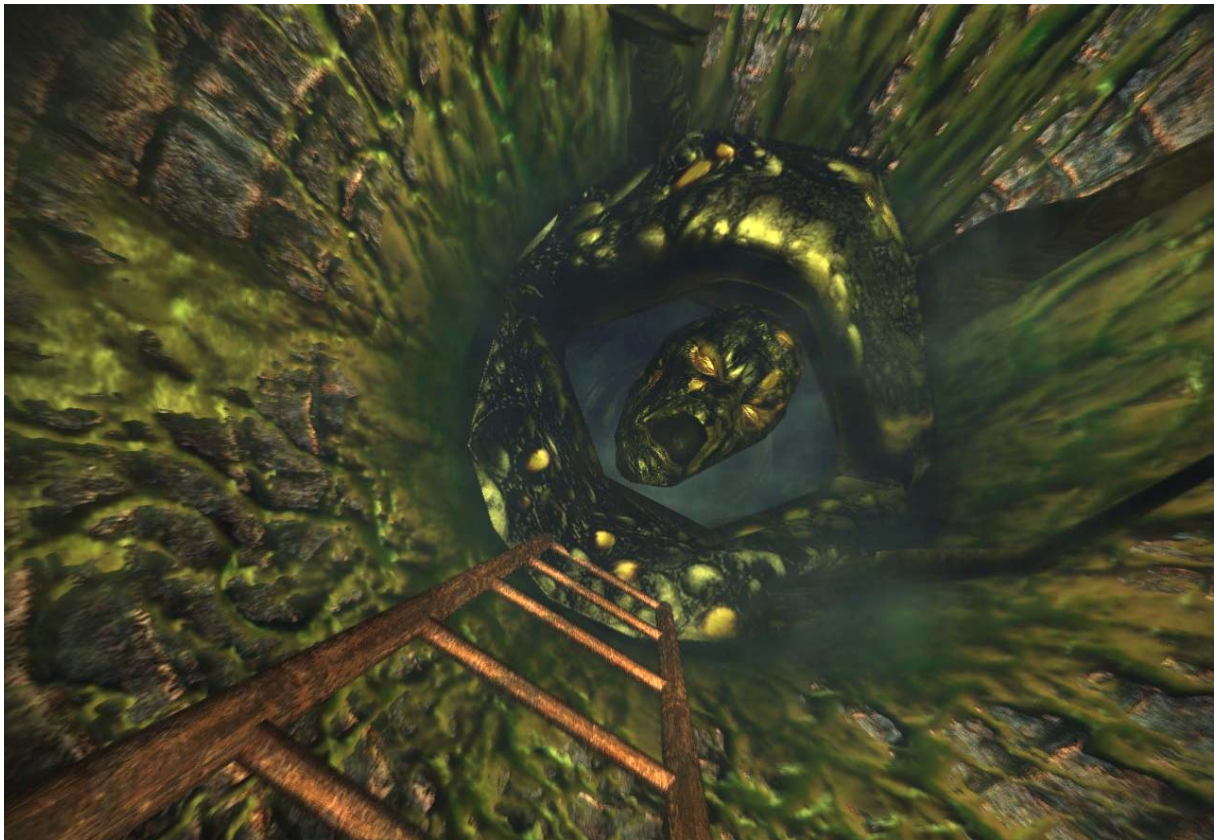
Nun öffnen wir das Schloss, entfernen den Deckel u. steigen in den Brunnen hinunter.



Schau hinunter, Howard.



Schau dir den Shoggoth an!



Wir werden aufgefordert in den Brunnen zu schauen, tun es auch, erblicken den/das Shoggoth u. werden wieder wach.



Nun verlassen wir unser Zimmer u. gehen nach links in die Bibliothek des Hauses.



Wir schauen uns den Bücherschrank u. die Bücher, mit teils unaussprechlichen Namen an u. öffnen die letzte Tür.



Den schwarzen **Spiegel in Form eines menschlichen Kopfes entnehmen wir mit.**

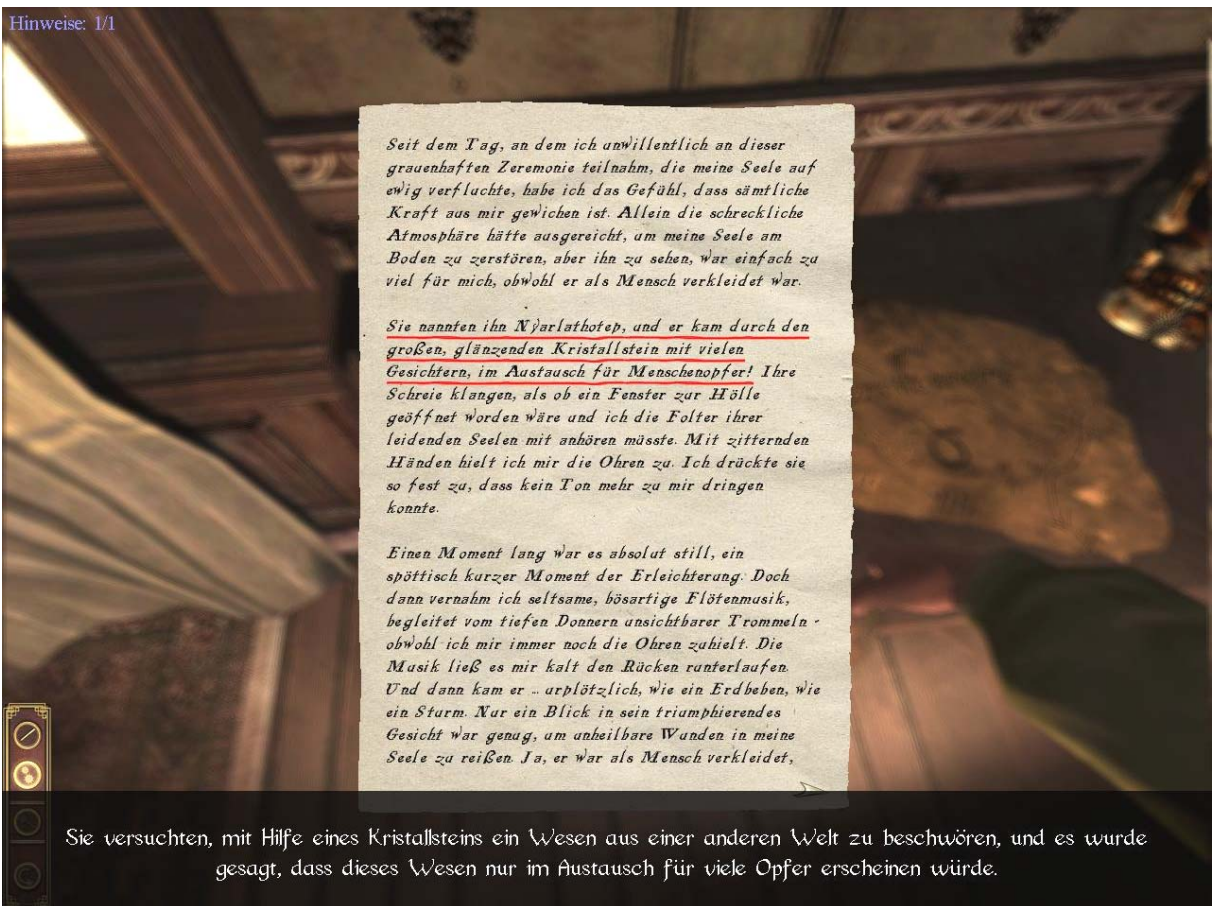


Ein schwarzer Spiegel in Form eines menschlichen Kopfes.

Irgendwie hat er Ähnlichkeit mit dem Kopf, den wir im Traum gesehen hatten!

Wir sehen uns weiter um u. finden ein **Dokument.**





Sie versuchten, mit Hilfe eines Kristallsteins ein Wesen aus einer anderen Welt zu beschwören, und es wurde gesagt, dass dieses Wesen nur im Austausch für viele Opfer erscheinen würde.

Wir bearbeiten es, schauen uns die Karte an u.

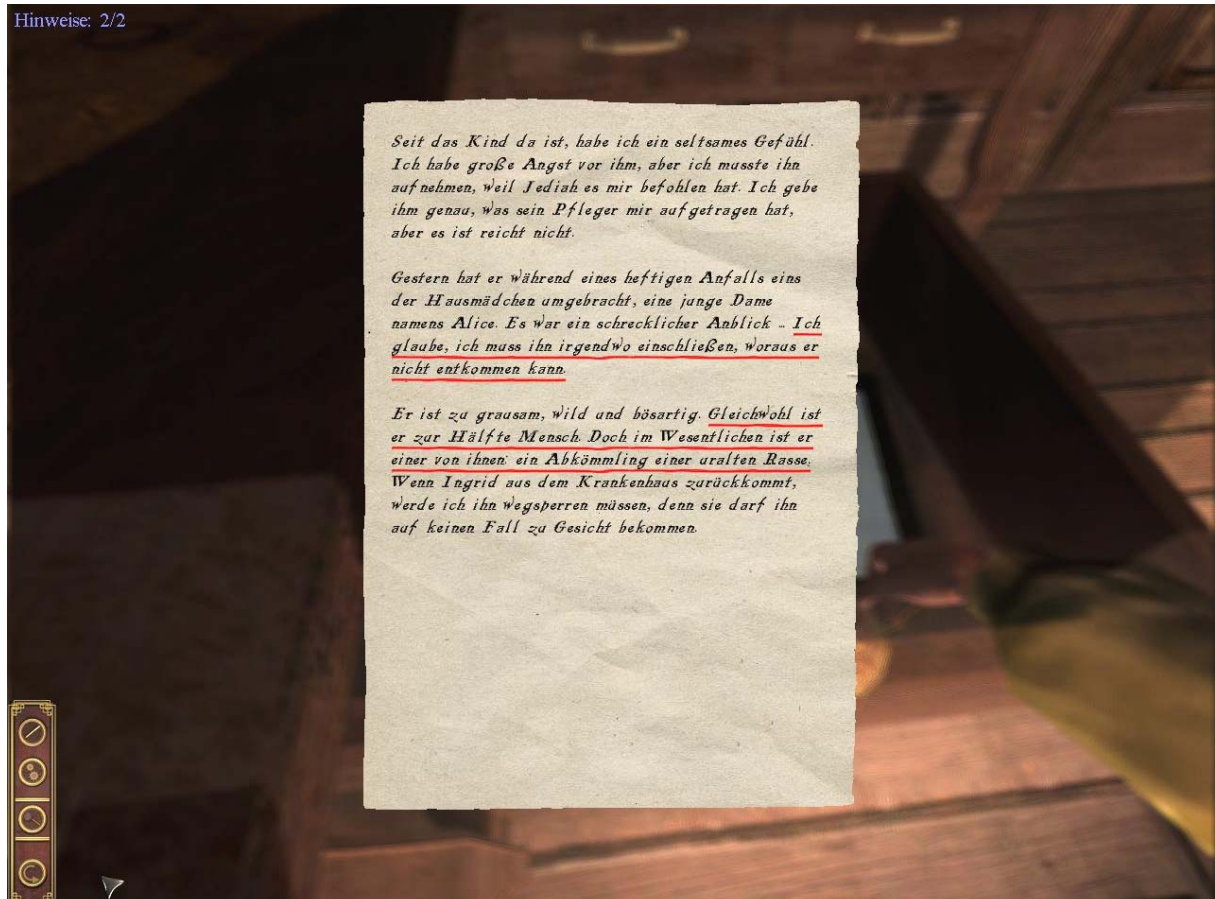


**bemerken, dass auf ihr Koordinaten eingetragen sind!
Nun schauen wir uns den menschlichen Schädel u. das
Kalenderblatt an.**



In der Schublade finden wir ein weiteres Dokument zum Bearbeiten.

Hinweise: 2/2



Wir markieren die Hinweise u. sehen uns weiter um.



Hier hören wir die Diele knarren, bücken uns u. entdecken
ein Geheimfach.

Wir öffnen es u. können einen **Brief** u. einen seltsam geformten
Schlüssel unser Eigen nennen.



Nun lesen u. markieren wir den Brief.

Willkommen zu Hause, Howard!

Auf den folgenden Seiten wirst du Geheimnisse über deine Familie erfahren, die lange Zeit vor dir verheimlicht worden sind. Aber zuerst möchte ich mich dir vorstellen, obwohl ich sicher bin, dass du dich gut an mich erinnerst: Ich bin Nathaniel, dein Großvater. Ich bin derjenige, der für deine Existenz verantwortlich ist und der dich über die Zeit hinaus beschworen hat, in dem ich an den allmächtigen Yag-Sothotho appelliert habe. Denn nur er besitzt den Schlüssel zu allem: Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft.

Ich spüre, wie mein Ende naht. Schon bald werde ich an meinem letzten Ort der Ruhe auf dich warten. Ich habe dich heraufbeschworen, weil Jedah der Weise es von mir verlangt hat. Er spricht zu mir in meinen Träumen. Ich höre ihn selbst, wenn ich wach bin. In der Gruft vernehme ich seine Stimme am lautesten. Er ist sehr gefährlich, Howard. Fürchte ihn, und fürchte seinen Zorn! Aber keine Bange, er wird dir nichts zuleide tun, solange du dich

nicht gegen ihn stellst. Du kannst ihn nicht zerstören oder aufhalten. Er wird ewig existieren. Er beharrte auf deiner Existenz, weil er einen Körper braucht, wenn die Zeit gekommen ist - einen Körper, in dem sein eigenes Blut fließt. Und das bist du, Howard.

Er wird von deinem Körper Besitz ergreifen, und früher oder später wirst du schwinden. Aber keine Angst, du wirst keinen Schmerz verspüren. Wenn du noch Herr deiner Sinne bist, solltest du die notwendigen Vorkehrungen treffen, bevor es beginnt. Es gibt ein Objekt, das als Schlüssel fungiert. Du brauchst es, um an den endgültigen Bestimmungsort zu gelangen, den Rand des schwärzesten Abgrunds. Er besteht aus drei Teilen. Eins davon habe ich jemandem anvertraut, einem vertrauenswürdigen Freund. Er wird kommen und dich in diesem Haus treffen, um dir den Teil zu übergeben, der sich in seinem Besitz befindet. Die anderen beiden Teile sind bei mir in Sicherheit!

Wenn du alle Teile des Schlüssels hast, suche nach dem Opferdolch. Er ist schon seit langer Zeit im Besitz unserer Familie. Die Loreids haben ihn geschützt und versteckt gehalten. Das ist wahrhaft ein Grund, stolz zu sein! Ich bin mir sicher, dass du ihn problemlos finden wirst. Erst wenn du all diese Dinge hast, solltest du zum Verbindungspunkt gehen. Du wirst dich an den Eingang erinnern; schließlich habe ich ihn dir oft gezeigt. Nutze den Träger, um an dein Ziel zu gelangen.

Dort unten wirst du viele unglaubliche Dinge sehen, die deinen Augen normalerweise verborgen bleiben. Einige von ihnen könnten dir Angst einjagen. Ich kann die menschlichen Wächter mit unmenschlichen Köpfen auf ihren Schultern immer noch nicht vergessen! Ich habe sie zwar nie lebend gesehen, aber ich glaube, du wirst es tun - also sei darauf vorbereitet!

Was danach geschieht, braucht deine Sorge nicht sein. Ich bin mir sicher, dass du besessen sein wirst, wenn du diesen Ort erreichst, denn

der Zauber der Uralten ist dort unten sehr stark. Du solltest stolz sein, Howard. Dein Körper wird von Jedah dem Weisen für das höchste Ziel genutzt, auf das dein Geschlecht schon seit langer Zeit hinstrebt!



Jetzt schauen wir uns noch das kleine Tischen an, verlassen die Bibliothek u. gehen in das Zimmer welches gegenüber dem Unseren liegt.





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!