



Lösungshilfe – Teil 4 by Locke ©

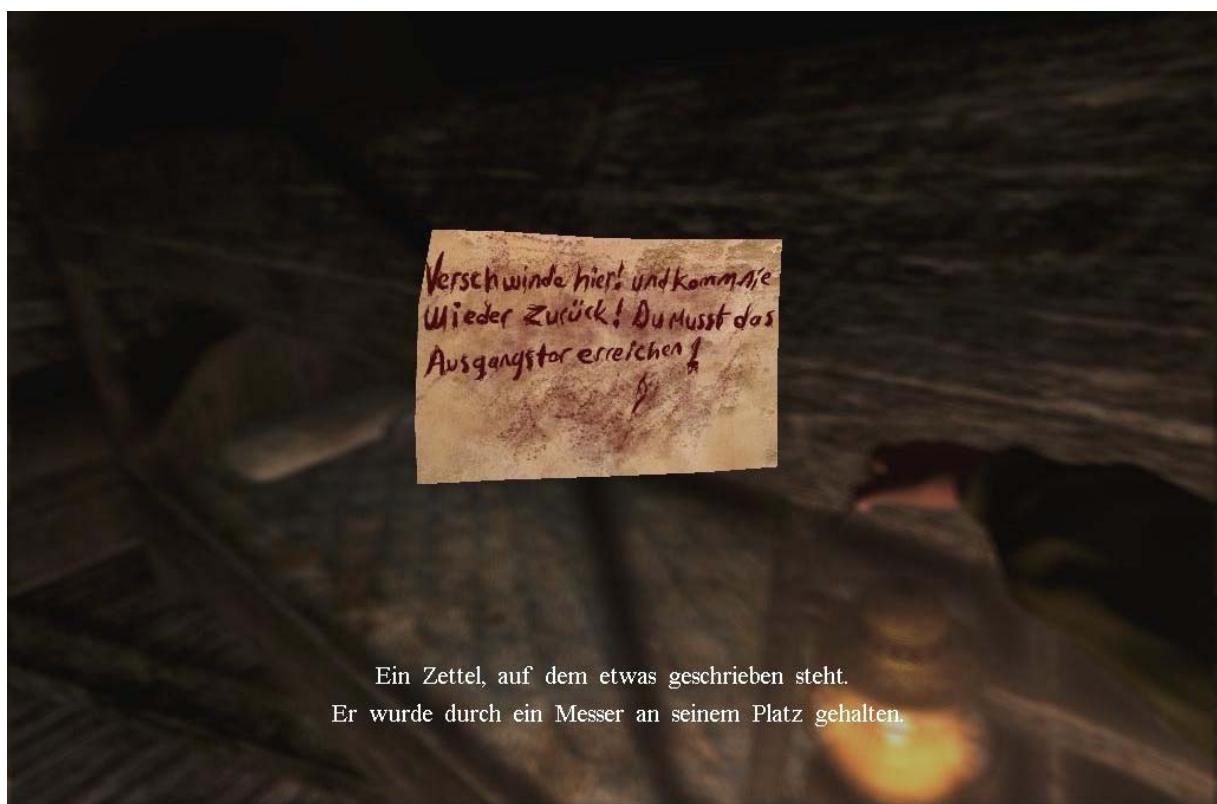
für den

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?



Ein Zettel, auf dem etwas geschrieben steht.
Er wurde durch ein Messer an seinem Platz gehalten.

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 Lawrence 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.



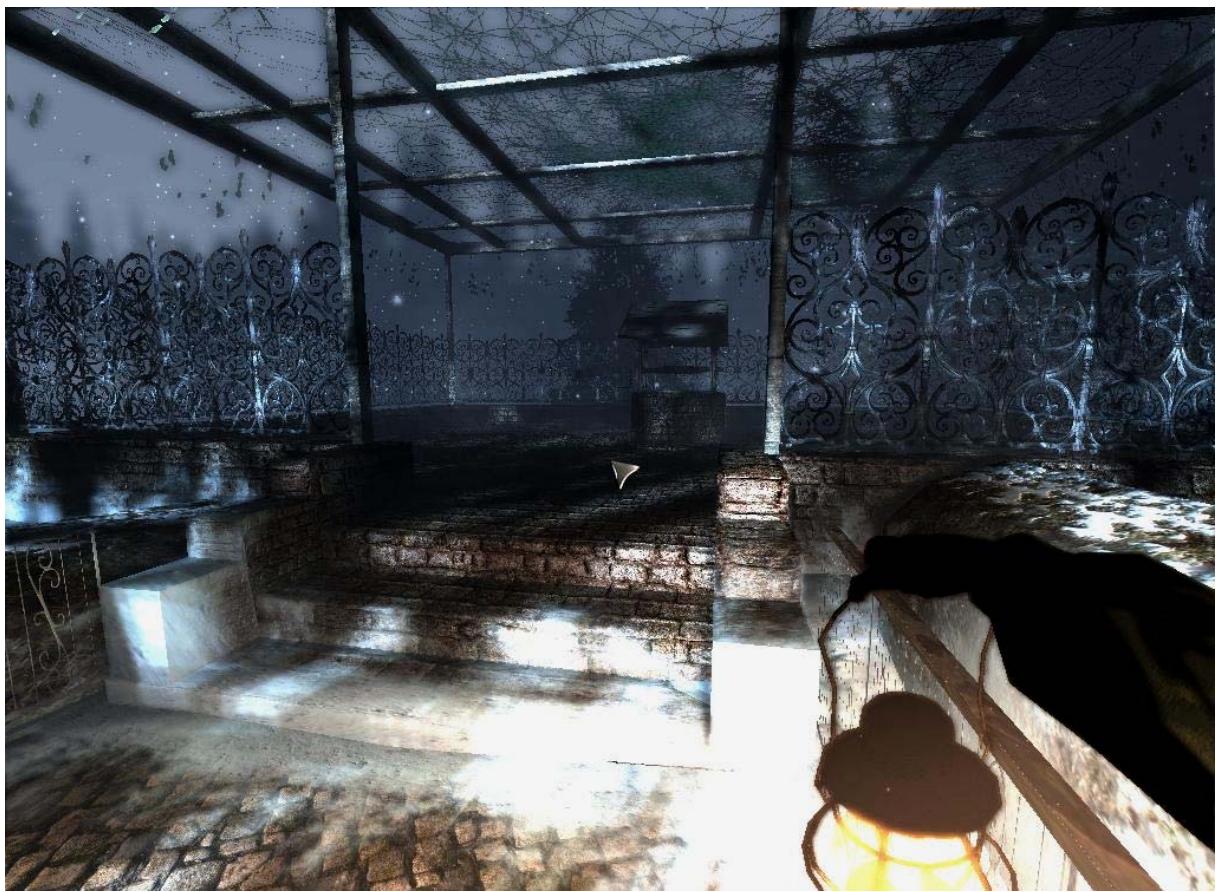
Hier reden wir mit dem Wirt über das Herrenhaus u. werden anschließend von Herbert dort abgesetzt!





**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.





Ich habe diesen Deckel noch nie gesehen. Als ich das letzte Mal hier war, war es ein einfacher Metalldeckel.

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.

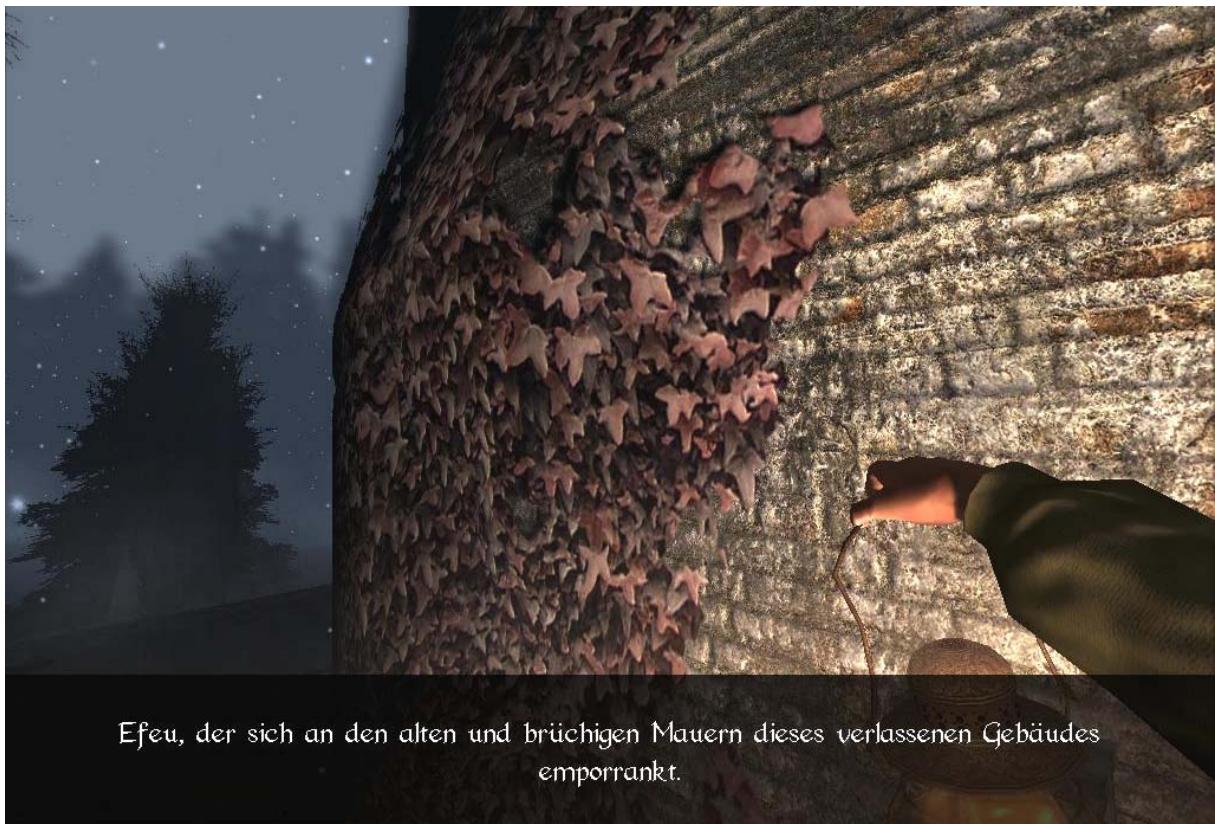




Hier schnappen wir uns die alte Schaufel u. gehen zum Haus.



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.



Warum brennt diese Laterne? Ist hier sonst noch jemand?

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



Ich sehe eine mit einem Datum vom 16. Februar 1984.

Wir betrachten die Zeitungsstapel 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 geradeaus in die Garage.



Mein Großvater hat mich damit mal auf einen Ausflug mitgenommen, als wir ein paar Tage meiner Sommerferien hier verbrachten.

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 demontieren 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.



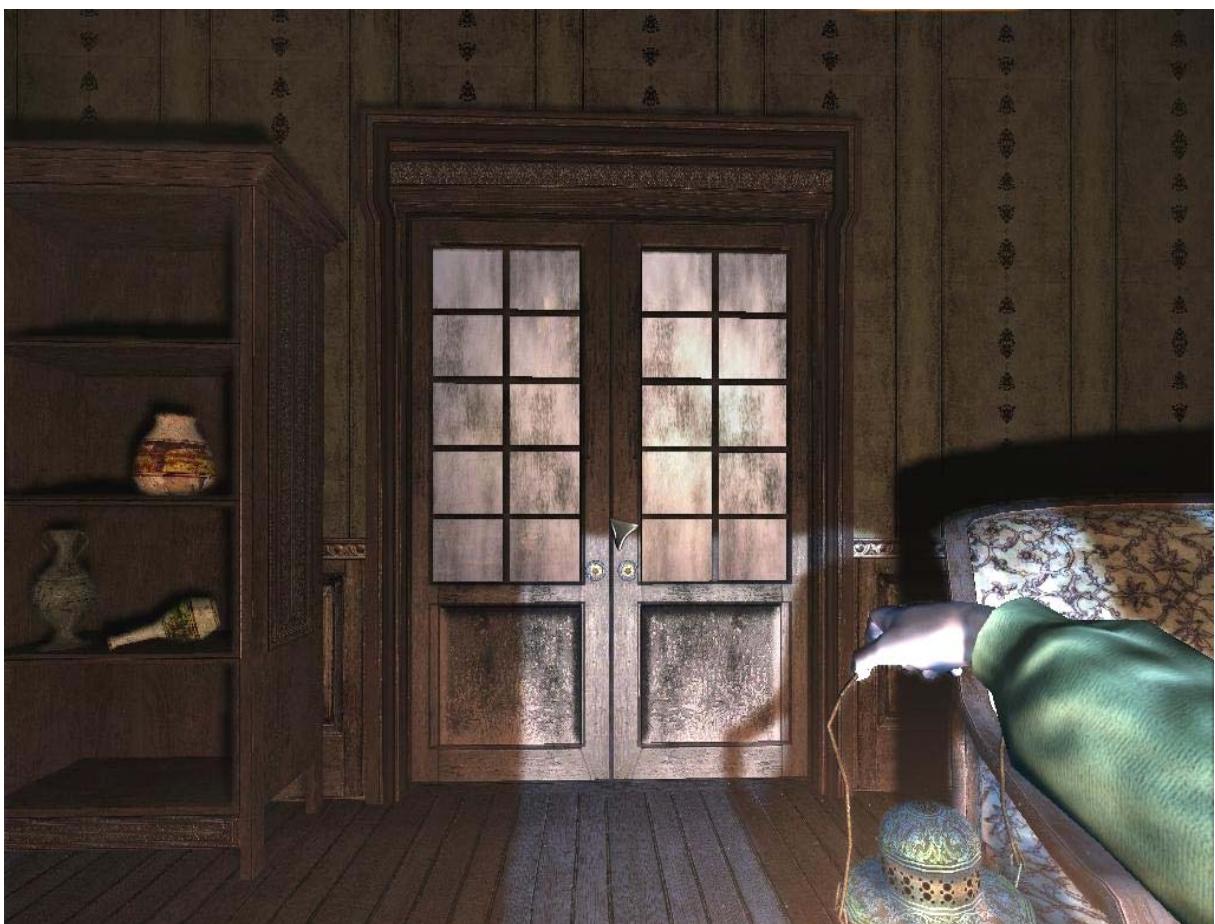
Hier können wir wieder eine Taschenlampe einsacken u. uns weiter umsehen.



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

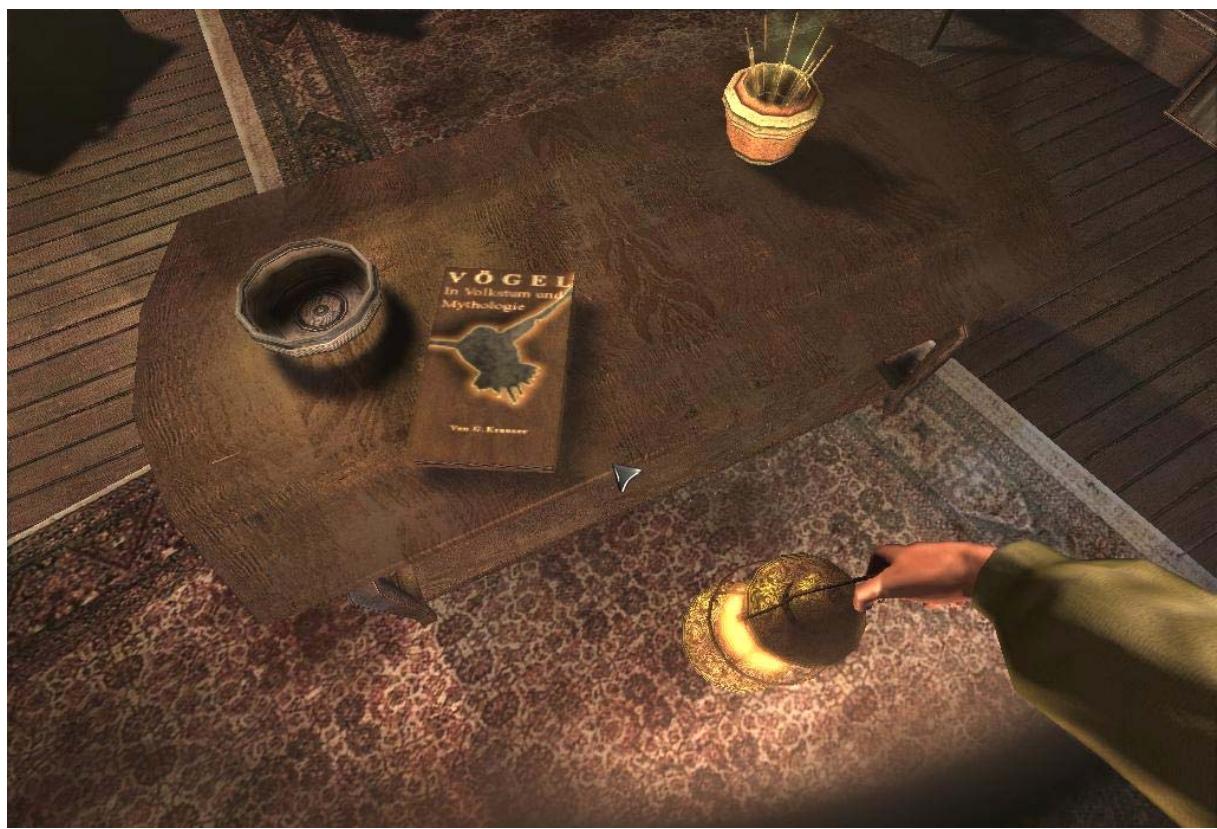


**gehen zurück ins Haus, nach rechts u. durch die Doppeltür
gelangen wir ins Kaminzimmer.**

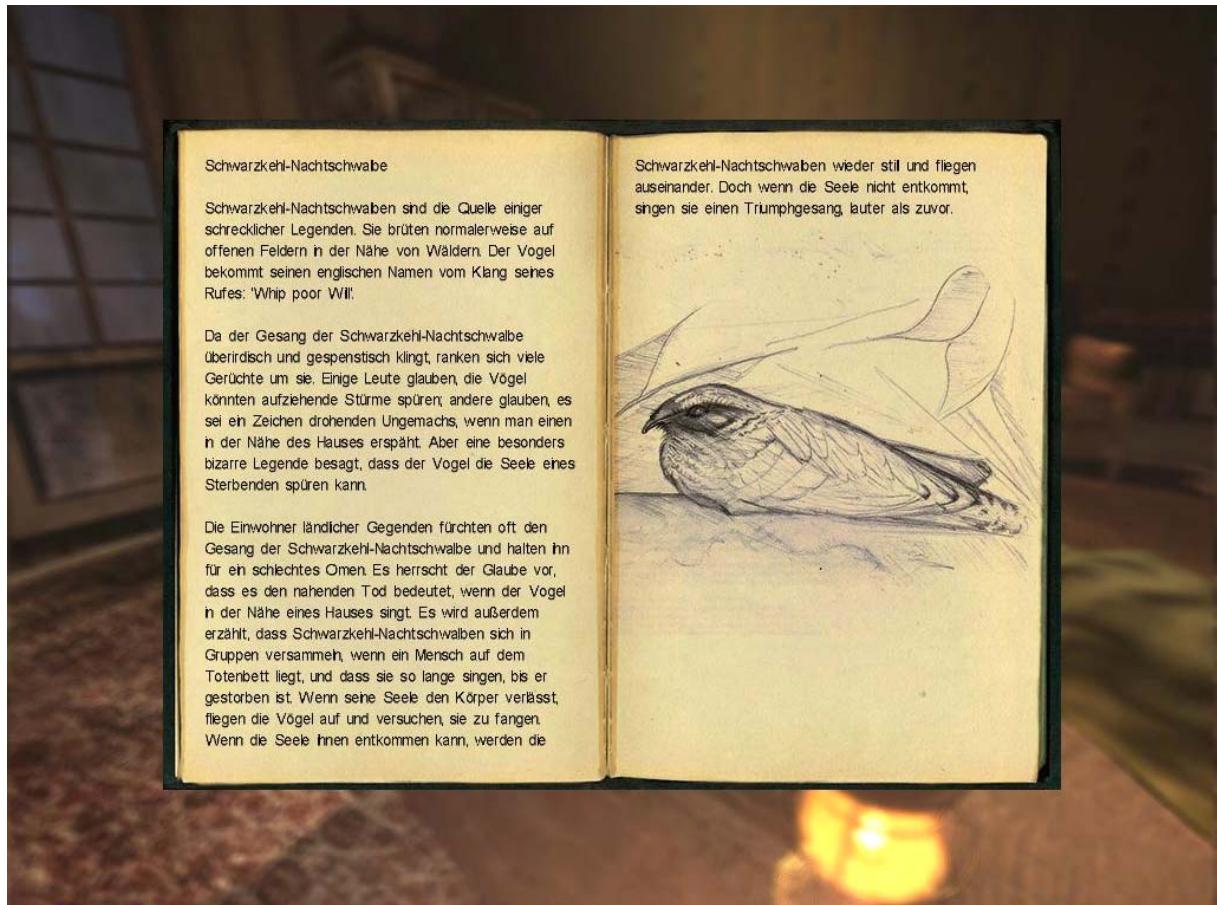


Ich habe mich immer davor gelegt und bin eingeschlafen, bis jemand kam und mich aufweckte.

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.

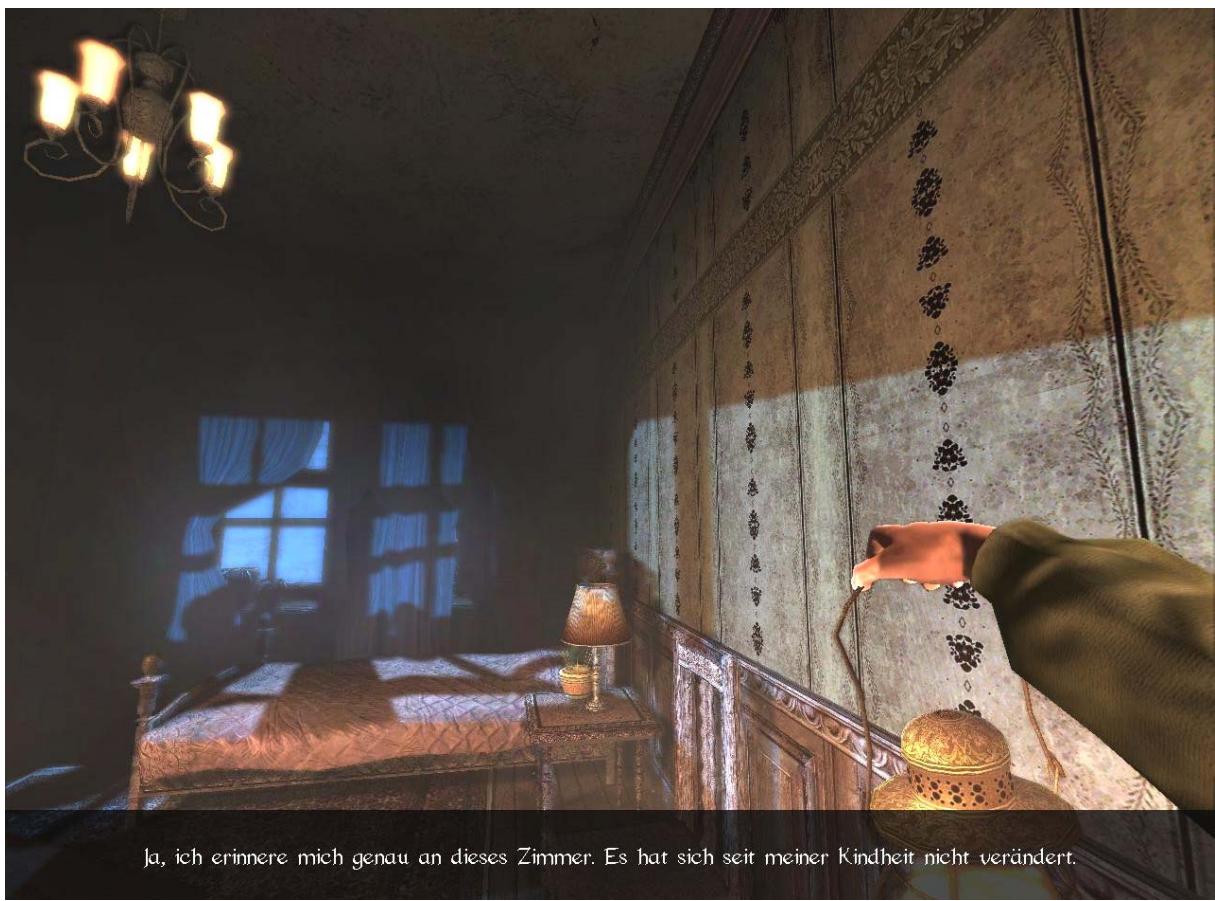


**Leider ist es verschlossen u. einen passenden Schlüssel haben
wir nicht!**

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.**



Ja, ich erinnere mich genau an dieses Zimmer. Es hat sich seit meiner Kindheit nicht verändert.

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



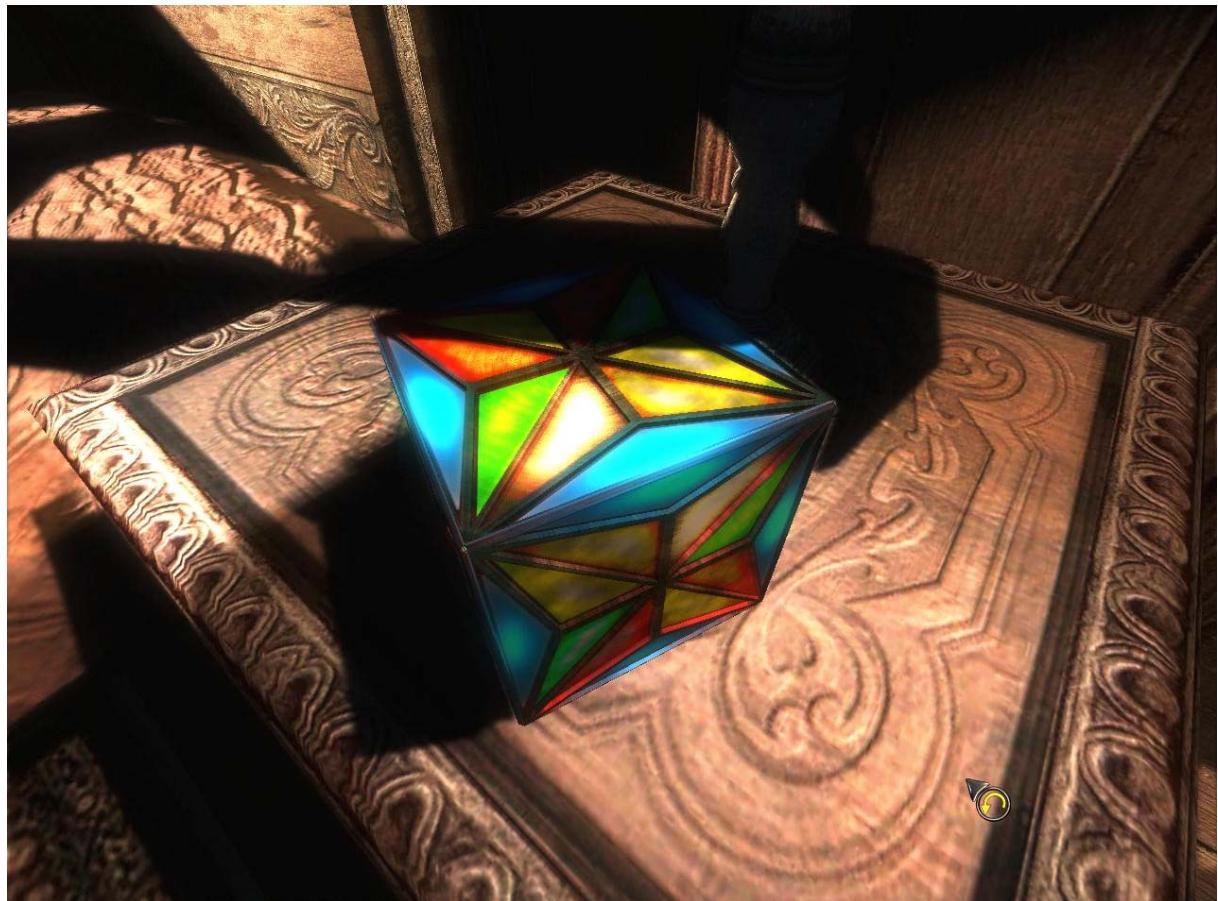
Aus diesem Brunnen ruft irgendetwas ständig meinen Namen.

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

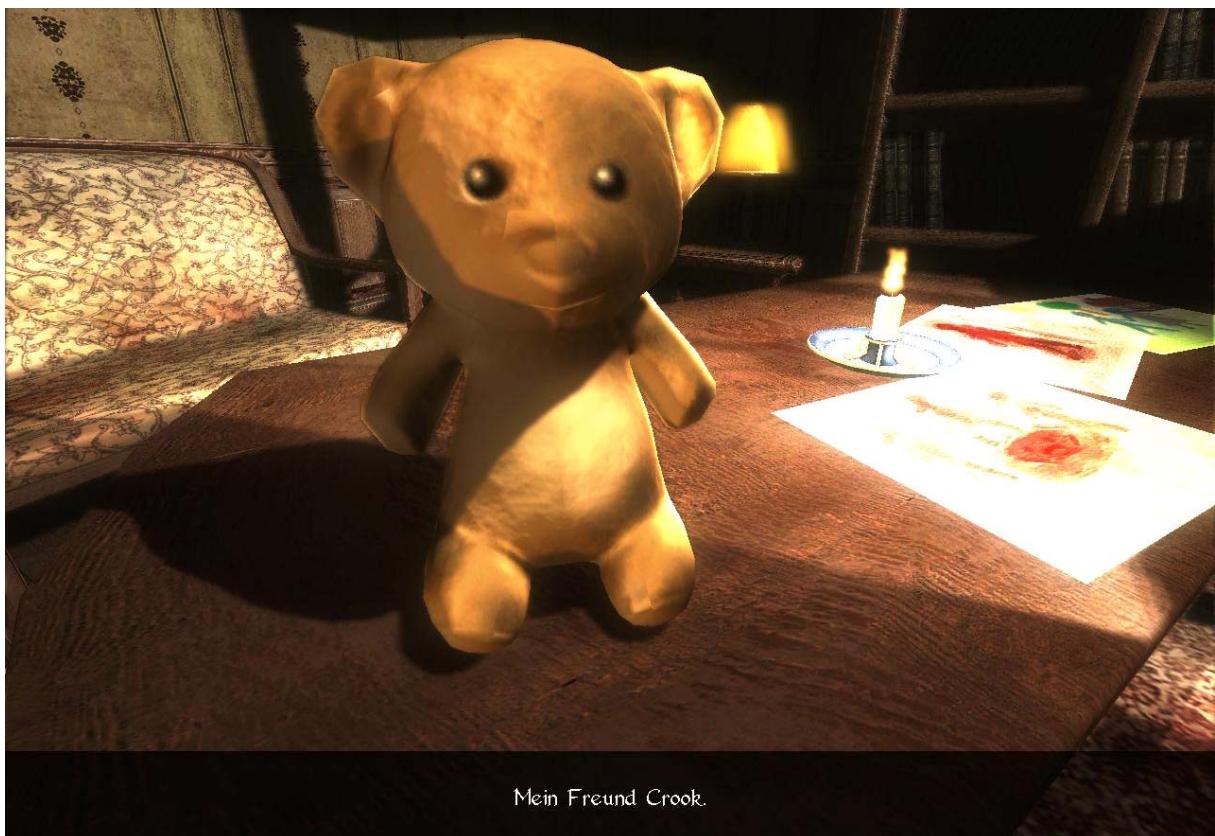


Vor 27 Jahren

An Heiligabend.



**Wir schalten das bunte Nachtlicht 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.



Der Deckel, der mich am Einstiegen gehindert hat, ist jetzt entfernt.

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.



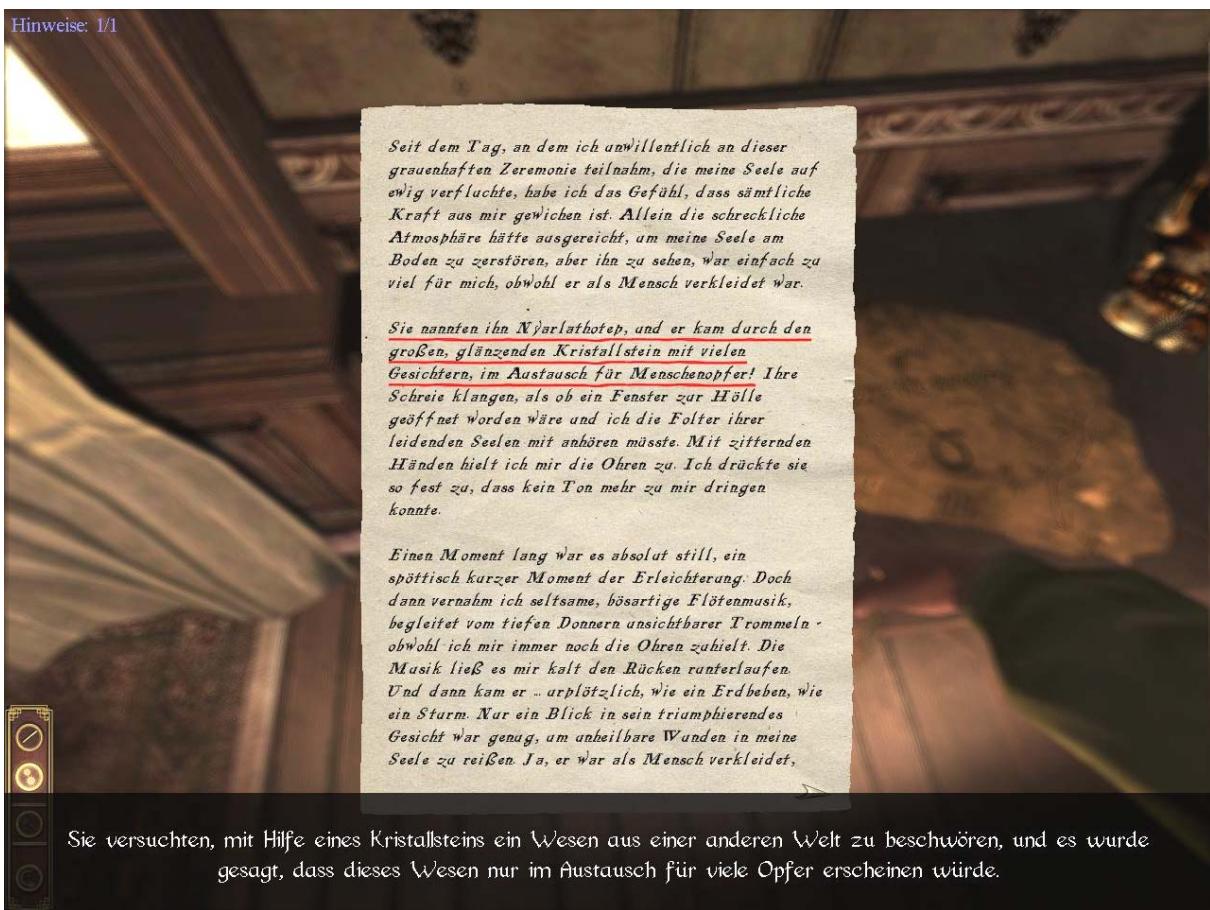
Ein schwarzer Spiegel in Form eines menschlichen Kopfes.

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

Wir sehen uns weiter um u. finden ein Dokument.



Hinweise: 1/1



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.

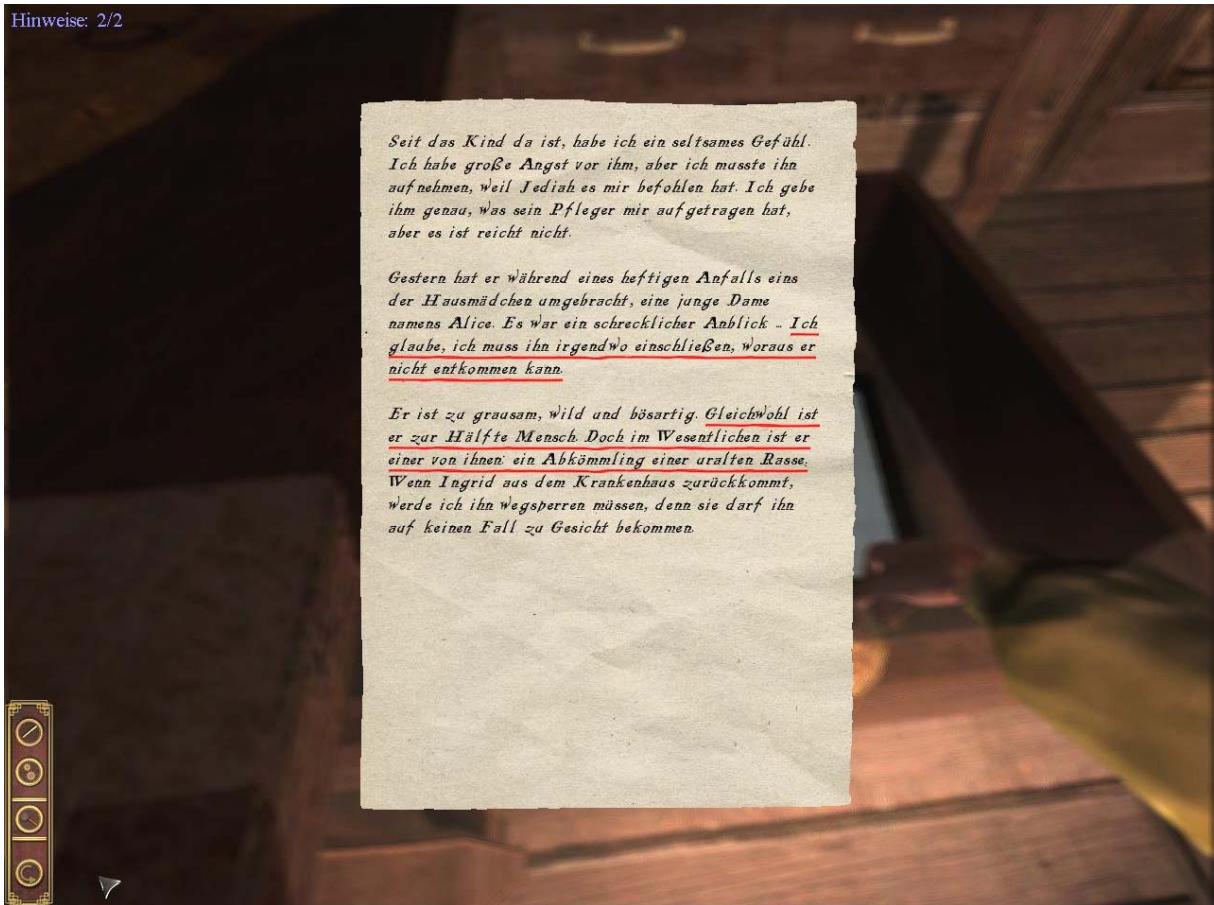


**bemerken, dass auf ihr Koordinaten eingetragen sind!
Nun schauen wir uns den menschlichen Schädel u. das Kalenderblatt an.**

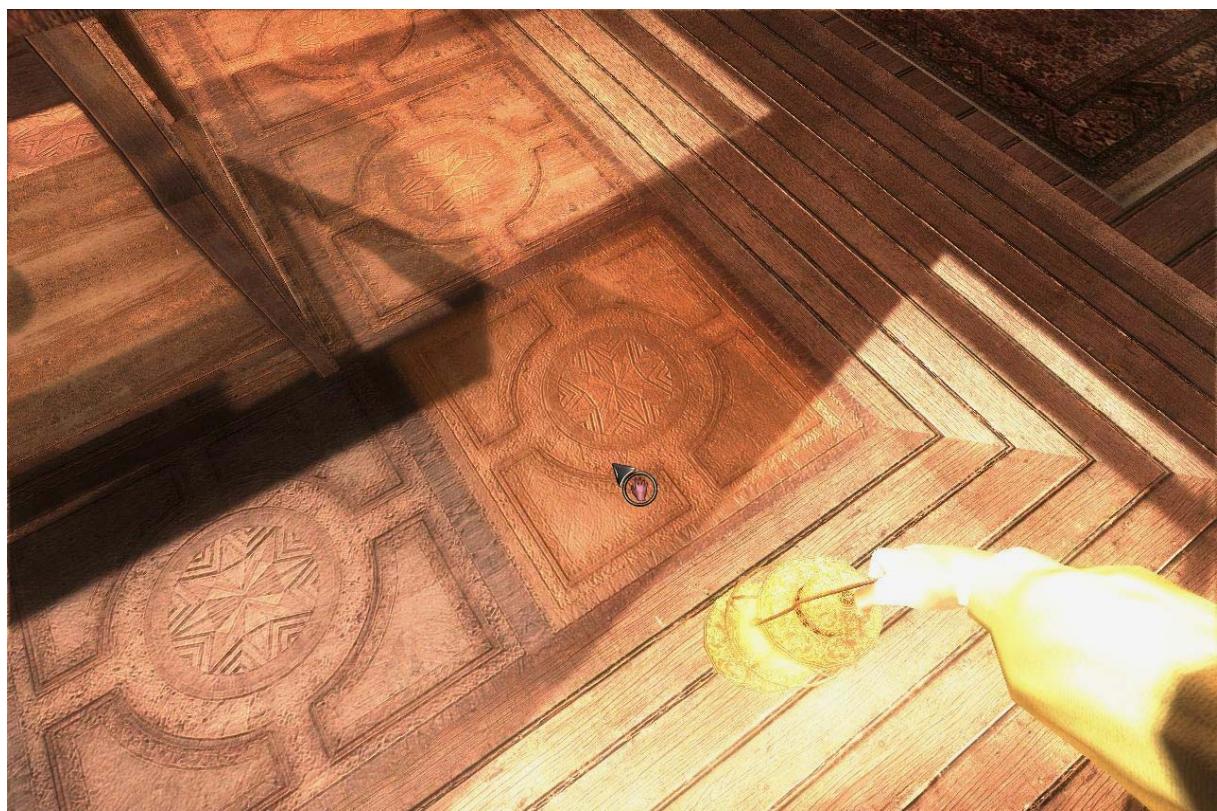


In der Schublade finden wir ein weiteres Dokument zum Bearbeiten.

Hinweise: 2/2



Wir markieren die Hinweise u. sehen uns weiter um.

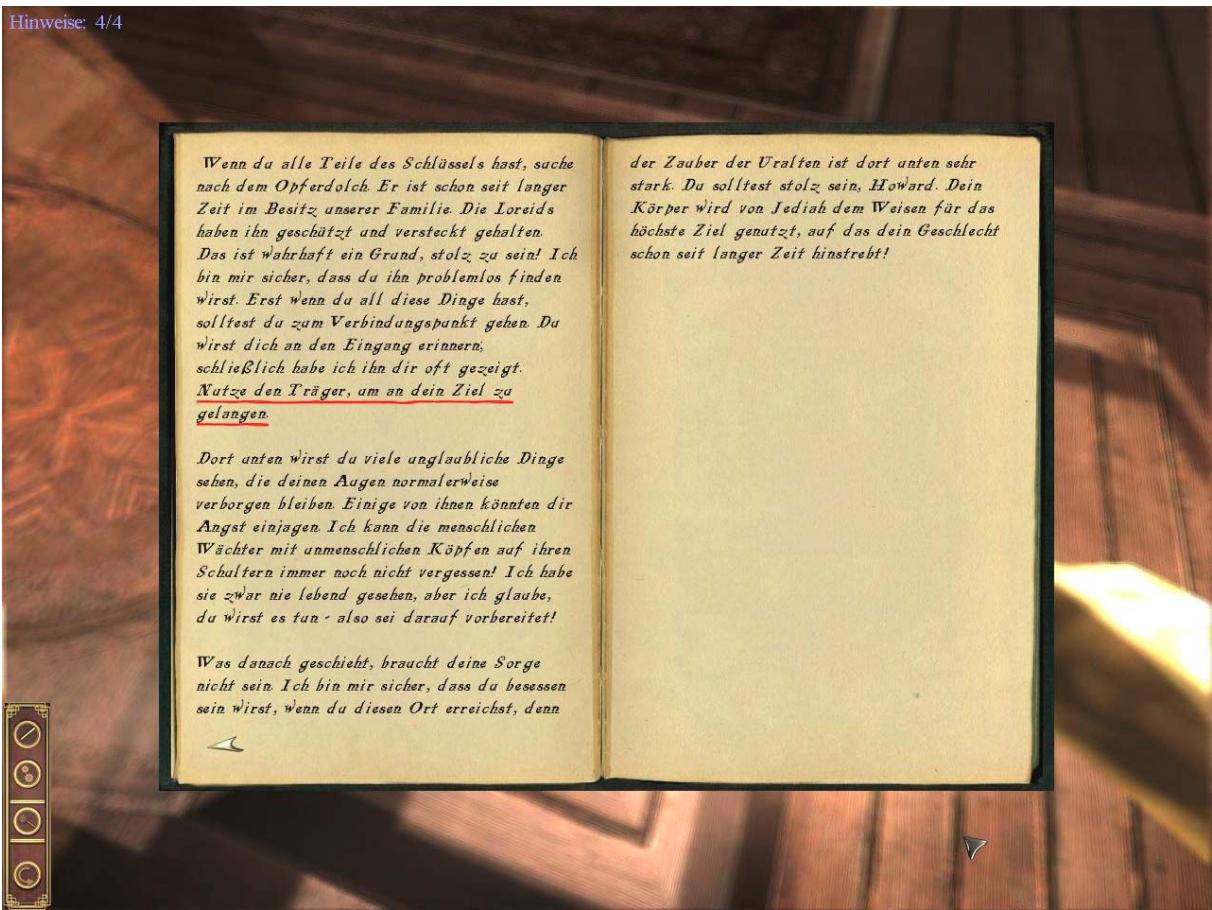
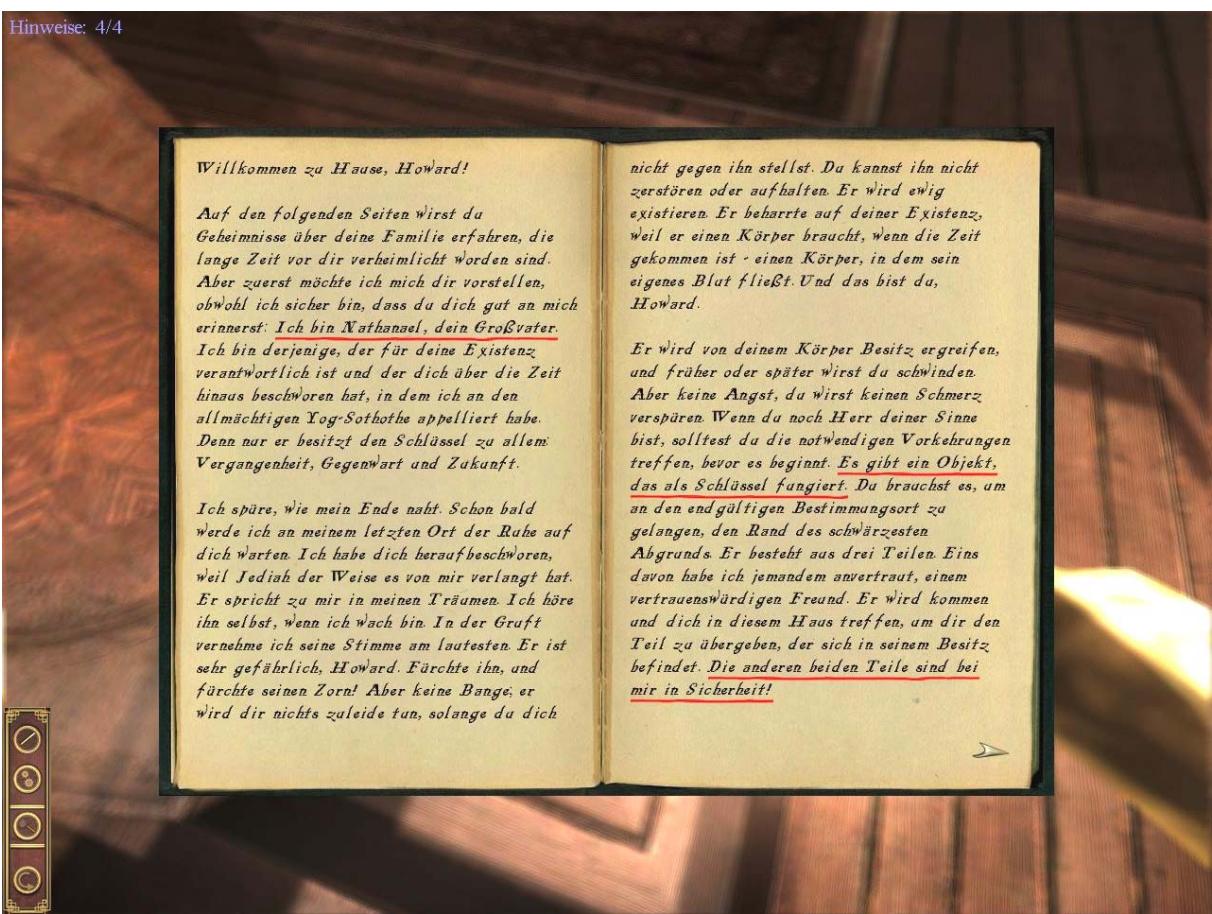


**Hier hören wir die Diele knarren, bücken uns u. entdecken
ein Geheimfach.**

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



Nun lesen u. markieren wir den Brief.





Wenn mein Großvater weg war, habe ich oft hier gesessen und Bilder gemalt.

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



Hier gehen wir zur Spiegelkommode.



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!