

# DARKNESS WITHIN

In Pursuit of Loath Nolder

Demohilfe by Locke

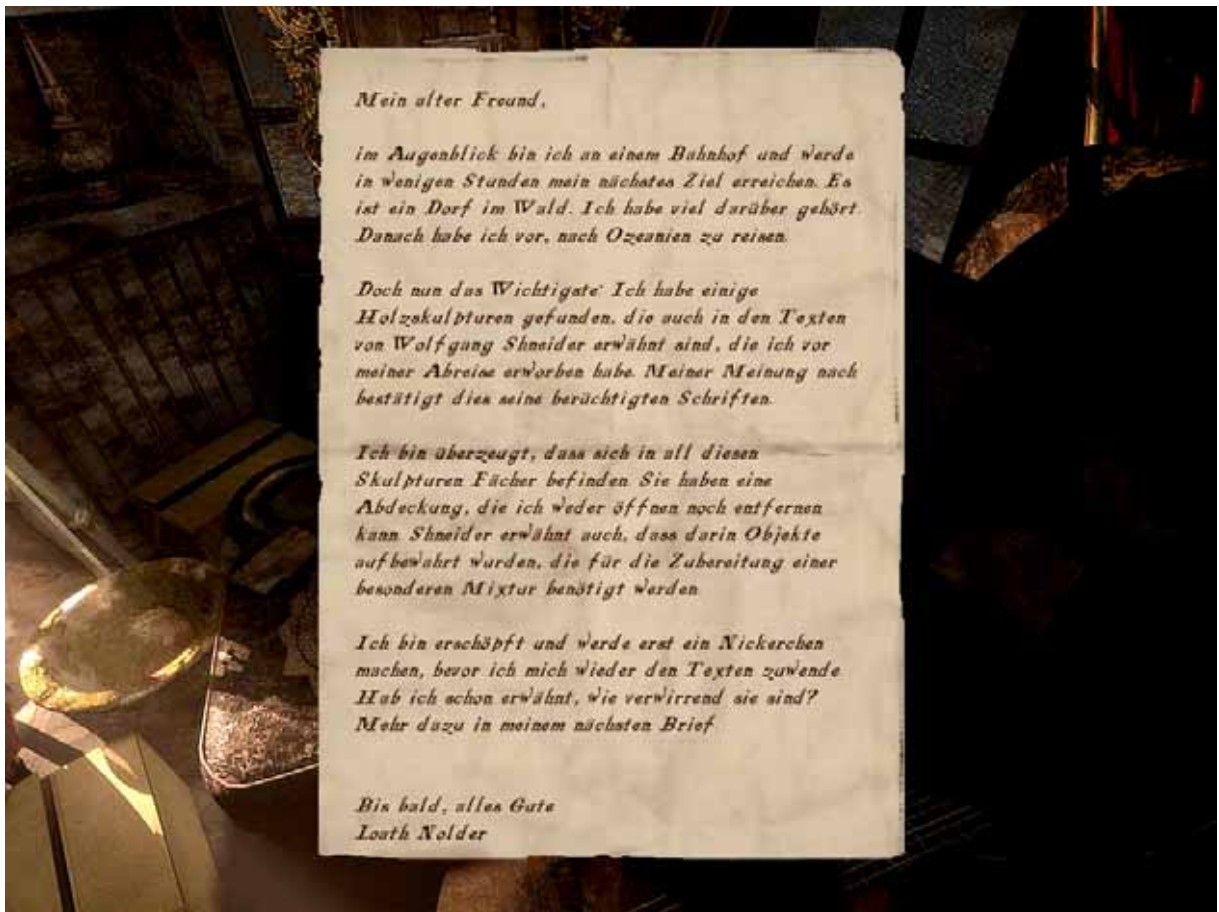
CD ROM & Softwareservice  
*Kratz*

<http://www.gamepad.de/>



Ein altes Herrenhaus und ein seltsames, viel früher erbautes Gebäude in einem kleinen  
Waldchen. Seltsame Gerüchte ranken sich um diesen Ort und seine Bewohner.

Wir steigen auf den Dachboden u. sehen uns um.  
Hier lesen wir die Briefe u. schauen uns die **Truhe** genauer an.  
Öffnen können wir sie nicht, da uns der **Zahlencode** fehlt.  
Nun verlassen wir den Dachboden u. machen uns auf die Suche  
danach!



*Mein alter Freund,*

*im Augenblick bin ich an einem Bahnhof und werde in wenigen Stunden mein nächstes Ziel erreichen. Es ist ein Dorf im Wald. Ich habe viel darüber gehört. Danach habe ich vor, nach Ozeanien zu reisen.*

*Doch nun das Wichtigste: Ich habe einige Holzskulpturen gefunden, die auch in den Texten von Wolfgang Schneider erwähnt sind, die ich vor meiner Abreise erworben habe. Meiner Meinung nach bestätigt dies seine berühmten Schriften.*

*Ich bin überzeugt, dass sich in all diesen Skulpturen Fächer befinden. Sie haben eine Abdeckung, die ich weder öffnen noch entfernen kann. Schneider erwähnt auch, dass darin Objekte aufbewahrt wurden, die für die Zubereitung einer besonderen Mixtur benötigt werden.*

*Ich bin erschöpft und werde erst ein Nickerchen machen, bevor ich mich wieder den Texten zuwende. Hab ich schon erwähnt, wie verwirrend sie sind? Mehr dazu in meinem nächsten Brief.*

*Bis bald, alles Gute  
Loth Nolder*



**Hier finden wir nichts, also verlassen wir den Dachboden u.  
steigen nach unten.**



**Wir kommen auf einen Flur u. schauen uns die Kommode an.**



Auf ihr liegt eine dreckige Taschenlampe, die wir (noch) nicht nehmen können!  
Aber die Schublade können wir öffnen u. einen **Zettel** nehmen.



Wir gehen ins Inventar u. schauen ihn uns an.



**Könnte das nicht unser Code sein?  
Wir gehen zurück u. probieren bzw. wollen den Code  
ausprobieren, aber etwas erschüttert das ganze Haus u. wir  
schauen nach unten.**





**Wir hören seltsame Geräusche die unter dem Fußboden  
herkommen zu scheinen.  
Jetzt bücken wir uns, klopfen den Fußboden **mehrfach** ab u.  
schieben dann die Kommode an die Seite.**



**Nun schieben wir den Teppich an die Seite u. eine Falltür wird  
sichtbar.**



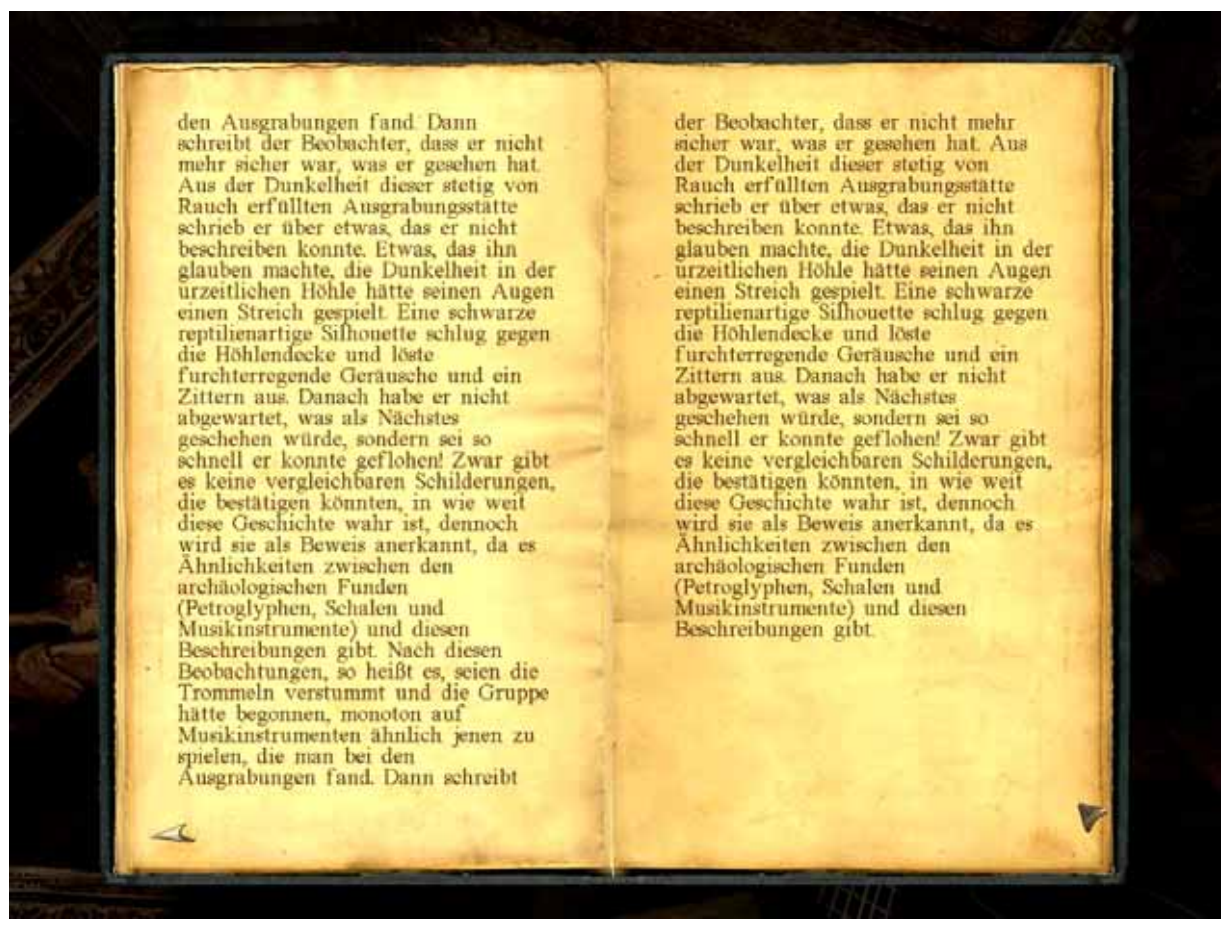
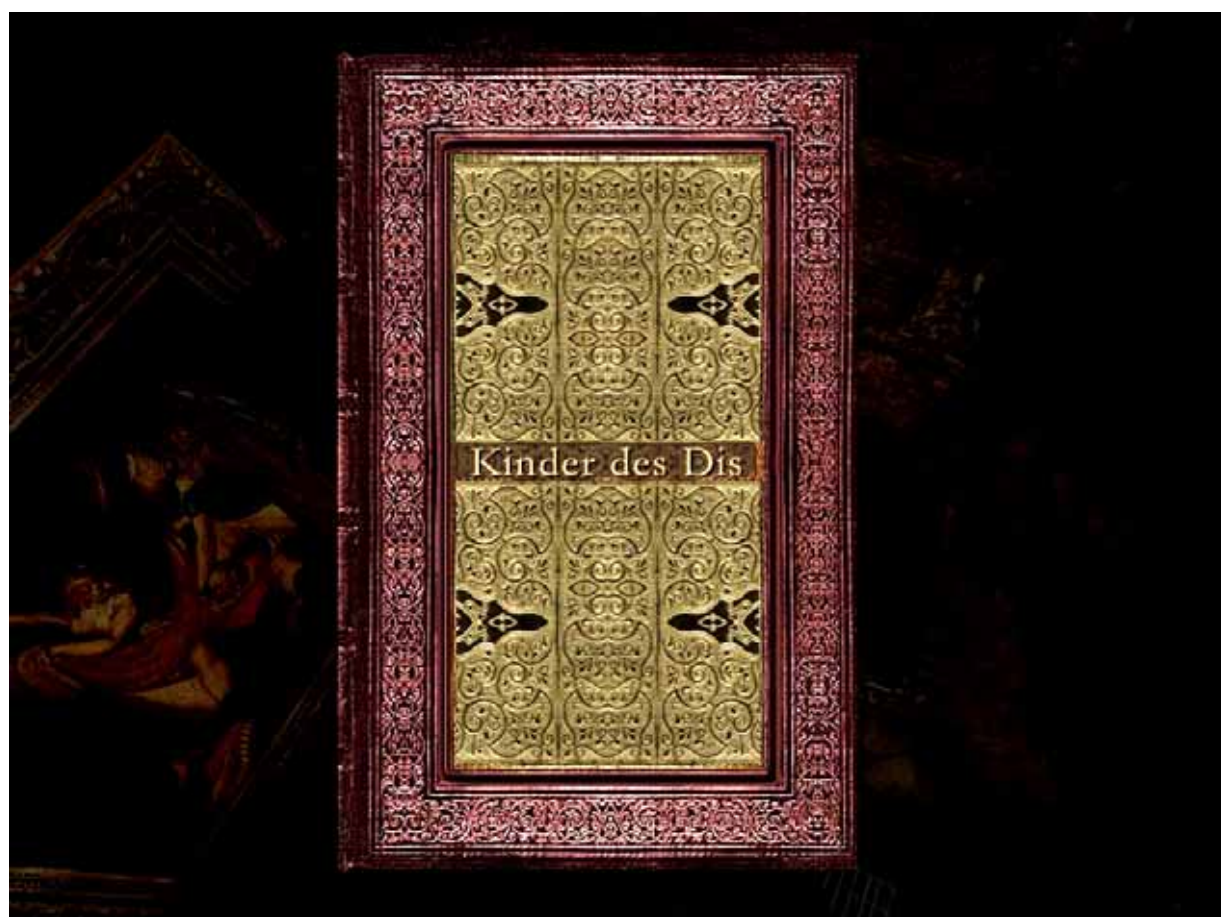
**Wir öffnen sie u. könnten nun in den Keller klettern.**



**Da wir aber noch etwas auf dem Dachboden zu erledigen haben, verschieben wir es auf später.**



Wir öffnen die Truhe u. entnehmen ihr eine **Pergamentrolle**,  
**2 Teile eines Siegels** u. schauen uns das **Kinderbuch** an.  
Hier können wir nichts mehr ausrichten, gehen in den Flur u. das  
anschließende Zimmer.

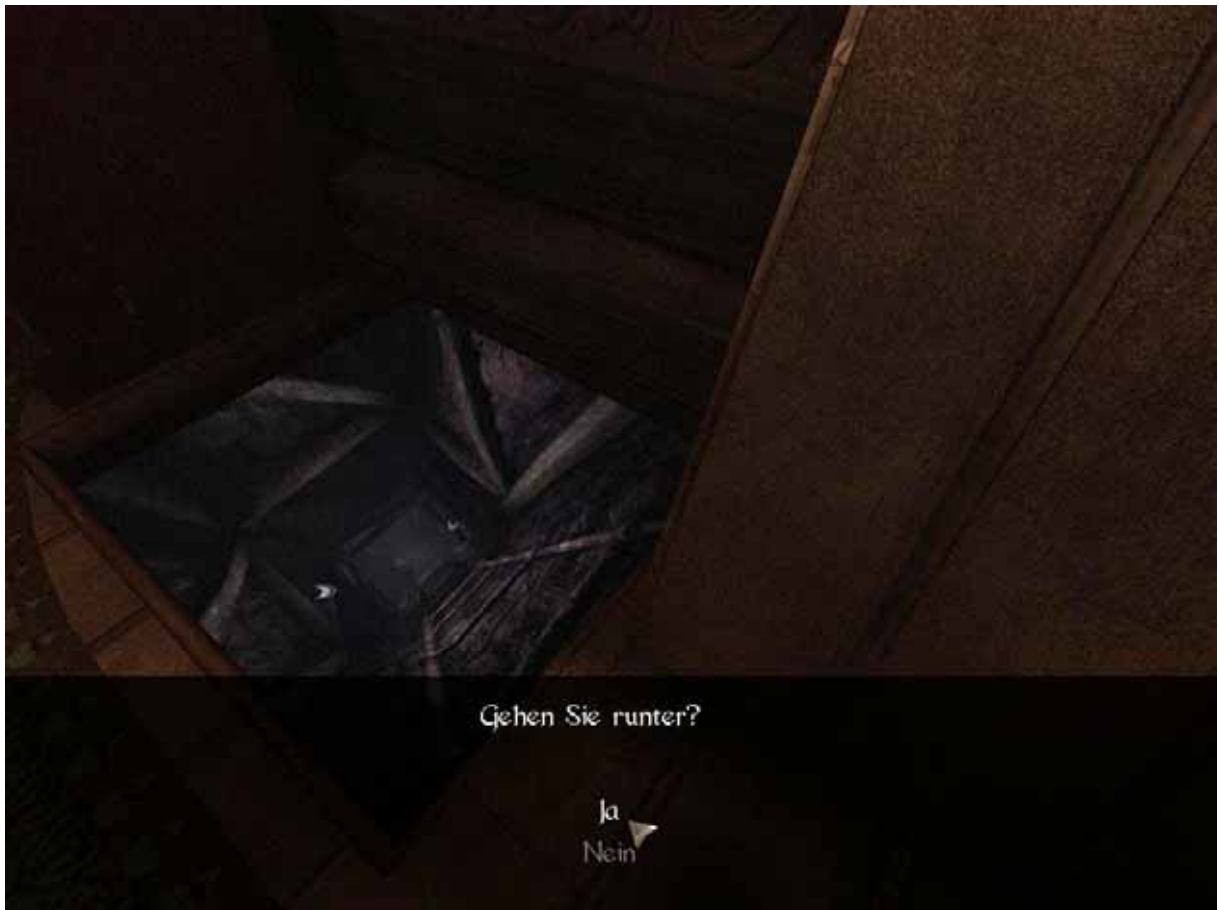


den Ausgrabungen fand. Dann schreibt der Beobachter, dass er nicht mehr sicher war, was er gesehen hat. Aus der Dunkelheit dieser stetig von Rauch erfüllten Ausgrabungsstätte schrieb er über etwas, das er nicht beschreiben konnte. Etwas, das ihn glauben machte, die Dunkelheit in der urzeitlichen Höhle hätte seinen Augen einen Streich gespielt. Eine schwarze reptilienartige Silhouette schlug gegen die Höhlendecke und löste furchterregende Geräusche und ein Zittern aus. Danach habe er nicht abgewartet, was als Nächstes geschehen würde, sondern sei so schnell er konnte geflohen! Zwar gibt es keine vergleichbaren Schilderungen, die bestätigen könnten, in wie weit diese Geschichte wahr ist, dennoch wird sie als Beweis anerkannt, da es Ähnlichkeiten zwischen den archäologischen Funden (Petroglyphen, Schalen und Musikinstrumente) und diesen Beschreibungen gibt. Nach diesen Beobachtungen, so heißt es, seien die Trommeln verstummt und die Gruppe hätte begonnen, monoton auf Musikinstrumenten ähnlich jenen zu spielen, die man bei den Ausgrabungen fand. Dann schreibt

der Beobachter, dass er nicht mehr sicher war, was er gesehen hat. Aus der Dunkelheit dieser stetig von Rauch erfüllten Ausgrabungsstätte schrieb er über etwas, das er nicht beschreiben konnte. Etwas, das ihn glauben machte, die Dunkelheit in der urzeitlichen Höhle hätte seinen Augen einen Streich gespielt. Eine schwarze reptilienartige Silhouette schlug gegen die Höhlendecke und löste furchterregende Geräusche und ein Zittern aus. Danach habe er nicht abgewartet, was als Nächstes geschehen würde, sondern sei so schnell er konnte geflohen! Zwar gibt es keine vergleichbaren Schilderungen, die bestätigen könnten, in wie weit diese Geschichte wahr ist, dennoch wird sie als Beweis anerkannt, da es Ähnlichkeiten zwischen den archäologischen Funden (Petroglyphen, Schalen und Musikinstrumente) und diesen Beschreibungen gibt.



**Hier schauen wir uns nur um, bewundern die schöne Einrichtung, gehen zurück u. steigen in den Keller.**



**Hier stolpern wir über eine tote Ratte, gehen den Gang bis nach hinten u. drehen uns um.**



Nun öffnen wir das rechte Gitter u. nehmen einen **Schlüssel** u. das **dritte Siegelteil** heraus.



**Nun drehen wir uns wieder um, benutzen den Schlüssel u. stehen in einem Raum mit einem Thron.**



**Wir gehen nach vorn u. bemerken eine Malerei auf dem Boden.**



**Wir schauen uns alles an, gehen hustend zurück u. nach links in den Gang.**



**Hier gehen wir ganz nach hinten u. stehen u. stehen vor einem  
Holzkasten u. öffnen ihn.**





Die **Kurbel** stecken wir ein, gehen zurück u. in den gegenüber liegenden Gang.





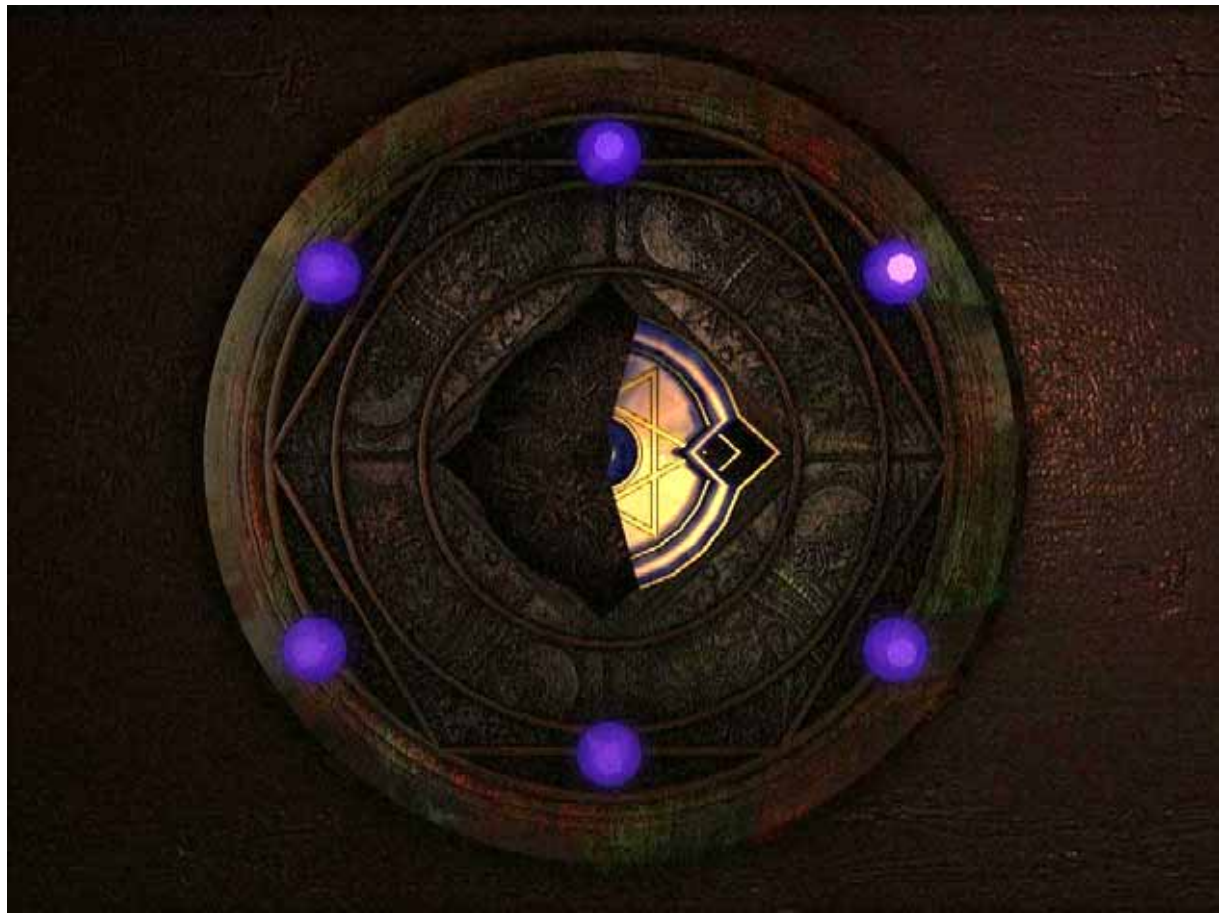
**Nun stehen wir vor einer Tür u. müssen die 3 Siegelteile einfügen.  
Aber in welcher Reihenfolge?  
Wir bemühen unsere Pergamentrolle!**



**Hier sehen wir einen kleinen Stern, **rechts** vom mittleren Symbol.  
Nun schauen wir uns die Siegelteile an u. sehen auf dem großen  
Teil ebenfalls einen Stern.**



**Das bedeutet dass dieses Teil nach rechts gehört!**





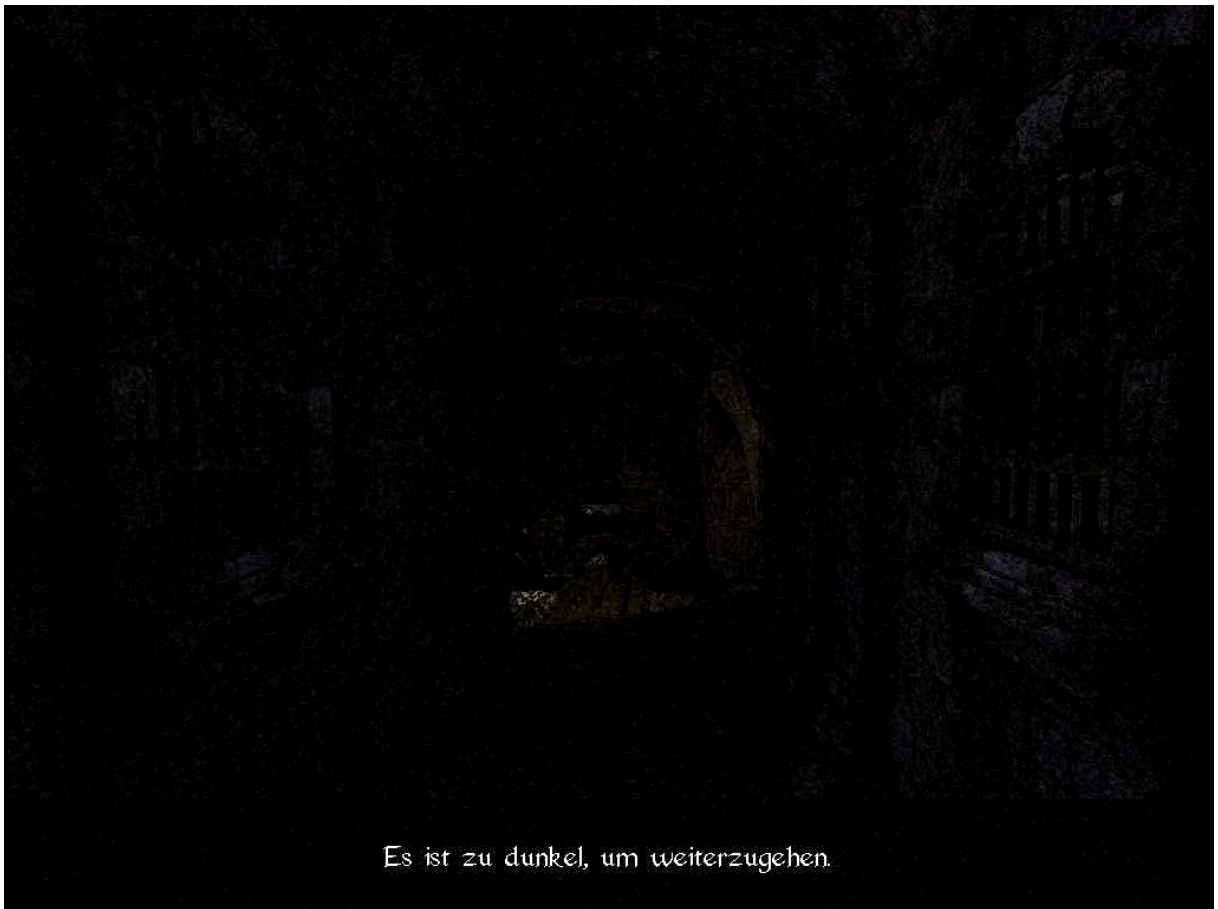
**Jetzt setzen wir die nächsten Siegelteile ein u. stecken die Kurbel auf.**



**Diese drehen wir u. können, wenn wir alles richtig gemacht haben, die Tür öffnen.**



Ich glaube, die Metaltür ist nicht verschlossen.



Es ist zu dunkel, um weiterzugehen.

**Wir treten ein, können nichts sehen u. holen uns die  
Taschenlampe.**



**So gerüstet begeben wir uns wieder in die Unterwelt.**



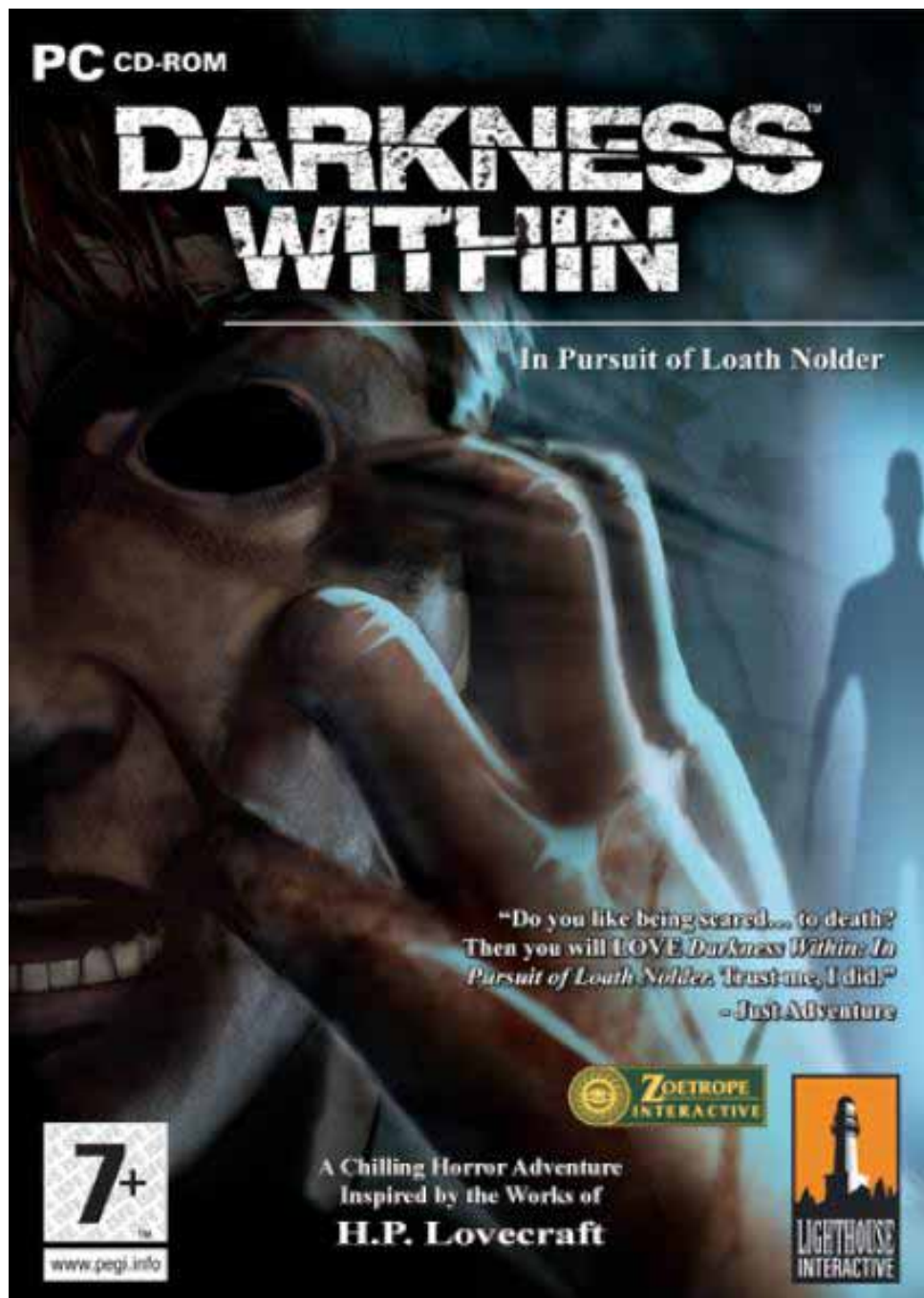
Die Batterien sind leer!



**Wir sehen eine Gestalt näher kommen u. fliehen.  
Leider hatte sich hinter uns die Tür wieder geschlossen u. wir  
sitzen in der Falle.**



**Ende der Demo**



**Release, Halloween 2007**

Zu beziehen, über den Shop oder per Mail beim

**CD ROM & Softwareservice**  
*Kratz*

<http://www.gamepad.de/>