

The Lost Crown

Eine Führung durch das Abenteuer von [compitiger](#) basierend auf der englischen Version (mit wenigen Anpassungen an die deutsche Version von Ludwig)

- exklusiv verfasst für <http://www.gamepad.de> -



Die Suche nach der **verlorenen Krone** führt uns als **Nigel Danvers** nach **Saxton**. Vielen dürfte Nigel schon als einer der jungen Geisterjäger aus **Dark Fall 1** bekannt sein. Wer dazu neigt, Handbücher und Umverpackungen achtlos beiseite zu legen, sollte diesmal eine Ausnahme machen und einen Blick riskieren. 1.) befindet sich auf der Frontseite des Booklets das Passwort, ohne das eine Installation gar nicht möglich ist, und 2.) sind dort die Funktionen der Geisterjägergerätschaften beschrieben. Und auf den beiden Blättern in der Umverpackung erfahren wir, warum Nigel in dieser misslichen Lage steckt. – Anmerkung von Ludwig: In der deutschen Version ist das ein wenig anders (z.B. befindet sich das **Passwort** auf Seite 4 unter dem Punkt Installation).

Vorbemerkung (von Ludwig):

- Diese Lösung basiert auf dem englischen Spiel und wurde nach dem Spielen der deutschen Version an nur wenigen Stellen angepasst, da [compitiger](#) alles sehr gut beschrieben hat. Möglicherweise taucht an der einen oder anderen Stelle ein anderer Begriff auf. Auch die übersetzten Texte geben, da auf der englischen Version basierend, nicht unbedingt den genauen deutschen Text wieder. -

Allgemeines:

Die Spielstände werden unter Windows XP in Eigene Dateien/The Lost Crown, und unter Vista in User/Gespeicherte Spiele/The Lost Crown abgelegt.

Grundsätzlich sollte man wie bei allen Adventures, alles anklicken, im Inventar ansehen, mit allen über alle Themen reden und sich mit den Örtlichkeiten vertraut machen. Das Spiel ist wie ein guter Roman streng linear. Man kann in diesem Spiel nichts falsch machen, es gibt keine Sackgassen und kein Game-Over. Wenn wir etwas vergessen haben, gibt es immer eine Möglichkeit, es nachzuholen. Manche Dinge landen unbemerkt im Inventar. Es gibt jedes Mal ein raschelndes Geräusch. Auch wenn Nigel eine wichtige Info erhält, hört man einen Ton, so eine Art

Akkord.

Alle Bücher müssen bis zum Ende durchgeblättert werden, weil sonst oft eine Info fehlt, und Nigel nicht weiterkommt. Er weigert sich nämlich, einen Ort zu verlassen, bevor er damit komplett fertig ist, und teilt uns auch mit, wenn er alle Infos gesammelt hat.. Das erspart uns unnützes Hin und Herlaufen zwischen weit entfernten Orten.

Irgendwie **anklickbare Gegenstände** sind **grün**, was ins **Inventar** wandert **blau**, *übersetzte Sprachausgabe kursiv*, *übersetzte Schriftstücke braun*, und **“Regieanweisungen” violett** gekennzeichnet .

Intro:

Hadden: *“Mr. Hare, Mr. Crow, Bericht!” “Er war in unseren Dateien und er hat alles gesehen, die Labors und vielleicht sogar das Experiment! Er ist uns entwischt, untergetaucht im Gewühl.” “Das macht nichts, ich weiß wohin er geht.” “Wohin?” “Nirgendwohin, Mr. Danvers wird absolut nirgendwohin gehen. Für ihn habe ich einen ganz besonderen Verwendungszweck.”*

Aha, jemand scheint im Hintergrund die Fäden zu ziehen.

Nigel Danvers ist auf der Flucht. Zwei finstere Agenten haben Nigel quer durch London bis zum Bahnhof verfolgt. Nigel vermutet dass seine nachmittäglichen Aktivitäten daran schuld sind. Gelangweilt von seinem Schreibtischjob ist er über die Website von Hadden gestolpert, einer wohlhabenden und mysteriösen Firma, die ungewöhnliche technische Experimentalgeräte herstellt.

Nun hat er mehr gesehen als er je wollte, und weiß, dass Hadden nichts davon abhalten wird, ihn auf seine höchsteigene Weise zu bestrafen. Er muss London verlassen.

Untergetaucht im Bahnstetümmel besteigt Nigel den Mitternachtszug, ohne seine Bestimmung zu kennen.

Während Nigel sich in einem leeren Abteil versteckt, fährt der Zug in einer dicken Dampfvolke ab. Nigel starrt ins Dunkel, nicht sicher, ob die beiden Agenten mit im Zug sind, oder ob er sie abhängen konnte. Nigel nickt ein und träumt von den Ereignissen, die ihn in diese Situation gebracht haben. Als die Anschuldigungen in seinem Kopf immer lauter werden, dringt die Stimme des Bahnhofvorstehers an sein Ohr:

Letzte Station Sedgemarsh, alles umsteigen bitte!

Nun sind wir hier am Ende der Welt gestrandet. Glücklicherweise hat Nigel ein **Notizbuch**. Es enthält nicht nur eine Beschreibung der **aktu-ellen Situation** sondern auch eine **Aufgabenliste** für den entsprechenden Tag. Nicht alles auf der Liste muss sofort abgearbeitet werden, aber einige Aufgaben sind für Nigels Weiterkommen unerlässlich.

Tag 1 Auf der Flucht

Mist, meine Neugier hat wieder zugeschlagen. Haddens Geheimnisse auszuschnüffeln hat mich meinen Job gekostet, wenn nicht noch mehr. Zeit, mich bedeckt zu halten. Ein Versteck zu finden.

Eine Bleibe finden, einsam abgeschieden, weit weg von zuhause.

Es Hadden erklären. Betteln, wenn nötig.

Hare und Crow abschütteln.

Sicherstellen, dass ich nicht verfolgt werde.

Für die Wegbeschreibung gilt:

Die Richtungsangaben **rechts**, **links**, **oben**, **unten** und **rechts-oben**, etc. beziehen sich auf die **Richtung** des **Pfeils**, dem Nigel folgt, oder in **pink** auf eine **Position**. Der **unten Pfeil** zum Verlassen der Nahansicht wird nicht extra erwähnt, die Richtungsbeschreibung beginnt **immer** erst nach dem Verlassen der Nahansicht (**zurück**).

Die Fens:

Nigel spricht mit dem **Bhf-Vorsteher** über alle Themen und erfährt, *dass ihm wohl niemand gefolgt ist und dass der Zug wegen des ungewöhnlich starken Frühjahrshochwassers nicht bis **Saxton** weiterfahren kann.*

Er sieht sich das **Fassbier** für den **Bären** an **li-ob** und verlässt die Station nach **links**. **Li-ob**, da traut er sich aber nicht weiter, geht lieber zurück und fragt den **Bhf-Vorsteher** nach dem Weg. Bemerkenswerterweise verrät dieser nicht seinen Namen, als Nigel sich vorstellt, aber er gibt ihm eine **Brieftasche**, die die einzige **Mitreisende** im Zug liegen gelassen hat. **Im Inventar ansehen** (re. MT) und **Studentenausweis** und **Rückfahrkarte** bemerken. **li-un, li,**

Auf dem Weg nach **Saxton** sollte Nigel:

die **Info-Tafel** der **RAPA** ansehen und die **Beschreibung** der Flora und Fauna lesen. **Re-ob** am **Beobachtungstand** versuchen, mit dem **Vogelbeobachter** zu reden. Durch das **Fenster** den **Reiher** sehen. **Re-ob**. Am Ende des Stegs das **1.Bruchstück** eines Schildes mitnehmen. Dort wo die **Lupe** erscheint, in der Weite der Nordsee das Echo testen. **Zurück, li-un, ob**. Die Gravur auf dem **Stein** bemerken. **Li-un, li-ob** Überall hier wachsen diese azurfarbenen **Frittilarien**, die lt. Info-Tafel *Benommenheit und Lethargie verursachen*. Nigel sieht eine **junge Frau** durch das Schilf schleichen. Der sollte er doch die **Brieftasche** bringen. Aber sie verschwindet. **re-ob, re-un, Stein, li-ob, li, Martello-Turm.**

RAPA Tafel ansehen. Im nächsten Bild, **li-ob**, findet Nigel ein weiteres Teil des zerbrochenen **Schildes**. **Re**. Neben der **Höhle** scheint der Rest des **Schildes** zu hängen. Noch fehlt aber ein Teil. Ein Bild weiter **re** liegt das letzte **Schildfragment**. Den Weg **re** und **li-un** will Nigel aus

Ortskenntnis nicht gehen. Er wirft noch einen Blick auf die **Felsen** und geht zurück zur **Höhle**. Dort setzt er das **Schild** zusammen. (*Teile aus dem Inventar einsetzen und mit der re oder li MT in die richtige Position drehen*; es muss dann ein Ton kommen und alles zusammen bleiben – wenn dem nicht so ist, kommt man an späterer Stelle nicht weiter!). Nigel *will die Warnung vor gefährlichen Unterströmungen und Erosionen beherzigen* und betritt die **Höhle**. *Wer nicht wagt...* Durch die **Zeitung** am Boden erfährt er *von dem alljährlichen Einfall der Schatzsucher in das verschlafene Nest Saxton. Sie suchen nach Schätzen, die vom Meer freigespült wurden, besonders nach der verlorenen Krone, der letzten der 3 angelsächsischen Kronen.*

Das **Relief** an der Wand ansehen. *Seeungeheuer?* **Li** an dem **Gitter** hängt eine weitere **Zeitung**. *Die Frühjahrsflut hat den Friedhof zerstört und die Särge mit den Leichen ins Meer gespült und das Wasser verseucht. Aus diesem Grund ruht der Fischfang und der letzte Fang gammelt am Strand vor sich hin und wartet aufs Verbrennen.* Zurück und nach **ob**. Nigel findet, dass das **verlassene Haus** *Unheil verkündend* aussieht. Der **kleine Junge**, der nach seinem Teddy angelt, kann nicht angesprochen werden. **Li**. (**Lupe**) *Irgendetwas schwimmt im Wasser.* **Nanny Noah**, die alte Frau mit dem **Hund George** meint, *es wäre ein Baumstamm, aber es sähe aus wie der Körper eines kleinen Kindes*. Sie scheint Nigel erwartet zu haben und wirkt irgendwie tieftraurig.

Nigel beschließt *die Rolle des Schatzsuchers zu spielen*. Als er weiter nach **re** geht, ist der Junge verschwunden und Nigel folgt dem Weg nach **re** zum Strand von

Saxton:

Weiter na **re-un** und nach **re**. Dort geht er die **Treppe** hoch und sieht das **Schwimmen Verboten Schild**. Weiter **re** registriert er **automatisch** das **Plakat** über die vermissten Katzen und notiert sich die **Telefonnummer**. (*erscheint im Inventar.*) Der Weg **re-un** führt zum **Bären**, der hiesigen Kneipe. **Schild** und **Speisekarte** ansehen und hineingehen. Nigel spricht mit **Morgan Mankle** der Wirtin über alle Themen und sie bietet ihm das **Harbour Cottage** als provisorische Unterkunft an. Er erhält den **Schlüssel**, einen **Stadtplan** und noch eine **Flasche Wasser**. **Li-ob** Nigel sieht sich auf dem Weg zur Gaststube alle **Bilder** und die **Toilettentüren** an. In der Gaststube bemerkt er, dass die **Standuhr** auf 9.00 Uhr steht, obwohl sie tickt. **Re**. Nigel betrachtet das **Hummeraquarium** mit der z.Zt noch lebendigen Spezialität, *auf die er aber lieber verzichten möchte* und nimmt vom **Paravent** einen **Flyer** der **Saxton Snappers** mit. *Es geht um einen Fotowettbewerb, der von Rhys Branwen vom Celtic Corner organisiert* wird. Nigel verlässt den **Bären**, geht nach **li-ob** und spricht den jungen **Mann** an, der auf seinem Palm rumtippt. Scheint ein hiesiger

Reporter zu sein. Ein Bild weiter **li** wird Nigel ziemlich rüde von **Hardacre** angesprochen, ein Archäologe, *der Nigel offensichtlich nicht in Saxton haben will*. Dann schließt Nigel die **Tür** zu seinem **Cottage** auf. Sein neues Domizil *sieht aus wie eine Müllhalde. Aber es muss fürs erste reichen*.

Das Cottage:

Also sieht er sich um. Er muss:

Im Wohnzimmer: am Schrank die **Schubladen** untersuchen, das **Telefon** ausprobieren (ist tot) und die **Lichtschalter** (kein Strom), **li**, **ob**

Im Gang: alle **Bilder** ansehen, die geschnitzte **Windmühle** oben an den Türpfosten und Treppenhaken bemerken und ganz am Ende die **Wand** untersuchen. *Irgend etwas ist damit. Etwas Ungewöhnliches.*

Im Bad: Die **Badewanne**, den **Spiegel** und das **Schrankregal** mit den **Putzutensilien** ansehen.

In der Küche: In der **Schublade** vom Küchentisch die **Dokumente** lesen. Es geht um *die Versteigerung von Harbour Cottage. In den 50ern gehörte es einem Spanier und wurde 1988 zum Verkauf angeboten.*

Die verrammelte **Tür** zwischen Tisch und Anrichte bemerken.

Überall die **Lichtschalter** betätigen.

Bevor Nigel nach oben gehen kann, hört er ein Scheppern. In der Küche ist ein Teller aus der Anrichte gefallen und dahinter findet Nigel ein **Tagebuch**. *Es gehörte dem Spanier, dem früheren Besitzer des Cottages. Dieser wollte es mit seiner Frau bewohnen, aber kurz nach ihrer Ankunft in Saxton wurde sie krank. Die weiteren Seiten scheinen leer zu sein.*

Merkwürdig. Nigel lässt das **Tagebuch** auf der **Anrichte** liegen und geht nach oben.

Auf der Galerie: alle **Bilder** ansehen, einen Blick durch das **Fenster** auf den Hafen werfen und am Ende der Treppe nach **oben** sehen und den **Balken** unter dem **Dachfenster** bemerken.

Im Schlafzimmer: Im **Schrank** verstaut Nigel seine bei Hadden **geklauten Dokumente**, auf dem Tisch liegt ein leeres **Fotoalbum**, das **Bett** ansehen, *schlafen will Nigel erst, wenn er mit seinen Untersuchungen fertig ist.*

In der **Kiste** am Fußende des Bettes scheint eine Katze gefangen zu sein, vielleicht die, die den Teller runter warf? (**Wenn die Kiste nicht rappelt, hat Nigel irgendetwas vergessen anzusehen, häufig ist es das**

Dachfenster) Nigel unterzieht den **Hirschkopf** einer genaueren

Untersuchung. Die **Plakette** sagt, dass er von **Frederick Ager** aus

Northfield gestiftet wurde und im **Auge** findet Nigel einen kleinen

Schlüssel, mit dem er die **Kiste** öffnet. Hm, komisch, keine Katze drin.

Na, dann geht er eben ins **Bett**. Nach einem kurzen merkwürdigen Traum wird er von einem Klopfen plötzlich geweckt.

Nacht 1 Erste Eindrücke

Das Cottage ist eine Müllhalde. Wirklich deprimierend, dreckig, heruntergekommen. Aber Bittsteller dürfen nicht wählerisch sein. Und dieser Ort ist... schwer zu erklären... Ich glaube, es spukt hier.

Das Mädchen vom Zug aufspüren, alles in Erfahrung bringen anhand der Briefftasche.

Die Stadt nach Einbruch der Dunkelheit erforschen.

Mehr über die Legende der drei angelsächsischen Kronen von Anglia erfahren.

Was ist die verlorene Krone?

Ein paar Infos über Harbour Cottage ausgraben. Es muss doch die eine oder andere Geschichte geben.

Wer war die alte Frau am Strand? Woher wusste sie meinen Namen?

Es Hadden erklären. Betteln, wenn nötig.

Als Nigel die Treppe runtergeht, klopft es wieder. Es scheint jemand im Haus gewesen zu sein. Die **Kerzen** und der **Brief** auf dem Tisch beweisen es. **Morgan Mankle** hat aufgeräumt. Außerdem hat sie *vereinbart, dass Nigel im **Lighthouse Cafe** umsonst mit Essen versorgt wird, da die Küche des Cottage unbenutzbar ist. Das Cottage wurde von Morgans Bruder ersteigert, aber bevor er sich richtig um das Haus kümmern konnte, hatte er einen bösen Unfall auf der Treppe.*

Da das Klopfen nicht aufhört, geht Nigel nachsehen. Hm, niemand da. Also macht er sich an die Erforschung des Nachtlebens von

Saxton:

Re. Da ist wer, nichts wie hinterher. **Am Leitfeuer** wird Nigel von **Professor Hardacre** erwartet. *Er will, dass Nigel aus Saxton verschwindet. Aber es wäre keine Drohung, sondern eine Warnung. Nicht alles was begraben liegt, sollte wieder ans Tageslicht gezerrt werden.* Das **Schild** an der **Hafenmauer** sagt, dass eine *Spende von Frederick Ager die Restaurierung möglich machte.* **Re-un, re-ob, re-un.** Vor dem **Bären** liegt auf einem **Fass** der **Palm** des Journalisten. **Alex Spitmoore**, *Freitag, 28.4. 2x anklicken.* **Spitmoore** scheint *Nigels Tun und Lassen genau zu beobachten und jemandem darüber Bericht zu erstatten.* Nigel betritt den **Bären** und geht Richtung **Gaststube**. Sie scheint voll zu sein. Merkwürdig, außer den Hummern ist dort kein lebendes Wesen. Da **Morgan** nichts Neues zu berichten hat, verlässt er den **Bären** nach **li-ob** und spricht den **Mann** auf der Leiter an, *der es ablehnt die elektrischen Leitungen im Harbour Cottage zu reparieren* und Nigel wählt den Weg nach **re** in den Ort hinein. In dieser Stadt gibt es eine Menge Katzen. **Li-ob** im **Schaufenster** des **Antiquitätenladens** sieht Nigel ein **Buch**. **Die drei Kronen**. Aber der Laden hat natürlich zu. **Re-ob.**

Auch im **Bahnhof** ist nichts los. Zurück, **re-un, re-ob, ob, re-un, ob** und Nigel steht vor dem geschlossenen **Museum**. Über der Tür die **Stadtglocke** ansehen. Der **Stein** links neben dem Eingang trägt eine seltsame **Gravur**. Ein geflügelter Hirsch mit einer Krone um den Hals und einer über dem Kopf. Nigel geht den Weg zurück und wirft dabei einen Blick in das beleuchtete runde **Fenster** mit dem Kreuz bis zum **Wegweiser** und wählt den **Küstenpfad (coast path)**. **Re-un**. Dort trifft Nigel auf **Lucy**, die verbotenerweise Plakate klebt. Er stellt sich nicht gerade geschickt an, sondern stolpert von einem Fettnäpfchen in nächste und gibt ihr die **Brieftasche** zurück.

*Sie ist Psychologiestudentin und stammt aus **Saxton**.*

In der **Telefonzelle** findet Nigel den **Presseausweis** des Reporters. Sehr vergesslich, der Typ. Nigel kann ihn anrufen (**Ausweis auf das Telefon anwenden**) aber er ist beschäftigt. Also ruft Nigel **Hadden** an. (**Nigels Firmen ausweis benutzen**).

Nigel will einen Deal machen. Seltsamerweise weiß Mr. Hadden ganz genau, wo Nigel sich in diesem Moment aufhält und was er gestohlen hat. Also verhandeln. Mr. Hadden will, dass Nigel für ihn in dem Forschungsprojekt, (in das er ja schon unerlaubt seine Nase gesteckt hatte) ein paar "kleine und völlig ungefährliche" Aufgaben übernimmt. Dabei geht es um paranormale Phänomene. Zu diesem Zweck wird Mr. Hadden einige spezielle Gerätschaften schicken.

Nacht 1 Ein Faustpfand in Haddens Spiel

Also betrachtet Hadden mich als Investition? Teil eines größeren Experiments. Nun, denn. Ich soll mit den guten alten Methoden beginnen. Auch dieser verhuschte Professor meinte, im Harbour Cottage spukt es. Ein guter Anfang.

- # Wahrsagen. Wasser über einen Spiegel gießen und tief hinein sehen.
- # Eine einfache Seance abhalten. Abwarten, ob sich etwas oder jemand zeigt.
- # Das Cottage mit offenen Sinnen untersuchen. Gibt es irgendwelche kalten Stellen.
- # Wer war die alte Frau am Strand, woher wusste sie meinen Namen? Wurde ich erwartet?

Das Cottage:

Nigel kehrt wieder zum **Cottage** zurück, **li-un, li, un, li** und benutzt im **Wohnzimmer** die umgedrehte **Tasse** für eine kleine Seance. Er scheint nicht allein zu sein, aber die Frage, *ob er helfen kann*, scheint die Wesenheit sehr aufzuregen. Die Seance ist vorbei.

Im Bad gießt Nigel das **Wasser** aus der **Flasche** über den **Spiegel** und sieht das **Bild** einer schönen Frau, aber seine Fragen bleiben unbeantwortet; er

schaut nochmals in die Badewanne und sieht sich noch die **Wand** am Ende des Flurs an. *Es stinkt dort wie verwesendes Fleisch.* Dann geht er zu **Bett** und hat wieder einen Alptraum. Er befindet sich in einem Raum mit einer blutigen Sichel und einem Bild, auf dem vier Männer mit extrem bösen Augen zu sehen sind.

Aber am nächsten Tag, als Nigel erwacht, scheint die Sonne.

Tag 2 Ein neues Gesicht in einer alten Stadt

Ich habe die Nacht überlebt, aber was ist mit diesen Träumen? Was ist das für ein Ort? Ein Raum der Alpträume? Ist es ein realer Ort oder ein imaginärer? Zeit, tiefer in Saxton und seine Geheimnisse einzudringen.

Die alte Frau vom Strand finden, sie weiß mehr als sie sagt.

Haddens“ Gabe“ erwarten,... sie studieren und ausprobieren,

Die Einheimischen kennenlernen, besonders dieses schnippische Reubans-Mädchen.

Noch mal versuchen, mehr über die Gegend zu erfahren. Bücherei Museum, Folklore.

Einen eindeutigen Hinweis auf die letzte angelsächsische Krone finden. Ursprünglich waren es drei.

Wem gehörte das Harbour Cottage vor den Mankles? Warum sollte es hier spuken?

Als Nigel die Treppe hinunter geht, hört er, wie der Briefschlitz klappert. Unten landet die **Zeitung** und ein **anonymer Brief** automatisch im Inventar. **Beides ansehen.** *Es geht um die vermissten Katzen und die Fischereiflotte, die immer noch festliegt.*

Saxton:

Nigel verlässt das Cottage **li-un, re, re**, und geht in die Stadt. Nach **re-ob**. Im Hafen sieht Nigel eine **Person** mit einem Metalldetektor. Wohl ein Schatzsucher. Am **Wegweiser** Richtung Museum. Im **Lighthouse Cafe** besorgt Nigel sich einen **Imbiss**, geht dann nach **re-un** und geht weiter, bis er an der **Arche Nanny Noah** trifft. **Alle Themen besprechen.** *Da das **Museum** heute früh geschlossen ist, soll Nigel heute Nachmittag hingehen. Sie warnt Nigel vor dem **Antiquitätenladen**, empfiehlt **Bob Tawnys Werkstatt** und lädt ihn zum Tee ein, weil sie etwas für ihn hätte.* Dann zeigt Nigel ihr diverse **Gegenstände** (**can you take a look at this item? Und dann den Gegenstand auf Nanny anwenden**) aus seinem Inventar wie z.B. die **Zeitung**. *sie bedauert die Vorfälle zwar, aber ein Katzen-Fan ist sie nicht gerade.*

Gegenüber von **Nannys** Haus fällt Nigel das **Fenster** auf. Nach der Karte muss es zum Museum gehören. Da dieses aber z.Zt. geschlossen ist, geht Nigel zurück zum **Wegweiser** und von dort aus **re-un** den **Küstenpfad**

lang. An der **Telefonzelle** versucht er mit **Alex Spitmoore** zu reden. Was für ein arroganter Schnösel. Nach **re, li-ob (rechte Tür)**. Wenn Nigel will, kann er sich das **Schwein** ansehen, es heißt **Cairan**, und ihm sein **Frühstück** überlassen. Dann geht er nach nebenan zu **Bob** in die **Werkstatt**.

Dieser ist schwer beschäftigt, will Nigel aber abends im Bären treffen. Außerdem kann er alles, was anfällt, reparieren. Gut zu wissen. Nigel erfährt noch, dass Bob und Nanny ein verhindertes Paar sind und Nanny einmal ein Kind hatte, das jetzt wohl tot ist.

Beim Rausgehen sieht Nigel sich noch die beiden **Bilder** rechts neben der Esse an. Eine Frau namens **Rose** und ein kleiner Junge **Cole**. Daneben steckt ein **Gedicht** im Bilderrahmen.

Wieder zurück zum **Wegweiser** und diesmal Richtung **Hafen** und dort nach **li-ob, re-ob** zum **Bahnhof**. Nigel spricht mit dem **Bahnhofsvorsteher** über alle Punkte und erfährt *von dem großen Zugunglück im Nebel, damals in den 40er Jahren. Außerdem fallen in der Station dauernd die Bilder ohne ersichtlichen Grund von der Wand. Es fahren immer noch keine Züge wegen des Hochwassers. Deshalb kann man auch die Schienen entlang wandern. Aber, Vorsicht, nachts sind die Schienen... anders.*

Alle **Bilder** ansehen. Der **kleine Junge** vom Strand ist auch da und knipst, kann aber wieder nicht angesprochen werden. Zurück zum **Cottage** an **Gruels Antikladen** vorbei. Der ist auch noch zu. **Re-un, un, li**. Am **Cottage** steckt rechts neben der Tür ein **Brief** von **Lucy** hinter dem Regenrohr. *Sie wartet am Ende des Kais direkt neben dem Cottage. Li.* Dort sitzt sie auf der **Bank** und liest. Laut **Lucy** hat *das Cottage einen schlechten Ruf, aber nichts was sie näher erklären möchte. Sie empfiehlt Nigel, die Höhlen am Strand zu besichtigen, warnt ihn aber vor Hardacre, dem Schatzsucher, der sich aber lieber als Archäologe bezeichnet. Re-un, re, re-ob, re-un.*

Also geht Nigel am **Bären** vorbei zum **Strand li-ob, li, ob** in die **Höhle**. Dort macht **Hardacre** irgendwelche Messungen. Er ist nicht *begeistert von Nigels Auftauchen und warnt ihn erneut. Manche Schätze, die einst sorgfältig verborgen wurden, sollten lieber nicht gefunden werden.*

Nigel kann nur noch nach **rechts** und **oben** in die **Höhle** weiter vordringen, dann ist es zu dunkel. Vielleicht später. Beim Verlassen der Höhle fragt **Hardacre** Nigel, *was in dem Paket ist, das am Bahnhof für Nigel angekommen ist. Welches Paket? Zeit, um nach zu sehen.* Also geht Nigel wieder zum **Bahnhof** und nimmt sich sein **Paket** links vom Stuhl. *Öffnen will er es aber nicht vor aller Augen.* Also zurück zum **Cottage**. Dort stellt er die **Kiste automatisch** auf den Tisch und packt sie durch **Anklicken** aus.

Tag 2 Wir haben die Technologie.

Hadden muss mir einiges zutrauen, wenn er mir so ein Paket schickt. Geisterjagd! Schätze, Harbour Cottage ist ein großartiger Ort, um mit den Experimenten zu beginnen. Irgendetwas ist hier verborgen. Später könnte ich etwas Hilfe gebrauchen. Dieses Reubans-Mädchen scheint gar nicht so übel zu sein. Vielleicht habe ich sie nur auf dem falschen Fuß erwischt? Was verbindet sie mit Harbour Cottage?

Noch mehr über diese Stadt erfahren. Bücherei, Museum, Folklore.

Mehr Hinweise auf den verlorenen Schatz sammeln. Könnte die Krone wirklich existieren?

Wem gehörte Harbour Cottage vor den Mankles? Warum sollte es hier spuken?

Einige Stellen finden, an denen ich die Geisterjägergerätschaften ausprobieren kann.

Die Stadt ist wach. Zeit, um mit noch mehr Einheimischen zu reden. Ihr Vertrauen zu gewinnen.

Wer sollte mir einen anonymen Brief schicken?

Nigel liest den **Brief** von Hadden. *Dieser weiß genau, was Nigel gestohlen hat und wo er sich befindet. Außerdem sind Hare und Crow ganz heiß darauf, Nigel in ihre Finger zu kriegen und ihre Daten wieder zu bekommen. Egal wie.*

Klingt nicht sehr ermutigend. Also bleibt Nigel gar nicht anderes übrig, als Haddens "Wunsch" nach zu kommen. Er sieht sich die **Bedienungsanleitung** für die Geräte an. Das **Gerät** auf dem Tisch sagt Nigel noch nichts, aber im Inventar befindet sich ein **Camcorder** mit eingebauter **Nachtsicht**, eine **Digital-Kamera** mit Bewegungsmelder, ein **Tonbandgerät** mit Stimmaktivierung, um EVPs (elektronische Stimm Phänomene) aufzunehmen und ein **EMF-Messer**, der Elektro-Magnetische Fluktuationen anzeigt. Damit untersucht Nigel nun das

Cottage:

Überall, wo ein **Benutzen-Icon** erscheint, können die **Geisterjäger-Gadgets** angewendet werden. Aber nicht immer ist jedes **Gerät** das richtige. Nigel sagt, wenn es nicht passt. Im Zweifelsfall immer alle **Geräte** benutzen. Das **EMF Meter** braucht man aber eher selten. Es reicht, es im Inventar zu haben. Es meldet sich automatisch immer an interessanten Stellen, (man hört das Knattern im Hintergrund) sagt aber sonst nichts weiter aus. Die **Fotos** und **Bandaufnahmen** erscheinen im Inventar und können dort mit Rechtsklick angesehen bzw. angehört werden. Später werden sie automatisch einsortiert, wenn man den **Tisch** im **Schlafzimmer** anklickt.

Im Wohnzimmer: Beim **Sessel** schlägt das **EMF Meter** aus, auf dem **Bild** von der **Digicam** ist ein Schleier zu sehen und das **Tonband** gibt irgend welche Stimmen wieder. Nur der **Camcorder** bringt kein Ergebnis.

Im Bad: Beim Eintreten hört man eine Stimme, die **Hier** flüstert. Das ist überall dort zu hören wo es irgendwelche paranormalen Aktivitäten gibt. Die **Badewanne** und den **Spiegel** mit allen **vier Geräten** untersuchen. Nigel erhält **2 Fotos** und ein **Band** mit einer Stimmaufnahme und sieht eine Aktivität in der **Wanne** auf dem **Camcorder**.

Im Flur: Bei der **Wand** am Ende des Flurs zeigt der **Camcorder** eine Aktivität und Nigel macht ein weiteres **Foto**.

Auf der Galerie: Am Ende der Treppe blickt Nigel nach **oben** und macht von dem **Balken** unter dem Dachfenster ein **Foto**.

Im Schlafzimmer: Nigel sortiert die Hinweise **automatisch** ein, indem er auf den **Tisch** mit dem leeren **Fotoalbum** **klickt**. Nun kann er sich jederzeit diese Hinweise ansehen bzw. anhören mit **Klick** auf das **Album** oder die **Kiste** mit den Bändern. (Man kann sich die **Fotos** und **Bänder** **entweder sofort im Inventar** ansehen bzw. anhören, oder **später nach dem Einsortieren**)

Nigel verlässt das **Cottage** und nimmt sich noch mal die **Höhle** vor. Jetzt, da er ein **Nachtsichtgerät** hat, müsste es doch möglich sein, weiter vor zu dringen.

Die Höhlen:

Hardacre hat nichts Neues zu erzählen und Nigel geht nach **re** und **re-ob** nimmt dann den **Camcorder** und geht 5x nach **oben**, nimmt dann **links** die **Planke** mit, **un**, **ob**. Da sind zwei Eingänge. **Links** einer mit gekreuzten Stöcken und **rechts** einer hinter einer Hummerreuse. Er wählt den **linken** und gelangt so **ob**, **re**, **ob**, in die

Gezeiten Höhle (Tidal Chamber). Dort stellt er vor dem **Lichtstrahl** seine **Standardfragen** und wird mit einer **Erscheinung** belohnt. Diese wird mit der **Digicam** und dem **Tonbandgerät** abgecheckt, Nigel verabschiedet sich mit dem letzten Satz "*ich lasse dich in Frieden*" und hat wieder ein **Foto** und ein **Band** im Inventar. **Un**, 2x **re**, **ob**, **li**, **ob** (Öffnung mit der Reuse) **ob**, **re**. Nigels Blick wird **automatisch** von dem **Abgrund** angezogen und dann schaut er auf einen **Geröllhaufen**. In die Wand links ist eine **Krone** eingraviert. Der **Abgrund**, vor dem Geröllhaufen wird mit der **Planke** überbrückt **ob**, dann umdrehen 2x **re** oder **li** und in den **Abgrund** schauen (**Lupe**) und die **Planke** wieder einpacken. Umdrehen und dem **Geröll** in der **Nahansicht** mit der **Planke** zu Leibe rücken, wobei die Planke kaputt geht und der Rückweg erstmal versperrt ist. **Ob**, Nigel landet in einer Art **Schatzhöhle**, nur dass hier kein Schatz ist. Die **Kisten** sind alle leer. **Li** In der nächsten **Höhle** schlägt das **EMF Meter** aus und Nigel scannt damit die Reste des **Lagerfeuers** und benutzt auch alle anderen Geräte. Das Rad

des **EMF Meter** produziert eine *Zahlenfolge*. Erster Ausschlag bei **2**, dann **5, 1, 3**. Das **Zahlenschloss** auf der **Kiste** links neben der Feuerstelle wird mit **Klicken** auf **II, V, I, III** geöffnet und Nigel findet eine uralte **Flasche** Schnaps, die er aber nicht haben will und das **Logbuch** von **Captain Spivey**. (*bis zur letzten Seite ansehen*)

*Dieser schmuggelte Strandgut und ausgegrabene Schätze, als spanische Ware deklariert, am Zoll vorbei und verscherbelte sie mit Hilfe eines Hehlers namens **Gruel**, bis sie verraten wurden. Ob es **Gruel** war und ob es noch lebende Nachkommen von **Gruel** gibt?*

Auf dem **Band** ist ein Shanty zu hören.

Nigel verlässt die **Höhlen**, aber nicht ohne das **Paddel** im Vordergrund mit zu nehmen (*geht nur, nachdem er das **Logbuch** ganz angesehen hat und alle **Gadgets** benutzt hat*) und sich die vielen **Abbildungen** an den Wänden an zu sehen. **Re, re-ob**, dann ist die **Schlucht** im Weg und Nigel blickt an die **Decke**. Dort ist ein **Haken**, in den er das **Paddel** einhängen kann und er schwingt sich daran hinüber. **Ob** Er sieht direkt auf das Bild einer **Krone**. **Der** Krone? **Li**, 2x **ob**, **li**, 6x **ob**, **re-un**, **li**, **li-un**. Nigel ist wieder am **Strand** und hat eine neuen Eintrag im **Notizbuch**.

Tag 2 Ein Hinweis auf die Legende!

Diese Stadt hat mehr als nur ein paar Geheimnisse. Schmuggler, Gauner Piraten und Geister. Eine tolle Kombination. Ich sollte schleunigst alle Spuren verfolgen. Zeit, tiefer zu graben.

Wer sind die Geister in der Höhle? Waren sie einfach nur Schmuggler?

Verstecken sich wohl noch mehr Geister dort im Dunkeln?

Wer war Gruel?

Was geschah mit den geschmuggelten Schätzen?

Hat Saxton immer noch einen Antiquitätenladen?

Die weitere Umgebung erforschen. Was liegt jenseits von Saxton?

Li-un, li. Am **Strand** versucht Nigel vergeblich mit dem Maler **Dr. Black** zu reden und stellt nach einem Blick auf das **Bild** fest, dass darin eine **Person** vor dem verlassenen Gebäude im Hintergrund steht. **Li-ob, re-ob, li** und Nigel steht vor dem **Gitter** im **Fenland Eye**. Dort benutzt er nacheinander (*nicht in der Nahansicht*) den **Camcorder**, die **Digicam** und das **Tonband**. Danach macht er sich zum **Antiquitätenladen** auf, um mit dem Besitzer **Mr. Gruel** zu sprechen. Das ist ja ein Spinner, aber Nigel kann wenigstens das **Buch mit den 3 Kronen** klauen, während **Gruel** gerade sein Gesicht hinter Jemima, der Stoffpuppe versteckt. Draußen versucht Nigel das **Buch** zu öffnen. *Mist, es klebt zusammen*. Konnte nicht **Bob Tawny** alles reparieren? Nigel geht ihn fragen. (*Oberste Frage*) *Könnten Sie das Buch für mich öffnen? Bob will sich später darum kümmern*. Draußen folgt Nigel dem schwarzen **Kater** ins

Celtic Corner:

Dessen Besitzer **Rhys Branwen** ist über Nigels Anwesenheit in Saxton entzückt und legt ihm nahe, am **Fotowettbewerb der Saxton Snappers** teilzunehmen. **Nanny Noah** sei eine ganz liebe, aber mittlerweile ein wenig abgehoben, sie liest aus der Hand und hat es mit Elfen und Magie. Da Nigel noch keine Fotos für den Wettbewerb hat, kann er auch keine in die **Urne (Treppe im Hintergrund anklicken)** werfen. Stattdessen bemerkt er den **Schlangenkerzenhalter** und schaut in die **Kristallkugel**. Sie scheint zu funktionieren, denn darin erscheinen verschiedene Bilder aus der Zukunft und der Vergangenheit. (**Zufallsgenerator**) Dann sieht er sich auf der rechten Seite alle 3 **Bücher** an. Das mit den **Symbolen** muss er sich für später merken. Das **Buch** über altes Brauchtum sagt, *dass in der Zeit zwischen dem 29.4 und 1.5. der Schleier zwischen der realen Welt und der mystisch-magischen Welt am durchlässigsten ist und dass der Maifeiertag nach dem heidnischen Kalender **Beltane** genannt wird.*

Nigel verabschiedet sich von **Mr. Tibbs** dem Kater, und blättert vor der Tür die **Zeitschriften** durch. Die rechte verspricht *die Veröffentlichung von **Dark Fall 3***, (hoffentlich bald) und die linke behandelt *die Eibe, einen sagenumwobenen Baum mit über 1000jähriger Lebenserwartung.* Nigel wirft einen Blick auf die archaischen **Zeltstangen** rechts und die **Infotafel** links vom Weg und folgt dann dem **Küstenpfad li-ob** und kann im nächsten Bild die **Hafenmauer** und den **Bären** von weitem ausmachen (**Lupe**). Er kann noch bis kurz hinter den **Leuchtturm** weitergehen. Am **Leuchtturm** ruft er auf die Nordsee hinaus (**Lupe**) und dann schlägt die **Stadtglocke** einmal.

Nigel holt nun sein **3 Kronen-Buch** bei **Bob Tawny** ab und kehrt **automatisch** wieder zurück zum

Cottage:

und studiert das **Buch**. Links die **Kronen anklicken** und rechts die **Adresse. Ager House Raven Lane Northfield**. Dann blättert er weiter. Es ist **William Agers Tagebuch**.

*Er liebte eine Emily, aber sie wollte wohl nicht so, wie er wollte, und er scheint sie getötet zu haben. Sie wollte doch nur eine seltene Blume **Pasqueflower (Küchenschelle)** von ihm. Nigel hat einen neuen Hinweis. Die Schienen, das Moor... vielleicht lebte dieser Ager an der Bahnlinie.*

Im Schlafzimmer sortiert Nigel seine **Bänder** und **Fotos** ein. Wenn er es noch nicht getan hat, hört er nun die **Bänder** ab und sieht die **Fotos** durch. Die Stimme der Frau aus der **Gezeiten-Höhle** sagt, *es war Ager. Er versprach mir eine Küchenschelle. Bring mir eine **Küchenschelle**.* Und die Gestalten vom **Fenland Eye** flüstern, *hilf uns, du kannst uns helfen.* Nigel macht sich auf nach

Sedgemarsh und Umgebung:

Li-un, re, re-ob, re-un, li-ob, 2x li, li-ob, 2x re-ob, li-un, re-ob, re-un, re, (Stein mit **Gravur**), li-un, (hier macht Nigel ein **Foto** von der **Kröte**) li-ob, 2x re-un, (Sedgemarsh Bhf) li-ob, 2x re-ob. Mit dem **Signal** stimmt was nicht, also **fotografieren**, li-ob, (die **Apfeltonnen** bemerken) li-ob, über die kleine Brücke zur **Raven Lane**. Den Weg **re-ob** will Nigel (noch) nicht gehen, der obere Weg **li-ob** führt in den **Wald**, sehr düster hier. Nigel bleibt direkt vor einem zerstörten Stein stehen (**schlecht als solcher zu erkennen**) und kann einen weiteren intakten **Stein** ansehen. Dieser trägt **3 Punkte** und darunter ein **Symbol** und kann gedreht werden. **Li** Hier steht ein **harzender Baum**, **für später merken**. **Li**, **Stein** mit **2 Punkten** über dem **Symbol**, **li-ob**, **Stein** mit **1 Punkt** über dem **Symbol** und hier fehlen die **Stäbe** zum Drehen. **Li-un**. Nigel steht wieder auf der **Raven Lane**. Der **Brief** ist zwar nicht für Nigel bestimmt, aber er liest ihn trotzdem.

Ein benachbarter Bauer B.G. stellt der Ehefrau eines anderen namens Robert nach und macht ihr bedrohliche Avancen und würde den Ehemann am liebsten abstechen.

Li-un, li, ob,

Am Ager House:

spricht Nigel mit **Katherine Karswell**. *Der Brief war für sie, und sie ist nur genervt von dem aufdringlichen Bauern. Aber ihr Mann Robert ist stinksauer und schmolzt in seiner Werkstatt. Sie will ihn mit einem leckeren Mittagessen beruhigen und lädt Nigel dazu ein, wenn er ein wenig mithilft. Es gibt ein altes angelsächsisches Rezept, 7 Tauben und Nussbrot.*

Neben der Haustür den **Vogel** ansehen und das **Symbol** der **Tonplatte** merken, sie ist *blank gewaschen vom Frühlingsregen*. **Re-ob**, **re-ob** durch die Tür.

In der Werkstatt starrt **Robert Karswell** angestrengt in ein Mikroskop und murmelt vor sich hin. Er ist wirklich sauer und nicht sehr mitteilzaam. Also trollt sich Nigel in die Küche.

Dort hängt rechts neben dem **Herd** eine weitere **Platte**, mit einem *Sprung vom Frost (**Winter**)* und links liegt das **Kochbuch**. **Lesen**. Darunter liegt noch ein **Merkblatt** über *traditionelle Gerichte*. Interessant ist der unterstrichene Text. *Der Winter war nach dem heidnischen Kalender nicht das **Ende des Jahres**, sondern der **Anfang**.*

Nach draußen, und **Katherine** nach den Ingredients (*Zutaten*) fragen. Nigel möge noch ein paar *Zutaten besorgen*. Katherine sagt ihm auch, *wo er sie findet*.

Rezept:

7 Tauben (macht Katherine)

Kl. Stück fetter Speck (macht Katherine)

Garlic, *Knoblauch*

Chives, *Schnittlauch*

3 Bay leaves, *Lorbeerblätter*, (macht Katherine)

Woodmushrooms, *Waldchampignons*, *gehackt*

Cobnuts, *Haselnüsse*, *zerstoßen*

Nigel zieht los, um das Grünzeug zu besorgen. (Er kann, wenn er will, auch Blumen pflücken und die Tannenzapfen vor dem Herd einsammeln.)

Schnittlauch, **li**, **li-ob**, links neben dem **Koppelgatter**, **re**, **re-ob**, **re**, **re-ob**, die Strasse lang 2x **re-un**, am linken Geländer der kleinen **Brücke**

Haselnüsse vom **Strauch**, und **darunter**

Knoblauch, (eher Bärlauch) weiß blühend

Zurück **li-ob**, zur Wegkreuzung **Raven Lane** und in den **Wald**. **Li-ob**, mittlerer Weg.

Waldchampignons, Nigel bleibt direkt neben/vor den **Pilzen** stehen.

Zurück in die Küche des

Ager House:

Nigel soll die Zutaten in den Topf tun. Vorher müssen sie aber noch geschneitelt werden. Am Tisch das Hackbrett anklicken und den Knoblauch, Schnittlauch und die Pilze kleinschneiden, die Nüsse kommen in den Mörser. Dann alle Zutaten in den Kessel, allerdings fehlt noch eine spezielle Zutat, Hedgerow Balm, Melisse. Ein natürliches Sedativum, das Robert besänftigen soll. Falls Nigel nicht weiß, wie es aussieht, kann er sich im Schlafzimmer ein Bild davon ansehen. Re-ob, Treppe hoch. Alles ansehen, aber besonders links das Bild von der Melisse und darunter die von der Sommersonne ausgebleichte Tonplatte. li-un, li, re-un, li, re-ob.

Die **Melisse** findet Nigel im Vorgarten links von den Margeriten, etwa da, wo **Katherine** zuerst gestanden hat. Auch diese **Zutat** wandert in den **Topf** und alle machen einen Mittagsschlaf.

Der Wind dreht.

Nigel sucht noch mal **Robert** in seiner Werkstatt auf, und diesmal ist er viel zugänglicher. *Er weiß nicht viel über das Haus, nur dass sie es Anfang der 60er Jahre gekauft haben und es das letzte von Northfield ist. Das Dorf existiert nicht mehr, nur noch die Kirche. Irgendwo am anderen Ende des Waldes, Carrion Wood, Kadaver Wald. Anfang der 60er?... Merkwürdig die Karswells scheinen doch nicht älter als 30 zu sein?! Egal. Robert erwähnt die Drehsteine, Mühlesteine nennt er sie. Den*

zerstörten hat er auf dem Gewissen. Die Tonplatten mit den Symbolen fand er im ganzen Wald verstreut, vielleicht sollen die Symbole eine Richtung anzeigen.

Nigel verabschiedet sich und wirft noch einen Blick auf **Roberts Werkbank**. Im **Mikroskop** sieht er rote Flecken, von Beeren. (Nacheinander rechtes und linkes Rad anklicken zum Fokussieren), und er studiert alle 4 Notizblätter, besonders das mit der Kopie der (Herbst) Tonplatte, die zerbrochen in der Schachtel neben dem Mikroskop liegt. Die Karte vom Carrion Wood kopiert er automatisch. Nigel nimmt die Stangen hinter ihm mit, verlässt Ager House und betritt dort, wo der Brief liegt, den

Carrion Wood: und richtet die **Mühlsteine** aus.



Winter



Frühling



Sommer

Der 1. Mühlstein: (1Punkt): Stangen einsetzen, und Symbol auf Winter drehen. Jetzt nach re-ob

Der 2. Mühlstein: Frühlingssymbol; jetzt 2x re-un

Der 3. Mühlstein: Sommersymbol, zurück zum 1. Mühlstein und durch das Loch sehen.

Nigel sieht die Spitze der **Northfield Church** und hat einen neuen Eintrag auf der Karte vom Carrion Wood. Zurück zur Wegkreuzung Raven Lane und diesmal den Weg ganz re-ob. Nigel *fühlt sich beobachtet*.

Tag 2 Der Letzte von Northfield

Die Karswells sind ein seltsames Paar. Irgend was stimmt nicht mit ihnen. Warum riet mir Katherine, die Schienen zu meiden? Ich habe eine Kirche entdeckt. Northfield Church, versteckt im Carrion Wood, Es ist ein unheilverkündender Ort... getränkt mit uralter Geschichte, Tod und den Legenden des Landes. Perfekt für meine Geisterjägerfertigkeiten. Wenn ich nachts wiederkomme, sollte ich einiges herausfinden.

- # Was zerstörte das Dorf von Northfield?
- # Was verband die Agers mit Northfield und Saxton?
- # Verbündete finden, um eine nächtliche Geisterjagd zu ermöglichen.
- # Übernatürliche Aktivitäten mit der Nachtsicht Kamera beobachten.
- # Versuchen, ein paar EVPs auf zu nehmen... sind da verborgene Botschaften?
- # Paranormale Aktivitäten fotografieren. Da muss etwas sein!

Nigel steht vor dem

Friedhof von Northfield:

re-ob, li-ob, zugerostete Kirchentür, li-ob, Nigel findet **William Agers Grabstein**. Er lebte von 1918-1949. (In diesem Bild gibt es zwei Türen, links die dunkle Gittertür ist der Zugang zur Kirche und rechts die weiße im Hintergrund merken wir uns für später) li-ob, ob, re, Nigel versucht, den **Friedhofsgärtner** auszufragen, aber der hat keine Zeit, weil die Krähen den armen **Tom** geschnappt haben und über den ganzen Friedhof verstreut haben.

Klingt gruselig, ist es aber nicht. Der **Gärtner** meint die **Metallbuchstaben**, aus denen der Name auf dem Grabstein gebildet wird. Die will Nigel nun suchen. Den ersten, das **H**, findet er im **Eimer** vor ihm unter dem **Kieferknochen**. Zurück 2x li-un **M** in der Mauerecke am Boden. Ob Am unteren Bildrand den **Grabstein** von **Tom** anklicken. Merken. Zurück, li-un, 2x ob, **T** vor der Tür im Abflussgitter vom Regenrohr. Zurück, li, 2x li-ob. Nigel sieht sich den **Schutthaufen** an. Merken. li, und Nigel steht wieder vor der **zugerosteten Tür**, auf deren **Türschwelle** ein weiteres **3 Kronen Buch** und das **O** liegt. Zurück, re-un Auf dem **Grabstein** mit dem **Kreuz** obendrauf, direkt am Weg, liegt das **N**, zurück. 3x li-ob, und das **E** liegt an der unteren rechten Ecke der **Gittertür** am Fußabstreifer. Zurück. Ob, li-un, ob, Nigel platziert die **Buchstaben** auf **Toms Grabstein**. Zurück ob, 2x re und Nigel kann nun den **Gärtner** ausquetschen.

Der erzählt:

*Thomas Ager war hier Pfarrer vor 200 Jahren, ein übler Kerl. Man sagt, er hätte **Old Nick** auf dem Gewissen, dessen Sarg befindet sich in der Kirche und er spuke nachts auf dem Friedhof auf der Suche nach etwas. **William Ager** war nicht ganz richtig im Kopf und starb jung, und völlig außer sich, weil er irgend ein Vermächtnis nicht weitergeben konnte. Die **Agers** hüteten ein großes Geheimnis über Generationen. Sie sollen das Versteck der verlorenen **Krone** gekannt haben. Nigel soll sich im **Museum** umsehen oder noch mal **Nanny Noah** fragen. Er hielt Geister für Seelen, die nicht weiter gegangen sind, weil sie noch etwas erledigen oder mitteilen müssen.*

Wenn Nigel wirklich entschlossen wäre, hier nachts Geister zu jagen, würde er die Kirchentür auflassen und ein Paar Kerzen anzünden. Nigel sieht sich das neue **3 Kronen Buch** an. Es ist **Thomas Agers Tagebuch**. Die Agers wollten um jeden Preis verhindern, dass die **letzte der drei Kronen** gefunden wird. Laut Prophezeiung würde dann Anglia oder sogar das ganze Land in Schutt und Asche fallen. **Gurney** hat wohl nach der Krone gesucht und ist dafür von Thomas Ager ermordet worden. Ager nahm ihm seine rumwühlenden Hände und vergrub sie tief unter Bergen von Stein.

Nigel inspiziert nun die **Kirche**. Durch die **Gittertür** und links die **Zettel** am **schwarzen Brett** lesen, besonders die **Bekanntmachung** des **Gedenkgottesdienstes** für Evelyn Ackland am **Donnerstag** den 4.Mai, und *bitte keine Plastikblumen!* Durch die **Holztür** und Nigel steht

In der Kirche:

dort will er aber nicht weitergehen, weil er *Störungen bei seinem Experiment befürchtet*. Also stellt er die **Digicam** auf den **Tisch** und schaut im **Regal** dahinter in das **Buch** über die *Pest, die im Mittelalter halb Europa entvölkert hat*. **Steintafel** darüber ansehen. **Li**, das **kleine Portrait** an der Wand kann mit den **übrigen 3 Gadgets** untersucht werden, aber ohne Ergebnis. **Li, re-un**, Nigel steht vor einem **Grabmal**. (Es gibt davon **2 Nahansichten**, einmal vom **Sockel** und einmal von der **Statue auf dem Deckel**). Beim näheren Hinsehen fällt Nigel auf, dass der **Statue** die **Hände** fehlen und am **Sockel** die **Wappenfelder** leer sind. Nigel untersucht die **Statue** mit dem **EMF-Meter** und hört im Hintergrund die **Digicam** klicken. Auch der **Camcorder** zeigt hier Aktivitäten. Im Hintergrund steht eine Reihe **gerahmter Bilder** von denen Nigel das **erste** genauer inspiziert. Es zeigt am oberen Rand zwei **Kirchen**. **Rechte Ecke Northfield Church** und in der **linken Ecke** eine **unbekannte Kirche**, die Nigel sich merken will. Links davon hängt eine geschnitzte **Wandtafel**, die zwei Frauen zeigt, und ein **Wappen**. **Merken. Li-ob**,

Nigel geht durch den schön geschnitzten Lettner und dreht sich um, um sich die **Namenstafel** daran (unten) anzusehen. **Hier**. Das **Tonband** zeichnet eine Stimme auf *Ager! Er nahm meine Hände*. und der **Camcorder** zeigt den Namen **Thomas Ager** hervorgehoben. Also war **Ager** Pfarrer an dieser Kirche und starb 1799. Zurück **Re-un, li**, Nigel checkt das **Foto** in seiner **Digicam**. Zurück, **3x li**.

Pfarrei-Büro: Nigel versucht mit dem **Vikar** zu reden. Der Gute ist etwas verschusselt und *hat irgend etwas zwischen Mittwoch und Freitag verschlampt*. *Bevor er das nicht wieder gefunden hat, kann er nicht mit Nigel reden*. Was gibt es zwischen Mittwoch und Freitag? Donnerstag natürlich. Der Zettel am schwarzen Brett!

Vorher untersucht er noch das **Bild** hinten an der Wand mit dem **Camcorder**, (noch mal im Display anklicken) *Diese hasserfüllten Augen!* und registriert den **Wandteppich** mit den **3 Kronen**. **Re, Hier**. Nigel macht an den **Kirchenbänken** (direkt nach Verlassen des Büros). eine **Stimmaufnahme** und benutzt dann den **Camcorder**. Uahh. Ist das Thomas Ager, der da herumschleicht? **Re-ob, re-un, li**.

Nigel studiert noch mal den **Zettel** für den Gedenkgottesdienst am **schwarzen Brett** und geht wieder in die **Kirche** zurück, 3x **li** und kann nun mit dem **Vikar** reden.

*Der Mann auf dem Bild ist also ein Urahn des Vikars und war 50 Jahre lang hier Pfarrer. Unterdrückte rigide den heidnischen Glauben. **Thomas Ager** kam in späteren Jahren zu viel Geld und keiner fragte wie. **William Ager** war der letzte Ager.*

*Der Friedhofsgärtner heißt also **Russet**.*

*Nigel möchte den Donnerstag Zettel bitte **Nanny Noah** bringen, die sorgt für den Blumenschmuck.*

Nigel holt den **Zettel** für den Gedenkgottesdienst vom **schwarzen Brett** und macht sich auf den Rückweg nach **Saxton**.

Tag 2 Nachforschung ist angesagt

Mein Besuch der Northfield Kirche hat viele Fragen beantwortet, aber noch mehr aufgeworfen. Es besteht eine Verbindung zwischen der Ager Familie und der Krone. Was verbargen sie? Was war ihr Geheimnis? Das Museum sollte einige Aufschlüsse bieten. Erst ein paar Nachforschungen, und dann zum Tee bei Nanny Noah. Das ist vielleicht ein Nachmittag.

Herausfinden wer in Saxton und Umgebung spuken könnte und warum.

Auf wen bezog sich Thomas Ager in seinem Tagebuch. Hat er demjenigen etwas angetan?

Mehr über Northfield, die Agers und die alten Familien erfahren.

Wessen Statue ist das in der Kirche von Northfield?

Wem gehörte Harbour Cottage vor den Mankles? Warum sollte es hier spuken?

Wer war Spivey, der Schmuggler? Spukt er in den Höhlen von Saxton? Und warum?

Bei Nanny zum Tee vorbei schauen. Ich muss ihr den Beerdigungsplan für Donnerstag geben.

Auf dem langen Weg zurück geht Nigel am **Vogel-Beobachtungstand** vorbei und knipst den **Reiher**, wenn dieser ganz nah vorne links steht.

Noch ein **Foto** für den **Wettbewerb**. Nigel geht schnurstracks durch bis zum **Museum**. Das dürfte jetzt geöffnet sein.

Im Museum:

nimmt er einen **Flyer** mit dem Museumsplan vom Tresen und spricht mit **Prof. Oogle**. Dieser hat ganz spezielle Ansichten zur **Verlorenen Krone**. *Etwas, das bisher nicht gefunden wurde, muss nicht notwendigerweise verloren sein. Und wenn etwas so sorgfältig Jahrhunderte lang verborgen wurde, bezweifelt er, dass Nigel das Recht hat, dessen Ruhe zu stören. Außerdem lehnt er es strikt ab, dass Nigel sich etwas vom Museum ausborgt oder nachts zum Geisterjagen wieder kommen darf. Und nicht, dass er auf dumme Ideen kommt, es sind überall Überwachungskameras.*

Li-ob.

Nigel sieht sich die **Ausstellungsstücke** in der **Vitrine** an liest die **Information** über das Museum **oben rechts** und schaut **links** neben dem **Frauenportrait** durch die **Ventilatoröffnung** in eine Art Büro. (2x **anklicken**) **Merken**. Von der sich drehenden **Skulptur** (sie stellt den angelsächsischen König **Aldwulf** und seine beiden Söhne **Ganwulf** und **Pendraed** dar) würde er gern ein Foto machen, wenn da nicht die Kameras wären. **Li**. Beide **Bilder** rechts ansehen. **Li-ob**. Rechts hängt, von den Kameras nicht erfassbar, eine **Landkarte**, mit einem **Loch** dort, wo das Museum ist, die Nigel denn auch **fotografiert**.

Die **Text** daneben sagt, *dass die Einheimischen selbst niemals, auch nicht in Zeiten größter Armut nach den verborgenen Schätzen gesucht haben. Die abergläubischen Leute glauben, es brähe eine Katastrophe über Saxton herein, wenn die Krone von ihrer Ruhestätte entfernt würde. So sei es, wo schon zwei Kronen zerstört wurden, lebensnotwendig, dass **Ganwulfs** Geist weiter über **Anglia** wacht, um die Menschen vor Krankheit, Korruption und noch weit Üblerem zu beschützen. Das **Alte Anglia** sah, wie Drachen, Hexer und Ungeheuer die einfachen Leute drangsalierten. Werden diese Kreaturen auferstehen, wenn die Krone Saxton gestohlen wird?*

Im angrenzenden Raum gibt es 4 **Info-Tafeln**. (Jede Tafel muss **oben und unten** angeklickt werden). Dort liest Nigel *über das spurlose Verschwinden von **Emily Travers**, einer jungen Botanikerin, in den 40er Jahren. Einige behaupten, man könnte ihre Stimme in den Höhlen hören, als Hilfeschreie aber auch als Lied. Sie wäre die **Sirene** von Saxton.* In der Mitte befindet sich ihre zerbrochene **Sonnenbrille** unter einer Glashaube. Auf der rechten oberen **Tafel** erfährt Nigel, *dass es früher einen direkten Weg vom Wasser aus ins **Harbour Cottage** gab, einen **Torbogen** der nun zugemauert ist, und dass **Eduardo Molina** sich im **Cottage** erhängt hat.*

Re-ob (Pfeil **linke obere Bildschirmecke**) Nigel stellt fest, dass die Frau auf dem **Bild** *unheimliche Augen hat, die ihm überall hin zu folgen*

scheinen.

Er knipst den **Trilobiten** (noch) nicht und geht nach **ob** und liest die **Bücher** in der Bücherecke.

Alte Familien in Anglia:

*Die **Russets** sind eine der alten Familien, zu denen der Friedhofsgärtner gehört.*

*Von den **Agers** existiert keiner mehr; (vielleicht nicht in direkter Linie, aber der **Vikar** von **Northfield** ist lt. eigener Aussage noch ein Nachfahre.) In dem Buch wird auch auf die **Diskrepanz im Lebensalter der 4 Brüder** hingewiesen. Wenn es Brüder waren, wie können sie über fast drei Jahrhunderte verteilt gelebt haben? **Nathaniel Ager** hat die **Orgel** der Kirche von **Ulcombe** gebaut und gespielt, und alle **Agers** werden in Verbindung mit der letzten angelsächsischen **Krone** gebracht. **Nicolas Gurney**, auch aus einer alten und sehr reichen Familien stammend, war Kunstsammler, Zeitgenosse von **Thomas Ager** und angeblich auf der Suche nach der **verlorenen Krone**. Er wurde ermordet, verstümmelt und sein Körper ruht jetzt in dem **Grabmal** in der **Kirche** von **Northfield**.*

Das **Buch** über die Symbole ist das gleiche wie im **Celtic Corner**. **Re-un, li-ob**. Nigel begutachtet **Spiveys Fernrohr** (*es soll Glück bringen*), die **Nachbildung** von **Ganwulfs Helm**, (stand nicht so ein Teil neben Hadden im Intro? Vielleicht das Original? Hm...) Der **Helm** wird in der **Nahansicht** mit dem **Tonband** untersucht, aber ohne Ergebnis und dann berührt Nigel den **Touchscreen** und verfolgt den **Film**. Die **Tür** zwischen Helm und Fernrohr ist (noch) zu. Nigel kann noch einen Blick auf die **Schmetterlinge** werfen und geht dann nach **li-ob** in den Vorführraum, über der Tür hängt eine **Kamera**, **Merken** und sieht einen weiteren **Film**. Dann verlässt er den Raum, geht draußen nach **re-ob**, durchquert den 3 Königsraum **li, re-ob**, und steht vor dem **Skelett** des **unbekannten Mordopfers**. **Hier**. Nigel macht eine **Stimmaufnahme**.

*1927 wurde die Leiche im **Carrion Wood** gefunden, bis heute ist die Identität ungeklärt. Ganz unten auf der Info-Tafel steht die **Durchwahl** der Kripo, die immer noch an Hinweisen interessiert ist. Nigel notiert sich **automatisch** die **Nummer**.*

Die obere **Tafel** zeigt die Fundorte der in den **Kästen** ausgestellten Gegenstände (unbedingt das Buch im Schaukasten lesen!). Nigel verlässt die **Skelettnische**, **li, re-ob, li-ob**, und hat eine Erscheinung im **Schmetterlingsraum**. (**Wenn man anders vorgeht, sieht man den Geist woanders**) **Li**. Im angrenzenden Raum sieht er sich alle

Ausstellungsstücke an und lauscht den Erläuterungen dazu per **Knopfdruck**. Wichtig ist die **Schlinge**, mit der **Molina** sich aufgehängt hat. Von der macht Nigel eine **Stimmaufnahme**. Bemerkenswert ist auch die **Schallplatte**, *die vom Friedhofsgärtner **Russet** in der Kirche von **Ulcombe** entdeckt wurde*. Die **Platte** hat den Titel **Nancys Weise**. **Re-ob** Nigel betrachtet die **Rüstung** und die **Bilder** rechts und links vom **Lift** und fährt nach oben.

2.Stock:

Die **Bilder** ansehen. Nach **re-ob**. Im Gang fallen Nigel die **3 Kronen Wappen** an der Deckenverzierung auf, und die **Wandteller**. **Ob. Hier** Nigel registriert den **Kopf** der **Nofretete** mit dem **Hieroglyphen-Symbol** davor und berührt den **Touchscreen**. Dann untersucht er das **Bild** im Hintergrund mit dem **Tonbandgerät** und erhält eine **Stimmaufnahme**. Das **Ölgemälde** “der Krähenbaum” *ohne Signatur, stammt von einem unbekanntem Künstler, und gab sein Geheimnis weder mit Pinselstrich Analyse noch unter Röntgenstrahlen preis*. Zurück zum **Lift** Gründlich, wie er ist, fährt Nigel auch noch in den **Keller**, aber den kann er nur für spätere Gelegenheiten vormerken und sonst nichts. Eine Durchsage weist *auf das Schließen des Museums in 10 Minuten* hin. Also verlässt Nigel das **Museum** **Re-un, li-ob, re-ob, re, re-un**, und besucht **Nanny Noah**. **Li, re-ob, li**,

In der Arche:

Nigel klopft an die **Tür**. **Nanny** hat ihn schon erwartet. Neugierig beguckt er sich alle **Bilder** und fummelt sogar am **Radio** rum. Dann spricht er **Nanny** an und während sie Tee macht, nickt er ein. Es folgt eine Videosequenz.

Nigel bespricht alle Themen. *Nanny glaubt auch, dass es in der Northfield Kirche spukt und hält die Ager Brüder für die Verantwortlichen. Als Nigel ihr sagt, dass er nachts noch mal dorthin zurückgeht und zwar entlang der Bahngleise, gibt sie ihm einen Schutzzauber*, einen **gehörnten Stab**. Er kann ihr wieder alle seine **Gegenstände** zeigen (*can you take a look at this item?*) und gibt ihr am Ende den **Beerdigungsplan**. Mit einer Handlung endet der Nachmittag und Nigel landet **automatisch** wieder im **Cottage**, wo er seine **Beweise** einsortiert und zu **Bett** geht. Er erwacht um 3.00 Uhr

Nacht 2 Zurück zum Carrion Wood.

Es ist an der Zeit, zum Wald und der Kirche zurück zu kehren. Ich muss daran denken, was Katherine Karswell und Nanny Noah über die Bahnlinie gesagt haben. Was ist das für ein seltsames Teil, das mir die alte Frau gegeben hat. Ist es ein Schutzzauber, ein Symbol oder nur New Age Kram?

Während der Nachforschung, an den Schienen aufpassen.

Bob Tawny im Bären treffen. Er sagte, er hätte etwas für mich.

Versuchen, im Cottage noch mehr übernatürliche Aktivitäten zu beobachten.

Geisterjagd in Northfield. Spukt Nicolas Gurney dort?

Haben die Ager Brüder immer noch irgendwelche Macht über die Kirche und ihren Friedhof?

Nigel steht auf, und folgt dem Geräusch nach unten. Die **Badezimmertür** ist zu und irgendetwas oder jemand versucht sie zu öffnen. Nigel sieht sich das näher an, *weigert sich aber die Tür zu öffnen, bevor er nicht weiß, wer oder was dahinter ist.* Wenn er schlau ist! Also schaut er vorsichtig durch das **Schlüsselloch**. Huh, was war das?! Er betritt das **Bad** und macht Licht an. Im **Waschbecken** scheinen Haare zu liegen. Dann steht er im Düstern. Als das Licht wieder angeht, ist der Spuk vorbei. Auch die Haare sind verschwunden.

Nigel verlässt das **Cottage**. Am Regenrohr findet er einen **Brief** vom **Bhf-Vorsteher**. *Im Bahnhof fallen ständig die Bilder von der Wand. Er vermutet einen Poltergeist. Ob Nigel vielleicht mal nach schauen möchte?* Aber klar doch.

Im Bahnhof: benutzt er die Nachtsicht des **Camcorders** (2x in das **Display klicken**) und macht eine **bizarre Stimmaufnahme**. Dann **fotografiert** er trotz der Dunkelheit das **Bild** des **Bahnhofspersonals**. In seinem **Foto** sind auf einmal drei Personen mehr zu sehen.

Nun noch schnell zu **Bob Tawny** in den **Bären**. Er gibt Nigel ein **Buch**. Es enthält eine Widmung *von Rose Noah an ihren Schatz Robert.*

Die Legende von Grindle und Ganwulf

Einst lebte ein Drache namens Grindle in den Höhlen von Saxton, und Anglia war ein Land voller Mythen, aber auch Dämonen und Ungeheuer. Nur in Ganwulfs Reich konnten sie nicht eindringen, solange dieser im Besitz der magischen Krone war. Eines Nachts wurde diese aber von einem bösen Hexer gestohlen und das Reich fiel in Dunkelheit. Grindle tötete den Hexer und rettete die Krone und Anglia blühte wieder auf. Daraufhin rekrutierte Ganwulf aus dem Volk von Anglia eine Gruppe Wächter, die nur die Aufgabe hatten, zu verhindern dass die Krone jemals wieder von ihrem angestammten Platz entfernt wird.

Dem Geräuschpegel nach scheint die Gaststube gut besucht zu sein, ist aber wieder leer.

Nigel verlässt **Saxton** Richtung **Strand** und **Fens** und betritt am Ende den Bahnsteig von **Sedgemarsh Station**

Die Schienen, bei Nacht:

Nigel fühlt sich beobachtet und auf Höhe des verklemmten Signals wird er von körperlosen Gestalten aus einer schwarzen Masse heraus angegriffen. Dafür ist also der **Schutzzauber** von **Nanny Noah!** Den **gehörnten Stab** in den **Nebel** halten und die **Gestalten** damit **immer wieder solange anklicken**, bis sie weg sind. Er kommt danach **automatisch** an der kleinen **Brücke** raus, und geht **re** weiter bis zum **Friedhof** und benutzt ab da, weil es zu dunkel ist den **Camcorder**.

Auf dem Friedhof, bei Nacht:

Re, ob, li, 3x ob. Auf dem **Schutthaufen** liegen **Hände!** Wenn Nigel sich die näher ansehen will, wird er von der schwarzen Masse attackiert.

Li, ob, re, ob, re, ob.

Russet hat Wort gehalten Die Tür ist offen und es brennen etliche Kerzen. In der Kirche findet Nigel einen **Brief** von Russet, der ihm das beigelegte **Buch** über *Zauberkunst* ans Herz legt. *Diese schwarze Masse geht also von den Gestalt-Kreaturen aus und mit den in dem Buch gelisteten Pflanzen kann man sie zwar nicht besiegen, aber in Schach halten.* Da muss Nigel wohl erst mal nach den **Pflanzen** suchen, denn die schwarze Masse lässt ihn nicht weiter in die Kirche hinein.

Vor der Kirchtür:

re Kletterefeu,

li, ob, li, ob, 2x re, bindender **Nachtschatten,**

re, ob, re, ob, re, **Farn** Preachers Fear,

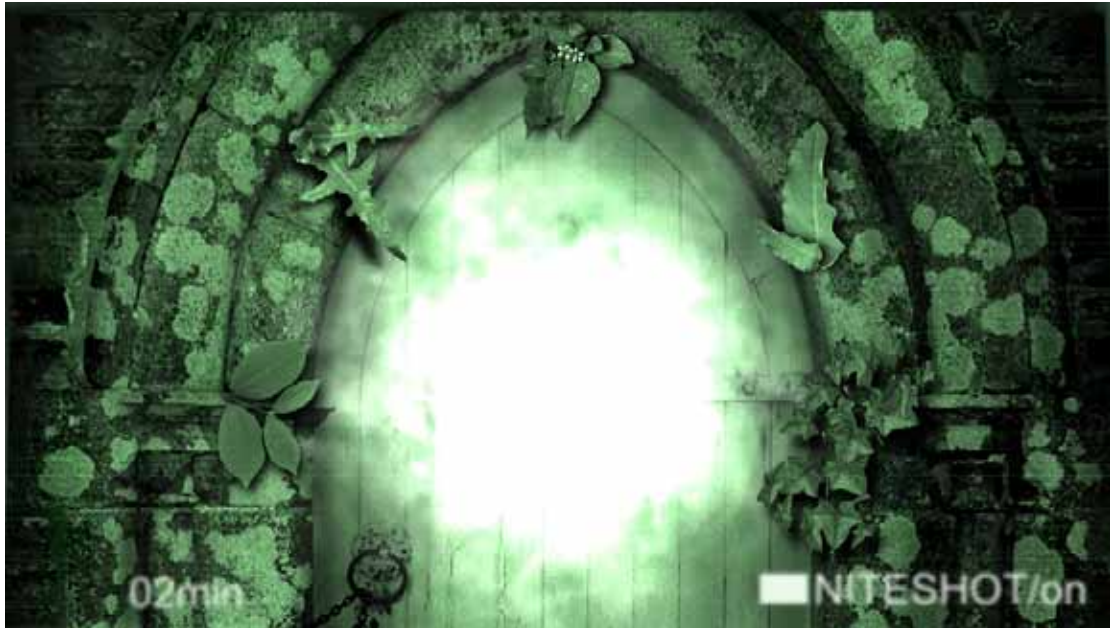
li, ob, li, **Ash Thorn,**

re, ob, re, ob, li, **Hexenbann.**

Li, ob, li, 3x ob **Schutthaufen,** **li, ob, re, ob, 2x re,** **Tür** anklicken.

Aus der **Tür** kommt dieser schwarze Nebel und überwältigt Nigel wenn er die **Pflanzen** falsch oder nicht schnell genug an der **Tür** anbringt. Die Reihenfolge ist egal, aber jede **Pflanze** hat ihren bestimmten Platz entsprechend der Abbildung im Buch.

(Man braucht ein paar Versuche, bis man ein Gefühl dafür hat, an welcher Stelle das **Benutzen-Icon** auftaucht, aber dann ist es nicht mehr schwierig.)



Jetzt kann Nigel gefahrlos in der **Kirche** rumschnüffeln. Wie war das noch mit den Händen? Old Nick **Gurney** sucht die Kirche heim, weil er seine Hände sucht und **Ager** muss auch dort spuken, denn ihn hat Nigel im Display des Camcorders gesehen. Aber der eine ist harmlos und der andere nicht.

Aus dem **Schutthaufen** an der Kirchenmauer holt Nigel die **Hände** und betritt die Kirche.

In der Kirche, bei Nacht:

2x **li, re-un**, in der **Bildmitte** fotografiert Nigel ein **Familienwappen** an einer der **Kirchenbänke** und gibt dann der **Statue** auf dem Sarkophag die **Hände** zurück. Es scheint sich wohl wirklich um **Gurney** zu handeln.

Dann macht er ein **Foto** vom Grabmal und hält den **Camcorder** drauf. *Er nahm meine Hände... sie nahmen meine Waffen/Wappen.*

Nigel macht ein **Foto** von dem **Wappen** auf der Holztafel mit den zwei Frauen **li-ob**, und geht durch den Lettner, dreht sich um, und **fotografiert** das **Wappen rechts oben** am Schnitzwerk. Diese drei **Wappen(Fotos)** bekommt **Gurney** jetzt zurück. In der **unteren Nahansicht** befestigt Nigel sie am **Sarkophag**. Dann tritt er noch mal per **Camcorder** mit Gurney in Kontakt.

Mit Öl und Haar fing ich die Krähen ein... Such den Baum. Hmm. Ein Gemälde? Nigel kehrt automatisch nach **Saxton** zurück und will sich noch mal das **Museum** vornehmen.

Nacht 2...Such den Baum.

Nicolas Gurneys Nachricht ist seltsam. Mit Öl und Haar fing ich die Krähen ein... Such den Baum. Ich habe so ein Gefühl, dass das Museum der Schlüssel ist. Ich kann nicht bis morgen warten. Ich muss irgendwie da rein.

Was hat Gurney gemeint? Hat er gemalt? Was war ihm so wichtig?

Nachts im Museum ermitteln. Niemand da, der mich vom Fotografieren abhält.

Verbirgt das Museum selbst ein paar Geheimnisse?

Das Folklore Buch von Bob Tawny lesen. Es könnte aufschlussreich sein.

Das Museum, bei Nacht:

So einfach wird Nigel aber nicht in das **Museum** hinein kommen. Es ist nachts zu. Also geht Nigel nur bis zur **Arche**, Nannys Haus. Das **Fenster** gegenüber muss lt. **Stadtplan** zum **Museum** gehören. Nigel nimmt den **Spaten** neben Nannys Tür und hebt damit das **Fenster** auf und landet im **Keller**. Vom **Regal** rechts nimmt er eine **Sicherung** mit und inspiziert den **Rest**. 2x **li**, hier ist nur Müll und ein altes **Plakat**, wieder raus. **Un**, **li**, der **Kopierer** spinnt, paranormal? Aber vielleicht hat ihn auch gerade jemand kaputt gemacht. **re-ob**,

Nigel befindet sich im Überwachungsraum.

Mit den **Knöpfen** rechts neben dem untersten **Monitor** können alle **Monitore** angewählt werden.

Interessant ist der 2. Knopf von unten in der linken Reihe. So ein Skelett geht doch eigentlich nicht spazieren und nimmt dann auch noch eine Sichel mit, oder wie?

Der 3.Knopf von unten zeigt den Kassenraum. Intermittierend wird eine Notiz mit einem Code eingeblendet. 4581.

Nigel sucht den Lift. **Re-un**, **re**, **ob**, **re-ob**,

Huch, im Fahrstuhl erscheint ein kleines Mädchen ansonsten rührt der sich nicht.

Zurück in den Überwachungsraum. An der rechten Wand hängt ein **Sicherungskasten**, der auf den **4581 Code** hört, und Nigel tauscht die kaputte **Sicherung** aus.

Jetzt sollte der Lift funktionieren und in den 2.Stock fahren. Täte er auch, wenn nicht das Geistermädchen damit rumspielen würde. Nigel geht in den Waschraum, irgend wo muss sie ja sein. Im **Abfalleimer** liegt eine **Zeitung**:

Ager House wird versteigert nachdem es 20 Jahre leer gestanden hat. Die ehemaligen Eigentümer, die Karswells kamen bei dem großen Brand des Hauses um, damals vor 20 Jahren.

Das kann nicht sein.

Hier. Nigel macht an der **Toilettentür** eine **Stimmaufnahme**, benutzt danach den **Camcorder** und stellt seine **Standardfragen**. Die Kleine “antwortet” auch brav. Danach versucht Nigel noch mal in den 2.Stock zu fahren, aber die Kleine lässt ihn nicht.

Also dann in den 1.Stock. Nigel macht **Fotos**.

Re-un, von der **Schlinge**, **li-ob**, vom **Helm** und dann **re-ob**, von der **3 Könige Skulptur**. (**Warten, bis die Könige von vorne zu sehen sind**)

Dann schaut er ganz genau (**2x anklicken**) durch das **Ventilatorgitter**... Es folgt eine Grundsatzdiskussion und er drückt **Lucy** das **EMF-Gerät** in die Hand. **Lucy sucht nach den Katzen und glaubt nicht an Geister**. Nigel kann nun das **Büro** betreten. Das **Bild** am Boden ist nicht das gesuchte, aber es zeigt die Pläne vom alten **Fischereilager**, entworfen und gebaut von **Frederick Ager**. Soso.

Der **Schrank** daneben lässt sich verschieben und gibt einen Gang frei.

Dort weint ein Kind. **Li**

In den **Zeitungsausschnitten** aus dem **Karton** wird über **Verity** berichtet, *die hier im Museum umkam, weil sie sich in den unübersichtlichen Versorgungsgängen verliebte und dann versehentlich eingeschlossen wurde.*

In der Wand sind **Gucklöcher** in den Ausstellungsraum. **2x re**

Auch in diesem Raum sind diese **Gucklöcher**, und *die Rohre oben sollten auch irgend wohin führen*. Als Nigel rausgehen will, hört er **Lucys Handy**.

Er sieht durch das **Doppelguckloch**, (das Bild der Frau mit den unheimlichen Augen) und hört wie **Lucy** sich mit jemandem am **Martello Turm** verabredet. Zurück zu **Lucy**.

Nigel erzählt ihr von **Verity**, aber **Lucy ist skeptisch**. *Außerdem leugnet sie, ein Handy zu haben.*

Re, der **Trilobit** wird **geknipst**, **re-un**, um die Ecke **re-ob** zum **Skelett**. Das wird auch **fotografiert** und mit dem **Camcorder** gescannt. **Re, re-un, ob, li** zum **Lift**.

Verity lässt Nigel immer noch nicht in den 2.Stock, vielleicht sollte er mal mit ihr reden, nun da er ihr Schicksal kennt.

Also in den Keller zum Waschraum. Dort spricht er mit **Verity**.

(**Camcorder** auf **Tür**) Sie warnt Nigel. *Er, “the ugly man” wüsste, wonach Nigel sucht und würde ihn ständig beobachten. Er wäre hinter Nigel her und wollte ihm was antun. Der “hässliche Mann” ist William.*

Nachdem Nigel mit **Verity** gesprochen hat, lässt sie ihn nach oben fahren.

2.Stock:

Am Ende des Gangs hängt das **Gemälde** “Der Krähenbaum” Es könnte von **Gurney** sein. Er **knipst** den **Krähenbaum** und benutzt dann den **Camcorder**, bis **Lucy** ihn erschreckt. Zusammen untersuchen sie das **Bild** mit dem **Camcorder** und ein **Symbol** erscheint, das Nigel *als Beweis fotografiert*. **Lucy ist aber immer noch nicht überzeugt** und Nigel zieht

beleidigt ab.

Im Cottage:

Nigel hört ein Geräusch und geht in die Küche. **Molinas Tagebuch** hat neue Seiten. *Christina geht es immer schlechter, sie fürchtet sich im Cottage, sie hält es für die Ursache des Übels und misstraut ihrem Mann. Auch Dr. Black kann ihr nicht helfen.*

Es klopft und **Lucy** steht vor der Tür. *Sie mag eigentlich nicht das Cottage betreten, will aber andererseits wissen, was es mit der Geisterjagd, auf wissenschaftlicher Basis, wie Nigel betont, auf sich hat. Beide sind sich aber einig, dass das Cottage eine merkwürdige Atmosphäre hat.*

Mit dem **Umgebungsmesser** dem **Gerät** auf dem Tisch lässt sich eine *ähnliche Raumüberwachung wie im Museum installieren*. Darunter liegt die **Bedienungsanleitung**. **Ansehen**. Erst das **Gerät** und dann im **Monitor** den rot/grünen **Punkt anklicken** zum Aktivieren.

Nigel steuert das **Gerät** und **Lucy** positioniert die Kameras.

Im nächsten Bild mit den **4 Fenstern** auf dem **Monitor** den blinkenden **Punkt** im linken oberen Fenster **anklicken** und die Übertragungsqualität einstellen mit den Kommandos: **Move to the left, right, up, down; Bewegen Sie ihn nach**, etc. **Auch hier kann man nichts falsch machen**. Das Bild wird entweder besser oder wieder schlechter. Erst die grobe, dann die Feineinstellung und Nigel sagt wenn es richtig ist. Ein Klick auf das **X** im jeweiligen Fenster schließt es.

<u>Fenster 1</u>	zeigt	das Bad
<u>Fenster 2</u>		das Schlafzimmer
<u>Fenster 3</u>		die Wand am Ende des Flurs
<u>Fenster 4</u>		die Galerie mit dem Deckenbalken

Neben jedem Fenster sind zwei säulenförmige Anzeigen, links für Temperatur und rechts für elektromagnetische Strahlung.

Sind alle 4 Kameras justiert, den Monitor beobachten und wenn in der rechten Säule der Pegel steigt bzw. ganz oben ist, in dieses Fenster klicken.

Fenster 1: aus der Wanne steigen grüne Kugeln auf.

Fenster 2: hier hat sich die Aufzeichnung verändert.

Man muss 6 Unterschiede feststellen. **Dazu in das kleine Display re-ob klicken und mit Klick** am Bett den **Bilderschatten**,

den **Schatten** direkt rechts darunter ,
 am Hirschkopf das **Geweih** und die **Plakette**,
 am Schrank die offene **Schublade** und
 am Tisch die **Münzen** markieren. (Alle markierten Stellen erhalten einen **Rahmen**)

Es erscheint eine Person auf dem Bett und ein Rollstuhl an verschiedenen Stellen des Zimmers.

Fenster 3: Orb-Aktivität. **Seifenblasenähnliche Gebilde** schweben herum und 5 davon müssen per **Klick markiert** werden. Eine echte **Blase** bekommt einen Rahmen, eine Staubflocke nicht.

Eine Person erscheint am Ende des Flurs.

Fenster 4. **Lucy** meldet sich **automatisch** mit dem **EMF-Messer** von der Galerie, und Nigel versucht Kontakt auf zu nehmen. **Lucy kann zwar nichts sehen, aber sie spürt die Energie und die Ladung in der Luft**. Dann ist es vorbei.

Nigel verabredet sich mit **Lucy** für morgen und geht zu **Bett** nachdem er seine **Beweise** einsortiert hat und seine **Geisterjäger Geräte** auf der **Fensterbank** abgelegt hat.

Tag 3...Täuschungen

Mit wem telefonierte Lucy vergangene Nacht und warum sprachen sie über mich?! Wen trifft sie am Martello Turm? Was hat sie zu verbergen? Da ist mehr zu beachten als nur gefährliche Unterströmungen. Die Ager Tagebücher sind aufschlussreich, aber zum Haare raufen kryptisch! Waren die Brüder alle Mörder?! Wen lockte William in die Höhle und was war das für eine Blume?

Lucy observieren. Wen trifft sie? Was hat sie vor?

Die Identität von William Agers möglichem Opfer heraus finden.

Das Alltagsleben von Saxton beobachten. Die Leute hier sind nicht alle das, was sie scheinen.

Was ist den hiesigen Katzen zugestoßen? Werden sie von jemandem weggeschnappt? Und wozu?

Hardacre observieren. Er muss mehr über den Schatz wissen. Um jeden Preis an diese Information kommen.

Ganwulf. Realität oder Mythos. Wo lag sein längst vergessenes Reich?

Wieder dieser Alptraum von dem Raum mit der Sichel und dem Bild der Agers.

Nigel sammelt seine **Geräte** von der **Fensterbank** ein. Die **Digicam** hat in der Nacht ein **Foto** gemacht. Aber zwei Geräte fehlen! Unten wird die **Zeitung** und ein weiterer **anonymer Brief** eingeworfen. Zeitung: Nachts

sind Vandalen ins Museum eingebrochen. Gestohlen wurde allerdings nichts. Im Gegenteil, die Eindringlinge haben sogar den Lift repariert.

Na, so was.

Sein **Tonbandgerät** findet Nigel in der **Küchenschublade** unter **Molinas Tagebuch** wieder und das **EMF-Meter** in der **Badewanne**.

Saxton:

Vor der Tür trifft er **Nanny**. Sie hat **Lucy Richtung Küste gehen sehen**. Nigel geht zum **Martello Turm**. Dort spricht **Lucy** mit diesem arroganten Reporter. **Re-ob**, **Turm anklicken**. **Lucy** verteidigt Nigel, *er wäre es nicht*.

Nigel geht zurück und trifft an der **Hafenmauer** schon wieder **Nanny Noah**. Spioniert sie ihm nach oder passt sie auf ihn auf? Mit ihr reden und dann zum **Küstenpfad** ins **Celtic Corner** gehen. **Rhys** ist völlig fertig. **Mr. Tipps ist weg. Entführt**. Nigel verspricht *die Augen auf zu halten* und wirft seine **Fotos** in die **Urne**. (**Er kann keine noch benötigten Fotos einwerfen**) Dann folgt er dem **Küstenpfad**. **Raus und li-ob**. Bis hinter den **Leuchtturm** gehen und dort die **rosa Blumen fotografieren**. Da Nigel die Blume nicht kennt, kehrt er zur **Hafenmauer** zu **Nanny** zurück. (**Ansprechen, can you take a look at this item?**) Er zeigt ihr das **Foto**. *Es ist diese Küchenschelle*, nach der **Emily** gesucht hat und die **William** ihr versprach, um sie in die Höhle zu locken.

Im Gegenzug verspricht Nigel **Nanny**, *ihre Schnitzeljagd für die Kirmes zu testen* und erhält den **1.Hinweis**. **Im Inventar ansehen**.

Die Schnitzeljagd:

1.Hinweis:

Rollt auf den Schienen, such das Personal aus vergangenen Zeiten, weist auf das **Personalfoto** im **Bahnhof** hin.

Nigel schaut nach. Der **Bhf-Vorsteher** sortiert Fracht und Nigel klaut ihm einfach die **Landkarte** vom Stuhl. Wenn er den **Vorsteher** anspricht erzählt dieser ihm, *dass Gruel vor Wut schäumt, weil ihm ein Buch geklaut wurde*. Wer macht denn so was? Neben dem **Personalfoto** hinten an der Wand klemmt der

2.Hinweis:

Altes Rathaus, kleine Flattermänner, die nicht mehr flattern, weist auf die **Schmetterlingsschaukästen** im **Museum** hin.

Vor dem Museum sieht Nigel wieder den **kleinen Jungen**.

Drunten **Prof. Oogle** ansprechen. Der ist immer noch *verärgert wegen des Einbruchs und erzählt von dem Skelett*. *Viele glauben, dass die Agers damit zu tun haben. Das unbekannte Mordopfer könnte etwas in den **Minen im Carrion Wood** gesucht haben.*

Also gibt es dort Minen?!

Am 3. **Schmetterlingsschaukasten** von links (2x anklicken /Rahmen) hängt mit **Draht** befestigt, der

3.Hinweis:

*Auf dem Hügel, meide die irreführende Fackel der vergangenen Jahrhunderte, das einzig wahre Leuchtfeuer / der Retter, weist auf den **Leuchtturm** hin.*

Als Nigel rausgehen will, meldet sich das **EMF-Meter**. Das **Teleskop** verursacht wilde Aktivitäten und Nigel *will es sich ausborgen*. Aber die Kameras! Am 1. **Schaukasten** von links erscheint das **Benutzen**-Icon. Nigel nimmt die **Digicam** und stellt sich direkt unter die **Überwachungskamera** und knipst genau die **Ansicht**, die auch die Überwachung hat. Dann befestigt er in der **Nahansicht** erst den **Draht** und dann das **Foto** an der **Überwachungskamera** und klaut auch noch das **Teleskop**. Draußen stellt er fest, *dass es klemmt* und bringt es zu **Bob Tawny** zum Reparieren. Dabei auch über alle anderen Themen reden. Am **Leuchtturm** trifft er **Lucy** und fragt sie nach ihrem Date am Martello Turm. *Es ist nicht so wie er denkt und sie ist dabei, einige Dinge in Ordnung zu bringen.*

Zum Schluss gibt sie ihm ein **Walkie Talkie**. Nigel nimmt von dem **Fass** den

4.Hinweis:

*Sssss. Diese majestätische Kreatur hat kein Gift, weist auf eine Schlange hin. Der **Schlangenkerzenhalter** im **Celtic Corner**! Dort steckt tatsächlich der*

5.Hinweis:

*Tief im Dunkeln, Felsenwände, das Tropfen uralten Wassers, einige hören Gesang, andere gar nichts, weist auf die **Gezeitenhöhle** hin.*

Also stattet Nigel den **Höhlen** noch mal einen Besuch ab und als er davor steht, weht der **Zettel** mit der Nummer **6** an ihm vorbei.

Nigel nimmt den **Camcorder**, (re-ob), 2x ob, li, 7x ob, li, ob, re, 2x ob und betritt die **Gezeitenhöhle**. Dort stellt er seine **Standardfragen** und **klickt**, wenn die **Erscheinung** sich manifestiert auf den **Stein links** daneben (**Lupe**) und legt in der **Nahansicht** das **Foto** von der **Küchenschelle** ab. **Emily** ist erlöst und Nigel erhält ein weiteres **Symbol. Foto** machen! 2x re, ob, li, 2x ob, 2x li, ob, li, 7x ob, re, 3x ob. Draußen wartet der **Zettel** auf ihn. *Einen Preis bekommt er zwar nicht, weil es nur ein Test war. Aber trotzdem soll er in der **Arche** vorbeischaun. **Nanny** will ihm etwas zeigen.*

Die Pinnacles:

Als Nigel aus der **Höhle** kommt, schleicht **Hardacre** vorbei. Nigel folgt ihm durch das **Fenland Eye**, am **Warnschild re, li-un, li-ob, li** und erwischt ihn wieder bei irgend welchen Vermessungen. Das Vermessungsgerät ist ein **Theodolit**. Alle Themen besprechen, dabei kommt auch die **Rettungsglocke** zur Sprache, die hier irgendwo sein muss.

Hardacre ist wie immer unhöflich und versucht Nigel los zu werden. **re, re-un**, in der **Kiste** mit den vergammelten Fischen findet Nigel ein **Foto** von sich. Wer macht denn so was?

Re, re-un, re-ob, in der Nische liegt unter angespültem Treibgut eine rostige **Handkurbel**. (**Zum Ausgraben 4x anklicken**). **Re-un, ob, li-ob**, Nigel hat die **Glocke** gefunden. Auf halber Höhe am Eisengestell ist das **Loch** für die **Kurbel**, mit der die Glocke aufgezogen wird. Die **Glocke** dröhnt und Nigel geht ein Stück weg.

Li-ob, re-ob, Hier hallt es ganz besonders stark und Nigel wird fast ohnmächtig. Er hat eine Vision von **Ganwulf**. (**Wenn diese Sequenz nicht kommt, muss man die Glocke noch mal auf ziehen und weg gehen.**) **li**. Da ist **Hardacre** schon wieder, *ihm ist nichts besonderes aufgefallen* und Nigel soll *bloß die Finger von seiner Ausrüstung lassen*.

Li, li-un, 3x li Der **Theodolit** steht so einsam da rum, dass Nigel einfach durchschauen muss. Unten im Sichtfeld ist eine waagerechte Skala mit Zahlen, die beim **Anklicken** diverse Ansichten zeigen.

Bei **-135** ein **Mahnmal** auf den Klippen, bei **-180** der Eingang zum Saxton **Höhlensystem**, und bei **+135** erscheint das **alte Fischereilager** im Visier.

Da schleicht **Lucy** rum! Was sucht sie denn da? Huah, erwischt!

Lucy versucht Nigel mit dem **Walkie Talkie** zu erreichen. (**Im Inventar mit re MT anklicken**) **Lucy ist den Katzenfängern auf der Spur** und Nigel geht **automatisch** zu ihr und erzählt ihr von seinem Erlebnis am Strand, *jemand schien ihn zu rufen*.

Das alte Fischereilager:

Lucy nimmt ihn nicht ernst. Sie ist *einer echten Blutspur hier hin gefolgt*. Nigel geht sie sich ansehen. **Li-un**, Auf dem **Stein** in der **Bildmitte** BLUT!

Li-ob, Nigel wirft einen kurzen Blick auf das **Fenster** und den ganzen **Müll** in der unteren Ebene des **Fischereilagers** und kehrt dann zu **Lucy** zurück, um die Lage zu besprechen. *Wegen des Blutes würde Nigel gern die Polizei rufen, aber Lucy ist dagegen. Sie glaubt nicht, dass es menschlich ist sondern, hier wurden Haustiere abgeschlachtet. Das Gebäude wurde längst aufgegeben und gehört niemandem.*

Sie borgt sich den **Camcorder** aus und Nigel geht wieder in die untere

Ebene. Als er drin ist hört er Glas klirren, **Lucy** hat “*einen Zugang gefunden*”.

Dann fällt das **Fenster** zu und Nigel steht im Dustern. **Irgend eine Antwort auswählen** und **Lucy** dirigiert Nigel durch den Müll. Bei den Kommandos kann man zwischen **right** (rechts), **left** (links) und **forwards** (geradeaus) wählen. (**Das ist keine getimte Sequenz und man kann nichts falsch machen**)

Auf der Flucht vor dem schwarzen Nebel:

Lucy schickt Nigel nach:

Li (le), vo(fo) (geradeaus), re (ri), vo, es gibt ein unheimliches Geräusch und aus dem Boden quillt diese schwarze Masse wie in der Kirche,
Nigel beweg dich, du musst da raus!

Le, le, fo, der Nebel versperrt den Ausgang, **ri, ri, fo, ri, fo**,
bleib da, beweg dich nicht! Warte, irgend was ist hier oben,... bei mir!
Nigel sagt ihr, *sie soll auf die andere Seite der Galerie rennen*, oder ganz cool, *sie solle alles mit der Kamera filmen*. (**egal welche Antwort man wählt, am Ende rennt Lucy immer auf die andere Seite der Galerie**) und alles wird dunkel. Lucy hat wohl die Kamera fallen lassen, aber dann ist sie wieder da und der Nebel ist wieder unten bei Nigel.

Der dreht sich um.

Ri, ri, fo le, fo, le fo, fo, die **Kette** links im Bild (**Lupe**) **anklicken** und dann den **T-förmigen Fensteröffner**. Es wird wieder heller und der Spuk ist vorbei.

Nigel steht vor dem **Kellereingang**, **rechts** daneben auf dem **Fass** findet er das **Halsband** von **Mr. Tibbs**. Oh, nein!

Hinter der **Tür** hört man Katzen schreien, Nigel will sie befreien und zieht den **Riegel** zurück...

...und steht buchstäblich in seinem

Alptraum-Raum:

Der Raum ist voller gehäuteter **Katzenleichen** und an der rechten **Wand** hängen lauter **Fotos** von Lucy und Nigel. Hinter dem **Foto** ganz **links oben** findet er einen kleinen **Schlüssel. Li**. Hinter dem blutigen **Tisch** mit dem letzten **Katzenopfer**, Mr. Tibbs? hängt das **Bild** der **Ager** Brüder. **Thomas Ager** ist schon erledigt, (dank des Kräuterzaubers an der Kirchtür von Northfield). Die **Bücher** rechts im Regal und die konservierte **Hand** links zeugen von einem krankhaften Interesse an Anatomie von... wem auch immer.

Nigel öffnet die mittlere **Schreibtischschublade** mit dem kleinen **Schlüssel** und findet die blutige **Sichel**. Aus der Schublade schwärmen Massen an Fliegen, der Riegel bewegt sich und Nigel ist gefangen.

Re, Nigel hechtet zur **Tür**, in der Ecke lauert der Schatten eines Ager

Bruders, Lucy ist am **Walkie Talkie** (Inventar, re MT) und befreit ihn. Sie ist *entsetzt wegen der Katzen, aber sonst hat sie nichts ungewöhnliches bemerkt, auch keine Fliegen. Nigels Wahrnehmung sei wohl etwas gestört. Schockreaktion.* Während sie Beweisfotos von der Fotosammlung macht, sieht Nigel sich um.

In der **Schreibtischschublade** liegen 2 **Tagebücher**. Das linke ist anscheinend von einem **Ager**, wahrscheinlich **Frederick**.

Die dreckigen Kreaturen beobachten meine Fortschritte Töte sie, weide sie aus und häute sie. Lock sie an diesen Ort und besiege ihr Schicksal. Wo mein Bruder William versagte, werde ich weiterkommen. Sie sprechen zu mir, meine blutgetränkten Brüder und lehren mich die dunkle Kunst.

Das rechte **Tagebuch** ist nicht von einem **Ager**. *Der Schreiber setzt aber das Werk der Brüder fort.*

Die Krone darf nicht gefunden werden, niemand darf zu tief graben.

Diese dummen Schatzsucher. Vergieße ihr Blut, es gilt ein Geheimnis zu wahren.

Das **Bild** der **Ager** Brüder hat sich verändert. Jetzt ist auch der zweite Bruder erledigt. Frederick?

Im **Regal** rechts findet Nigel noch ein **Tagebuch**. Dieses ist definitiv von **Frederick Ager**.

Ich muss einen Platz erbauen, mitten in Grindles Armen, wo die Gierigen ihre Seelen verlieren. Diese noble Aufgabe will ich erfüllen, um die Krone zu verbergen und unsere Vergangenheit zu schützen. Die Gierigen stumm machen, die Gierigen nicht mehr jagen lassen, die Gierigen tot machen.

Nigel spricht noch mal mit **Lucy** und sie verlassen den grausigen Ort.

Lucy gesteht Nigel, dass **Alex Spitmoore** ihr Bruder ist und auch nicht so heißt. Er ist bei der Polizei und auf den Fall mit den verschwundenen Katzen angesetzt. Da er Nigel in Verdacht hatte, sollte Lucy ihm ein wenig auf den Zahn fühlen. Lucy beteuert aber, dass ihre Sympathie für Nigel echt ist.

Saxton:

Nach dem Schreck braucht Nigel einen Tee und den bekommt er bei **Nanny Noah**.

Nigel erzählt ihr von den Katzen und den Agers und dass jemand deren Werk fortsetzt. Auch sie warnt ihn davor, nach der Krone zu suchen.

Sie schenkt ihm ein **Los** für die **Kirmes Tombola** als Belohnung für die Testung der Schnitzeljagd und liest diesmal die Teeblätter für ihn.

Auf dem Weg zum **Cottage** zurück spricht er noch mit **Bob** auf der Leiter.

Molina war wohl ein sehr kreativer Händler, sprich Schmuggler. Und Nigel kann "sein" Teleskop morgen abholen.

Im Cottage:

sortiert er seine **Beweise** ein und geht zu **Bett**. Da ist wieder diese **Schere**.
Nachts um 3.00 Uhr erwacht er vom Klingeln des **Telefons**.

Nacht 3 Nächtliche Überwachung

Ich kann nur hoffen, eines Tages den Anblick und Geruch der bedauernswerten Geschöpfe zu vergessen. Ich weiß nun, wo sich der Alptraum Raum befindet, aber wieso konnte ich davon träumen? Wer hat Lucy und mich ständig fotografiert?

Wer hat sich dort draußen das alte Fischereilager als Versteck eingerichtet ?

Sind Christina und Edward Molina im alten Gemäuer des Cottage gefangen?

Was ist mit Christina passiert? Warum hat sich Edward umgebracht?

Harbour Cottage hält ein paar Antworten parat. Unbedingt.

Warum ist der Mai Feiertag so wichtig für die Menschen von Saxton?

Das **Telefon** klingelt weiter (merkwürdig, ist doch gar nicht angeschlossen) und Nigel geht ran. Er kann zwar nicht viel verstehen, aber es klingt wie eine Drohung, *Augen, die dich sehen*. Der **Umgebungsmesser** meldet sich. **Wichtig:** Immer in den Monitor mit dem **höchsten Säulenpegel** klicken. Da ein Zufallsgenerator am Werk ist, gibt es im Schlafzimmer und Flur verschiedene Erscheinungen zu sehen. Im Schlafzimmer geht u.a. eine Person **Molina?!** vom Schrank zur Treppe.

Im Flur unten geht **Molina** durch die Wand.

Auf der Galerie erscheint ein bewegliches **Fadenkreuz**. Damit kann man verschiedene Punkte im Monitor ansteuern. Dort sind einzelne **Wörter** zu hören, und die muss Nigel in der richtigen Reihenfolge abhören.

Das **Fadenkreuz** muss nacheinander **oben-mittig** (evil), **unten-mittig** (which), **links** (lives), **Mitte** (within), **rechts** (the), **oben-rechts** (walls), positioniert werden. ...*das Böse, das in diesen Mauern lebt*.

Nigel wiederholt den Satz, wenn es richtig war.

Im Bad muss Nigel wieder 5 "Seifenblasen" einfangen. Dann erscheint **Christina** am Waschbecken. Sie hat alle Haare verloren.

Als Nigel im Flur nachsehen will, wohin Molina entschwinden ist, ruft ihn Lucy über das **Walkie Talkie**. (**Inventar, re MT**). *Beide wollen der Sache jetzt auf den Grund gehen*. **Lucy** steuert den **Umgebungsmesser** und Nigel checkt die Räume.

In der Küche hat sich **Molinas Tagebuch** wieder verändert.

Ich muss Christina von hier wegbringen. Sie wird immer schwächer. Ich werde sie zur Bahnstation tragen müssen. Sie glaubt, nur noch wenig Zeit zu haben und redet ständig über das Böse, das in diesen Mauern lebt.

Im Bad weint Christina.

Die Wand am Ende des Flurs: in der Küche wabert die schwarze Masse und zwei **Ager Gestalten** lauern im Flur.

Im Schlafzimmer klappern die Schubladen und Türen. Als Nigel auf der Galerie steht ruft **Lucy** ihn.

Sie zeigt ihm den Erhängten auf dem Monitor und Nigel geht hoch und scannt den **Balken** mit dem **Camcorder** und macht dann eine **Stimmaufnahme**. *Sind das Zahlen auf dem Band? Koordinaten zum Schatz oder ein Code?*

Da sich das heute Nacht nicht mehr klären lässt, geht **Lucy** heim und Nigel sortiert seine **Beweise** ein und hört das letzte **Band** noch mal ab. *Es sind definitiv Zahlen. 3, 4, 1, 8.* Dann legt er seine **Ausrüstung** wieder auf die **Fensterbank** und geht ins **Bett**

Nigel träumt, aber diesmal nicht einen Traum sondern zwei gleichzeitig. Bilder vom Alptraumraum und Bilder vom Cottageflur überlagern sich. Und was hat er im Ager Portrait zu suchen?

Es wird noch seltsamer. Nigel befindet sich zwischen den Dimensionen *ohne Substanz oder Zeit*. Die Stimmen locken ihn zu der Wand am Ende des Flurs (dorthin gehen), wo ihn der schwarze Nebel überwältigt. Nigel schläft wieder ein.

Tag 4 Mai Feiertag

Endlich ist erster Mai. Auch am Strand von Saxton. Ich muss ständig darüber nachdenken, was diese überlieferten Feiern mit dem Schatz und den Legenden verbindet. Wird der Einfluss des Maifeiertags meiner Mission dienlich sein oder wird der Schleier des Geheimnisvollen darunter undurchdringlicher denn je?

Was versuchte Edward Molina mir zu sagen. Was sind das für Zahlen?

Die Kirmes auf mich wirken lassen. Was für eine Macht hat der Maifeiertag über diese Leute?

Wer schickt die anonymen Briefe. Sie werden immer bedrohlicher.

Was sollen diese merkwürdigen Symbole mir sagen? Sind es Richtungsangaben? Zum Schatz?!

Spiveys Teleskop bei Bob Tawny abholen. Hoffentlich hat er das blöde Ding repariert.

Nigel steht auf und sammelt seine **Ausrüstung** ein. Wieder hat die **Digicam** ein unheimliches **Foto** gemacht und wieder fehlen zwei Teile. Unten liegt die **Zeitung** und ein weiterer **anonymer Brief**. *Danvers, du bist bereits tot.*

Nigel checkt den **Umgebungsmesser**. Die Kamera vom Flur sendet nicht mehr, und als Nigel nachsieht, weiß er auch warum. Die Wand am Ende vom Flur ist zerstört. Nigel geht durch das große Loch. Daher kommt also

der Gestank. Das Wasser ist abgestanden und faulig. Links unten kann Nigel den zugemauerten alten Torbogen erkennen. An der Wand hinter ihm hängt ein Sicherungskasten. Damit lässt sich tatsächlich das Licht anmachen. Jetzt kann er auch den Safe auf der rechten Seite erkennen. Er hat ein Zahlenschloss. Nigel klickt 3, 4, 1, 8, und dann die Windmühle in der Mitte an und findet seinen EMF-Messer. *Wie kommt der denn dahin?* Außerdem ist hier der letzte Eintrag aus Molinas Tagebuch.

Christina ist tot. Sie hatte recht, das Haus hat sie getötet. Es war das faulige Wasser, voller todbringender Bakterien. Und ich habe sie nicht ernst genommen, dachte sogar, sie schadet sich selbst, um nach Spanien zurück zu dürfen. Alles was mir bleibt, ist mich zu töten, aber nicht mit dem Revolver, sondern der alte Schiffsbalken soll mein Galgen sein. Ich hoffe, sie kann mir verzeihen. Bald bin ich bei dir mein Liebling.

In der Tür hängt ein Bild von Christina. Nigel scannt es mit dem Camcorder und macht von dem Symbol ein Foto.

Im Bad findet sich auch sein Bandgerät wieder, im oberen Schrankfach. Nigel verlässt das Cottage und geht zum Strand, wo die Mai-Kirmes stattfindet. Es ist ein herrlicher Tag.

Die Kirmes:

Als erstes spricht er mit Bob. Cairan die arme Sau, dreht sich auf dem Rost. Nigel sieht sich auch die Schilder zu den Ständen an. Li Der kleine Junge steht vor dem Kasperle Theater. Lucy spendiert Nigel eine Fahrt durch die Geisterbahn, die ihn aber nicht gerade vom Sockel haut. Li

Hinter dem Zigeunerwagen steht die Hinweistafel für die Schnitzeljagd und darunter ein Grabbel-Fass. Lucky Dip. Jeder Klick bringt einen anderen Gegenstand hervor. Nur der Silberlöffel wandert ins Inventar. Nigel klettert in den Wagen zu Mystik Morgan. Wenn er das Schild gelesen hat weiß er, dass er ihre Hand mit Silber schmieren muss.

Also gibt er Morgan den Löffel und sie sagt ihm die Zukunft.

Ob er Saxton lebend verlassen wird? Ja, er wird lange leben und noch viele Abenteuer bestehen. Ob er die verlorene Krone finden wird? Sie soll nicht gefunden werden. Und ja, er wird verfolgt. Er sollte die Krone lieber in Ruhe lassen.

Wenn Nigel noch mehr wissen will, muss er noch mal in dem Fass rumwühlen, bis er wieder einen Löffel erwischt.

Als er den Wohnwagen verlässt wird gerade der Hauptgewinn der Tombola verkündet. Es ist Nigels Los 142. Was für ein Zufall. li-un, Nigel nimmt von Oogle seinen Preis, ein Gemälde vom Leuchtturm entgegen. Oogle rät Nigel nicht mehr davon ab, die Krone zu suchen, denn er will sie für sein Museum. Alle Themen besprechen, auch den Diebstahl des Teleskops. Oogle ist nicht allzu besorgt. Er meint, dass das

Teleskop ins Museum zurück findet, wenn es seinen Zweck erfüllt hat. Nicht wahr, Mr. Danvers?

Nach ein wenig Smalltalk mit **Nanny**, fragt Nigel **Bob** nach dem **Teleskop**. Dem kommt das Teil auch sehr bekannt vor.

Inspiriert von der **Inschrift** auf seinem **Preisgemälde**, *Hoch oben auf der Klippe überblickt der Saxton Leuchtturm alles. Von Northfields Wäldern bis zur Stadt von Ulcombe*, geht Nigel über den **Küstenpfad** zum **Leuchtturm**.

Dort benutzt er sein **Teleskop**. **Rechts** sieht er **Saxton**, **links oben** den Himmel und **links unten Ulcombe Church**. *Endlich!*

Nigel folgt dem **Küstenpfad** bis zu dem **Mahnmal**, das er schon durch **Hardacres** Theodolit gesehen hat und **li** weiter zur **Kirche**. **Re-ob**, die **Kirchturmtür** ist abgeschlossen. **ob, li, li-ob**

Ulcombe Church:

Vor dem **Kirchenportal** stehen **Kisten**. **ob**, durch die Tür **oben** geht es in die **Kirche** und **rechts** in den **Garten**. Da kann sich Nigel aber nur den kleinen **Gartenschuppen** näher ansehen, deshalb geht er zurück und in die **Kirche**. **Re-un, re-ob** und Nigel steht vor der von **Nathaniel Ager** gebauten **Orgel**. Er versucht zu spielen, aber die **Tasten** geben keinen Mucks von sich. **Re-ob, re**.

Da sind **Rohre** und tote Ratten. **Ihh! Zurück**. Unter einer **Kirchenbank (Lupe)** findet Nigel eine **Rattenfalle**. **Zurück**.

An der Fensterseite sitzt ein **Mädchen** neben einem alten **Grammophon**. *Erst ist sie über Nigels Auftauchen erschrocken, aber dann freut sie sich über die Gesellschaft. Sie heißt Nancy und spielt hier Verstecken mit ihrem Bruder Timmy, aus Langweile, weil sie wegen des Krieges aufs Land evakuiert sind. Das Grammophon und die Platten hat sie unter einem Haufen Krempel in der Kirche gefunden.*

Er fragt sie nach der **Kirche**, dem **Turm** und einer **Steinplatte** mit einer **Inschrift**. *Sie kann sie nicht lesen und Timmy hält sie für ein Rätsel, das er liebend gern lösen würde. Er hat den Schlüssel zum Turm gefunden und wenn Nigel die **Inschrift** entziffert, bekommt er den **Schlüssel**.* Dieses Kind steckt irgendwie in den 40er Jahren fest. *Als Nigel die Vermutung äußert, sie könnte ein Geist sein, ist sie beleidigt. Sie wartet sehnsüchtig auf Post von ihrem Vater, der an der Front kämpft, aber er schreibt nie. Nigel verspricht, nach **Timmy** zu suchen. **Li-un**,*

Unter der **Kanzel** liegt ein heimatkundliches **Buch** zur Geschichte der **Orgel**.

Natürlich ist die Gemeinde Nathaniel Ager dankbar, dass er so eine prächtige Orgel gestiftet hat. Er hat sie selbst gespielt und am liebsten die

merkwürdige Eigenkomposition "An meinen Dunklen Herrn und Meister" Einige behaupten die erste Note F# wäre bis Saxton zu hören gewesen und hätte die Erde beben lassen.

Die Anordnung der Noten auf den Tasten merken.

Nigel entdeckt **Timmy** im **Gartenschuppen** und spricht ihn an. Dann geht er zurück und trifft den alten **Russet** auf einer Leiter. Der erzählt ihm *dass Nicolas Gurney nun seinen Frieden hat und nicht mehr über den Friedhof wandert.*

Die **Kisten** stehen nun bei der Leiter und Nigel geht zum **Kirchenportal** und studiert die **Steintafel** mit dem **keltischen Symbol** und der **Inscription**. Scheint angelsächsisch zu sein, jedenfalls kann er es nicht lesen. Nigel geht **Mr. Russet** fragen. **Can you help me with something?** Der *will ihm helfen aber Nigel soll die Zeilen aufschreiben.* Nigel kopiert die **Steintafel** in sein **Notizbuch**. (**in der Nahansicht Notizbuch aus dem Inventar auf die Steintafel anwenden**). Zurück zu **Russet** und ihm den Text **Zeile für Zeile** vorlesen. (**Russet ansprechen, Can you help me with something? und oberste Dialogzeile wählen. Die Textzeilen erscheinen dann auch als Dialog**) *Leider verrät dieser nicht die Lösung des Rätsels. Das soll Nigel selbst heraus finden.*



Er geht zurück zu **Timmy** und sie lösen das Rätsel gemeinsam **Zeile** für **Zeile**. Wenn **Timmy** an Nigel übergibt, den **Textzettel** an **Timmy** übergeben. *Es geht darin um kleine schnelle Vögel, Schwalben.* Am Ende antwortet Nigel mit **Swallow/Schwalben**, und erhält den **Schlüssel**.

Im Turm:

Nigel sieht sich die **Bücher** am Boden und die **Maschine** rechts unten an und klettert die **Leiter** hoch. Komisch, von außen sieht der Turm eckig aus und jetzt ist er rund. Aber er kann von hier aus gut das **Mahnmal** erkennen.

Zurück und die **Kellertreppe** runter. Links steckt er ein **Rad** ein, aber das **Schloss** auf der **Tür** kann er nicht öffnen. Vielleicht weiß **Russet** mehr. Der steht immer noch auf der Leiter und putzt.

Die Maschine hat er selbst gebaut. Es ist eine Dampfmaschine, um die Orgel zu betreiben. Aber keiner wollte die Orgel je spielen, aus Angst vor dem Fluch. Es heißt, Nathaniel Ager, der übelste von allen, wäre hier irgendwo eingesperrt. Er warnt Nigel eindringlich davor, die Kellertür zur Krypta zu öffnen. Aber Nigel schreckt ja vor nichts zurück.

Vorher spricht Nigel noch mal mit **Nancy**. Es ist an der Zeit sie zu erlösen.

Nancy möchte nur nach Hause mit ihrem Bruder. Sie sehnt sich so nach ihrem Vater oder wenigstens einem Brief von ihm. Sie hat das Gefühl, irgendetwas stimmt nicht mit ihnen. Sie sind nicht wie andere Kinder. Bisher hat sie jeder verlassen. Nigel erklärt ihr, dass ihre Stiefmutter die Briefe nicht weitergeleitet hat. Der Vater hat seine Kinder nicht vergessen.

Nigel sagt ihr noch mal, dass er sie für Geister hält, und sie in dieser Kirche gefangen wären, und diesmal glaubt Nancy ihm. Kann Nigel ihnen helfen? Sie erzählt ihm, was ihnen zugestoßen ist. Sie war mit Timmy im Regen auf dem Klippenweg unterwegs, als dieser grässliche Mann in Schwarz auftauchte. Die Klippen brachen weg... da war das Meer... Nigel verspricht es enden zu lassen, jetzt und hier, und die Kinder mit ihrem Vater zusammen zu bringen. An einem besseren Ort. Für immer. **Nancy will Timmy holen und auf Nigel warten.**

Nigel geht noch mal auf den **Kirchturm**. Dort benutzt er das **Teleskop** und sieht einen **Mann** am **Mahnmal** stehen. Runter und zum

Mahnmal.

Den **Text** der **Gedenktafel** kopiert Nigel wieder in sein **Notizbuch**.

Nigel kehrt zurück zum **Gartenschuppen**. **Nancy** wartet schon. Er gibt ihr den **Brief** bzw. die **Textkopie**. Nancy liest ihn ihrem Bruder vor, aber *er muss die Augen schließen.*

Meine geliebten Kinder, dieser verdammte Krieg hat mich so lange von euch fern gehalten, aber bald sind wir für immer zusammen. Ich habe euch so sehr vermisst, so sehr... so sehr... so sehr...

Nigel teilt **Russet** mit, dass er **Nancy** nun nicht mehr sehen wird. *So eine traurige Geschichte.*

Zurück. Im **Schuppen** findet Nigel einen halbvollen **Benzinkanister** und **Nathaniels Tagebuch**.

Auf der linken Seite stehen längs der Schlange 7 Noten. Zwei davon sind unleserlich

F#, A, ?, B, A#, ?, D.

Das Gedicht beschreibt, wie er die Orgel spielt, und erbarmungslos jeden umbrachte, der seiner Huldigung an den Dunklen Herrn in seinen Augen nicht den nötigen Respekt zollte.

Nigel geht zum **Turm** und füllt das **Benzin** in den **Tank** der **Dampfmaschine**. Der **Knopf** rechts davon zündet den Brenner und die Dampfmaschine läuft.

Die Knöpfe des **Schlusses** auf der Kellertür klingen beim **Anklicken** entweder hell oder dumpf. **Ziel ist es eine ununterbrochene Folge heller Geräusche zu produzieren.** Die **Knöpfe** in folgender Reihenfolge anklicken:

5	1
	3
2	4

Unter der Kirche:

Nigel betritt den Gang. *Die Kerzen links nützen ohne Streichhölzer gar nichts.* Aber der **Camcorder**. **li-ob, ob**, Schock! 2x **ob**, es fliegen Steine, **li**, **Gitter ansehen, zurück, re, ob, re, ob, li**, hinter dem **Gitter** findet Nigel ein Stück **Kerzenständer, ob**, mit dem er den **Sarg** aufhebelt. Das **Gedicht** im **Buch** enthält Hinweise.

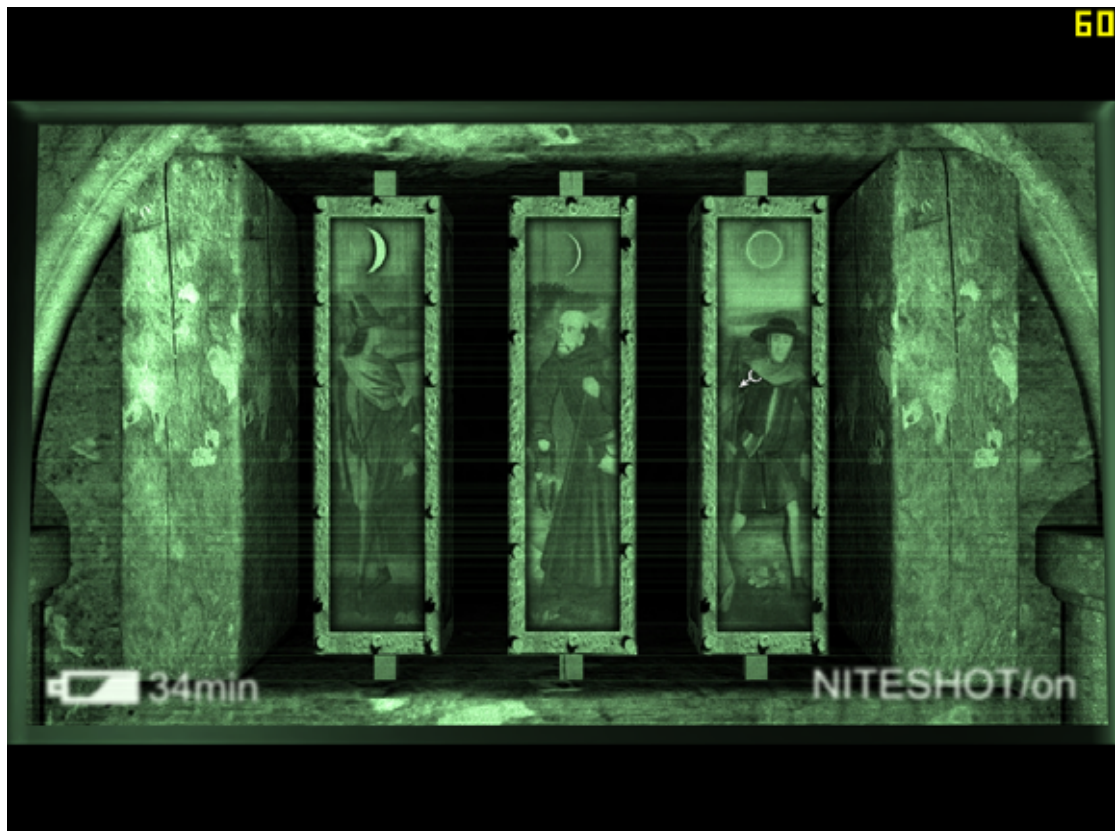
Der schwindende Halbmond,... der Dichter.

Des Mondes dünne Sichel,... der Eremit.

Der verdunkelte Mond,... die Wanderer.

Li In der Nische die **Kelche** und **Krone** ansehen, 2x **re**, 2x **ob**, rechts ist eine verschlossene **Steintür** und links ein **Triptychon**. Die einzelnen **Teile** lassen sich drehen. Das 1.**Teil** 3x drehen, bis der *schwindende Halbmond* (auf dieser Abbildung ist es aber irrtümlich der **zunehmende Mond**) erscheint, das 2.**Teil** 3x drehen, bis die *schmale Mondsichel* erscheint, und das 3.**Teil** 2x, bis der *dunkle Mond* mit dem Kranz drum herum zu sehen

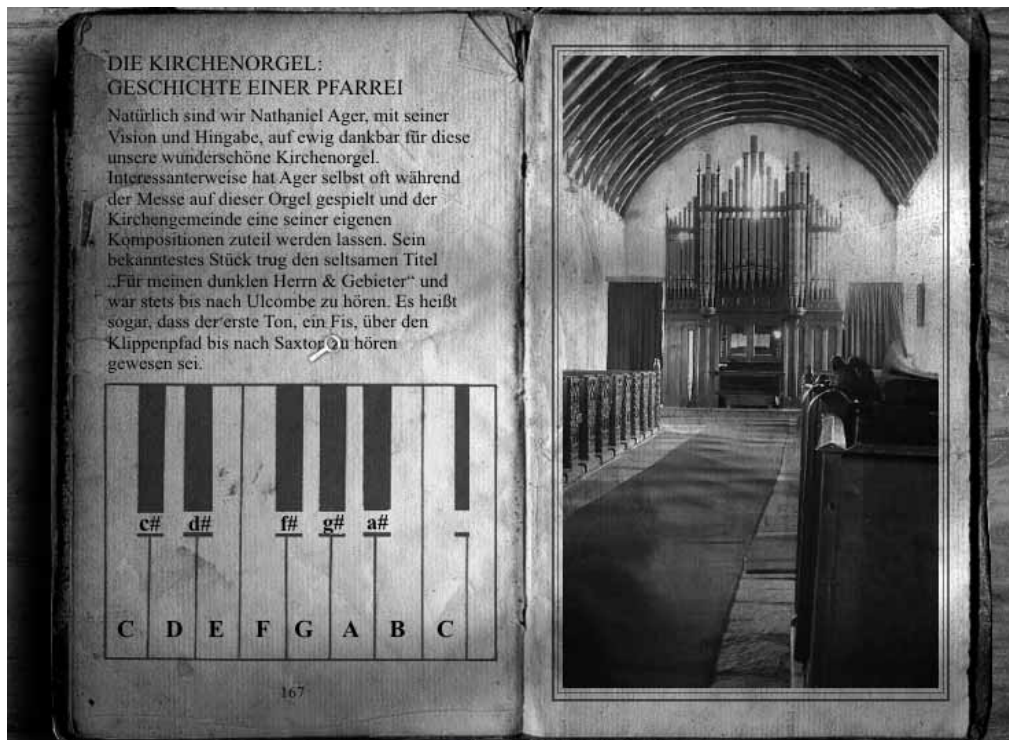
ist.



Gegenüber kracht die **Tür** auf. **ob**, Nigel betritt die **Krypta**, aber wieder versperrt diese schwarzen **Masse** ihm den Weg. Draußen **re**, 2x **ob**, **Bild** einer Enthauptung, **re**, **ob**, **ob**, **li**, **ob**, **re-un**. Nigel ist wieder im **Keller**. Zurück in die

Kirche:

An der Fensterseite steht noch immer das **Grammophon**. Nigel zieht es in der **Nahansicht** mit der **Kurbel** auf, und macht ein **Foto** und eine **Stimmaufnahme**. Dann geht er zur **Orgel**. Sie steht unter Dampf. Aber Nigel muss noch das **Ventil** links hinter der Orgel aufdrehen. Er muss *wegen des heißen Dampfes den richtigen Zeitpunkt abpassen*, wenn er sich an den Rohren vorbei quetscht. (**Evtl. mehrmals klicken. Zwischen zwei Dampfstößen setzt er sich in Bewegung**) Er montiert das **Rad** auf das **Ventil** und öffnet es. Dann versucht er **Nathaniel** mit seinen eigenen Mitteln zu schlagen, in dem er seine Melodie spielt. Die Noten von 5 Tönen entnimmt er dem **Tagebuch**, die ausradierten dazwischen muss er durch Abhören der **Stimmaufnahme** herausfinden. Das ist eine andere Musik, als die, die Nancy gespielt hat.



F#, A, G, B, A#, C, D.

Er spielt die ersten **sieben Töne** des verfluchten **Chorals**.

Wenn es richtig war, erklingt die Melodie als Echo und dröhnt bis in die Krypta und Nigel sagt: *Dieser Ort ist frei, befreit von seinen Toten.* Nigel geht zurück in die

Krypta:

Das **Skelett** ist alles was von **Nathaniel Ager** übrig ist, und ist jetzt harmlos. Von der riesigen **Steinplatte** mit dem Symbol macht er ein **Foto**. Als er in den **Keller** zurück kommt, ruft **Mr. Russet** nach ihm, *er wäre jetzt weg. Man sieht sich.*

Überraschung! Draußen sitzt **Mr. Tibbs** auf einem Grabstein und *ist quicklebendig*. Irgendwie muss Nigel ihn dazu bringen, ihm nach **Saxton** zu folgen. Nigel erinnert sich an die **Rattenfalle** im Mittelgang der

Kirche.

Es ist zwar immer noch keine Ratte drin, aber der **Köder** tut es auch, feinsten Stilton Käse. Um sich nicht die Finger zu klemmen, benutzt Nigel das Stück **Kerzenständer**. Draußen hält er **Mr. Tibbs** den **Käse** unter die Nase. **Das muss er auf dem Weg öfter machen, immer, wenn der Kater stehenbleibt.** Mit **Mr. Tibbs** im Schlepptau geht es zurück zum

Celtic Corner:

Rhys ist überglücklich und baggert Nigel ein wenig an, *ist aber auch*

nicht sauer, als Nigel nicht darauf einsteigt. Seine Präferenzen liegen woanders, und z.Zt. ist er sowieso schwer beschäftigt.

Er nimmt sich noch mal das **Buch** mit den Symbolen vor. Er legt seine 4 **Fotos** mit den **Symbolen** in das **Buch** und vergleicht.

Ein Hügel, ein Auge, eine Stadt, die Fens. Wenn Nigel noch **Fotos** für den Wettbewerb hat, kann er die jetzt noch in die **Urne** werfen. Nigel kehrt zurück zum

Cottage:

Dort sortiert er seine **Beweise** ein. Rechts auf dem Tisch liegt nun auch seine im Bahnhof geklaute **Karte**. Auf der ordnet er seine **Symbol-Fotos** an.

Die **Stadt li-ob**, das **Auge re-ob**, die **Fens re-un**, den **Hügel li-un**. Dann müssen diese **Symbole** gedreht werden, denn lt. Buch *variiert die Bedeutung je nach Ausrichtung*, z.B.

Inmitten, vor, unter, oder jenseits der Stadt.

Vor, unter, jenseits, oder über d. Hügel.

Vor, durch, jenseits, oder innerhalb d. Auge(s)

Vor, unter, durch, oder innerhalb d. Fens.

Nigel dreht das Foto:

li-ob 3x, *unter der Stadt,*

re-ob 2x, *durch das Auge,*

re-un 3x, *durch die Fens,*

li-un 2x *unter dem Hügel.*

*Unterhalb von **Saxton**, durch das **Fenland Eye**, quer durch die **Fens** unter dem **Hügel**. Der Schatz liegt unter dem **Carrion Wood**!*

Tag 4 Geheimnis um das Versteck des Schatzes entschlüsselt

Ich weiß wo sie ist! Die verlorene Krone. Ich kann es kaum glauben.

Diese Symbole waren der Schlüssel... wiesen direkt den Weg zu Ganwulfs altem Königreich. Saxtons Tote haben mir alles gesagt, was ich wissen musste. Sie ist da draußen, jenseits der Fens, tief im Herzen des Carrion Wood. Zeit, die Stadt zu verlassen, und meine Belohnung zu holen. Die verlorene angelsächsische Krone ist mein.

Zum Carrion Wood gehen. Ganwulfs altes Reich lokalisieren.

Die Krone finden und mitnehmen.

Werde ich verfolgt? Wen ja, von wem oder was?

Lucy später im Bären treffen.

Sind alle Ager Brüder wirklich tot? Warum habe ich das Gefühl, dass sie alles beobachten?

Nigel verlässt **Saxton** und nimmt den bekannten Weg Richtung **Carrion Wood**.

An der Kreuzung **Raven Lane** geht er den mittleren Weg **li-ob** in den Wald, **li**, Dort nimmt er einen klebrigen **Tannen-/Pinienzapfen** voller Harz mit, **li, un**, und findet den Eingang zur

Mine:

Zwischen den **Fässern** findet Nigel eine Art **Hebel**.

Re, und er liest die **Notizen** des Sprengmeisters rechts neben dem **Zündkasten**. *Wir müssen die Minen aufgeben wegen der Klopfgeister hier unten. Sie verkünden den Tod. Ich überlasse sie einem Mutigeren oder Dümmeren. T.G.*

Darunter findet er eine **Stange Sprengstoff, Gelegnit/Sprengelatine, li-un, ob** die er im nächsten Stollen (**Lupe**) anbringt. Dann geht er zum **Zündkasten**, drückt den **Hebel** rein, (**Nahansicht**) und sprengt sich den Weg in den hinteren Teil der **Mine** frei. Der hat Nerven! **li-un, ob**, Ein wenig kokelt es noch, aber das **Tagebuch** von **Alistair Farleigh**, einem anderen Schatzsucher, hat es unbeschadet überstanden. *Dieser hatte auch nach der Krone gesucht.*

Plötzlich stand er da, spielte mit einer Sichel. Hier wird nicht gegraben, sagte er mit kaltem Hass. Furchterregender Kerl, ganz in Schwarz. Erst nahm ich ihn nicht ernst, aber dann machte er mir echt Angst, diese Sichel, habe in Panik mein Legenden-Buch fallen lassen. Ich hoffe, er ist weg, jedenfalls scheint alles ruhig. Irgend wann muss ich mich ja wieder hier raus wagen.

Zumindest kennt Nigel jetzt die Identität des **Museumsskeletts**. **Li-ob**, Nigel betritt

Das verborgene Königreich:

An der **Steintafel** benutzt er das **Tonband**. 3x **li-ob**, überall sind **Reliefs**. **li-un, li** dort ist ein riesiges **Wasserrad**, aber es steht, denn die **Zuleitungsrinne** hat ein **Loch**. Das stopft Nigel mit dem **harzigen Tannenzapfen** und das **Rad** klappert los. **Re-ob, re**.

Die **Druckplatte** mit dem eingekreisten V lässt die Steinmauer versinken, 2x **re**, der eine Steg wird von einem **Dekorstein** versperrt. **Li-un**. Durch die **Speichen** des **Wasserrades** kann Nigel das Bild eines **Fisches** über dem Symbol für **Frühling** sehen. **Li-ob**, Im nächsten Raum tickt links hinter dem Gitter ein **Uhrwerk**. Rechts findet er bei dem **Skelett** eine **Steinscheibe**; **li** und im nächsten Raum in den **Trümmern** unter dem Fenster eine weitere **Scheibe**. **Re, re-ob**.

Das muss der **Bankettsaal** sein. Am Ende hängt ein **Wandteppich** mit **3 Kronen**. Nigel kommt der Sache näher.

Links von ihm steht ein drehbarer **Windsteinturm**. Aus der Nähe hört Nigel den Wind durch die Löcher in den drei einzelnen **Steinringen** wehen. Es ist eine Tonfolge aus drei nebelhornartigen Tönen. Je nach Position der **Steine** gibt es verschiedene Tonfolgen. Auf dem **Band** vom Anfang dieser **Unterwelt** ist so eine Tonfolge zu hören. Genau diese stellt Nigel jetzt am **Windstein** ein. Oben 2, Mitte 4, und unten 3 Löcher. Noch eine **Scheibe**. 2x **li-un, li. Uhrwerkraum, re**. Im nächsten Raum, dem

Chronologieraum:

findet Nigel neun im Kreis angeordnete **Schalen** auf Sockeln vor. Aus der Mitte des Kreises dringt wieder dieser Nebel. In den **Schalen** spiegeln sich neun verschiedene Stationen von Nigels Abenteuer. Die erste und letzte **Schale** ist unveränderlich, aber die restlichen müssen in die richtige chronologische Reihenfolge gebracht werden. Im Uhrzeigersinn:

- 1 Ankunft in Saxton (unveränderlich)
- 2 Nanny Noah mit George
- 3 Spiveys Kiste mit den Schnapsflaschen
- 4 Karswells Pferd am Gatter
- 5 Friedhof Northfield
- 6 Überwachungsraum Museum
- 7 Nigel mit Hardacre am Theodolit
- 8 Mystik Morgans Zigeunerwagen
- 9 Nigel im geheimen Königreich (unveränderlich)

Der Nebel verzieht sich und gibt ein **Räderwerk** frei, in das die **Scheiben** passen, aber noch fehlt eine. Zurück zu der versenkbaren Mauer, **re, li-un, re-un, ob, Steinplatte** mit dem umgekehrten V drücken und die Mauer fährt hoch. **Re, li, li-ob**

Jahreszeitenraum:

Nigel steht vor einer Art **Schloss**. Innen sind zwei drehbare **Kreise**, und außen sind die bekannten Jahreszeitensymbole angeordnet. Auf dem inneren **Kreis** sind die 4 Elemente: Feuer, Wasser, (Zickzacklinien) Erde und Luft, abgebildet und auf dem äußeren Kreis: Krähen, Drachen, Fische, und Hasen.

Nach dem Hinweis, den Nigel durch die **Speichen** des **Wasserrads** gesehen hat gehören Wasser, Fische und Frühling zusammen. Das Frühlingssymbol ist **rechts**, den **inneren Ring** zuerst drehen, **3x** und dann den **äußeren 1x** und in der Mitte erscheint die letzte **Scheibe**. Zurück zum

Chronologieraum.

Dort am Boden die 4 **Scheiben** einsetzen, Sie grenzen alle mit einem

Viertel an die innere **Scheibe** und das **Muster** der beiden sich gegenüberliegenden Viertel muss gleich sein. Die **Scheibe li-un 2x anklicken** und die **drei anderen 1x**. Der Boden öffnet sich und eine **Plattform** kommt hoch, mit der Nigel nach unten fährt.

Die Grabkammer:

Dann ist Nigel am Ziel seiner Wünsche. Nach so vielen Schutzvorkehrungen ist es fast zu einfach, den **Sarg** zu öffnen und die **Krone** zu nehmen, in dem Augenblick in dem **Ganwulfs Schädel** ins Licht getaucht ist.

Mit der **Krone** im Gepäck tritt Nigel den Rückweg an.

Nacht 4 Ein Geheimnis zu teilen

Die **Krone** ist mein. Ich fand Ganwulf, tief im dunklen Herzen seines Reiches. Ein uralter Krieger, verloren an den ewigen Schlaf. Zeuge solcher Macht. Elektrische Stürme wirbeln mit unbekanntem Sinn und Zweck. Welche Energie machte sich Ganwulf zu nutze, und warum spüre ich, wie mir die dunklen Wächter der **Krone** auf den Fersen sind? Wollen sie mir etwas antun?

Nach Saxton zurückkehren. Die **Krone** verstecken.

Lucy treffen. Ihr von meinem Fund berichten.

Hardacre aus dem Weg gehen. Er darf nicht wissen, dass ich die **Krone** habe.

Meine Abreise vorbereiten. Meine Arbeit hier ist erledigt.

Carrion Wood:

Nigel muss schleunigst raus aus dem **Wald**, plötzlich stehen überall seltsame **Steinkegel** und diese böse schwarze **Masse** versperrt den Weg. Es gibt nur eine Möglichkeit. **Re-ob, li-ob, ob, re, re-ob, re, re-un**. Der Rest des Weges macht keine Probleme.

Im Cottage:

versteckt er die **Krone** in der **Kiste** hinter seinem **Bett**, sortiert seine **Beweise** ein und geht in den **Bären** (ohne zu bemerken, dass in seinem Zimmer plötzlich die Schranktüren aufgehen). Im **Bären** wird gerade der Gewinner des Fotowettbewerbs verkündet. Nigel hat gewonnen.

*Aber er will nicht mit **Rhys** feiern, sondern mit **Lucy** reden. Er sagt ihr, dass er die **Krone** gefunden hat, aber etwas stimmt nicht, er fühlt sich seitdem auf Schritt und Tritt beobachtet.*

Lucy hat nun auch ein "eigenes **Geisterjagdgerät**". Die **Kristallkugel**. Die beiden gehen **automatisch** ins **Cottage** und als Nigel die **Krone** aus der **Kiste** holen will, *ist sie weg* und das Zimmer auf den Kopf gestellt. Jetzt kommt die **Kristallkugel** zum Einsatz. Diesmal ist Nigel skeptisch.

Trotzdem stellt er seine **Standardfragen** und zuletzt die **Frage** *wer die Krone gestohlen hat*.

Hoffentlich funktioniert die **Kristallkugel** nicht, denn wenn doch, wurden die beiden gerade Zeugen des Mordes an **Hardacre**.

Plötzlich ist es Morgen, **Lucy** ist weg und Nigel kann sich nicht an die Ereignisse der letzten Nacht erinnern.

Tag 5 Ein Schatten über dem Land

Was ist letzte Nacht passiert? Was hat mir die Kristallkugel gezeigt? War es Hardacre? Hat er mir die Krone gestohlen? So viele Fragen. Es kommt mir so vor, als stünde ich wieder ganz am Anfang. Zeit, zu handeln. Über der Stadt liegt etwas Böses. Niemand ist sicher, bevor ich die Dinge nicht wieder in Ordnung gebracht habe. Ich hätte auf die Warnungen hören sollen. Meine Neugier hat uns allen das eingebrockt.

Wo ist die Krone versteckt? Wer hat sie gestohlen?

Ich weiß, wer das Skelett ist. Ich muss seine Identität melden.

Was hat Hardacre da draußen bei den Pinnacles gemacht? Wer hat ihn gejagt?

Weiß Spitmoore bzw. Reubans, wer sich im Alptraumraum eingenistet hatte?

Was war mit Lucy letzte Nacht? Ich erinnere mich kaum.

Hat ein Fluch die Stadt getroffen? Die Atmosphäre hat sich verändert. Etwas stimmt **ganz und gar** nicht.

Ich muss Ganwulf die Krone zurückgeben. Es ist der einzige Weg.

Etwas hat sich dramatisch verändert. Das Wetter ist scheußlich, in der **Zeitung** nur Katastrophenmeldungen, die Tiere haben Saxton verlassen und ein weiterer anonymer **Brief**. *Mörder, sie sahen was du getan hast. Grindles Schweif verbirgt mich gut. E G.*

Nigel geht zu den **Pinnacles** – **durch die Höhle mit dem Warnschild**.

Wenn er das **Fenland Eye** verlässt 2x **re** kommt er an eine

Polizeiabspernung. Er versucht erst mit **Nanny Noah** zu reden, *aber sie will nichts von ihm wissen*, und dann mit dem **Polizisten**. Der *verweist ihn an **Detectiv Reubans***. (**immer irgendeine Antwort wählen**)

*Der will von Nigel wissen, wo er letzte Nacht war, und Nigel meint im Pub mit Lucy, aber die kann sich auch nicht an letzte Nacht erinnern. Es geht um Mord! Nigel will wissen, wer das Opfer ist und **Reubans** zeigt es ihm. Nachdem er Nigel noch ein wenig in die Zange genommen hat, lässt er ihn gehen. Er hält Nigel nicht wirklich für den Mörder; er wollte ihn nur etwas schmoren lassen aus brüderlicher Eifersucht.*

Nigel geht zurück nach **Saxton** und versucht mit den **anderen Leuten** zu reden:

Im **Bahnhof** mit dem **Bhf-Vorsteher**, im **Museum** mit **Prof. Oogle**, in

der **Schmiede** (davor steht Cairans Nachfolger) mit **Bob Tawny**... aber egal was Nigel sagt, *keiner will etwas mit ihm zu tun haben. Alle wollen ihn nur los sein.*

Nigel will auch nicht mehr ins **Lighthouse Cafe**. *Ihm ist der Appetit vergangen.*

In der **Telefonzelle** wählt er die *Durchwahl der Kripo* (**Inventar**, **Zettel** crime line 555... mit **Telefon benutzen**) und identifiziert das **Saxton Skelett** als **Alistair Farleigh**. Der ist damit erlöst.

Nigel geht zum **Cottage** zurück. **Links** daneben sitzt **Lucy** auf ihrer **Bank**, aber selbst sie will nicht weiter mit Nigel reden. Er geht weiter zum **Bären** und sieht, wie gerade **Gruel** wegen der Katzenmorde verhaftet wird.

Angeblich *hatte er versucht, Spivey, die Pubkatze zu schnappen*. Nigel redet noch mal mit **Alex Reubans**.

Es gibt keine Spur im Hardacre Mord, aber eins ist merkwürdig.

Hardacre hat ganz deutliche Fußspuren bis zum Tatort hinterlassen, aber seine sind die einzigen am Tatort. Nigel bekommt die Erlaubnis, den Tatort zu besichtigen, wenn er auf diese Weise die Katastrophenserie beenden kann.

Zurück zum **Tatort**, durchs **Fenland Eye**. 2x **re**, 2x **re-ob**. Nigel fragt den **Polizisten**, ob er passieren darf und sieht sich dann den **Tatort** (**Lupe**) hinter der Absperrung an. Im Vordergrund liegen noch der **Hut** und die **Schuhe**. Die sieht Nigel sich noch näher an und macht ein **Foto**. Damit geht er auf **Fußspurensuche**.

Wenn er am Boden **Spuren** findet (**Lupe**) legt er das **Foto** drauf zum Vergleichen. **Li**, **re-un**, **Rettungsglocke**, **li-un**, (**Lupe**), *eine perfekte Übereinstimmung*.

Dann hat Nigel eine Vision von **Hardacre**, der auf etwas zeigt. (**Lupe**, **li-ob**) In einem Haufen Strandgut liegt die **Krone**. Diesmal will Nigel sie *besser verstecken*.

Er kehrt **automatisch** zu **Lucy** zurück. Sie will eigentlich immer noch nicht mit Nigel reden, aber er sagt ihr, dass *er die Krone gerne an Ganwulf zurückgeben würde, aber die Wächter ließen ihn nicht mehr in sein Reich. Aber er ist wild entschlossen, das ganze Drama heute Nacht enden zu lassen, und er braucht Lucys Hilfe. Wofür? Er will eine Seance abhalten und Ganwulf persönlich kontaktieren.*

Endlich gibt **Lucy** nach und Nigel geht automatisch ins **Cottage**.

Erst mal die **Krone** verstecken, und was könnte sicherer sein als ein **Safe**? **Molinas Safe** im **Keller**!

Nigel gibt die Kombination **3 4 1 8 Windmühle**, ein und deponiert die **Krone** auf Molinas **Tagebuch**. Etwas/jemand versucht Kontakt auf zu nehmen. Nigel findet einen **Brief** von **Christina** vor dem zugemauerten **Torbogen**.

Liebe Mutter:

Edward geht wie immer seinen obskuren Geschäften nach. Ich hätte in Andalusien bleiben sollen, wo ich hin gehöre. Ich fürchte, dass Edward sich meiner entledigen will. Ich werde langsam vergiftet und meine Zeit wird knapp. Ich habe mein Tagebuch an einem sicheren Ort versteckt. Der Schlüssel dazu ist Molina, die Windmühle. Es gibt hier im Haus einen Mechanismus, den ich entdeckt habe, als ich schon fast ständig bettlägerig war. Ich wunderte mich, warum Edward immer auf der Galerie und im Gang hin und herlief.

Erst hörte ich ein Klicken und dann mechanische Geräusche. Auf der Galerie vor meinem Schlafzimmer hörte ich es zuerst, dann aus dem Wohnzimmer. Dann klickte es am Fuß der Treppe und zum Schluss schien das Klicken direkt unter meinem Bett durch die Fußbodenbretter zu dringen. Was geht hier nur vor.

Als Nigel den **Brief** gelesen hat verschwindet die **Erscheinung** und als er den Keller verlässt, ist er wieder in der **Zwischenwelt** gelandet. Christina weint verzweifelt.

Nigel will das **Tagebuch** finden. Er geht auf die Galerie und drückt in der **Nahansicht** auf die geschnitzte **Windmühle** am Geländerpfosten. (**Die Windmühlen sind nur undeutlich zu erkennen, auf die Lupe achten**).

Dann im Wohnzimmer die **Mühle** in der **linken oberen** Ecke vom Türrahmen, zum Flur, danach die **Windmühle** am **unteren Treppenpfosten** und zuletzt die **Mühle** in der **linken oberen** Ecke des Türrahmens zum Bad.

In der Küche ist nun der **Verschlag** zwischen Anrichte und Tisch offen. Darin liegt

Christinas Tagebuch:

Molina machte Geschäfte mit Gruel, dessen Frau Jemima sollte sich um Christina kümmern. Die mochte die Gruels nicht, sie hielt sie für verschlagen.

Rose alias Nanny Noah und Bob Tawny hatten ein Kind zusammen, das im Hafen ertrunken ist. Christina glaubte zum Schluss ernsthaft, dass ihr Mann sie vergiftet.

Nigel legt das **Tagebuch** weg und ist wieder "zurück". Er sagt **Christina**, dass ihr Mann unschuldig war. Er hat sie nicht vergiftet, und sie könne jetzt weiter gehen. Sie können beide diese Welt zusammen verlassen.

Christina und **Edward** sind frei.

Es klopft und Nigel lässt **Lucy** rein. Sie will die **Krone** nicht sehen, aber Nigel ist entschlossen, alles wieder ins Lot zu bringen.

Das **Telefon** klingelt, eigentlich unmöglich, es ist nicht angeschlossen.

Hadden ist dran. *Er will Lucy sprechen. Sie soll Nigel "zurückholen, wenn die Zeit dafür gekommen ist".*

Die **Kontaktaufnahme** beginnt. **Lucy** bedient den **Umgebungsmesser** und Nigel geht ins **Schlafzimmer**, wo **Hardacre** die **Krone** gestohlen hat. Lauter **Hardacres** im Raum, *das Ding spielt verrückt, schnell, sieh dir das an!*

Nigel sieht die **Hardacres** in den **Keller** gehen, *er will zur Krone*. Und Nigel folgt.

Aus dem Safe dringt strahlendes Licht, aber Nigel sieht sich das trotzdem näher an. Die **Krone** schwebt in einem Kraftfeld vor Nigel. *Es ist meine Schuld. Ich bin es, den du willst. Ich wünschte, ich hätte dich nie gefunden.*

Es wird gleißend hell, und Nigel wird in das Licht gezogen

Lucy: *Nigel,.. kannst du mich hören,.. mach die Augen auf,.. oh, nein! Nigel atme, ATME... Nigel?!*

Ganwulf spricht, und Nigel ist wieder in der **Grabkammer**. Alle bekannten **Leute**, Seelen? sind dort versammelt. Nigel nennt sie alle beim Namen. (**Lupe**). Dann beugt er sich über den **Sarg** und setzt **Ganwulf** die **Krone** wieder auf, wenn der **Schädel** im Licht erscheint.

Es ist meine Schuld, ich bin es, den du willst.

Es ist vollbracht. Nigel und **Lucy** stehen am **Strand**. Nigel ist zurück aus... der Zwischenwelt, der Welt der Toten, dem Nirgendwo, der Vergangenheit?

Nein, es fühlte sich... ewig an.

Haddens Labor: Hadden schien in der ganzen Geschichte die Fäden gezogen zu haben, aber wie und warum?

Zumindest bleiben Lucy und Nigel in Zukunft zusammen in Haddens Diensten.

In Zukunft, auf die Zukunft!

Wir danken der Autorin compitiger für diese großartige Arbeit.

Schauen Sie mal bei uns im Shop vorbei auf <http://www.gamepad.de>

CD ROM & Softwareservice
Kratz

Wir weisen aus gegebenem Anlass darauf hin, dass diese Lösung dem Copyright von compitiger bzw. gamepad.de unterliegt und ohne unsere Genehmigung – auch nicht in Auszügen – auf anderen Pages erscheinen darf!

Wir bitten dringend um Beachtung!

In eigener Sache: Diese Lösung hat Ihnen geholfen? Sie möchten uns und die Erstellung weiterer Lösungen unterstützen? Dann können Sie uns gerne eine Spende zukommen lassen (auch in Form von Briefmarken!). - Herzlichen Dank sagt:

*H.L. Kratz/Gamepad.de
Arendsstr. 4
63075 Offenbach*