

Geheimakte
SAM PETERS

Lösungshilfe, Teil 3 by Locke
Missionsstation/Höhlen



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



Mitten in der Nacht werden wir durch merkwürdige Geräusche geweckt, schauen uns um u. blicken in eine Heerschar von glühenden Augen!



Das wird ihnen einen gehörigen Schrecken einjagen - im Idealfall.

Mit Hilfe des Blitzlichtes unseres Fotoapparates vertreiben wir die Viecher, warten auf den Morgen u.



Da fällt mir ein ... Mal schauen, ob sie mir beim Blitzen vor die Linse gekommen sind.

schauen was uns vor die Linse gekommen ist!



Was zum Geier ... So ein Vieh hab ich ja noch nie gesehen. Und ich kenn eine ganze Menge Horrorfilme.

**Was wir da sehen lässt uns nix Gutes erahnen!
Aber da wir uns nicht einschüchtern lassen, machen
wir uns auf den Weg zur Missionsstation!**





Hier reden wir lange mit der Schwester u. erhalten zum Abschied **Pater Samuels Tagebuch! Wir bedanken und verabschieden uns. Dann schauen wir ins Tagebuch.**



Wenigstens weiß ich jetzt, wie ich mich vor der Krankheit der Asanbosam schützen kann. Wenn ich herausfinde, wo sie sich verstecken, kann ich den Professor vielleicht noch retten.



Wir informieren uns gründlich, heben eine leere Seite, die aus dem Tagebuch gefallen war, auf u. statten dem Friedhof einen Besuch ab.





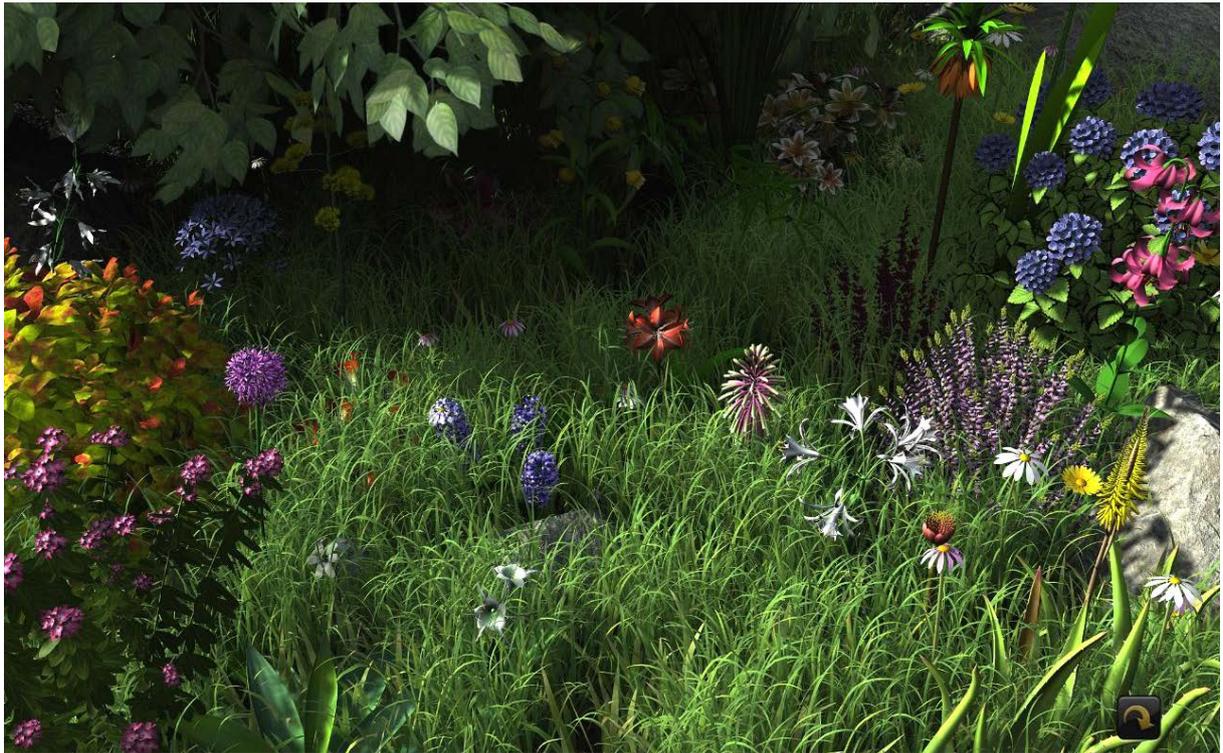
Dafür sind merkwürdige Symbole in den Grabstein gemeißelt. In den Feldern erkenne ich Linien und stilisierte Bäume.

Hier schauen wir uns Pater Samuels Grabstein an, nehmen Papier u. Bleistift u. übertragen die **Symbole auf das Papier!**

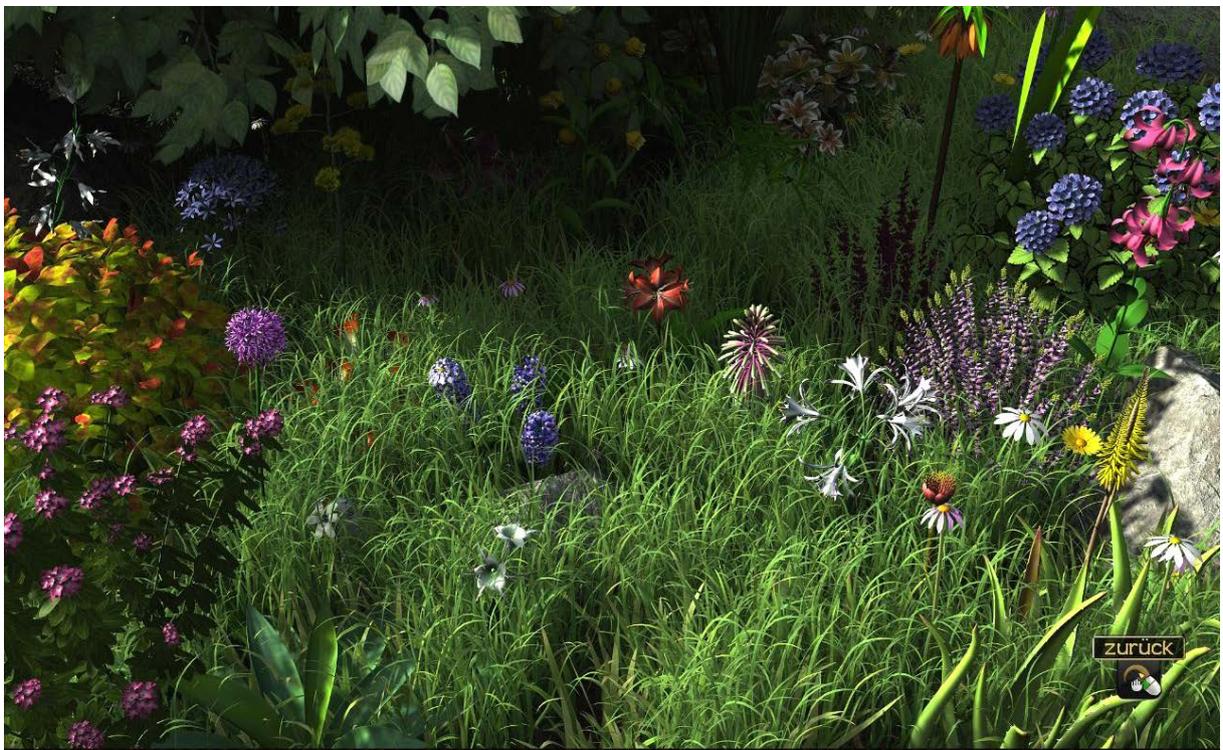


Dann klauen wir die Tonschale u. gehen zur Wiese.





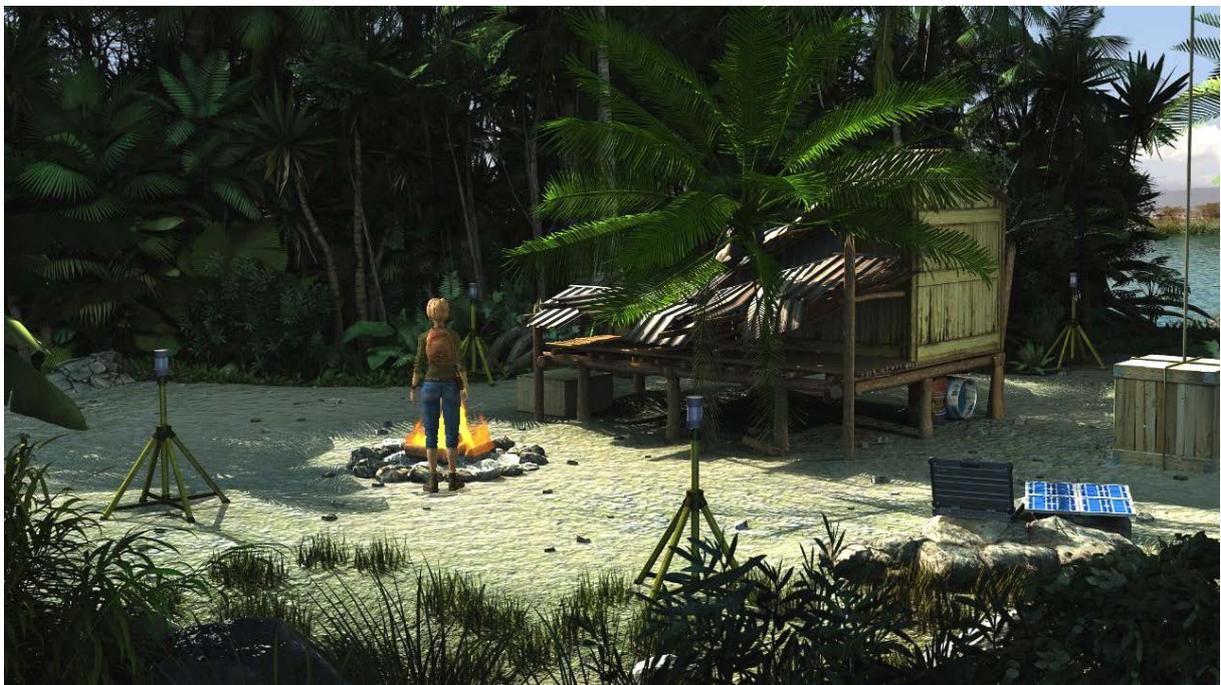
Hier pflücken wir die Pflanzen die im Tagebuch beschrieben wurden!



Haben wir das geschafft, gehen wir zurück ins Lager u. zünden unser Lagerfeuer wieder an.



Dann schütten wir die Limonade in die Schale, halten sie ins Feuer u. erhalten so etwas süßen, klebrigen **Sirup!**



Durchs Einkochen ist aus der Limonade ein dicker, klebriger und unglaublich süßer Sirup geworden.

Wir tauchen den Pinsel hinein u. statten den Ameisen einen Besuch ab!

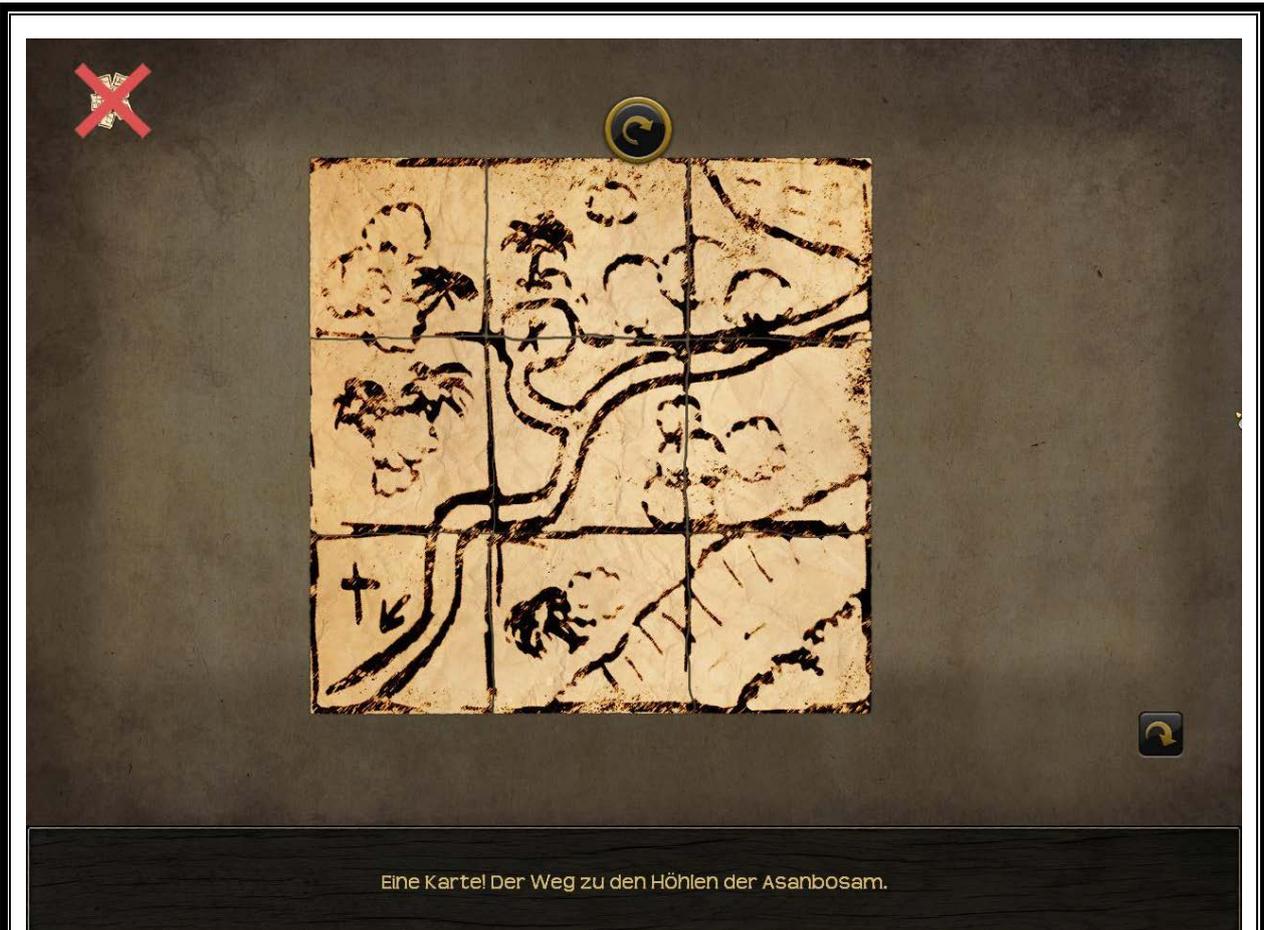


Das war's. Eine ansehnliche Strecke, Kleinwildjägerin Peters.

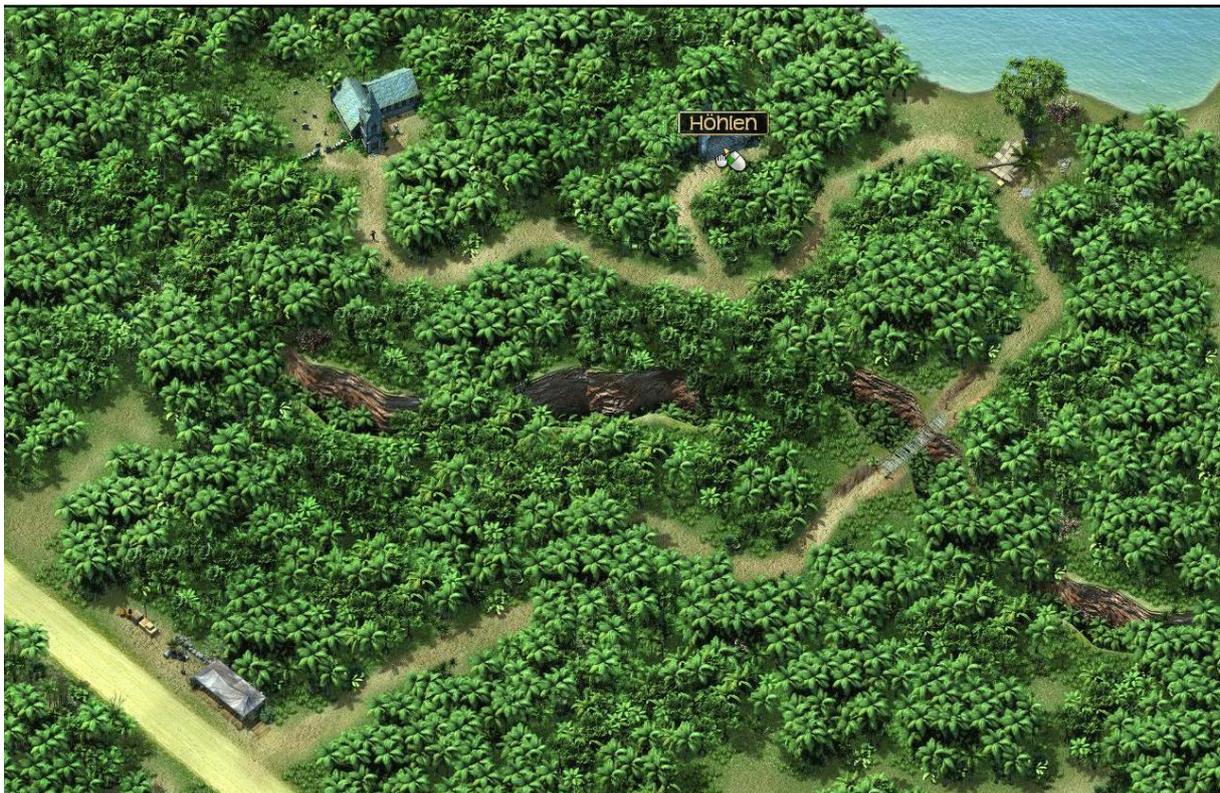
**Hier fangen wir, mit Hilfe des klebrigen Pinsels
5 Ameisen u. haben nun alle Zutaten beisammen!**

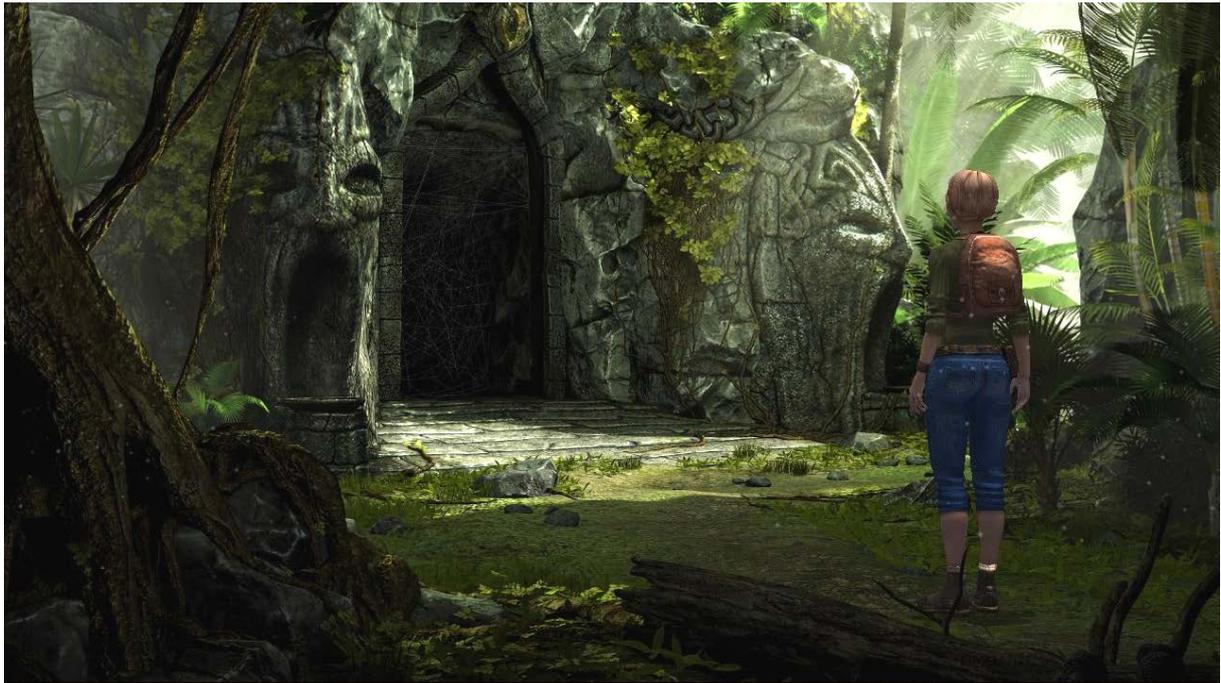


**Nun schneiden wir, mit Hilfe des Messers, unser
bemaltes Blatt Papier auseinander u. puzzeln es
wieder zusammen!**



**Nun kennen wir den Weg zu den Höhlen u.
marschieren los.**





... nach der Durchführung des von Pater Samuel beschriebenen Schutzrituals, versteht sich. Keine Lust, mir irgendeine ätzende Krankheit einzufangen.



Die Ingredienzien sind komplett, fehlt nur noch Feuer.

Nun legen wir alle Ingredienzien in den Tiegel, zünden ihn an u. atmen hustend die Dämpfe ein!



Hust So wie das stinkt, könnte der Rauch ziemlich alles von mir fernhalten.

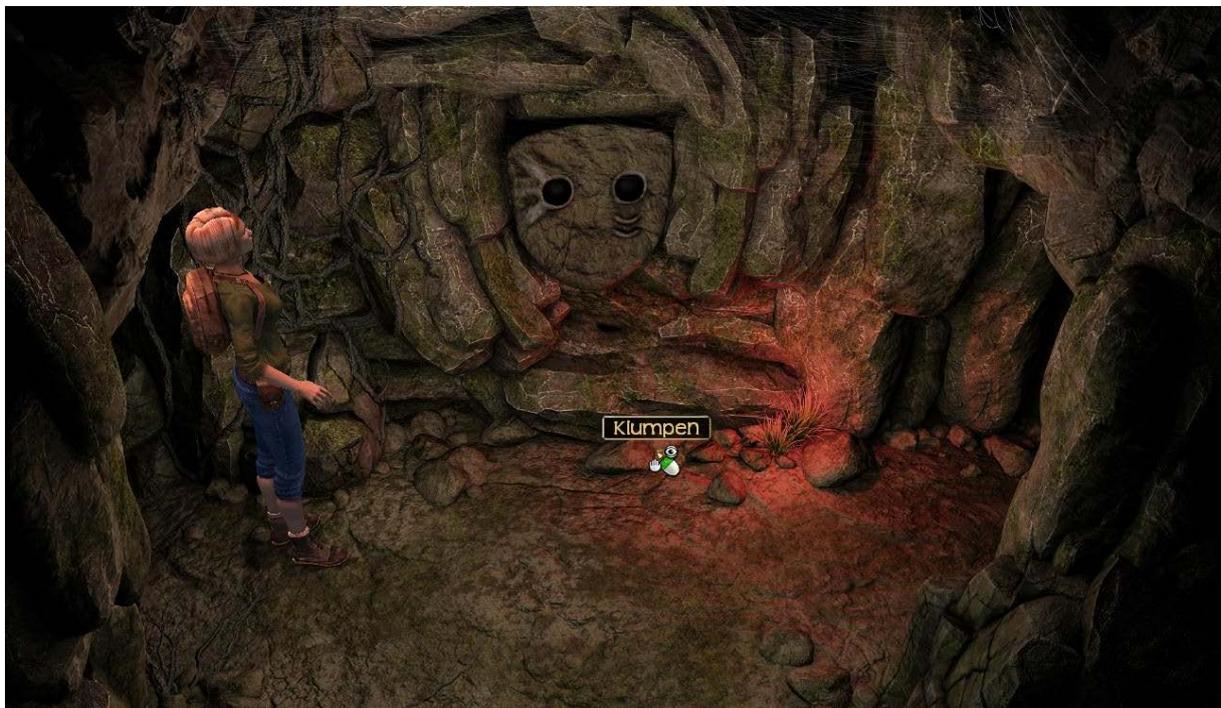
Nun betreten wir die Höhle u. erschrecken uns erst einmal vor dem unbekanntem Wesen!



Dann schauen wir uns um u. benutzen den ersten, linken Durchgang!



**Dann nach rechts.
Hier finden wir einen **Klumpen Harz** u. gehen
geradeaus weiter.**



**Hier legen wir das Harz in die Lampe u. zünden es an.
Nun können wir sehen dass ein Lichtstrahl ein
bestimmtes Bild erleuchtet!**



Wir merken uns das Bild, gehen weiter u. suchen nach weiteren Harzklumpen!



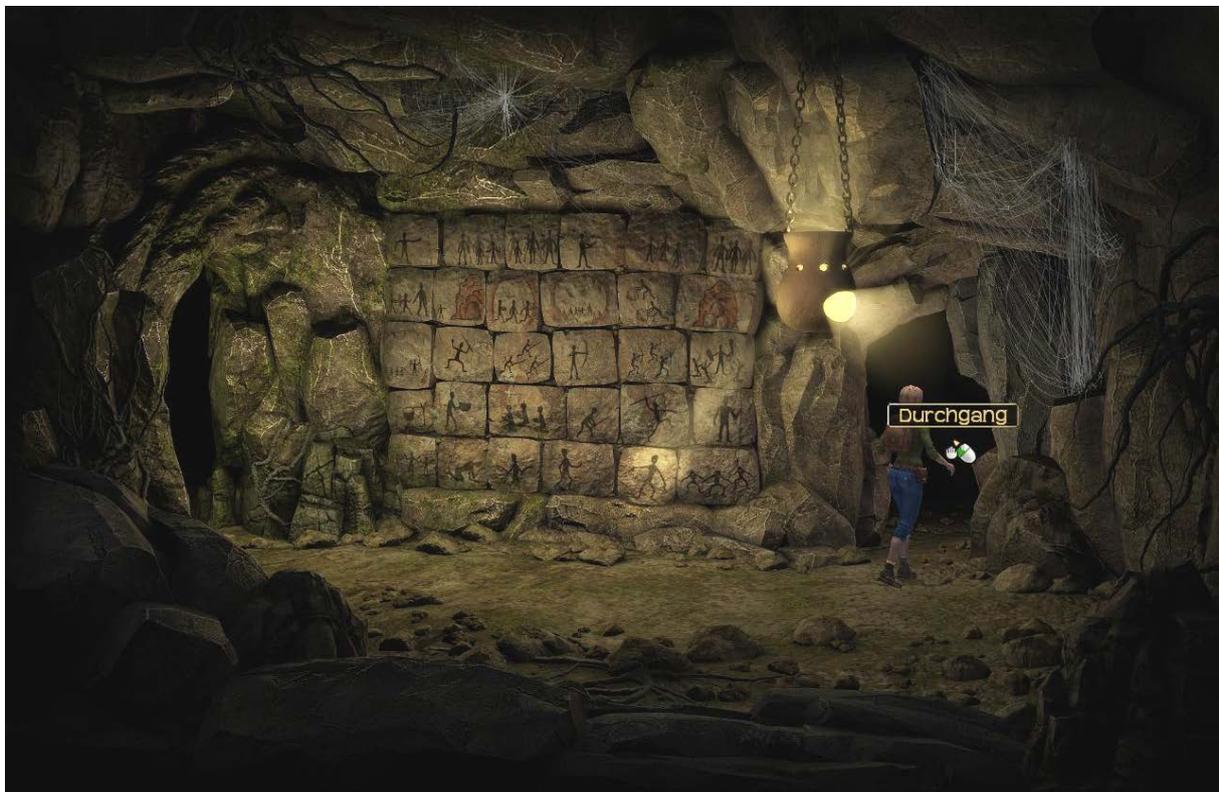
**Auch hier schauen wir uns die Wandmalerei an,
bemerken die Lampe u. gehen anschließend
rechts weiter.**



Hier finden wir einen **Klumpen Harz**, legen ihn in die Lampe, zünden ihn an u. sehen

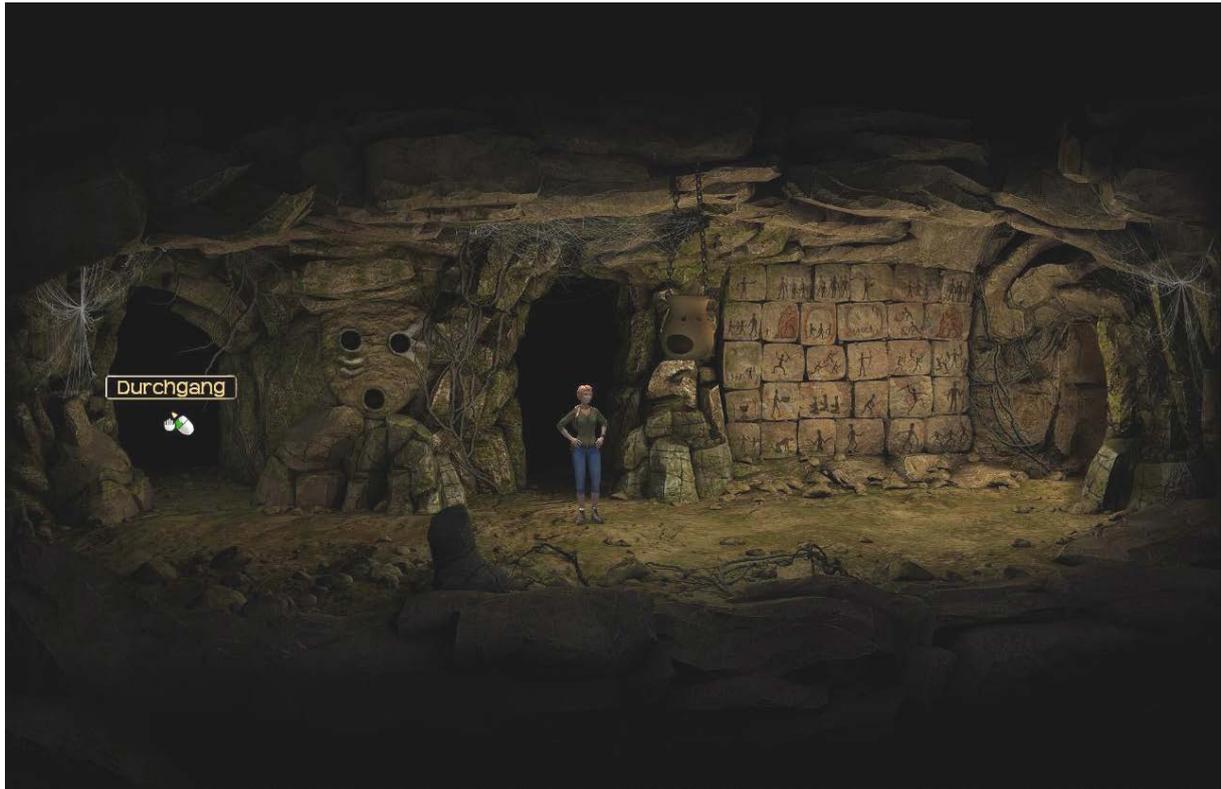


dass unten das Strichmännchen beleuchtet wird!

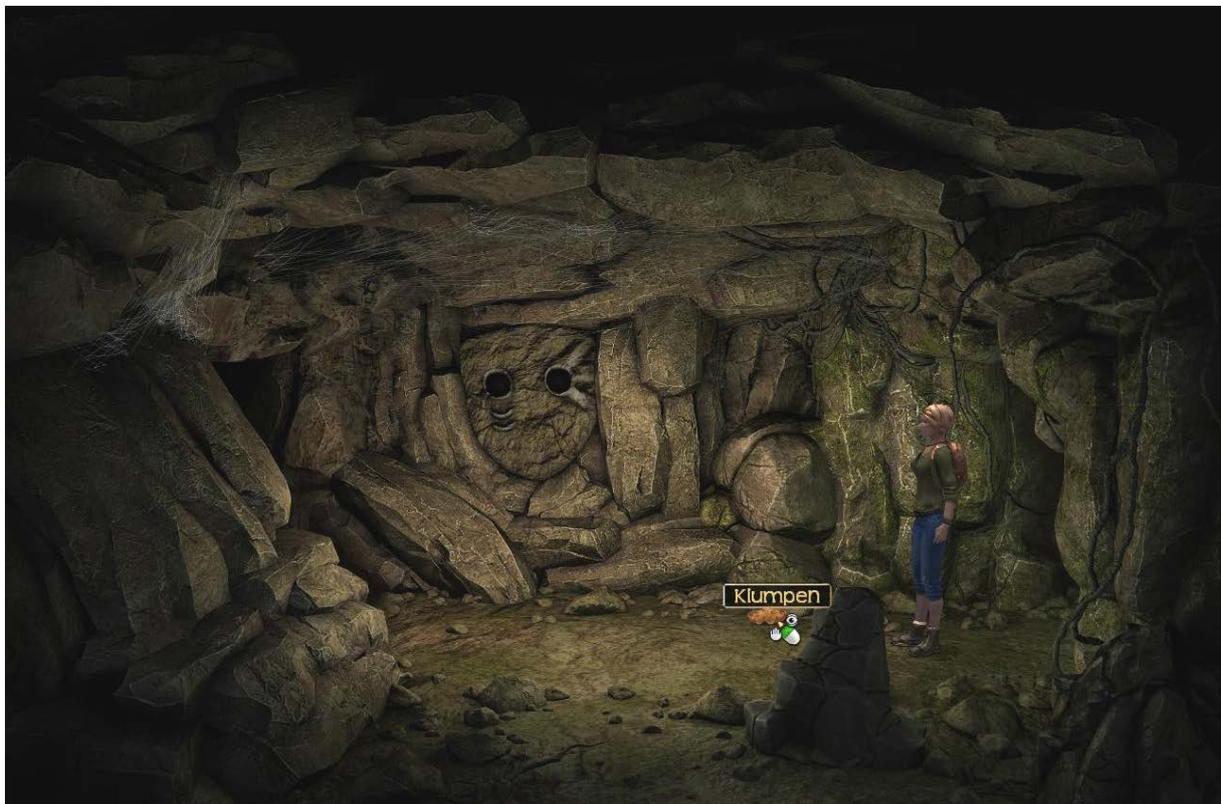


Nun klappern wir weiter alle Gänge ab.





Hier hören wir merkwürdige Laute, sehen wieder eine Lampe, gehen vorsichtig weiter u. finden wieder einen **Klumpen Harz!**



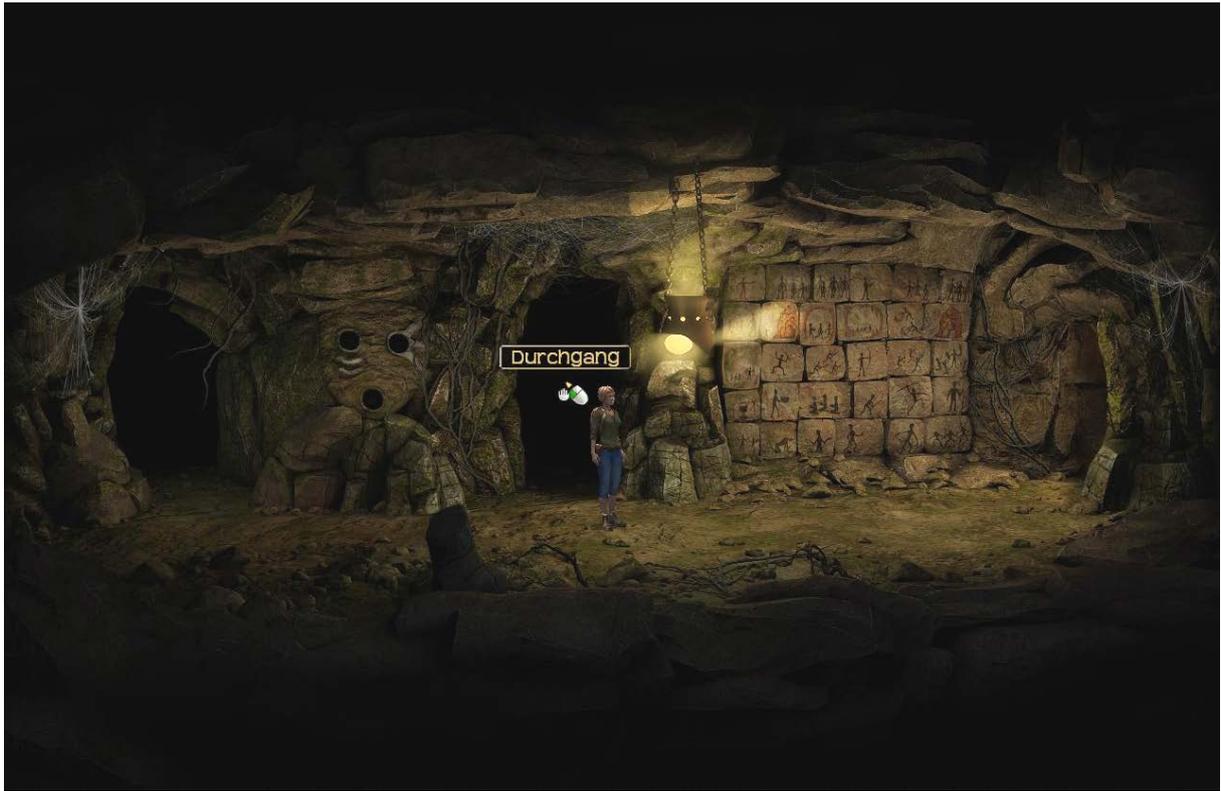
Damit gehen wir wieder zurück.



**Hier bestücken wir die Lampe mit dem Harzklumpen
u. zünden ihn an.**



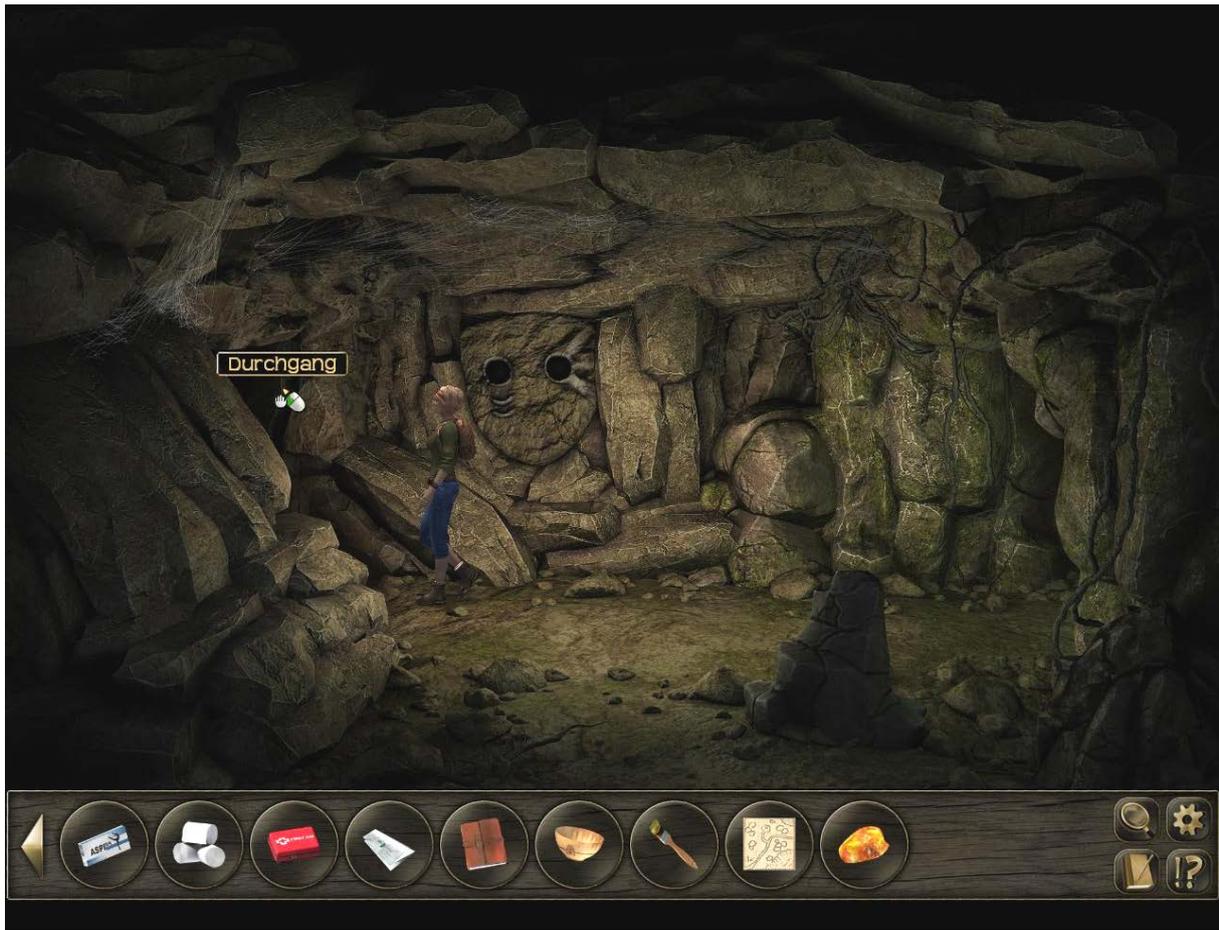
**Auch hier merken wir uns das Bild welches
angeleuchtet wurde u. gehen weiter.**





Hier finden wir einen weiteren **Klumpen Harz**, gehen zurück u.





zünden die letzte Lampe damit an.



Auch dieses Symbol merken wir uns wieder u. gehen nach links!



Hier gehen wir zum Paneel u. stellen unsere Bilder ein u. betätigen den Knopf!



Bingo, die Tür öffnet sich u. wir gehen neugierig, aber vorsichtig hindurch!



Dann blenden wir die Wesen mit Hilfe der Kamera u. gehen zum Professor!



Er hat offenbar starke Schmerzen. Ohne Medikamente und Wundverbände bekomme ich ihn sicher nicht transportfähig.



Das muss reichen, bis wir zurück in der Mission sind.

**Wir verabreichen ihm die Schmerztabletten,
verbinden seine Wunden u. bringen ihn zur
Missionsstation!**

Zwei Tage später ...



Hey Professor. Sie sehen ja deutlich weniger scheiße aus als noch vor zwei Tagen, als ich Sie gefunden hab. Willkommen unter den Lebenden.

Was dann geschieht, verrate ich nicht!

Ende by Locke



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