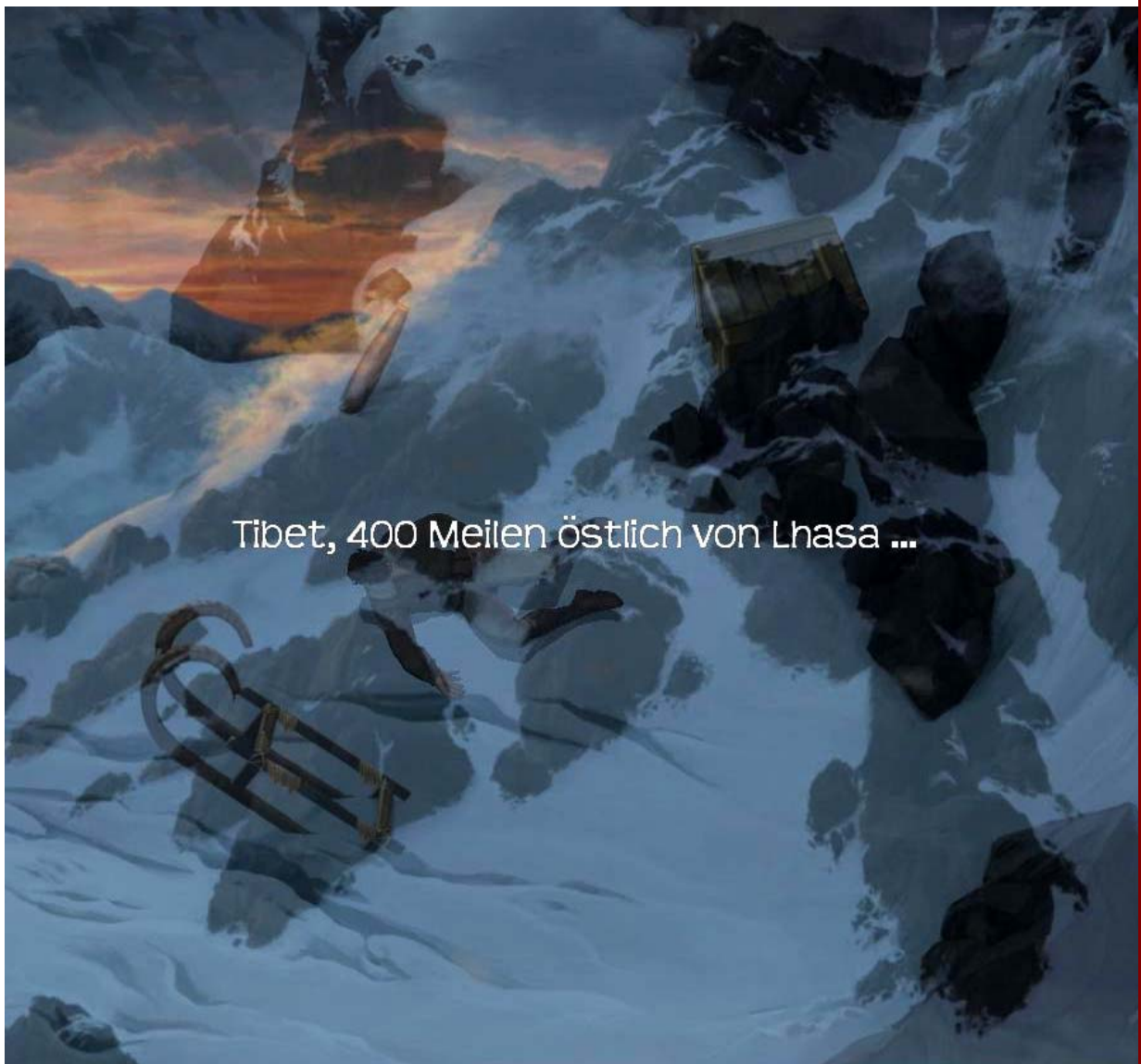




<http://lost-horizon.deepsilver.com/portal/>

**Kapitel 2, Lösungshilfe by Locke**

## **Das Geheimnis in den Bergen**



Tibet, 400 Meilen östlich von Lhasa ...



Nachdem wir unsere Knochen sortiert haben, suchen wir Kim u. sehen sie bewusstlos im Flugzeugwrack hängen. .

Wir nehmen den **defekten Schlitten** u. das **Propellerblatt**. Mit dessen Hilfe öffnen wir die Kiste, nehmen den **Deckel** u. reparieren damit den Schlitten.

In der Kiste finden wir einen **Grammophonisch**, einen **Grammophontrichter** u. eine **zerbrochene Schallplatte**.

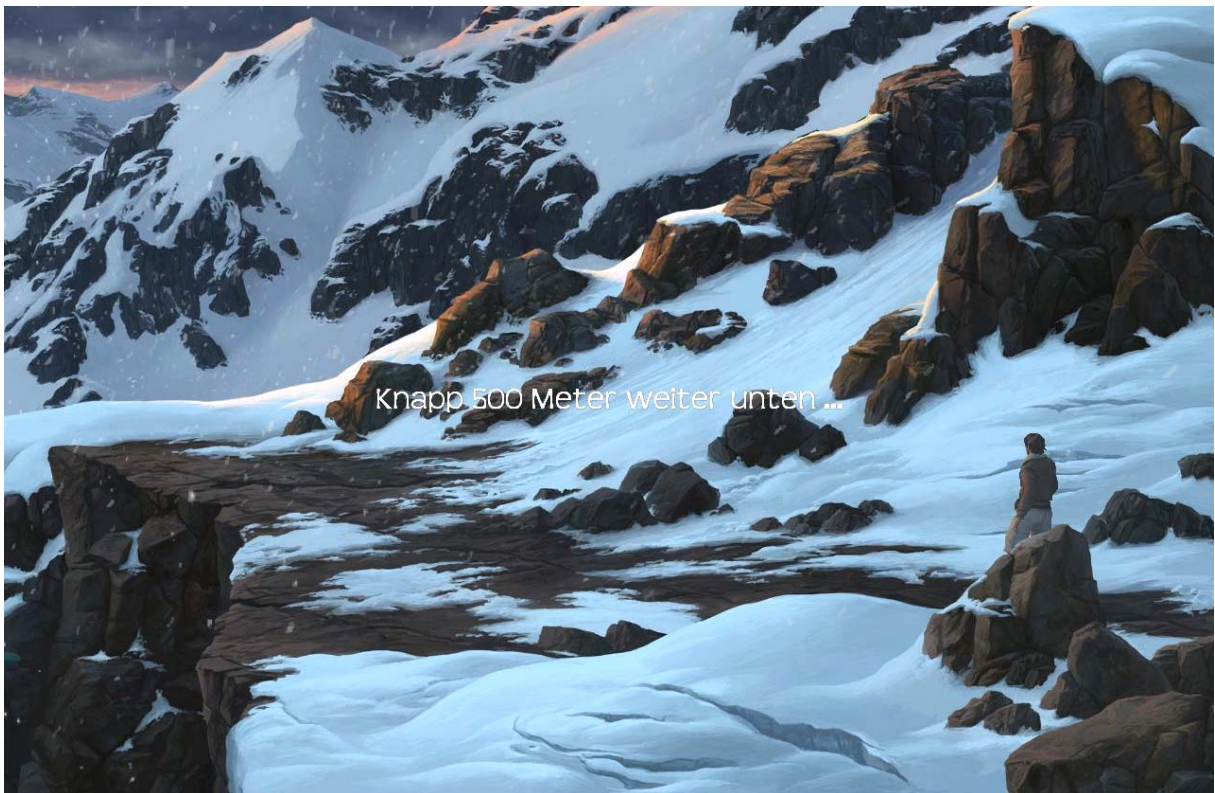


Nun benutzen wir den Pfad nach oben.



Woah! Ganz brav, liebes Schaf.

Hier kommen wir nicht weiter, da ein lebender Rammbock sein  
Revier verteidigt!  
Nun untersuchen wir die andere Seite des Weges u. sehen



Knapp 500 Meter weiter unten ...



Vielleicht find ich dort drüben was, das mir hilft, Kim zu retten. Dazu muss ich aber erst irgendwie auf die andere Seite der Felsspalte kommen.

die abgestürzte Messerschmitt!

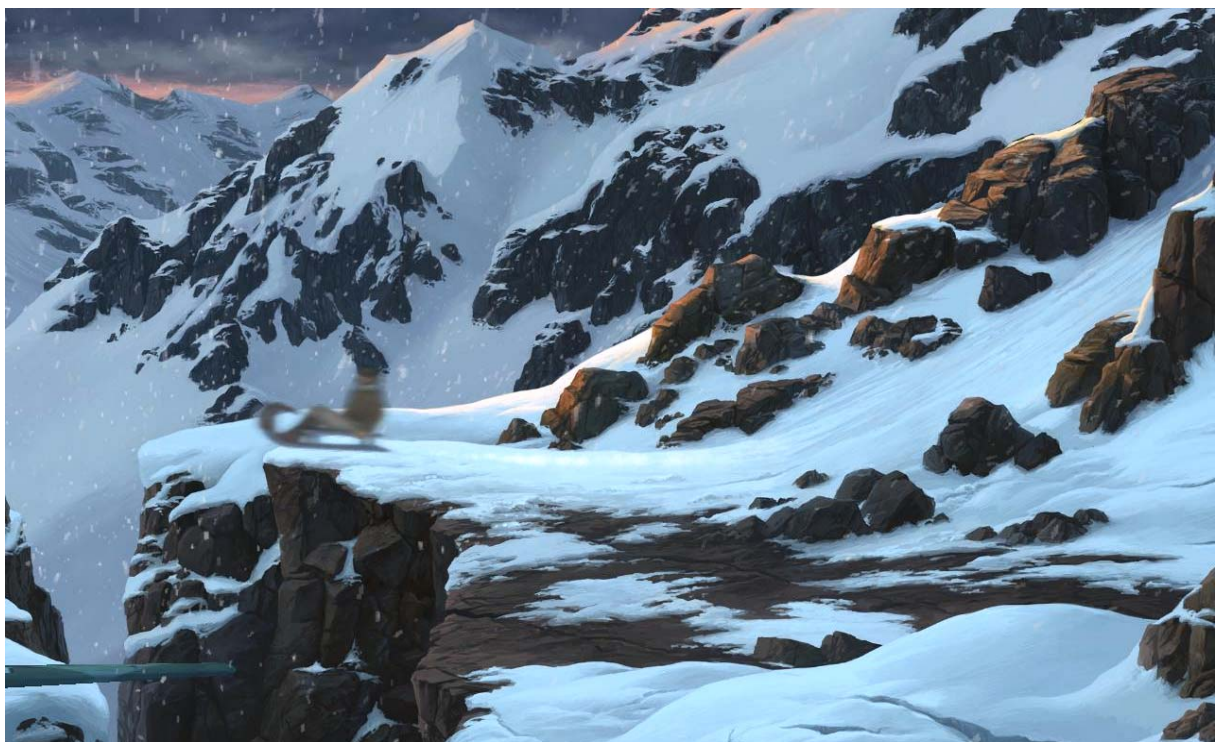


Hm, mal überlegen. Ich könnte mit dem Schlitten tatsächlich genug Geschwindigkeit aufbauen, um über die Felsspalte auf die andere Seite zu springen.

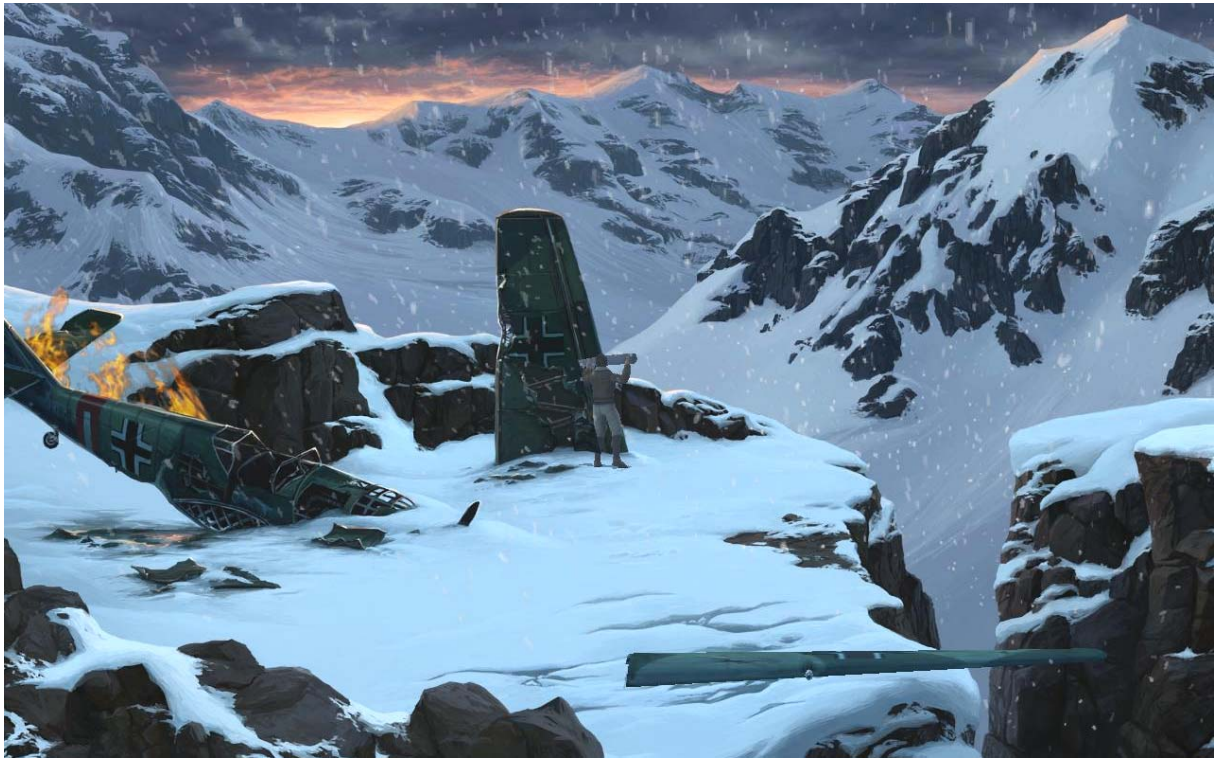
Mit Hilfe des Grammophontrichters holen wir uns Schnee aus der Schneewehe u. kippen ihn auf den nackten Felsen.



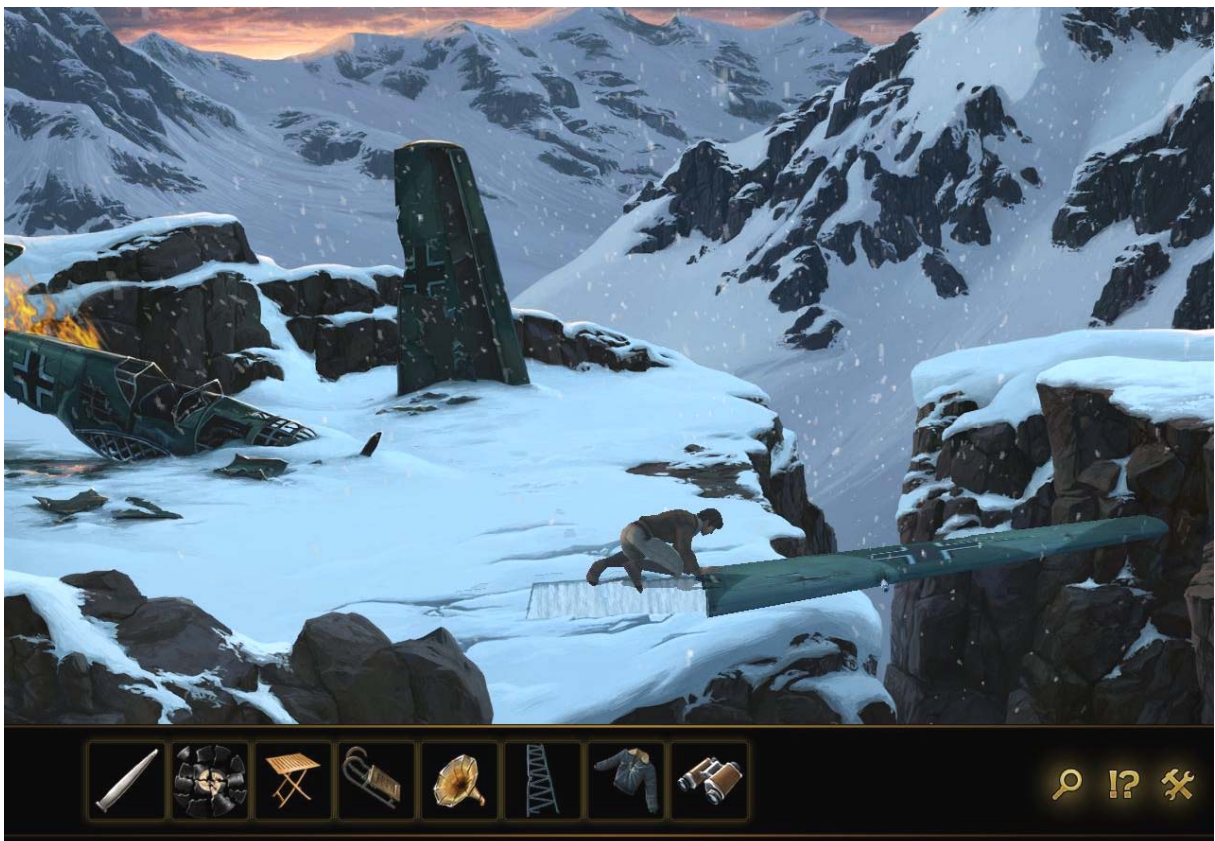
Das wäre geschafft, nun folgen eine rasante Schlittenfahrt u. ein halsbrecherischer Flug über die Schlucht!



Es klappt, wir sind heil auf der anderen Seite der Felsspalte gelandet und schauen uns um.



Mit Hilfe unseres Propellerblattes lösen wir die Abdeckung der Tragfläche u. nehmen die **Flügelrippen** heraus. Das Cockpit erleichtern wir um eine **Pilotenjacke** u. ein **Fernglas**. Das **Jackenfutter** trennen wir, mit Hilfe eines Schallplattensplitters heraus u. finden einen **Passierschein**.



Nun schieben wir die Tragfläche über die Felsspalte u. gehen zurück.



Wir lehnen die Flügelrippen an die Felswand, steigen nach oben u. schauen nach Kim.



Verdammt, sie ist ohnmächtig. Aber ohne ihre Mithilfe bekomme ich sie nie aus dem Wrack raus.  
Ich muss sie irgendwie wach bekommen, sonst erfriert sie.

Kim ist ohnmächtig u. droht zu erfrieren.  
Irgendwie müssen wir sie wach bekommen, denken wir u. stattdessen dem  
**Argali** einen Besuch ab.









Das Zeug brennt tatsächlich, und ... es riecht gar nicht mal so übel.

Hier zünden wir den Kot an u. gehen zu Kim!  
Nun zünden wir ein Räucherstäbchen am Kot an u. erwecken Kim.



Was? Ja, ich glaub schon. Pfüi Teufel, was stinkt denn hier so widerlich?



Ich ... brauch ... mehr Kraft, um das Cockpit wegzubekommen.

Das wäre geschafft, aber wie bekommen wir Kim aus dem Cockpit?



Unseren Fallschirmrucksack bekommen wir, auch mit Hilfe des weichen Lederriemens, nicht herunter!

Wir gehen zum Wrack der Messerschmitt, machen den Riemen in der Pfütze nass, er gefriert u. wir haben eine **Lederstange**.



Damit bekommen wir den **Fallschirmrucksack** herunter, installieren ihn vorsichtig im Cockpit u. ziehen die Reißleine.



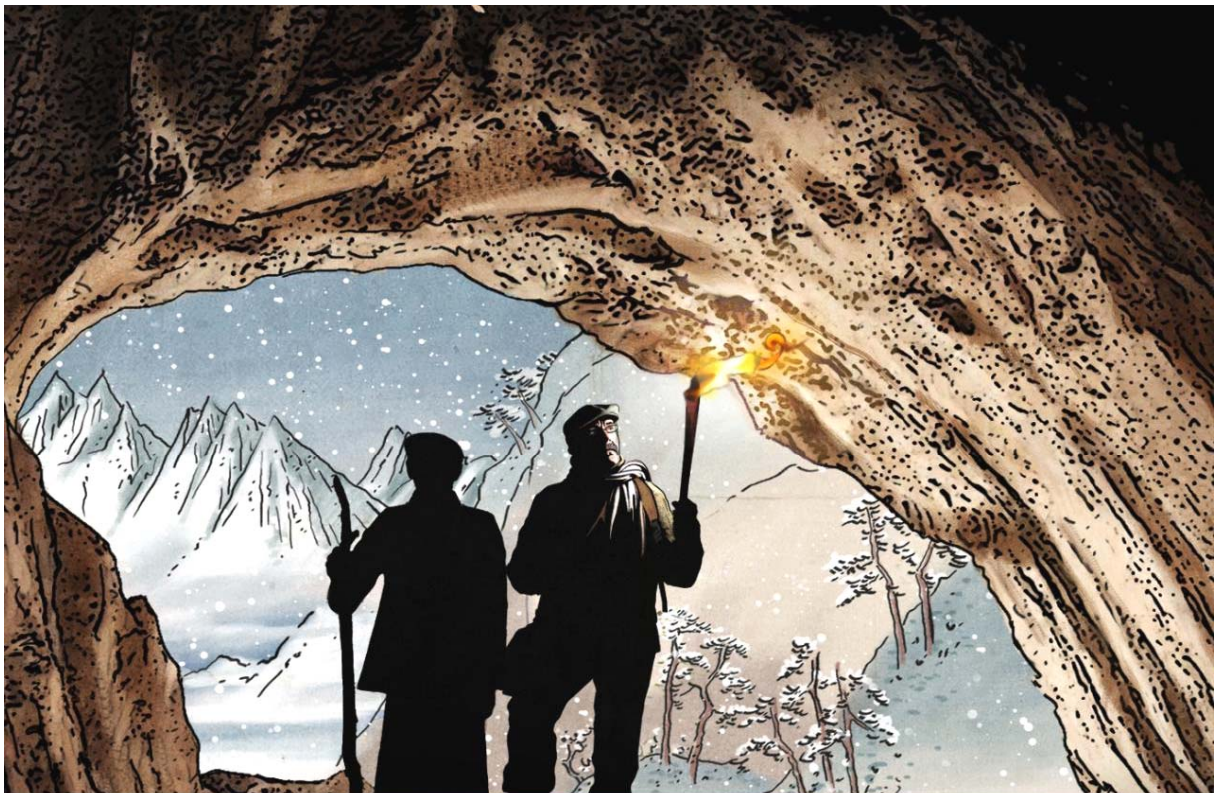
Es klappt, der Fallschirm öffnet sich, fliegt weg u. reißt ein Teil des Cockpits ab.

Nun können wir Kim befreien u. zur Messerschmitt bringen.  
Während Kim einige Stunden schläft befassen wir uns mit den Unterlagen ihres Onkels.



Kim, jetzt halt mal kurz die Klappe, und hör mir zu! Während du geschlafen hast, hab ich mir die Unterlagen deines Onkels angeschaut.

Nachdem sie u. ihre große Klappe wieder munter sind, arbeiten wir gemeinsam die Unterlagen durch.



Wir waren überglücklich, rechtzeitig einen Zufluchtsort gefunden zu haben. Als wir etwas tiefer in die Höhle vordrangen, merkten wir, dass wir nicht die Einzigen waren, die diesen Ort als Obdach nutzten.



Als der Professor seine Augen über die Karte wandern lies, stockte zunächst sein Atem, um danach vielfach beschleunigt wiederzukehren. Seine zittrigen Finger fuhren über ein Wort.



Mein Blick fiel auf seine Hände und ich bemerkte, dass die Finger seiner linken Hand etwas umschlossen hielten. Hayes bemerkte es auch und öffnete die verkrampften Finger des Mönchs recht unsanft.



In der Mitte befand sich ein großer, grüner Edelstein, in dem sich das Licht brach und auf wundersame Weise an die Wände geworfen wurde.

In den Unterlagen steht, dass die Beiden, auf der Suche nach einem Unterschlupf eine Höhle mit dem Leichnam eines Mönches gefunden u. alles genau untersucht haben.

Dabei fanden sie auch den Teil einer Karte, auf der ein unbekanntes Kloster eingezeichnet war.



Hayes steckte den Stein ein. Er muss meinen Blick wohl bemerkt haben, denn er rechtfertigte sich dafür. Der Stein wäre besser bei einem Wissenschaftler aufgehoben, als bei irgendwelchen Bauern oder Hirten, die vielleicht irgendwann mal in diese Höhle kommen.



Hm, eigentlich ist es unsere einzige Chance.

Nachdem wir die Unterlagen durchgeforstet haben, beschließen wir,  
das Kloster zu suchen.

Das ist wohl unsere einzige Chance!

Plötzlich hören wir ein Motorengeräusch, sehen einen Lastwagen u.  
folgen ihm bis zu einem Feldlager der Deutschen.







Durch das Fernglas sehen wir, wie ein gefangener britischer Soldat in ein Zelt gebracht wird.

Richard ist es nicht, aber vielleicht kann uns der Gefangene etwas über Richard erzählen.

Aber dazu müssten wir erst einmal ungesehen ins Feldlager gelangen!



So, bis hierher zu kommen, war kein Problem. Aber jetzt dürften die Schwierigkeiten langsam anfangen.



Nachdem der angesäuselte Wachsoldat seinem kleinen Mann die große Welt gezeigt hat, gehen wir zum Lkw, entfernen die **Kordel** u. befestigen sie am Schlittenhorn.  
Nun schauen wir uns das Warnschild etwas genauer an u. rutschen in eine Gletscherspalte!





Potz Blitz! Zwei Bruchlandungen an einem Tag. Schlechtes Karma. Zum Glück ist wieder nichts Schlimmes passiert.

Das ist noch einmal gut gegangen, aber einige unserer Sachen haben wir verloren.

Plötzlich hören wir das leise Rufen von Kim.



Wir schimpfen sie aus, sind aber froh ihre Stimme zu hören u. nehmen gern ihre Hilfe an!



Als Kim warten wir ab, bis die Wache verschwunden ist u. erleichtern die Kiste um einen **Topf mit Deckel**, eine **Rolle Dichtband** u. einen kleinen **Benzinkocher**.

Eine **Zeitung** nehmen wir auch mit.  
Diese Utensilien lassen wir Fenton zukommen.



Hier hast du was zum Lesen.



Geh in Deckung, Fenton! Jetzt kommt was Schweres.

Nun entfernen wir das **Warnschild**, werfen den **Ständer** hinterher u. gehen zum Wachhäuschen.

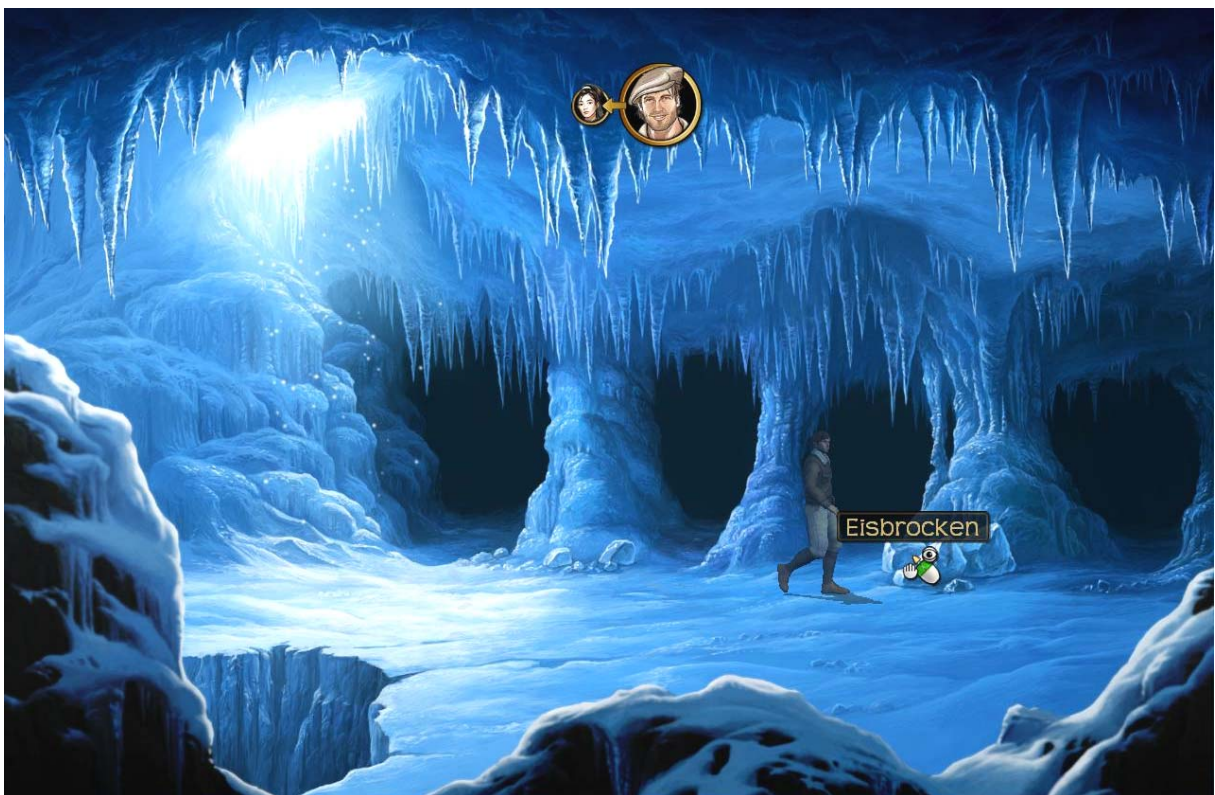


Der nächste Zigarrenstummel ist mein.

Hier schauen wir uns die Löcher im Schnee an u. wundern uns  
Nun sehen wir, dass Zigarrenstummeln aus dem Fenster geworfen  
werden u. legen das Warnschild in den Schnee.

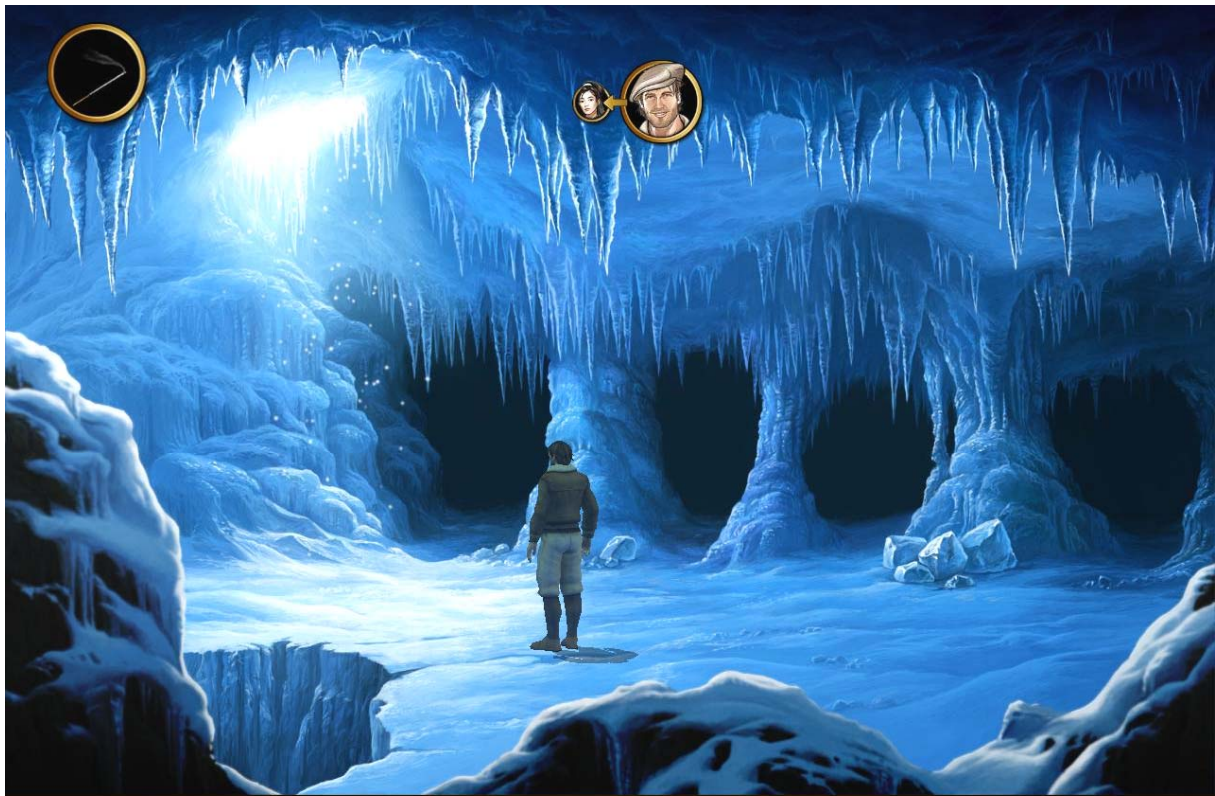


So kommen wir zu einem **glühenden Zigarrenstummel** u. lassen ihn Fenton zukommen.



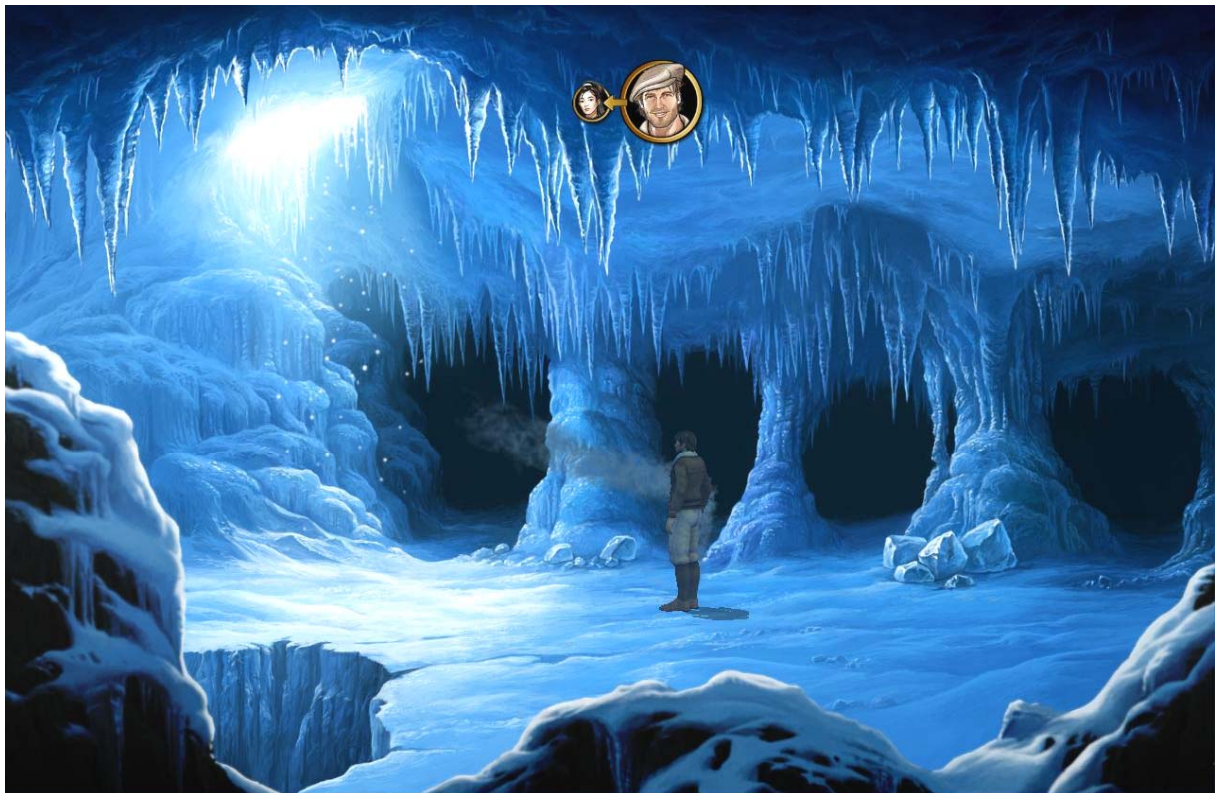
Als Fenton sammeln wir einige kleine **Eisbrocken** u. legen Einige in den Topf.

Nun kleben wir mit Hilfe des Dichtungsbandes den Deckel fest zu.



Nun raucht und stinkt es wieder.

Jetzt zünden wir den Kocher u. damit ein **Räucherstäbchen**, stellen es in die Mitte des Raumes u. schauen wohin der Rauch weht,



Na bitte, wer sagt's denn. Dieser Durchgang wird mich nach draußen führen.



Bauschutt, Holzreste und anderer Müll. Nichts Brauchbares dabei. Außerdem ist das meiste festgefroren.

Wir gehen los u. landen vor einer Müllhalde.  
Das einzig Brauchbare ist ein **Taschenmesser** mit abgebrochenen  
Klingen, aber einem intakten Korkenzieher!



Nun legen wir die Zeitung auf den Müllhaufen u. zünden sie an.





Der Dampf schießt aus dem Loch im Deckel.

Jetzt stellen wir den Kochtopf auf das Papier u. probieren etwas aus.  
Leider klappt unser Versuch nicht!



Schade, da am Taschenmesser nur noch der Korkenzieher zu gebrauchen ist, konnte ich lediglich den Asteinschluss rausziehen.

Mit Hilfe des Korkenziehers können wir einen Ast aus dem Holzklötz  
ziehen u. damit das Loch im Deckel des Kochtopfes verschließen.



Nun starten wir unser zweites Experiment.  
Es klappt, der Ast fliegt aus dem Topf u. zerstört die Eisschicht.



Jetzt werfen wir unsere Hakenkordel nach oben, sie verfängt sich am  
Eisrand u. wir könnten daran nach oben klettern.  
Aber vorher sollten wir den **Topf** vom Feuer nehmen u. einstecken!  
Auaaaaaaaa!



Hier ist eine Handgranate. Wahrscheinlich ein Blindgänger.

Hier untersuchen wir die Kiste, finden eine **Stielhandgranate** ohne Zünder u. gehen zum Generatorenhäuschen.



Durch diese Öffnung saugt der Motor des Generators Luft an.



Hier gehen wir zur Lüftungsöffnung, kippen den Inhalt unseres Kochtopfes hinein, der Generator gibt seinen Geist auf u. der Schweißer schaut nach, was da schon wieder defekt ist.



Hey, was ist denn jetzt los?

Nun nehmen wir das Kantholz weg, die Motorhaube fällt runter u. blockiert die Tür zum Generatorenraum!



Geht nicht auf. Der Deckel scheint sich verklemmt zu haben.

Die Werkzeugkiste können wir, da der Deckel klemmt, nicht öffnen.  
Jetzt gehen wir zum Zelt u. schauen vorsichtig hinein.



Mein Gott, das ist Thomas, Thomas Finch. Er ist Offizier in Richards Einheit. Ich kenn ihn noch aus meiner Dienstzeit in Hongkong.

Mit Entsetzen müssen wir zusehen, wie der britische Offizier gefoltert wird u. überlegen, wie wir ihn befreien können.



Vorsichtig nehmen wir den **Zelthering**, öffnen damit die Werkzeugkiste u. entnehmen ihr eine **Schraubzwinge**, **Klebstoff** u. ein **Kreissägeblatt** in einer **Schutzhülle**.

Wir nehmen es aus der **Schutzhülle**, versehen sie ebenso mit Klebstoff wie die Zeitung, pappen beide zusammen u. haben eine leere **Schallplattenhülle!**

Nun öffnen wir die Handgranate mit der Schraubzwinge u. erhalten etwas **Schwarzpulver**.





Na, wer sagt's denn: Ich hab die Scherben wieder zu einer vollständigen Platte zusammengeklebt. Wenn die hellen Klebefugen nicht wären, könnte man sie fast für eine brandneue Scheibe halten.

Danach kleben wir die alte Schallplatte zusammen, verbinden sie mit  
Schwarzpulver u. stecken sie in die Hülle.

Jetzt könnten wir die Platte als Sammlerstück verkaufen!  
Das machen wir nicht, sondern werfen sie auf den Stapel.



Wenn ich Glück hab, merkt der Fritz nicht, dass es keine Marschmusik ist. Aber Thomas sollte es merken und dann hoffentlich mal zu mir schauen.



Unser Gorilla nimmt die Platte, legt sie auf, erlebt ein musikalisches Feuerwerk u. begibt sich zur Ruhe!



Erklär ich dir später. Du musst mir jetzt zuhören, wir haben nicht viel Zeit.

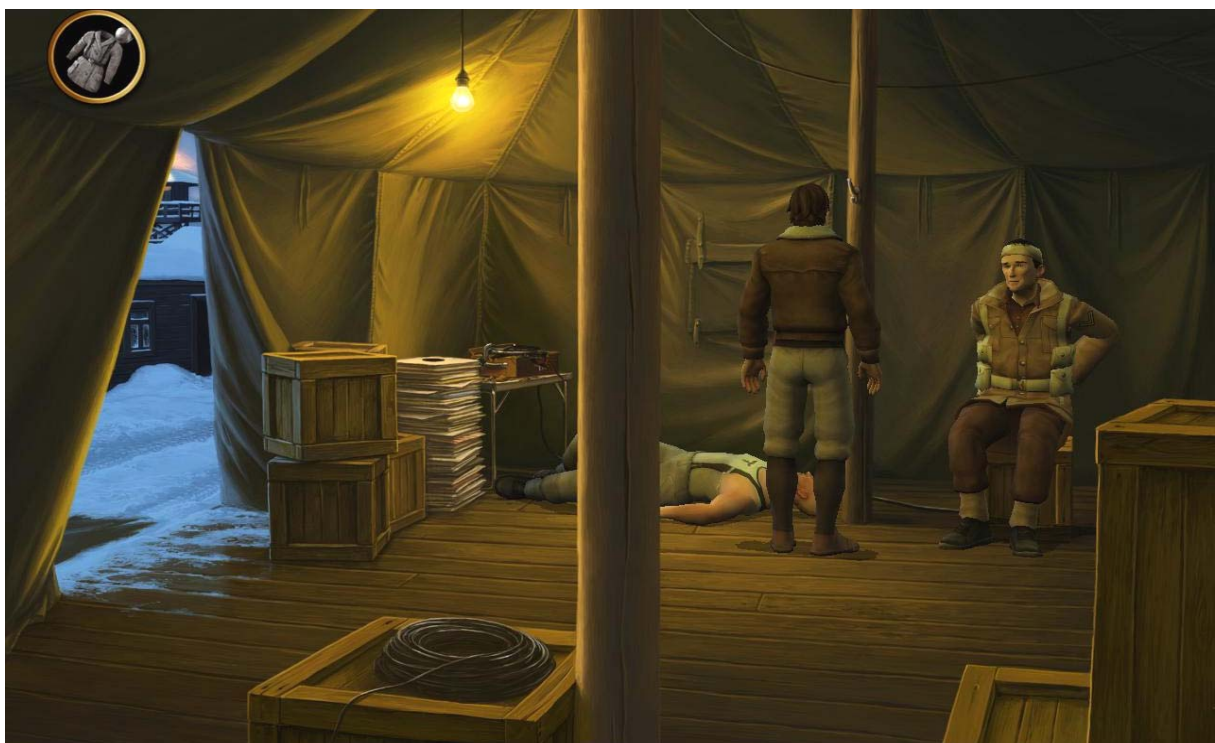
Nun können wir Thomas von seinen Ohrhörern befreien u. uns lange mit ihm unterhalten.





Okay, ich such was, womit ich deine Handschellen öffnen kann.

Jetzt müssen wir etwas suchen, um Thomas von seinen Handschellen zu befreien.



Die Uniform hat zwar nicht ganz meine Größe, aber ... Moment mal, was ist denn da in den Taschen ...

Wir nehmen die **Uniform** vom Haken u. finden in ihrer Tasche ein **Schlüsselbund** u. ein **Tonband**.



Ich sollte mich mal bei den LKW umsehen. Vielleicht bietet sich dort eine Möglichkeit, Thomas hier rauszubekommen.

Nun befreien wir Thomas von seinen Handschellen, ziehen die Uniform (automatisch) an u. gehen zu den Lkws.



Hier ziehen wir das Porträt von Thomas auf die Ladefläche u. er ist „verstaub“!

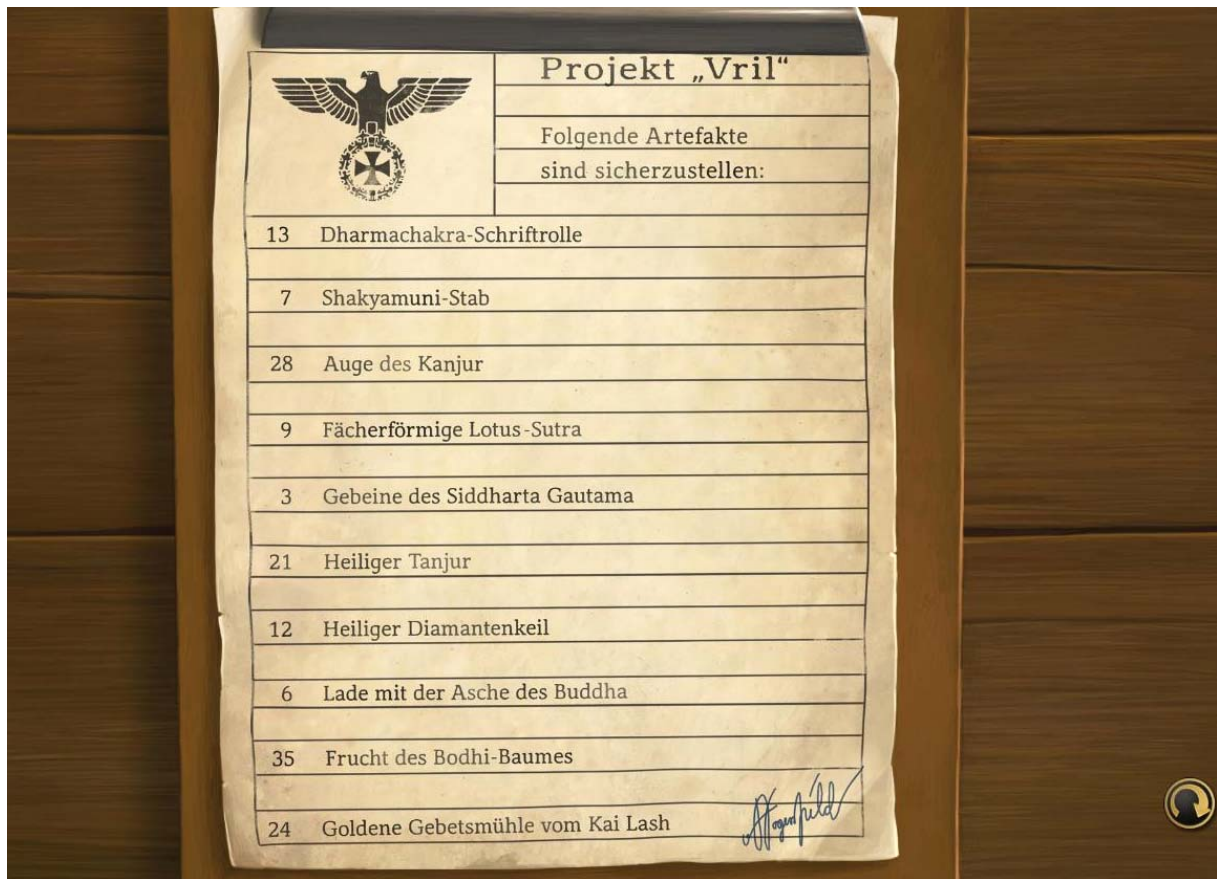


Worum geht's denn überhaupt? Was soll denn so dringend abgeholt werden?

Nun kommt ein Soldat, wir unterhalten uns mit ihm, folgen seinen Anweisungen, schließen den Funkraum auf u. gehen hinein.




Wir schnappen uns ein „**Sondereinsatzformular**“, heben den **Bleistift** auf u. schauen uns die Liste an der Wand an.



Dann hören wir uns die Tonbandaufnahme an.



Nun schauen wir auf die Liste u. da steht das Objekt 28 drauf!


 Reichsinstitut für Archäologie Unter den Linden - Berlin	Institut	Stempel der Meldebehörde	
	Fundstück - Bezeichnung		Zustand des Fundstücks
Beschreibung des Fundstückes			
Fundort / Kontinent / Staat	Region / Land	Stadt / Gemeinde	
Fundzeit / Datum	TT.MM.JJ. Fundzeit / Uhrzeit		
Finder	Zeugen		

Das Formular ist Eigentum des Reichsinstituts für Archäologie Unter den Linden - Berlin und darf nicht ohne schriftliche Genehmigung des Instituts weitergegeben, kopiert oder veröffentlicht werden. Die Angaben sind ausschließlich für die Zwecke der Fundmeldung und der archäologischen Dokumentation bestimmt. Die Verantwortung für die Richtigkeit der Angaben liegt bei dem Fundfänger. Das Institut ist nicht für Schäden oder Verluste von Fundstücken haftbar. Die Fundmeldung ist kostenlos. Die Fundmeldung ist für die Dauer von 10 Jahren gültig. Die Fundmeldung ist für die Dauer von 10 Jahren gültig. Die Fundmeldung ist für die Dauer von 10 Jahren gültig.

Dharmachakra-Schriftrolle

Shakyamuni-Stab

**Auge des Kanjur**

 Auge des Kanjur

Fächerförmige Lotus-Sutra

Gebeine des Siddharta Gautama

Heiliger Tanjur

Heiliger Diamantenkeil

Lade mit der Asche des Buddha

Frucht des Bodhi-Baumes

Goldene Gebetsmühle vom  
Kai Lash

Jetzt füllen wir das Sonderformular aus, indem wir das **„Auge des Kanjur“** mit dem Bleistift anklicken. Das wäre erledigt, nun gehen wir zur Wache u. zeigen ihr den Wisch.



Wir erhalten die Genehmigung, fahren los u. laden Kim am Tor ein.



Noch höher hinauf kommt man mit dem LKW nicht. Von hier aus geht's nur zu Fuß weiter.

Weiter kommen wir mit dem Lkw nicht, wir verabschieden uns von Thomas u. Kim.  
Den Rest unseres Abenteuers wollen wir allein bewältigen, aber Kim ist da ganz anderer Meinung u. kommt mit.



Thomas fährt allein weiter u. wir entfernen, mit Hilfe des Herings, alle **Straßenschilder**.



Reicht, ich komm jetzt an das Zeug ran.

Nun bitten wir Kim, sich auf die Hebebühne zu stellen.  
Wir pumpen sie hoch u. sie findet **zwei Bretter** u.  
ein **Päckchen Natron** in der Gondel.  
Neben dem Pfeiler bemerken wir einen Fleck mit Motoröl u. machen  
uns dann auf den Weg ins Kloster.

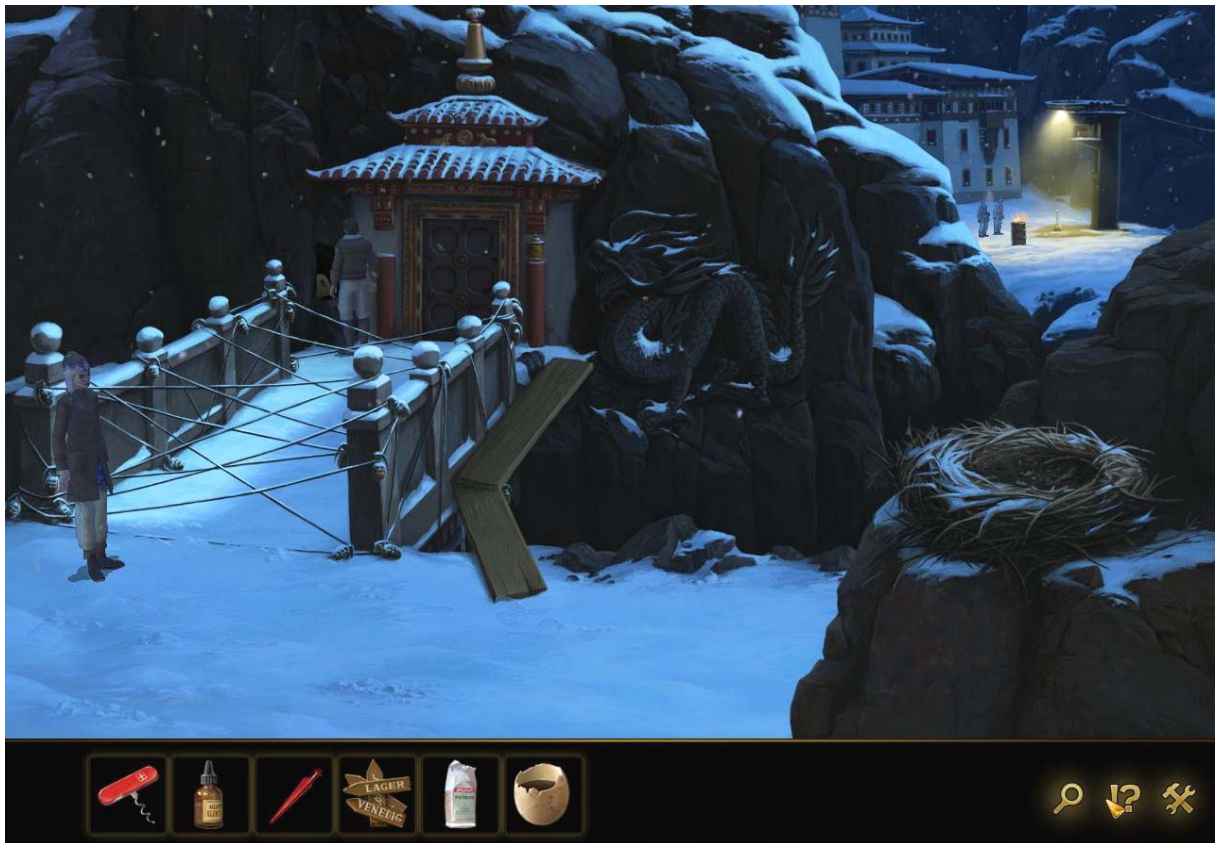


Hier schauen wir uns die verminte Brücke an, hören den Soldaten zu  
u. erleichtern das Nest um eine **Eierschale**.  
Damit gehen wir zurück zum Pfeiler u. fangen etwas **Öl** auf.



Nun legen wir die beiden Bretter über die Schlucht, gehen auf die  
andere Seite u. nach links.





Mit Hilfe des Herings vergrößern wir den Felsspalt u. sehen ein Holzrad.

Da wir es nicht bewegen können, stecken wir ein Wegweiserschild in das Loch u. versuchen es erneut.

Das machen wir mit allen Schildern u. der Seiteneingang ist offen.





Potz Blitz! Was war das denn? Die Gebetsmühle hat anscheinend eine starke magnetische Wirkung. Aber der verdammte Zelthering ist doch aus Aluminium und dürfte eigentlich nicht von einem Magneten angezogen werden.



So, geschafft. Hab sie.

Rechts des Eingangs sehen wir eine **Gebetsmühle**, wenden den Hering darauf an u. reißen sie los!



Auf jeden Fall sind wir hier richtig. Das muss der Innenhof sein, den Thomas beschrieben hat. Demnach befindet sich der Zugang zur geheimen Kammer dort in der westlichen Wand.

Hier sind wir richtig, wir bitten Kim, die Klappe zu halten u. kümmern uns um Herrn Dobermann.



Zuerst ölen wir den verrosteten Flaschenzug, ziehen ihn hoch, befestigen die magnetische Gebetsmühle daran, angeln eine **Dose Fleischsülze** u. öffnen sie mit Hilfe des Herings.



Nun werfen wir die Fleischsülze auf das Brett, Herr Dobermann schnappt sie sich u. bekommt dabei den Tornister auf die Nase!  
Beleidigt wendet er sich ab.

Diesen **Tornister** angeln wir uns dann u. packen ihn aus.  
Er enthält einen **Kompass**, eine **Feldflasche**, eine **Gasmask** u.  
eine **Taschenlampe**.

Nun füllen wir unser Natron in die Feldflasche u. schließen sie etwas!  
Jetzt sehen wir uns die Taschenlampe an u. bemerken, dass das  
Schutzglas zerbrochen ist.

Also schauen wir uns den Kompass an u. sehen, dass er mit einer  
Lupe versehen ist!

Nun versehen wir die Taschenlampe mit etwas Kleber, pappen sie auf  
die Lupe u. leuchten Herrn Dobermann heim!



Der Hund hält den zitternden Lichtpunkt wohl für irgendein Insekt. Ich locke ihn mal ins Innere der Hütte.

Jetzt nehmen wir die Feldflasche u. werfen sie auf das Schneebrett.



Sie explodiert u. das Schneebrett begräbt die Hundehütte unter sich. Nun können wir nach unten u. uns die merkwürdige Kiste anschauen.



### Lösung:

- Stecker 1 in Buchse 1
- Stecker 2 in Buchse 5
- Stecker 3 in Buchse 3
- Stecker 4 in Buchse 2
- Stecker 5 in Buchse 4



Haben wir alles richtig gemacht, wird es hell u. wir können uns auf die Suche nach dem versteckten Eingang machen!



Potz Blitz! Mit Hilfe der magnetischen Kraft der Gebetsmühle ist diese Verzierung wie eine kleine Tür zur Seite geschwungen.

Mit Hilfe der Gebetsmühle können wir eine Verzierung öffnen u. schauen, was sich dahinter verbirgt.



Auf dieser Steinplatte kann man zwei gewundene Drachenkörper sehen. Thomas erwähnte doch einen Text, in dem es um so etwas ging.



Heureka, das ist es! Der gewundene Körper der Drachenuutter zieht sich nun über doppelt so viele Mosaiksteine wie der ihres Sohnes.

Wir knacken das Rätsel u. die Tür zum Geheimraum öffnet sich.





Los Kim, geh'n wir.



Ich schau mich hier mal um, vielleicht gibt's ja noch einen anderen Ausgang.

Ausser einem toten Mönch u. einer **Gürteltasche** finden wir nichts.  
Nun schauen wir uns alle Schriftzeichen an.



Dort an der Wand ist ein Relief, das einen Drachen darstellt.

Da wir hier nicht weiter kommen, suchen wir Rat bei Kim.



"Es gibt zwei Schlüssel, die die Pforte öffnen können und den Drachen entfesseln werden. Der eine wird von den Wächtern der Pforte verwahrt."

Kim hilft uns u. beginnt mit der Übersetzung der Schriftzeichen.



"Versteckt an einem weit entfernten Ort, wartet der andere auf jene, die in kommenden Zeiten die Kraft haben werden, sich dem Ungeheuer zu stellen."

Nach einer Weile kommen wir zur Erkenntnis, dass ohne das erwähnte Auge, welches sich im Besitz von Professor Hayes befinden muss, wir hier nicht weiter kommen u. fragen Kim, wo er wohl heute wohnen könnte.



In Marrakesch.

Diese Frage wird uns umgehen beantwortet!



Oh, bitte verzeihen Sie. Ich habe mich Ihnen ja noch gar nicht vorgestellt: Hanna Gräfin von Hagenhild, Leiterin dieser Expedition.

Nach einem wenig erfreulichen Gespräch mit der Gräfin werden wir, zwecks Exekution, abgeführt.

Kim darf, da sie noch gebraucht wird, vorerst am Leben bleiben.



Da wir am Leben hängen wagen wir einen Fluchtversuch.



Wir schaffen es auch u. versuchen Kim zu retten.  
Doch leider bereitet ein Lawinenabgang allen unseren Illusionen ein  
jähres Ende.

Allein machen wir uns auf den Weg nach Marrakesch.

**Softwareservice Kratz**

<http://www.gamepad.de>

**Wir danken Locke für die Erstellung dieser Lösungshilfe!**

**In eigener Sache: Wir sind auf Ihre Mithilfe angewiesen, denn auch das  
Bereitstellen, der Download und die Lösungen kosten uns Geld.  
Haben Sie diese Lösung kostenlos aus dem Internet heruntergeladen?  
Dann können Sie uns gerne zur Deckung unserer Kosten ein paar  
Briefmarken zusenden:**

**H.L. Kratz Arendsstr. 4, 63075 Offenbach.**

**Kapitel 3 – Wettlauf gegen die Zeit**