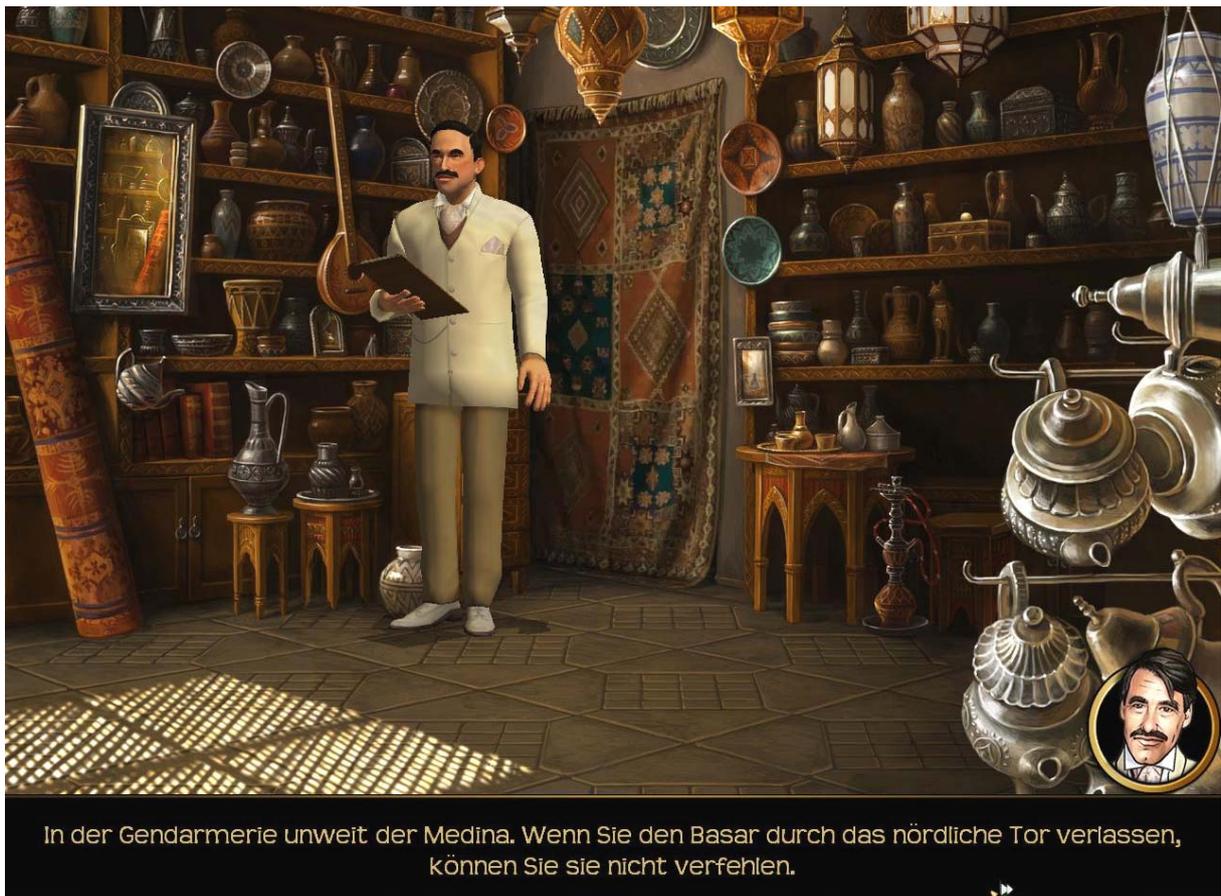




<http://lost-horizon.deepsilver.com/portal/>

**Kapitel 3, Lösungshilfe © by Locke**  
**„Wettlauf gegen die Zeit“**

**Marrakesh**



Im Laden von Professor Hayes treffen wir Phillip Lacoste u. erfahren, dass sich der Professor unfreiwillig in der Gendarmerie aufhält. Wir erhalten eine Wegbeschreibung u. marschieren los!



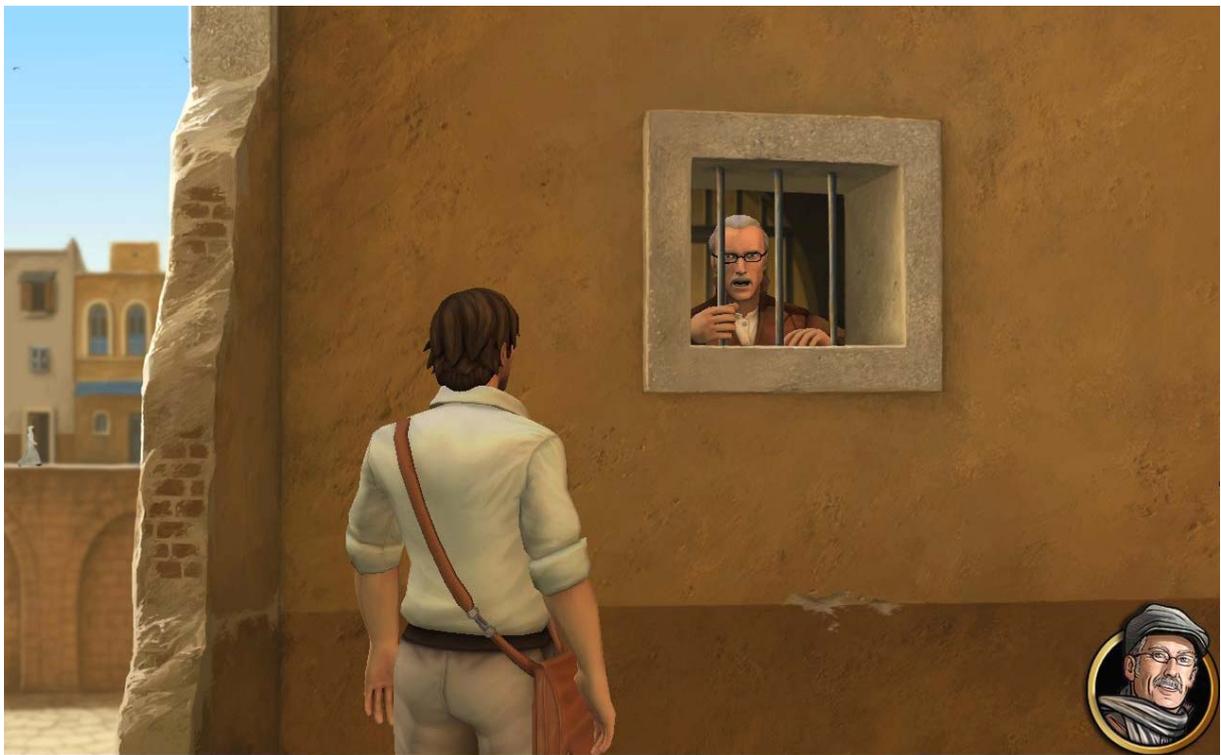
Den Basar verlassen wir über den nördlichen Ausgang u. landen bei der Gendarmerie.



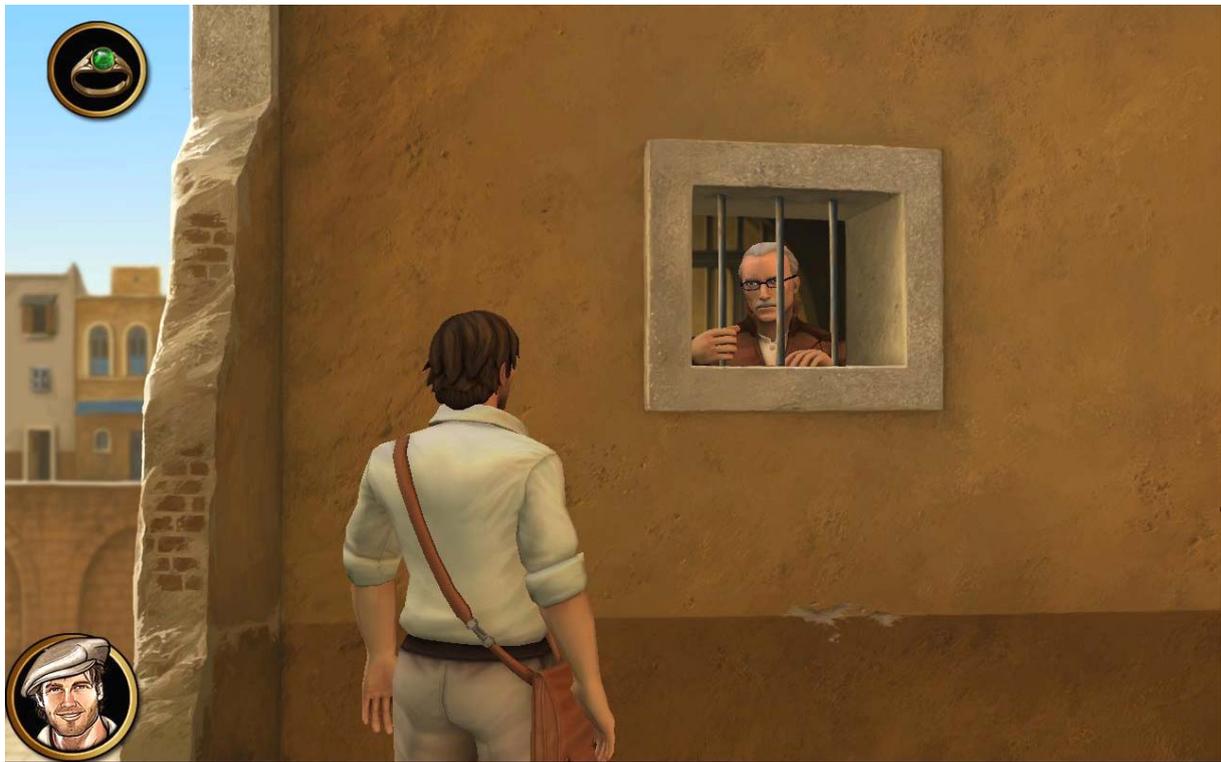


Okay, ich werde das Geld für die Kaution besorgen.

Leider dürfen wir nur mit dem Professor sprechen, wenn wir seine Kaution bezahlen.  
Aber da wir keine 200 Franc besitzen, verlassen wir die Polizeistation u. hören einen leisen Ruf.

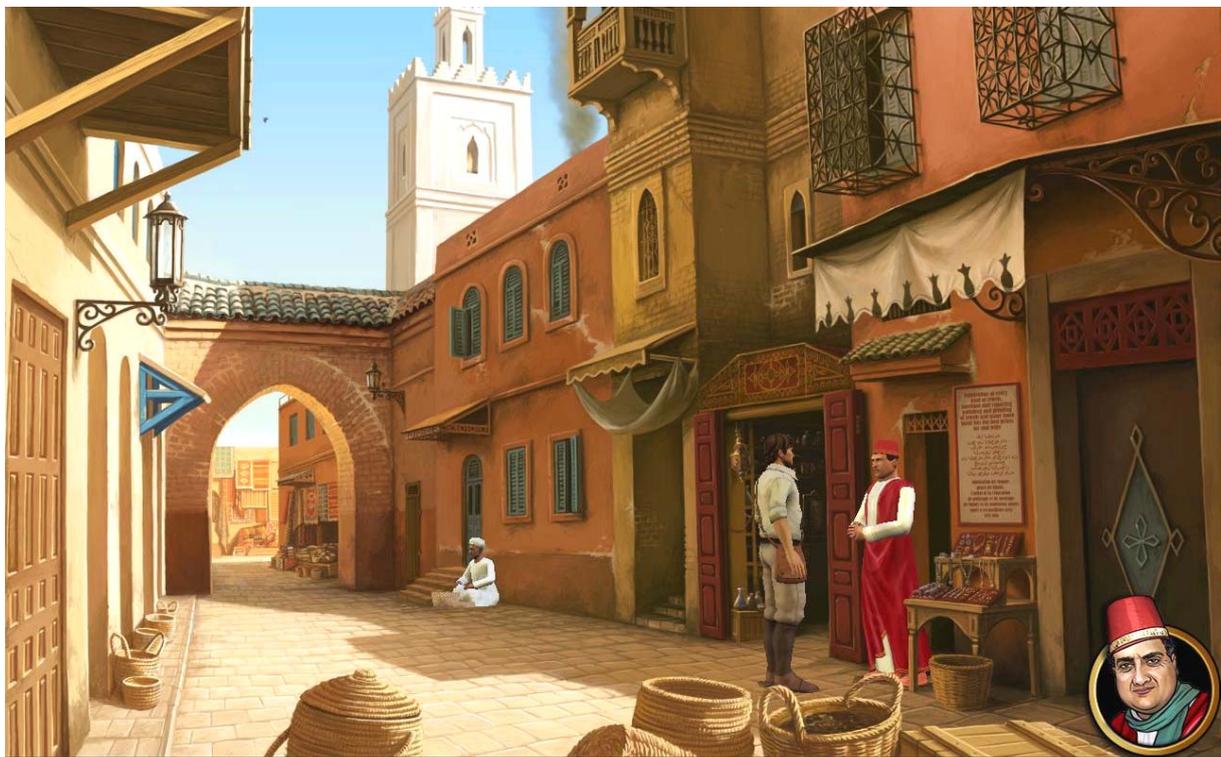


Psst, wir müssen leise sein.

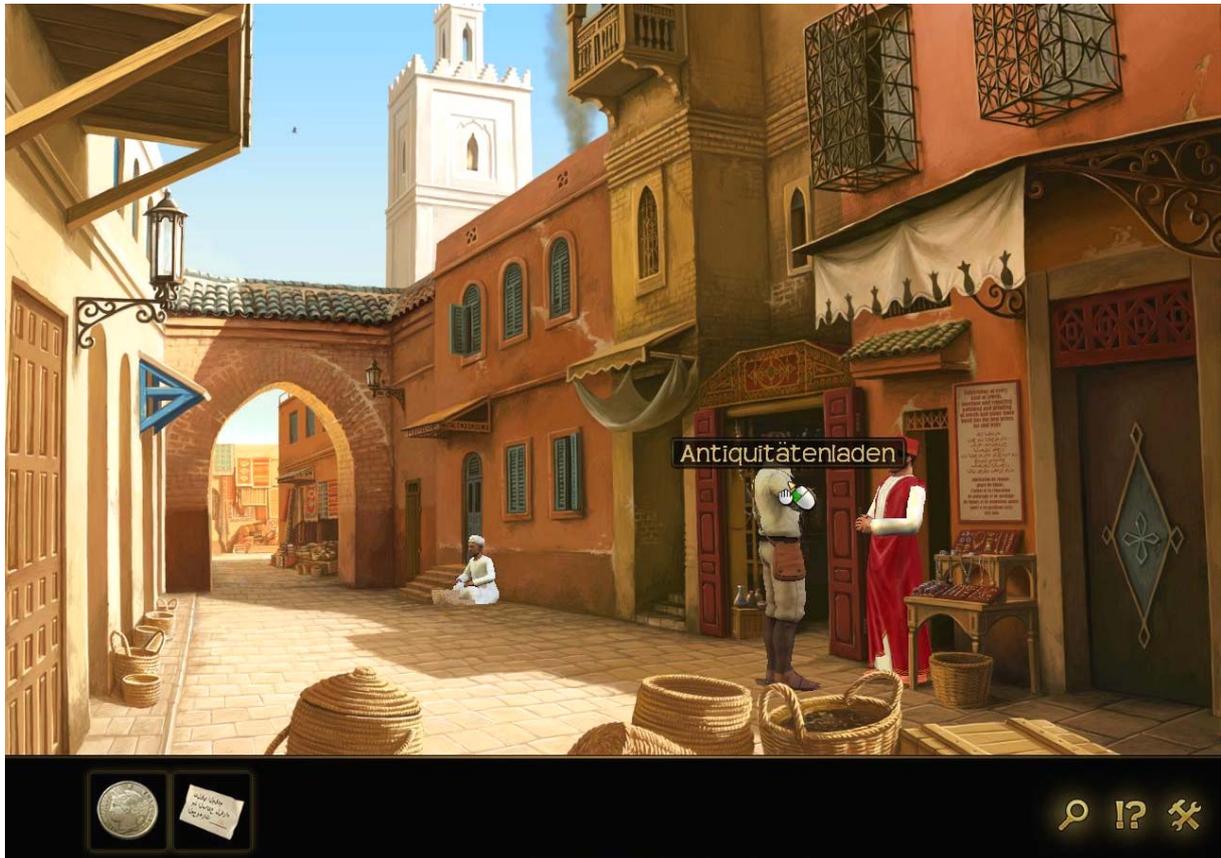


Danke, Professor. Ich beeile mich.

Nach einer langen Unterhaltung erhalten wir einen **Ring**.  
Diesen könnten wir verkaufen u. mit dem Erlös einen Teil der  
Kaution bezahlen.  
Ausserdem bittet er uns, ihm seine Medizin aus dem Laden zu holen.



Nun, schlag ein, oder lass es bleiben.



Nachdem wir den Ring für **5 Franc** u. einen **Reparaturgutschein** verkauft haben, betreten wir Hayes Antiquitätenladen u. gehen in den hinteren Bereich des Ladens.



Professor Hayes hat mich gebeten, ihm seine Herztropfen zu bringen. Es geht ihm nicht besonders gut, wissen Sie. Die Verhaftung, das Gefängnis - zu viel Aufregung für einen alten Mann.



Dem möchte ich nicht widersprechen, Monsieur, aber ich benötige trotzdem eine Genehmigung von offizieller Stelle. Tragen Sie Ihr Anliegen den Behörden vor, und lassen Sie sich diesen Antrag abstempeln.

Leider bekommen wir die Schatulle mit dem Herzmedikament nur mit einer offiziellen Genehmigung.

Lacoste gibt uns ein **Antragsformular** u. wir gehen los.  
Auf dem Wege dorthin schauen wir, was der Basar so zu bieten hat!



Es geht um Folgendes. Ich ... äh ... kenne Professor Hayes ja schon sehr lange und weiß, dass er an einer Herzkrankheit leidet.



Da der Gendarm nicht für die Abstempelung des Antrages zuständig ist u. wir nicht noch einen Tag warten können, müssen wir uns etwas einfallen lassen!

Wir verlassen die Gendarmerie, klauen die **Brunnenkurbel** u. gehen auf den Basar,



Hier studieren wir das Plakat u, gehen in die Wüste.



Die Krippe erleichtern wir um etwas **Heu** u. brechen, mit Hilfe der Kurbel einen großen **Quarzkristall** aus dem Felsbrocken.





"Achtung Lebensgefahr! Der Salzsee darf nur mithilfe eines kundigen Führers überquert werden."

Nun lesen wir, was uns das Schild zu sagen hat, schauen uns nach einem Führer um u. gehen zum Zelt.

Hier ist auch kein Führer, also gehen wir zum Juwelier.



Dieser kauft zwar nicht den Quarzkristall, schleift ihn aber kostenlos für uns in eine **Linsen**form!

Nun schauen wir mit dem Schlangenbeschwörer zu u. reden mit ihm.



Dabei ist diese Flöte etwas ganz Besonderes. Sie ist bereits seit über hundert Jahren im Besitz meiner Familie und bringt ganz außergewöhnliche Töne hervor.



Wenn ich dir meine Flöte leihe, muss ich Pause machen. Und wenn ich Pause mache, dann meldet sich mein Durst.

Uns gefällt die alte Flöte des Schlangenbeschwörers u. wir möchten sie gern ausborgen.

Aber da er schrecklichen Durst hat u. wir nichts zu trinken, wird nichts daraus u. wir gehen auf den Basar.



Ich nehm die halbe Melone.

Hier kaufen wir dem Gemüsehändler eine alte, **halbe Melone** ab, entfernen das Fruchtfleisch mit der Kurbel u. gehen zum Färber.

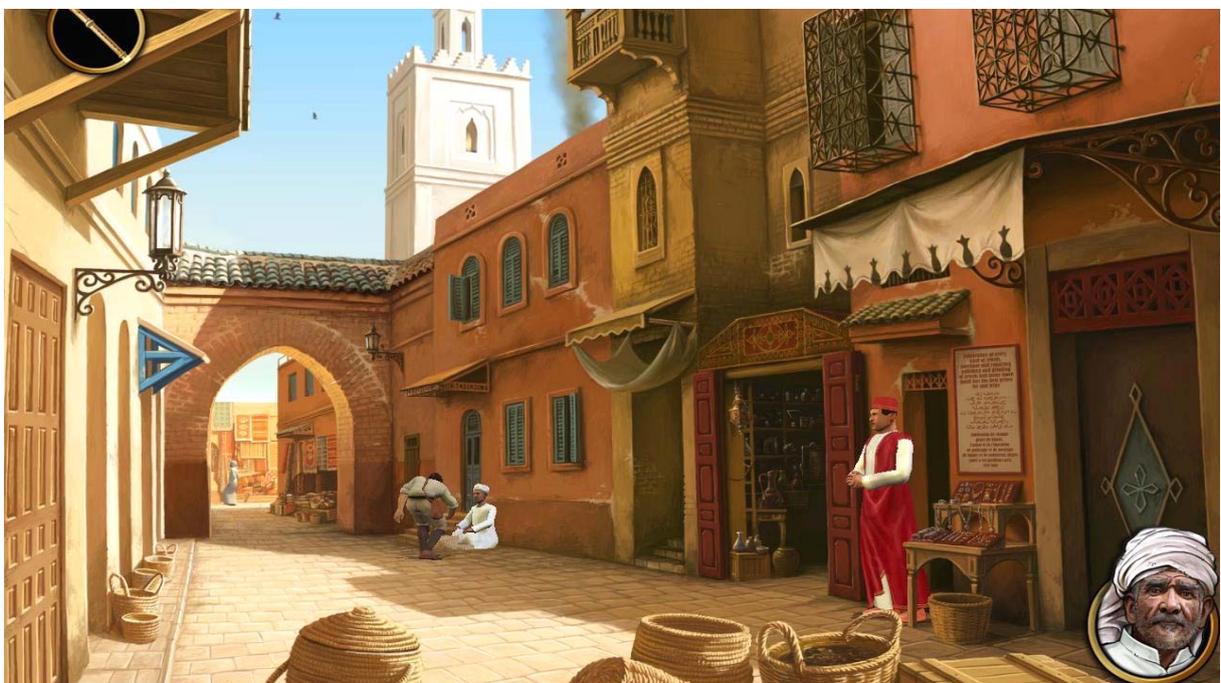




Entschuldigung, darf ich einen Schluck von diesem Wasser hier haben?

Wir unterhalten uns mit dem Färber, schauen uns den Wasserbottich an u. bitten um etwas Wasser.

Er erteilt uns die Genehmigung, wir füllen die halbe Melone mit Wasser u. gehen zum Schlangenbeschwörer.



Hier, nimm die Flöte, und überzeug dich selbst von ihren außergewöhnlichen Fähigkeiten.

Wir geben ihm das erbetene Wasser, erhalten seine **Flöte** dafür u. gehen in die Wüste.



Gleich werden wir sehen, ob der Schlangenbeschwörer nur gefunkt hat. Falls nicht, sollte ich das Kamel dort drüben mit meinem Fötenspiel herlocken können.

Wir nehmen die Flöte u. locken damit das Kamel vom Beduinzelt weg, über den Salzsee u. zu uns.



Keine Chance. Es rührt sich nicht vom Fleck.

Ein Kamel hätten wir, aber wie bekommen wir es in Gang?  
Auf „hüü“ hort es nicht u. eine Gangschaltung hat es auch nicht!



Eine brillante Idee. Ich folge einfach den Spuren des Kamels. So komme ich sicher auf die andere Seite des ausgetrockneten Sees und kann meinen Weg endlich fortsetzen.

Also schauen wir uns einfach seine Spuren an u. folgen ihnen u. gehen zum Festplatz der Berber.



Nun, die Berge da hinten waren einst Heimstatt eines mächtigen Dämons. Unseren Vorfahren und Gründern dieser Siedlung gelang es aber, diesen Dämon zu verbannen. Ihnen zu Ehren findet seither jährlich dieses Fest statt.



Besorg dir die blaue Jellaba, und dann komm wieder. Den Kampf gegen Aziz würde ich nur sehr ungern verpassen.

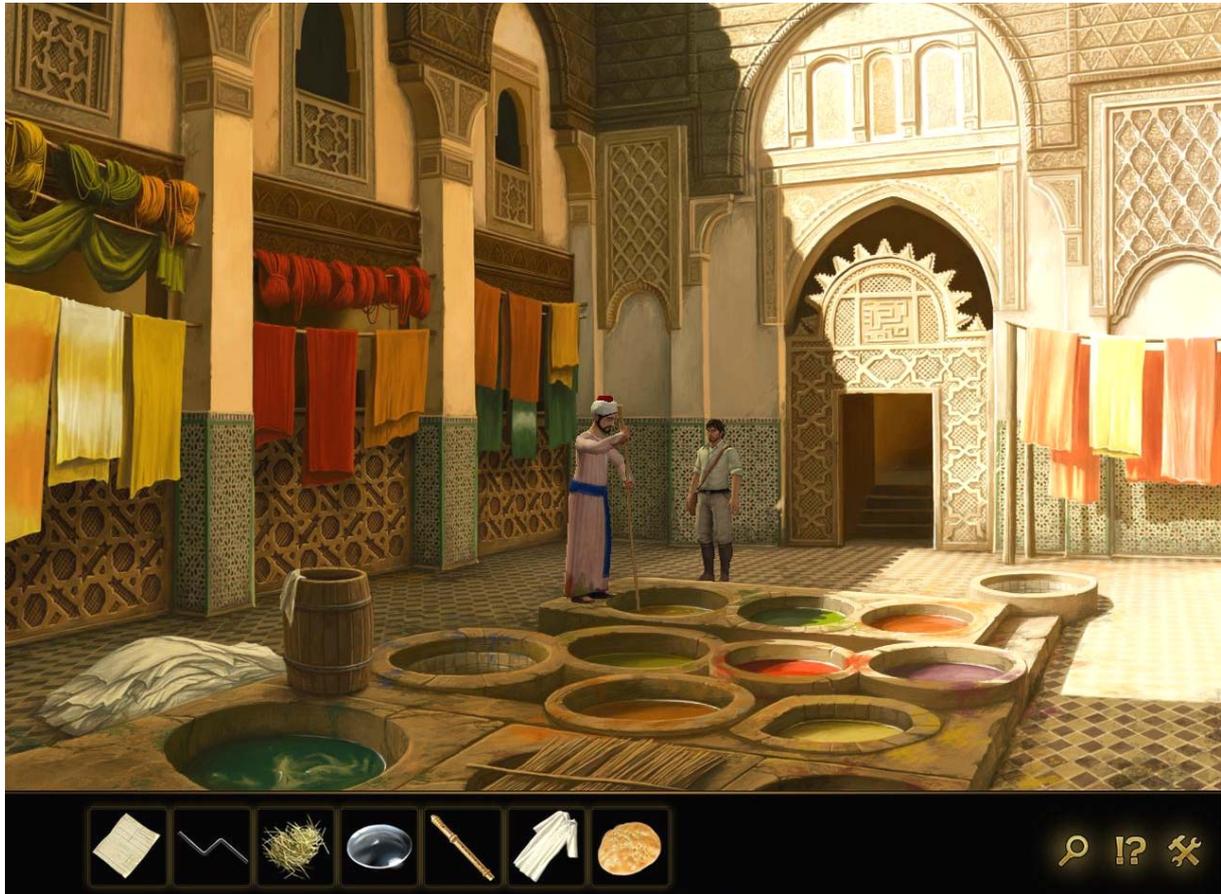
Hier unterhalten wir uns mit dem Berber, erfahren etwas über ihre Traditionen u. einen Ringkampf, bei dem man, falls man Aziz besiegt, 100 Franc gewinnen kann.

Aber um in das Zelt gelassen zu werden, müssen wir die gleiche Kleidung tragen wie die Anderen.

Da wir aber kein Geld besitzen, schenkt er uns einen **Leihschein** u. wir holen uns, da es keine blauen Jellabas gibt, eine **weiße Jellaba!**



Ich nehm die weiße Jellaba.



Jetzt gehen wir zum Färber, um unsere Jellaba blau färben zu lassen.  
Und schon wieder steht uns ein Problem ins Haus, denn dem Färber  
ist die blaue Farbe ausgegangen.

Wir erfahren, dass er die blaue Farbe aus Indigoblüten gewinnt u. dass  
eine Karawane ihm eine neue Lieferung bringt.

Diese hält Rast in der Oase u. wenn wir es so eilig haben, müssten wir  
uns die Pflanzen eben holen.

Wir sagen zu!

Bezahlt sind sie schon, meint er u. gibt uns ein **Fladenbrot**, welches  
seine Frau gebacken hat, für den Karawanenführer mit.

Dieses mag er sehr gern u. soll auch gleich ein  
Erkennungszeichen sein.

# Softwareservice Kratz

<http://www.gamepad.de>

Nun gehen wir zur Oase!



In Ordnung, hier hast du den Sack mit den Pflanzen.

Hier sehen wir einen dornigen Busch, reden wir mit dem Anführer der Nomaden, weisen uns aus, erhalten einen **Sack mit Indigoblüten** u. gehen zurück.



Der Färber freut sich u. beginnt sogleich, unsere Jellaba blau zu färben.

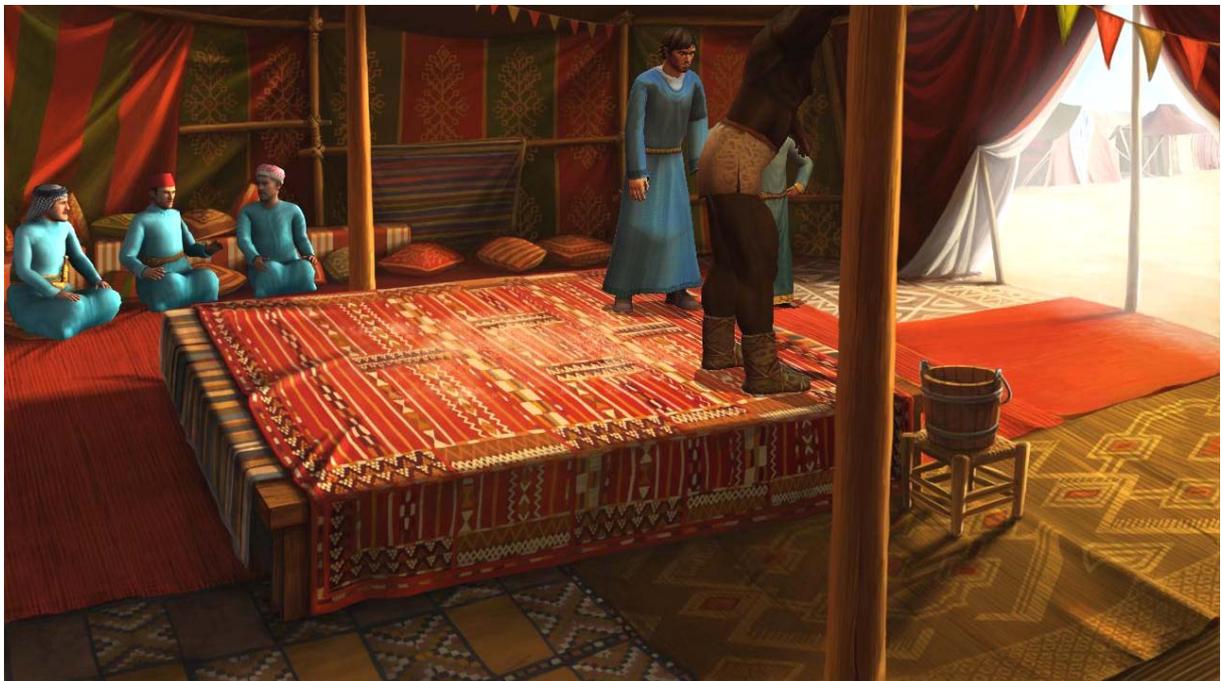
Wir holen sie nach 30 Minuten ab u. müssen, da wir ihm geholfen haben, nichts bezahlen.

Nun begeben wir uns zum Berberfest.



Ja. Nun siehst du aus wie einer von uns. Ich wünsche dir viel Vergnügen auf unserem Fest.

Mutig begeben wir uns ins Berberzelt u. melden uns für den Ringkampf an.



Lautstark werden wir angesagt, betreten die Matte u. stehen einem Muskelberg namens Aziz gegenüber.  
Dieser trinkt einen Schluck Wasser, packt zu u. schleudert uns aus dem Ring.



Das war wohl nichts mit dem Preisgeld, denken wir, stattdessen dem Schamanen einen Besuch ab u. lassen uns unsere Zukunft vorhersagen.



Wohl gesprochen, mein Sohn. Und du suchst einen Freund. Aber du hast auf deiner Suche auch schon viel verloren.

Der Schamane wirft einige Kräuter in die Schale u. beantwortet all unsere Fragen, auch die nach den Kräutern!



Oh, das ist kein Geheimnis. Der Rauch brennender Stechapfelsamen öffnet deinen Geist und erweitert dein Bewusstsein.



Kannst du mir etwas Stechapfelsamen verkaufen?

Leider verkauft uns der Schamane keine Kräuter, also müssen wir uns selbst welche suchen.



Mit Sicherheit tut es das. Leider kann ich dir nichts von meinen Vorräten geben, da ich sie für meine Sitzungen selbst benötige. Aber Stechapfel wächst fast überall, wo es feucht genug ist.

Wir verlassen das Zelt u. gehen zur Gendarmerie.



Mal überlegen. Wenn ich das Heu hier unter den Lichtstrahl lege, fängt es in wenigen Augenblicken an zu brennen. Dass sein Dienstfahrzeug dann nur einen Meter vom Brand entfernt ist, wird unseren Gendarmen sicher nicht kalt lassen.

Hier schauen wir uns die leere Kurbelhalterung an, installieren die Linse u. werfen etwas Heu in ihren Brennpunkt. Es beginnt zu brennen, wir rufen „Feuer“ u. gehen zum Zellenfenster.



Der Gendarm kommt angerannt u. versucht das Feuer auszutreten.  
In der Zwischenzeit geben wir dem Professor die Kurbel, er angelt den  
Stempel damit, gibt ihn uns u. wir stempeln das Dokument ab.  
Nun geben wir dem Professor den Stempel zurück, erhalten die  
Kurbel u. gehen in den Antiquitätenladen.



Wir zeigen Lacoste den abgestempelten Antrag u. dürfen die  
**Schatulle** mitnehmen.  
Nun gehen wir zum Professor u. geben sie ihm.



Er nimmt seine Medizin heraus u. gibt uns die **Schatulle** incl. eines **Goldprüfgerätes** zurück.

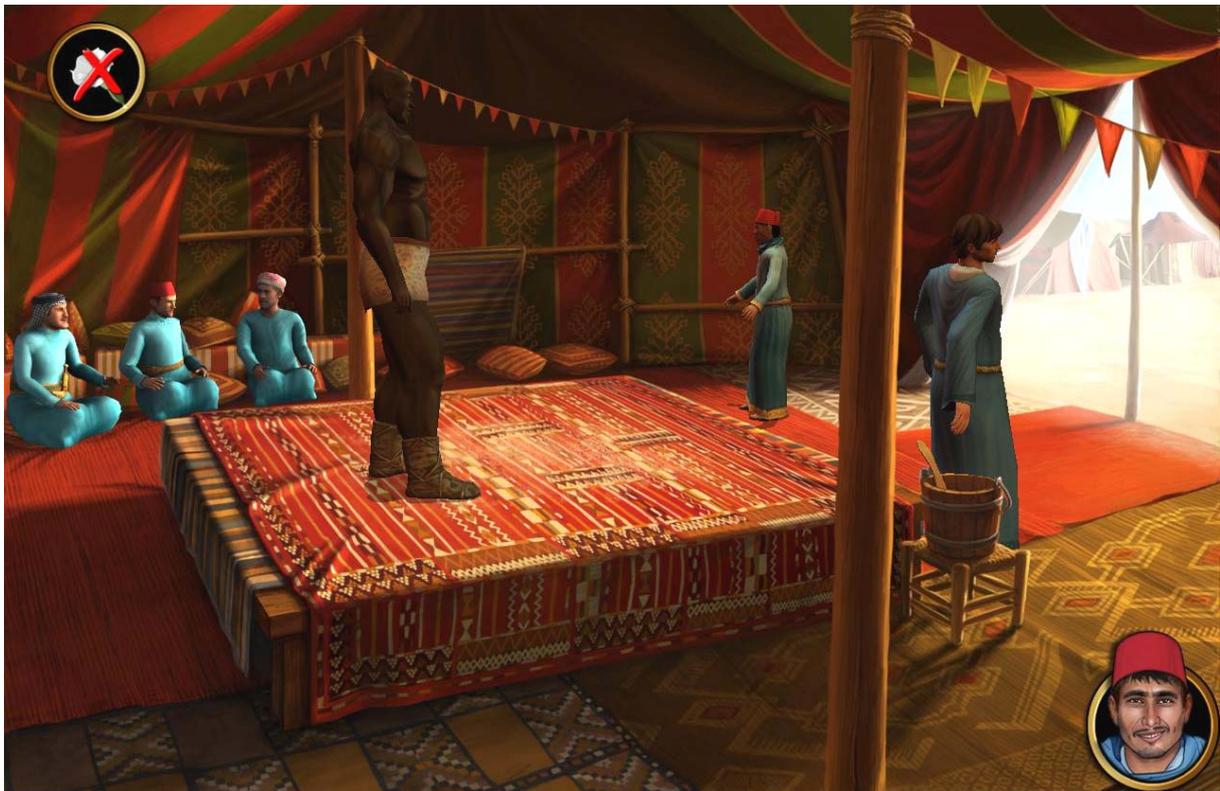
Dieses probieren wir sogleich an der Schatulle aus u. stellen fest dass die Verzierungen u. der Knauf tatsächlich aus Gold sind!

Nun entfernen wir mit Hilfe der Kurbel den Knauf, erhalten so eine **goldene Kugel** u. gehen zur Oase.



Die Samenkörner in den Blüten sehen aus wie die beim Schamanen. Gut, dann pflück ich mal ein paar davon.

Hier pflücken wir eine Stechapfelblüte u. gehen zum Berberfest.



Ich suche einen Herausforderer für Aziz, den Unbezwingbaren.

Wir melden uns erneut an, werfen in einem unbeobachteten Moment die Stechapfelblüte ins Wasser u. stellen uns Aziz.



Dieser trinkt einen Schluck, kämpft mit uns, wir befördern ihn aus dem Ring u. sind um **100 Franc** Preisgeld reicher.  
Damit gehen wir zum Hütchenspieler.



Wie sieht's aus? Möchtest du ein Spielchen wagen?

Das erste Spiel ist kostenlos u. wir gewinnen es.  
Mutig wagen wir ein zweites Spiel u. verlieren 25 Franc.  
Nun fragen wir, ob wir mit etwas Anderem als seiner Kugel spielen  
dürfen u. er bejaht.



Keine Sorge, ich hab nichts zu verbergen, und ich werde dir beweisen, dass ich nicht betrüge. Ich spiele mit jedem geeigneten Objekt, das du mir gibst. Es darf nur nicht zu groß sein und muss unter die Becher passen.



Gepriesen sei die moderne Wissenschaft. Der Aurumdetektor hat kurz aufgeleuchtet, also muss die goldene Kugel unter dem rechten Becher sein.

Wir geben dem Hütchenspieler unsere goldene Kugel, setzen den Detektor ein u. verdienen so die **Kaution** für den Professor!



Mir reicht's für heute. Meine Frauen bringen mich um, wenn sie die Kasse sehen.

Nun gehen wir zur Gendarmerie.



Lassen Sie uns gehen, es gibt einiges zu besprechen.

Hier lösen wir den Professor aus u. gehen in ein kleines Lokal, um uns hier über alles zu unterhalten!



Ich war dabei, als die Anführerin der deutschen Expedition, diese Gräfin von Hagenhild, davon geredet hat, mit dem Drachenaugen eine Karte in einem Berliner Museum untersuchen zu wollen.



Sie wollen nach Berlin fahren? In die Höhle des Löwen?

Nach diesem Gespräch sind wir sicher, dass die Lösung im Berlin zu finden ist u. wir dort hin fahren müssen.  
Zuerst müssen wir aber in den Antiquitätenladen u. das Auge holen.



Hier, das ist es. Sehen Sie, unversehrt und funkelnd, wie an dem Tag, als wir es gefunden haben.

In dem Moment, als uns der Professor das Auge geben will,  
überstürzen sich die Ereignisse!



Zwei Männer erscheinen im Eingang u. eröffnen sofort das Feuer.  
Wir können in Deckung gehen, aber der Professor wird  
schwer getroffen.



Ein Mann kommt in den Laden, nimmt das Auge mit u. beide  
Männer verschwinden.



Nun ... nun liegt es ... allein an Ihnen, zu verhindern ... dass die Nazis nach Shambala gelangen.

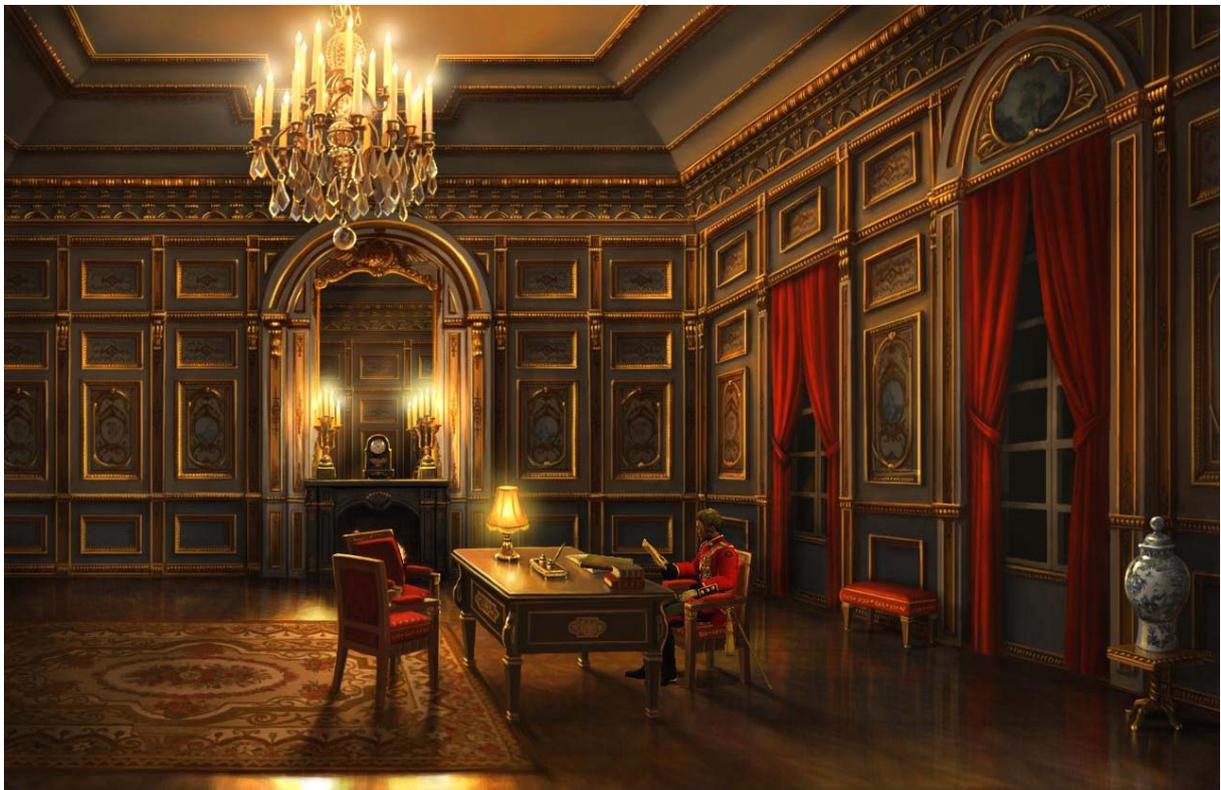
Wir beugen uns über den Professor, er wechselt noch einige Worte mit uns u. verstirbt!

**Inzwischen in Hongkong**



Deutsche Soldaten haben uns in einem Kloster überfallen - Stopp - Richard ist immer noch dort - Stopp - Paddock hat mich befreit - Stopp - Konnte mich nach Indien durchschlagen - Stopp.

Hier erhält der Gouverneur ein Telegramm, liest u. verbrennt es sofort!



Schicken Sie Verstärkung - Stopp - Warte im Camp Hadley in Rangpur, Nordindien - Stopp - Gezeichnet: Lieutenant Thomas Finch - Stopp.



Und wir machen uns auf die lange Reise nach Berlin.

**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 4 – In der Höhle des Löwen**