



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

Kapitel 6, Lösungshilfe © by Locke

„Das Auge des Tigers“



Geschafft. Hier endet die Straße, und dieses Dorf soll die letzte Siedlung sein. Ansonsten kommt in dieser Richtung nur noch undurchdringlicher Dschungel.

Der Kommandeur der hiesigen Truppen hat uns bis hier her geführt u. nun müssen wir versuchen einen einheimischen Führer, der uns bei der Suche nach dem Tempel der Hüter helfen kann.

Aber was ist hier passiert, das Dorf scheint vor kurzem verlassen worden sein, u. was bedeuten die Blutspuren im Sand?

Wir rufen laut, aber erhalten keine Antwort!



Was mag die Bewohner vertrieben haben, überlegen wir u. sehen uns überall um!

Wir nehmen ein **Schilfbündel**, ein **Bambusrohr**, ein **weißes Tuch** mit, untersuchen die Blutspuren u. nehmen einige **Hühnerfedern** mit.

Nun heben wir noch einige **Tonscherben** auf, nehmen den **beschädigten Tonkrug** mit, stecken den **alten Bastkorb** ein, schauen uns die kleine Ziege an u. wollen das Dorf verlassen.



Da hören wir die Stimme eines alten Mannes, gehen hin u. unterhalten uns mit ihm.

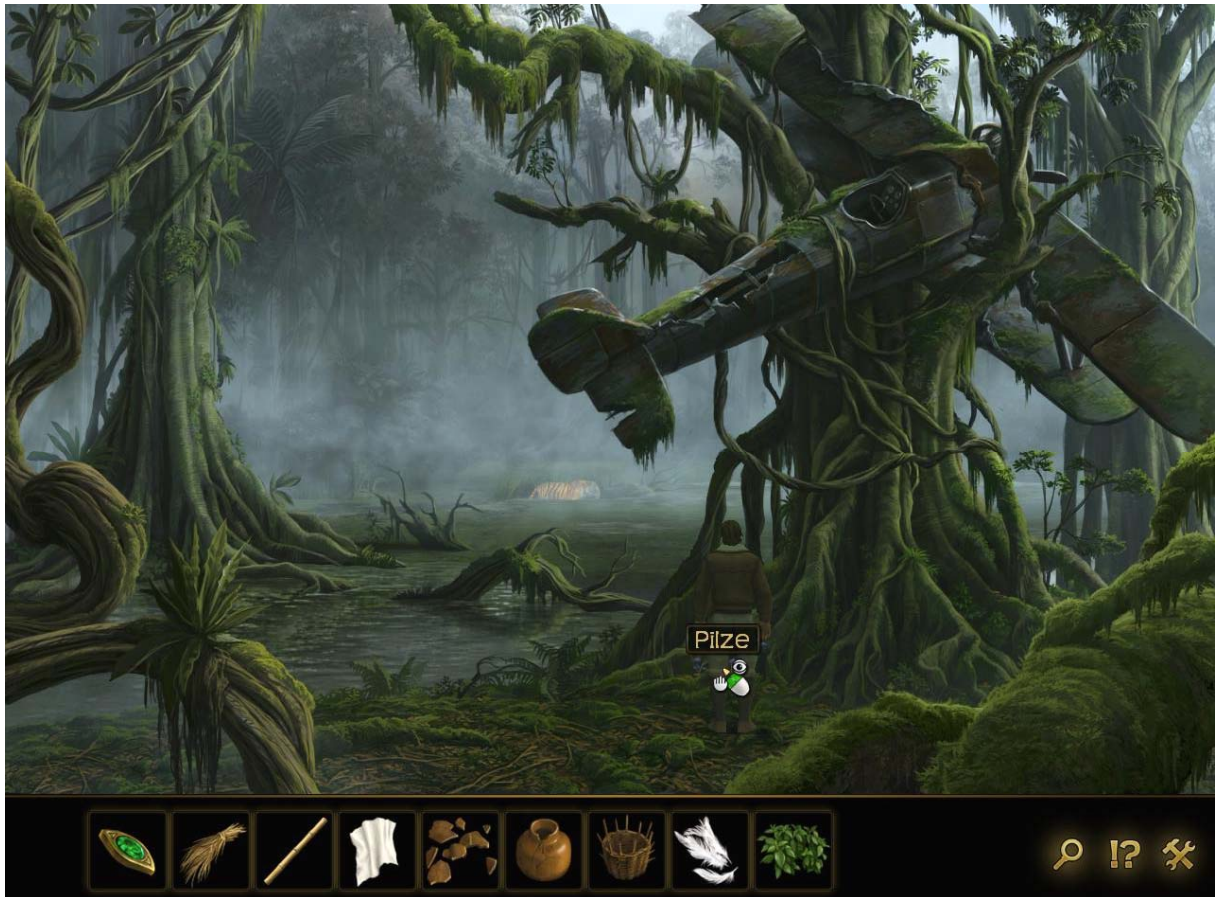


Hast du den Menschenfresser vergessen? Dir mag er keine Angst einflößen, aber ich verlasse das Haus nicht, solange sich das Biest noch hier herumtreibt.

Er erzählt uns von einem menschenfressenden Tiger u. dass die restlichen Dorfbewohner deshalb verschwunden sind.
Wir sprechen ihn auf den alten Tempel an u. er verspricht, ihn uns zu zeigen, wenn denn der Tiger verschwunden ist.
Todesmutig marschieren wir in den Dschungel u. sehen einen verletzten Tiger!



Wie auch immer, ich sollte vorsichtig sein und den Tiger tunlichst nicht auf mich aufmerksam machen. Gerade verletzte Tiere können äußerst aggressiv reagieren.



Nun sammeln wir **duftende Kräuter**, einige **Pilze** u. bemerken ein Flugzeugwrack im Baum.

Nun schauen wir in unseren Bastkorb u. finden **zwei glatte Steine**. Mit Hilfe der Tonscherben zerlegen wir den Korb u. erhalten so eine **dünne Bastschnur** u. einige **dünne Holzstäbe**.

Nun binden wir eine Tonscherbe auf die Holzstäbe, Hühnerfedern an das andere Ende u. sind stolzer Besitzer eines **Pfeils**.

Jetzt gehen wir wieder ins Dorf zurück u. stellen dem alten Mann einige Fragen über die Pilze u. die schwarzen Steine.

Er klärt uns auf, dass es sich bei den schwarzen Steinen um **Feuersteine** handelt, die Pilze ein starkes **Beruhigungsmittel** enthalten!

Es wird, je nach Stärke, bei der Operation von kleineren Haustieren eingesetzt, kann aber auch einen ausgewachsenen Büffel betäuben!

Softwareservice Kratz

<http://www.gamepad.de>



Mit Hilfe des Schilfbündels u. der Feuersteine bringen wir die Feuerstelle wieder in Gang.

Nun legen wir die Pilze in den Tonkrug, stellen ihn aufs Feuer, kochen die Pilze u. nehmen mit dem Tuch den Tonkrug vom Feuer.

Nun stecken wir die Pfeilspitze in die Masse, dann in das Bambusrohr u. fertig ist das perfekte **Blasrohr**.

Jetzt benötigen wir nur noch einen „Lockvogel“ für den Tiger!



Dafür muss das **Zicklein**, welches wir mit den Kräutern anlocken u. einfangen, erhalten.

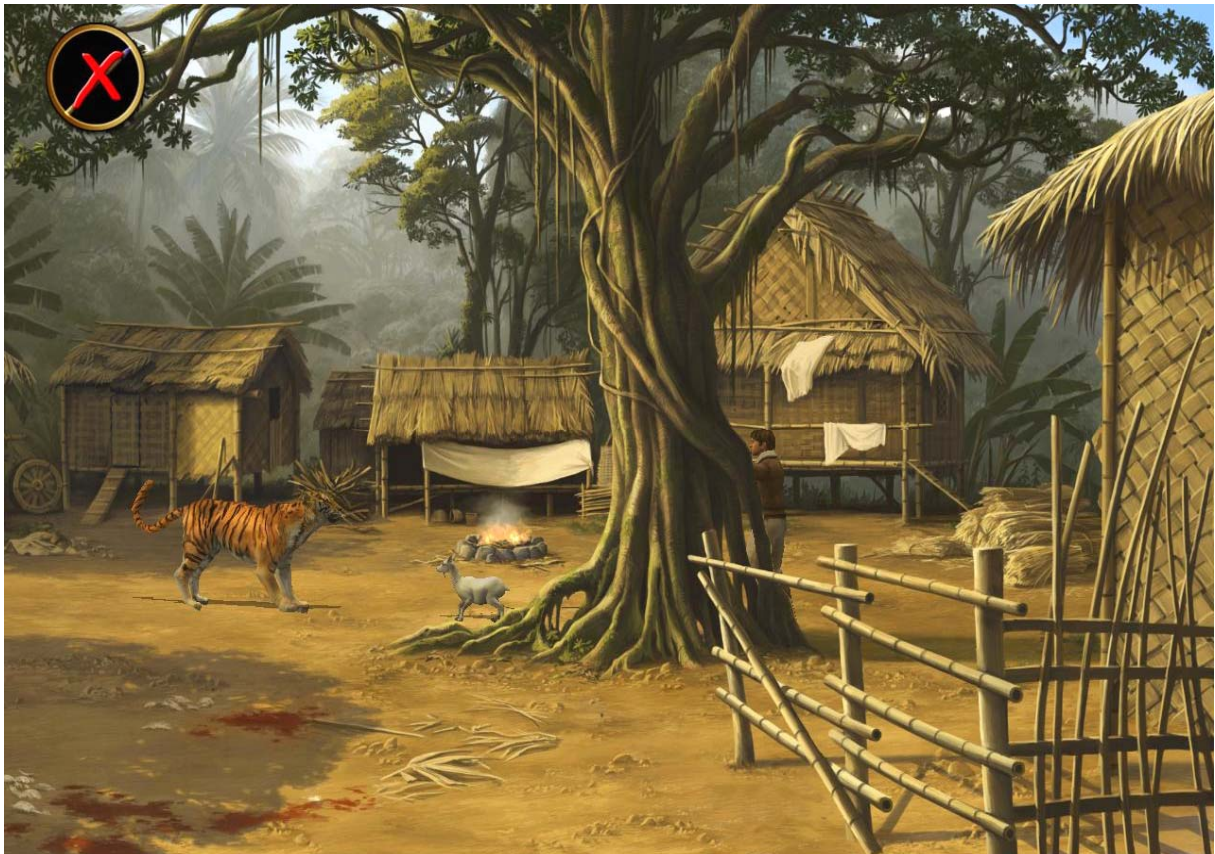


Nun legen wir ihr die Bastschnur um den Hals, binden sie an einer Baumwurzel fest u. hoffen dass ihr ängstliches Meckern den Tiger anlockt.

Jetzt statten wir dem Tiger einen Besuch ab!



Wir visieren den Tiger an, pfeifen, gehen schnell ins Dorf zurück u. verstecken uns hinter dem Baum.



Der Tiger folgt uns, wir können ihn mit Hilfe des Blasrohrs betäuben
u. etwas später den Nagel aus seiner Pranke ziehen.

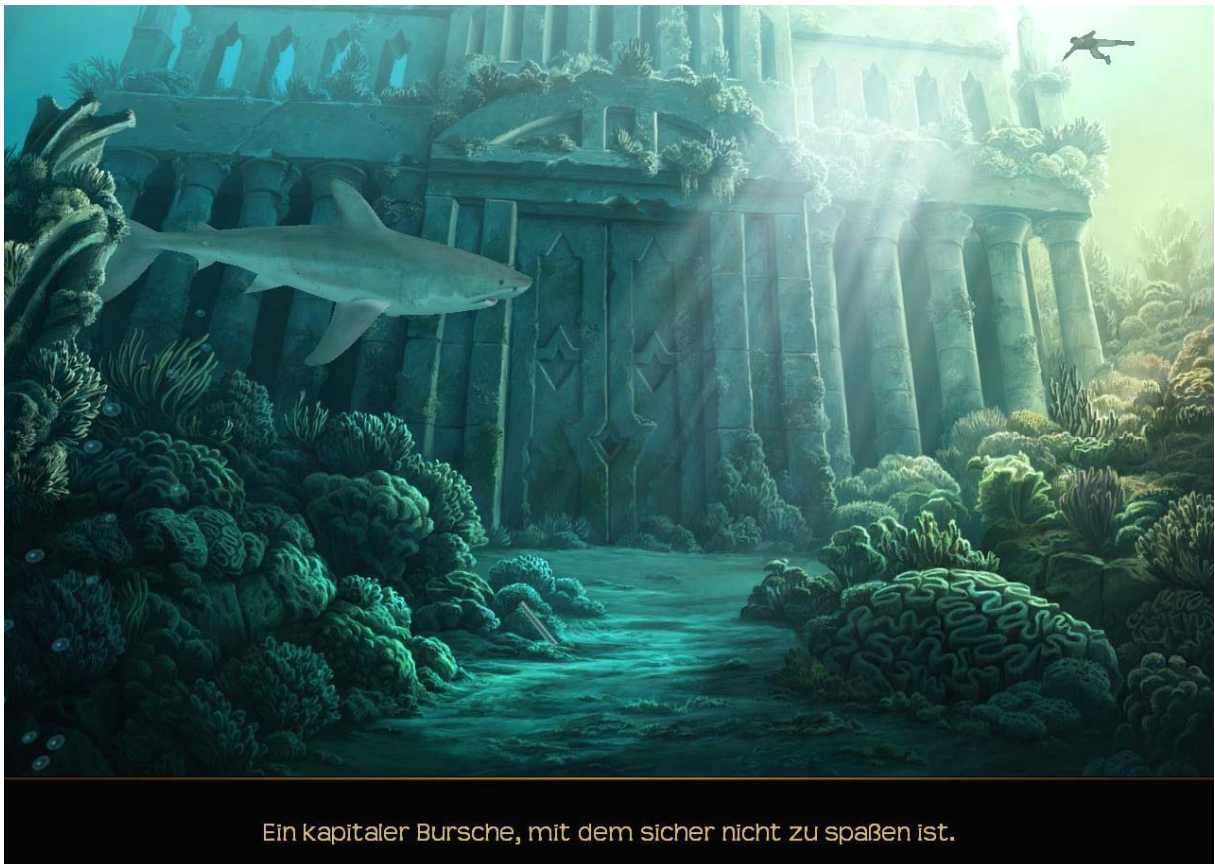


In Ordnung. Ich hol einen Karren, mit dem wir ihn auf die andere Seite des Tals fahren können.

Dann bringen wir ihn auf die andere Seite des Tales u. bekommen
zum Dank den Standort des Tempels gezeigt.



Wir schauen uns alles genau an, können aber nichts machen u. starten zu einem Tauchgang.



Ein kapitaler Bursche, mit dem sicher nicht zu spaßen ist.

Hier dreht ein kapitaler Hai seine Runden, u. so lange der hier ist, können wir uns den Tempel nicht näher ansehen!
Wir verlassen das feuchte Element, füllen den **Krug mit Wasser**, gehen zum Tigersee u. klettern den Baum hoch.



Nun schauen wir, ob das alte Flugzeugwrack noch etwas Brauchbares zu bieten hat.

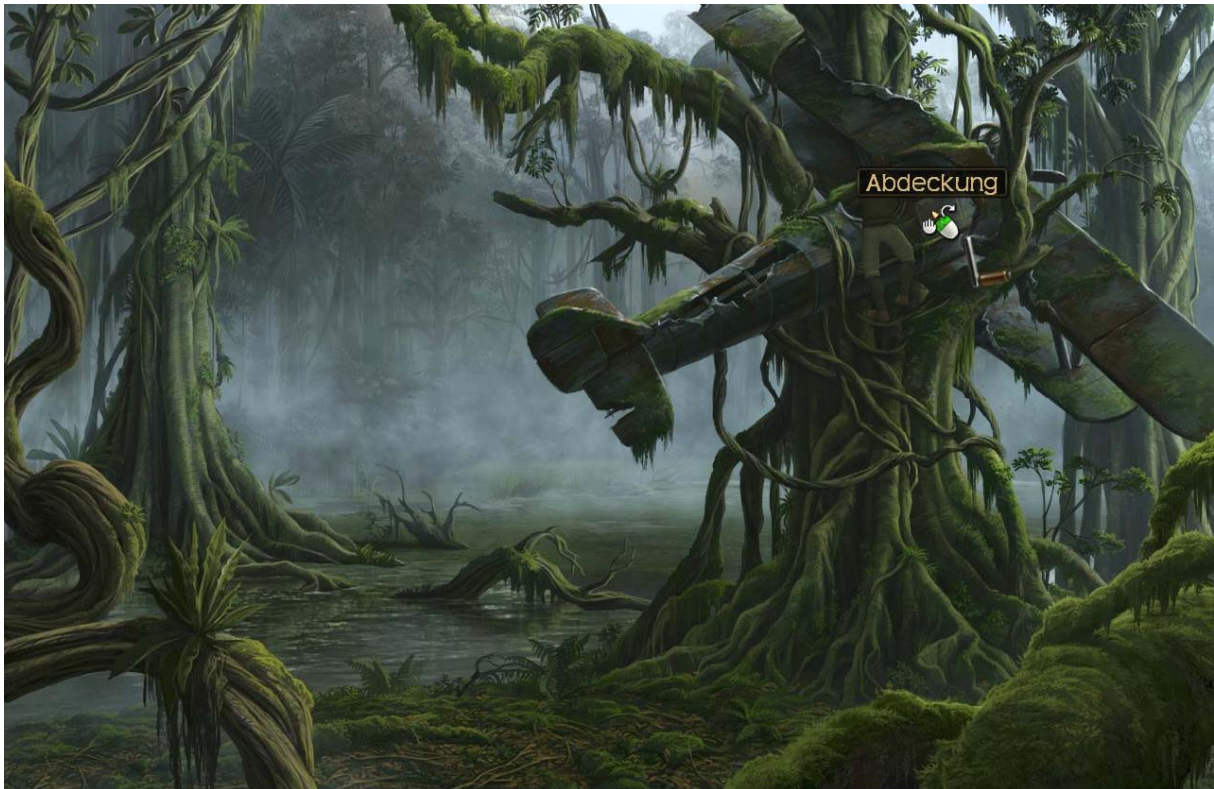
Hat es, bis auf einen **alten Pappkarton**, nicht!

Wir packen ihn aus u. können ein **Funkgerät** unser Eigen nennen!



Ein Funkgerät mit handbetriebenem Generator. Man erzeugt Strom, indem man diese kleine Kurbel an der Seite dreht.

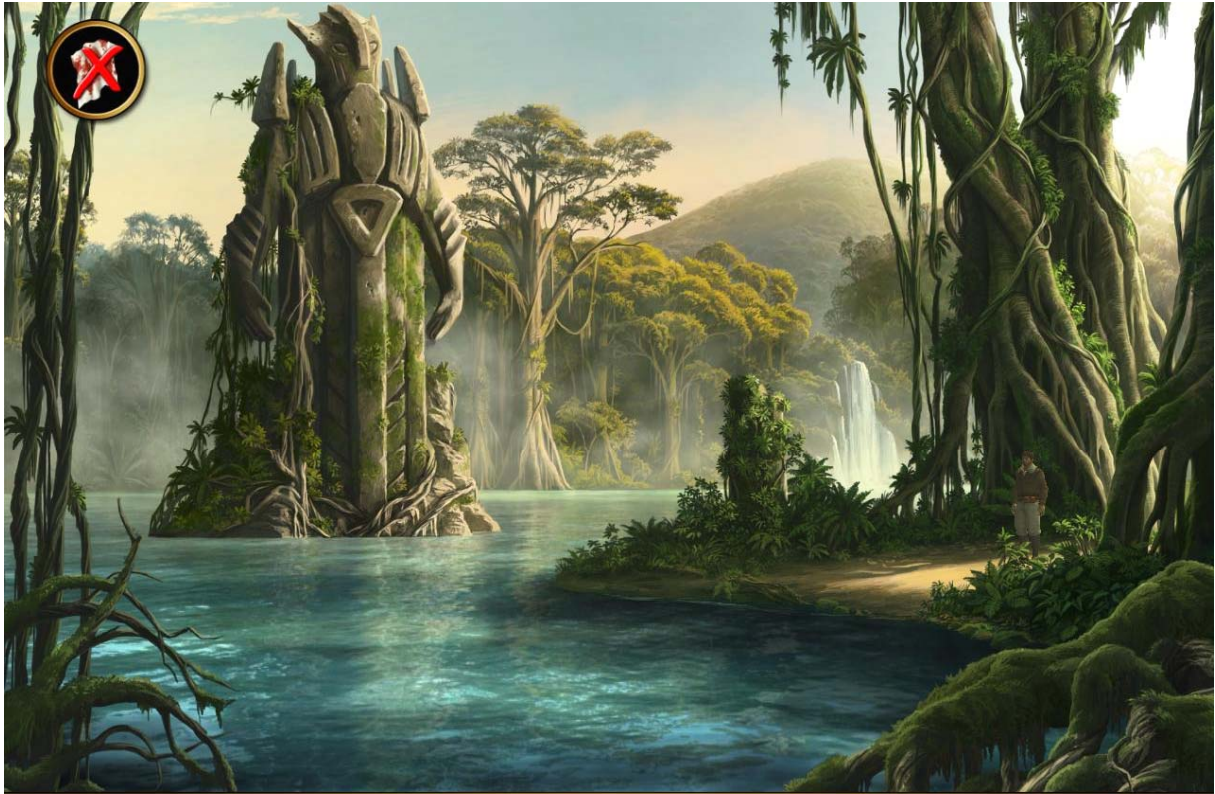
Wir schauen es an u. haben gleich die **Kurbel** in der Hand.



Mit dieser entfernen wir die Motorabdeckung, erbeuten ein **langes Kabel**, verbinden es mit den Kontakten des Funkgerätes, klettern vom Baum u. gehen zurück ins Dorf.

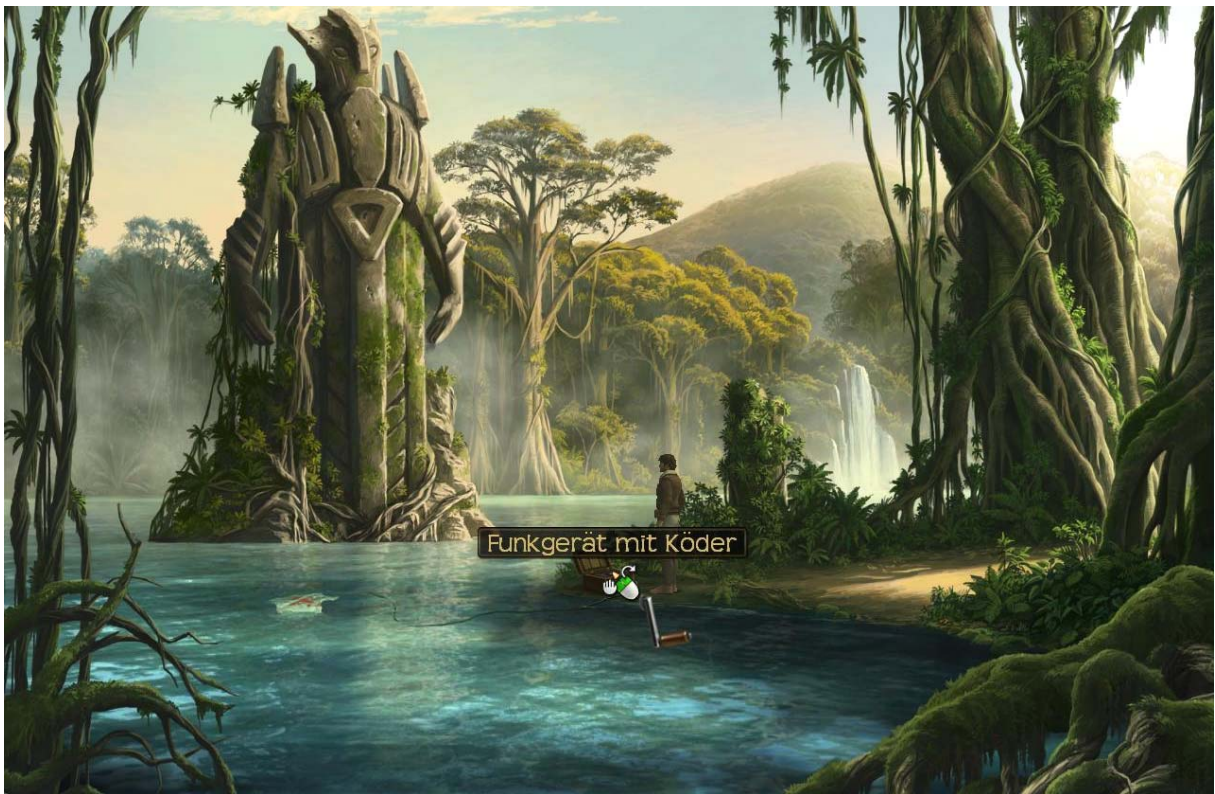


Hier kippen wir das Wasser auf den Blutfleck, weichen ihn auf u. wenden den Lappen darauf an.
Mit diesem blutigen u. **stinkenden Lappen** statten wir dem Hai einen Besuch ab.



Ich knote den blutverschmierten Lappen an das lose Ende des langen Kabels.

Wir knoten den Lappen an das lose Kabelende des Funkgeräts u. stellen es ans Ufer.

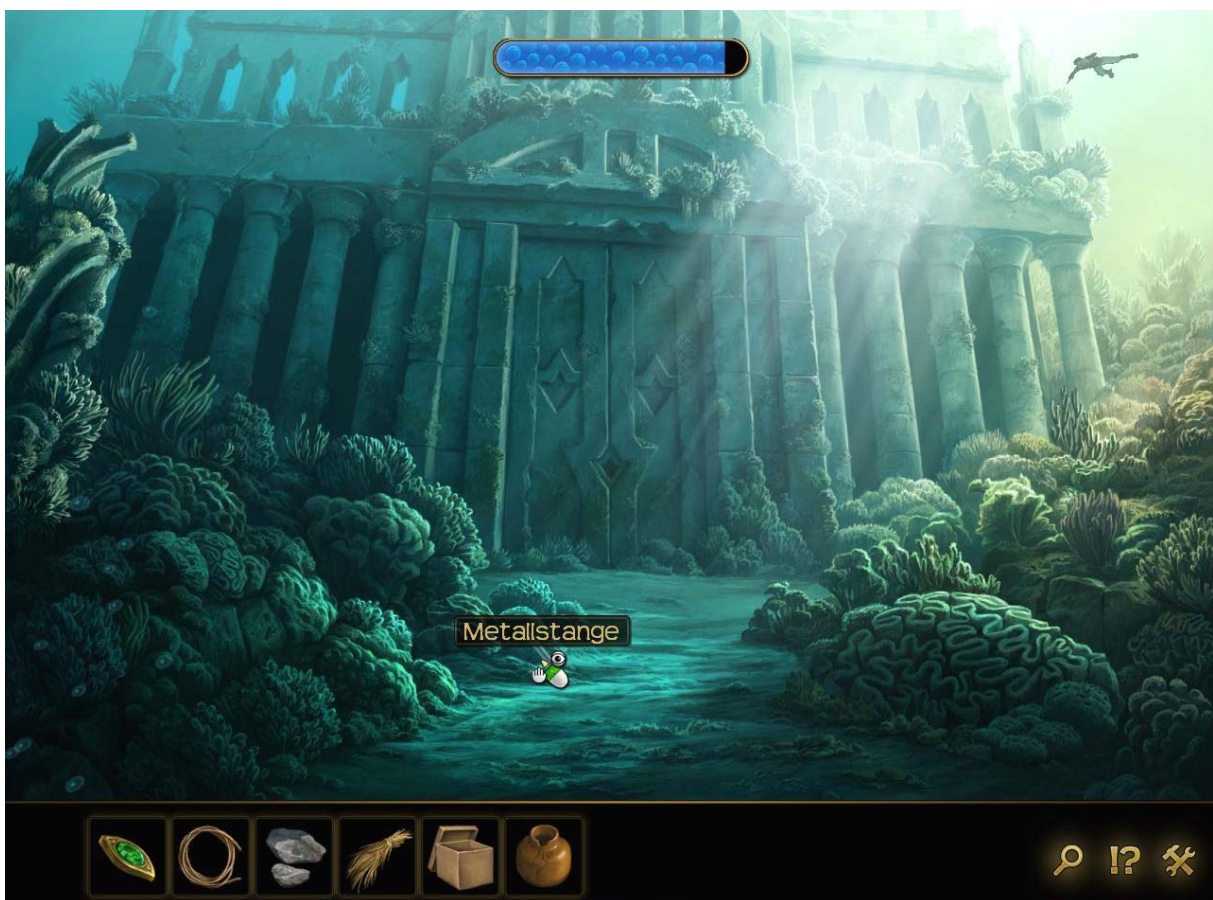


Nun nehmen wir die Kurbel, schließen sie an, drehen u. hoffen dass das Gerät noch funktioniert!

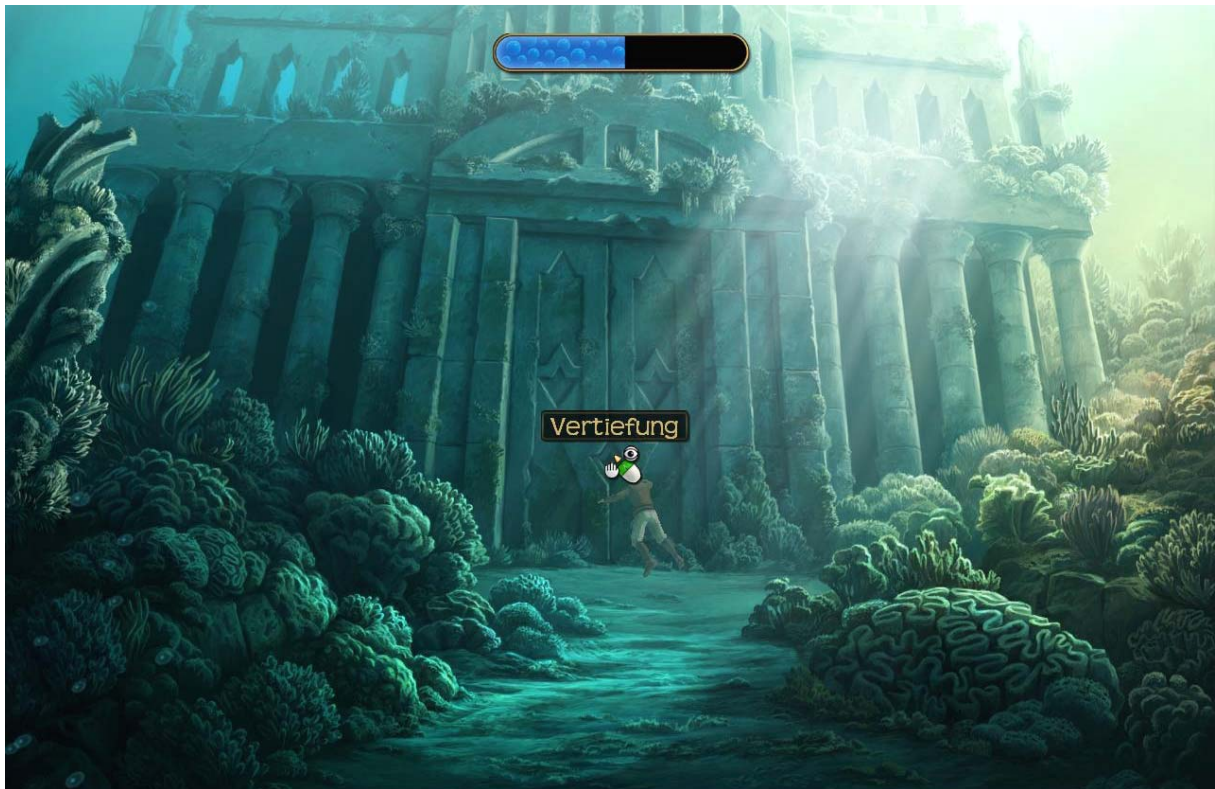
Es funktioniert!



Der Hai macht ne Fliege u. wir können ungestört tauchen.
Beim ersten Tauchgang erbeuten wir eine **Metallstange**.



Nun tauchen wir ein zweites Mal u. schauen uns das Tor u. die
Vertiefung **genau** an (Rechtsklick!).

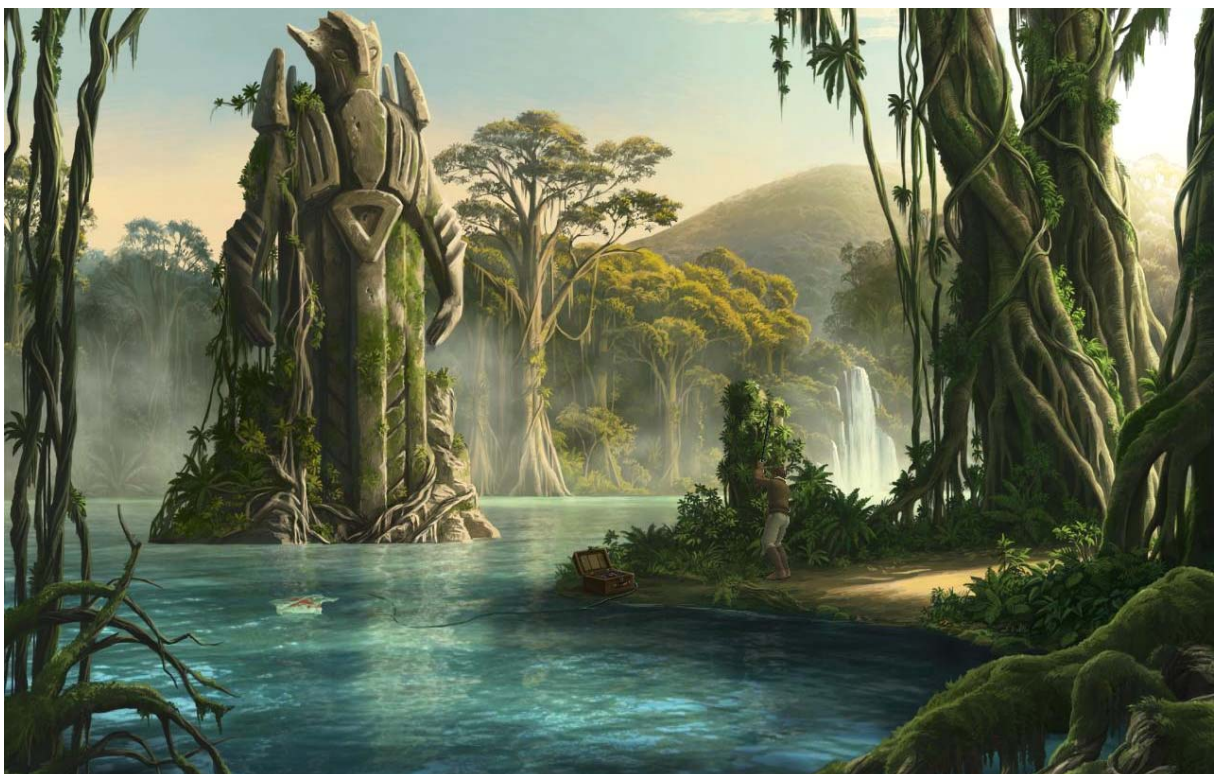


Eine gezackte Vertiefung.

Die Vertiefung ist nicht sehr groß, ich kann mit meinen Fingern das Innere abtasten.

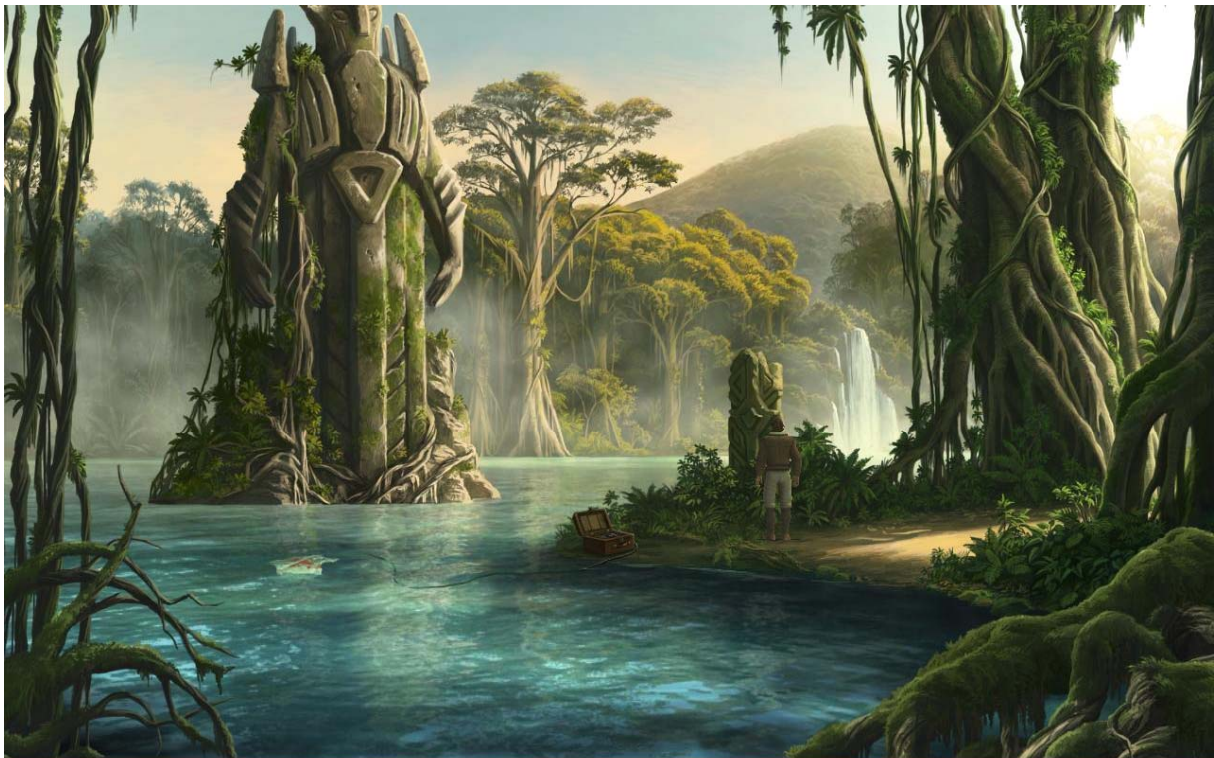
Hinten scheint eine Art Mechanismus zu sein.

Wir tauchen wieder auf u. schlagen mit der Metallstange die Schlingpflanzen von der Steinsäule ab.





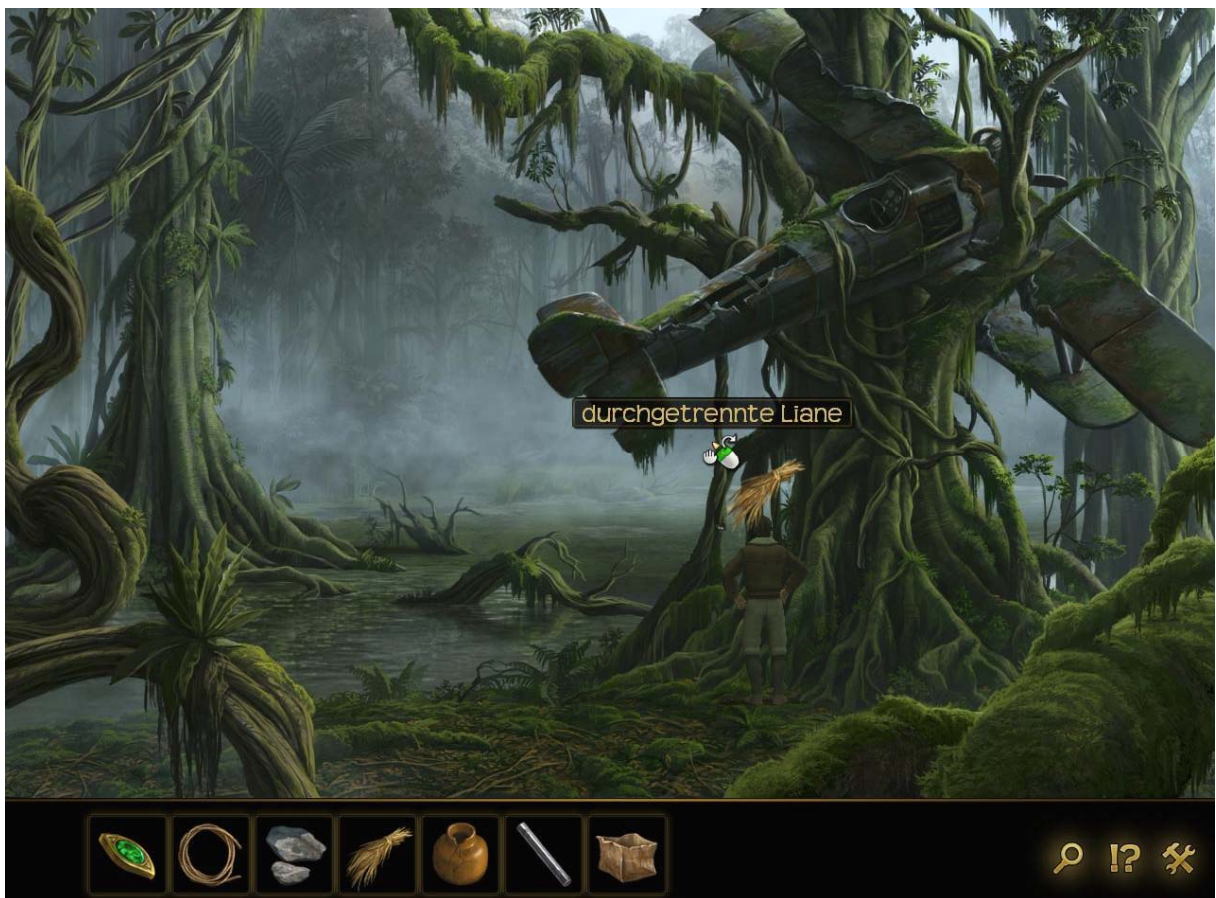
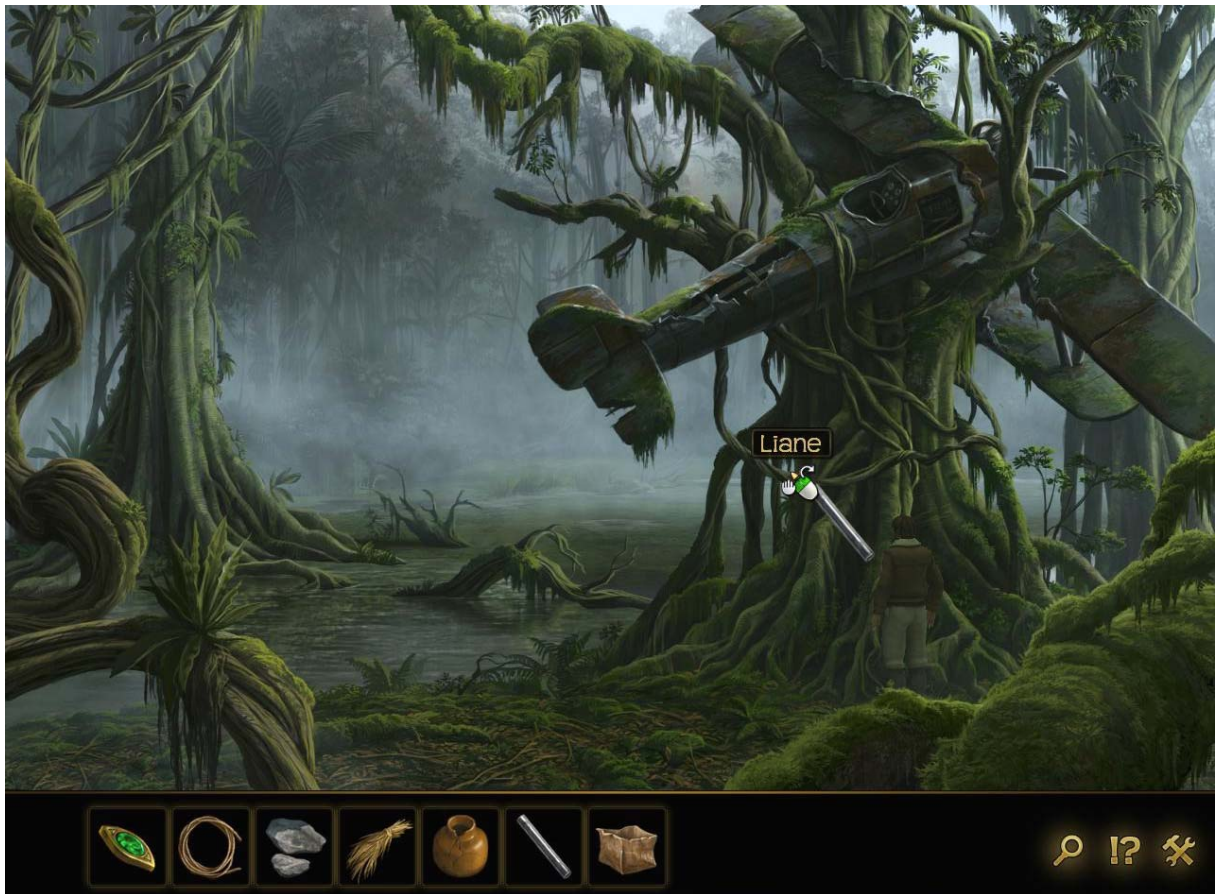
Das Relief wurde aus dem harten Stein der Säule gehauen. Ich bekomme das niemals ab, ohne es zu zerstören.



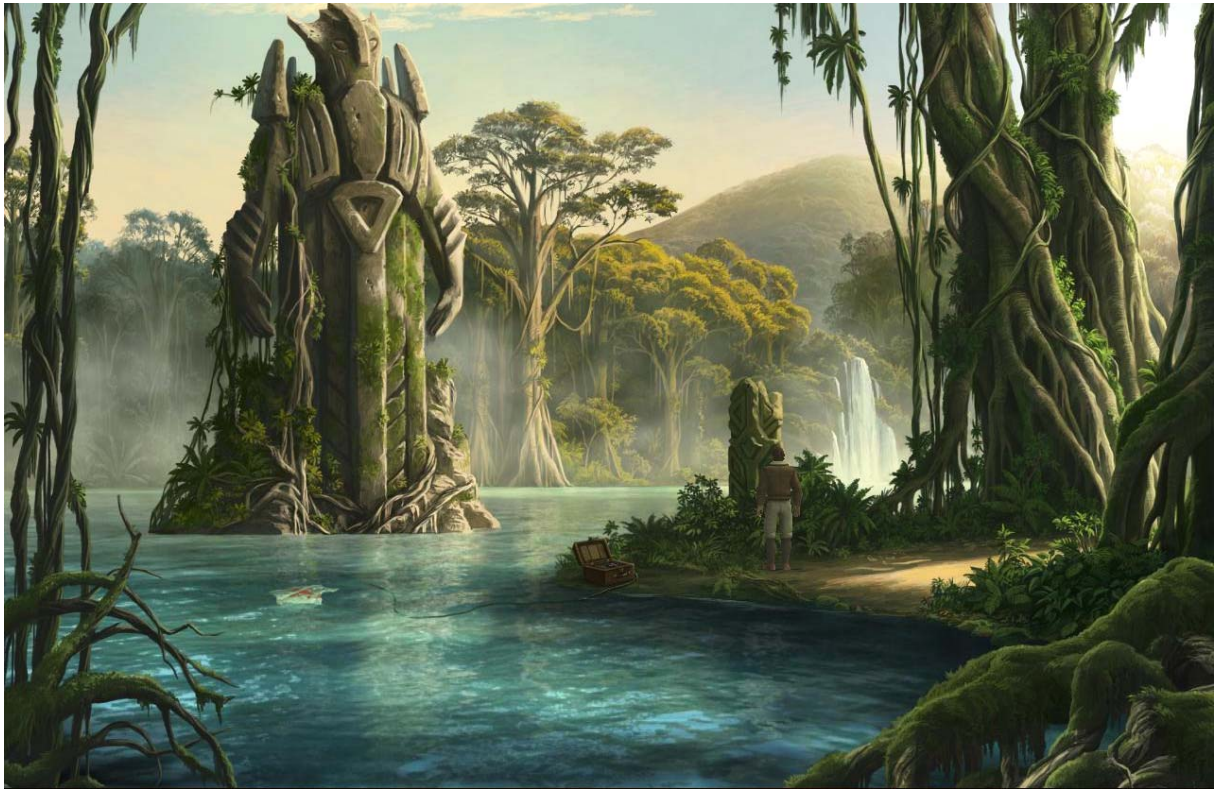
Auf dieser Steinsäule ist ein kleines Relief zu erkennen.

Nun schauen wir uns die Statue genau an, erkennen ein kleines Relief u. stellen fest, dass es der Vertiefung, die wir am Tor gesehen haben, ähnelt!

Nun weichen wir den Pappkarton in der Lagune ein, gehen zum Flugzeugwrack u. zertrennen die dicke Liane mit dem Metallstab.



Nun wenden wir unser Schilfbündel auf die durchtrennte Liane an, es saugt sich mit **Pflanzenöl** voll u. wir gehen wieder zurück.



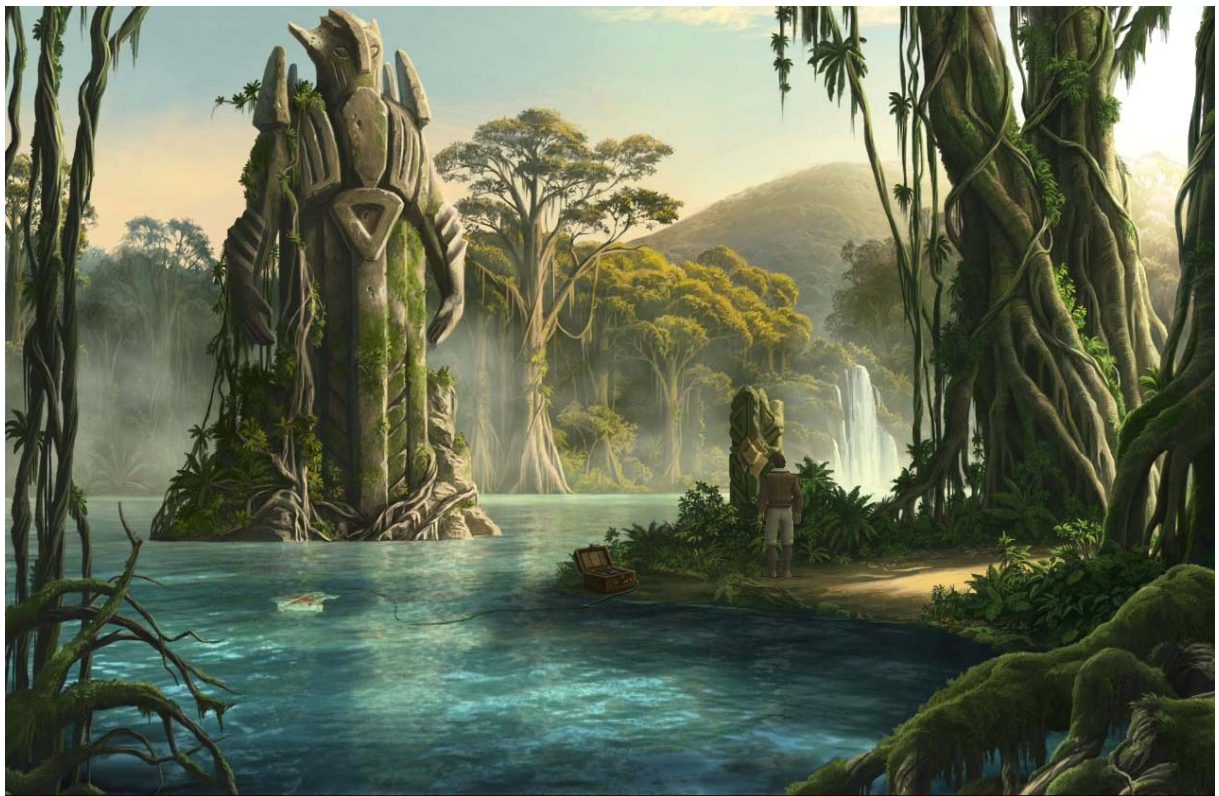
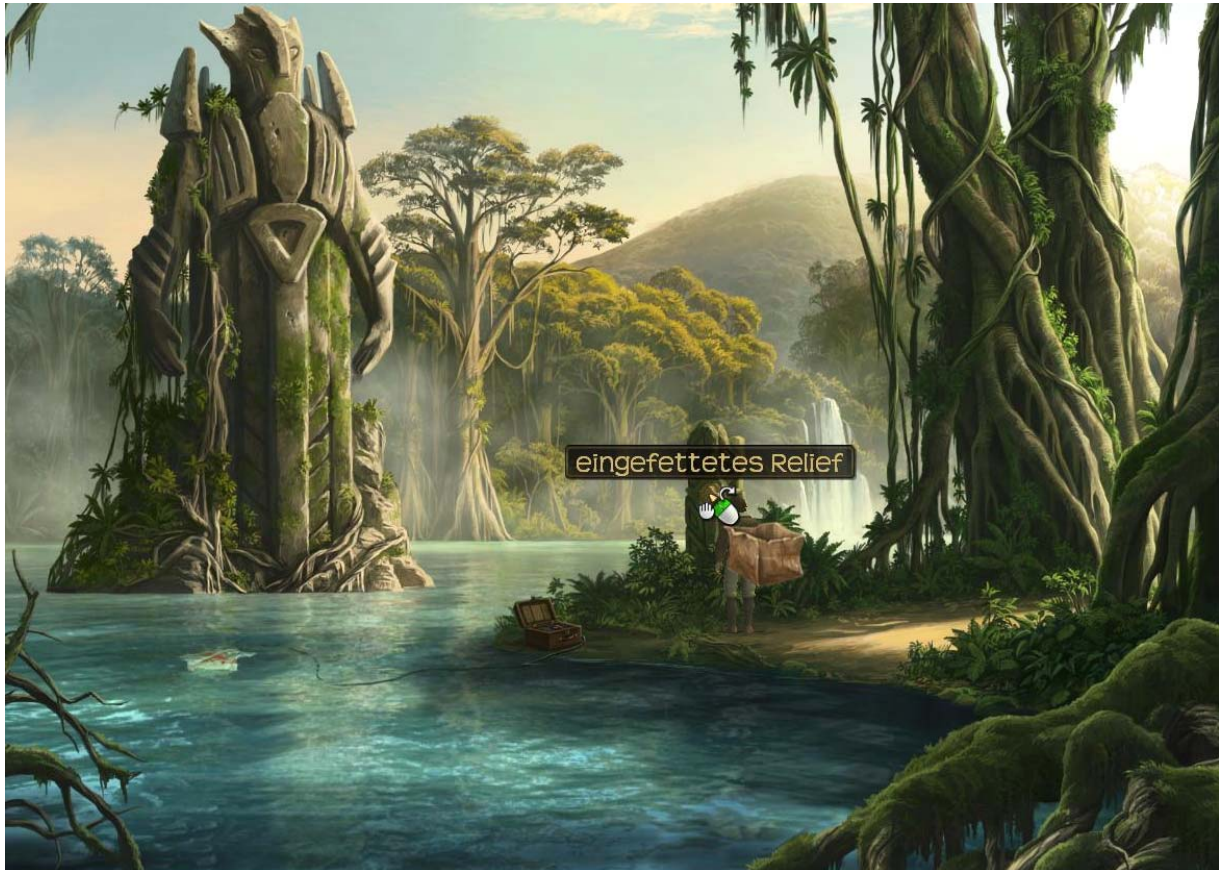
Was für beanspruchte Männerhaut gut ist, kann auch einem verwitterten Stein nicht schaden. Ich öle das Relief mal ein.

Nun wenden wir das ölgetränkte Schilfbündel auf das Relief an u. schauen es nochmals an.



Ich hab das Relief mit dem Pflanzenöl eingestrichen.

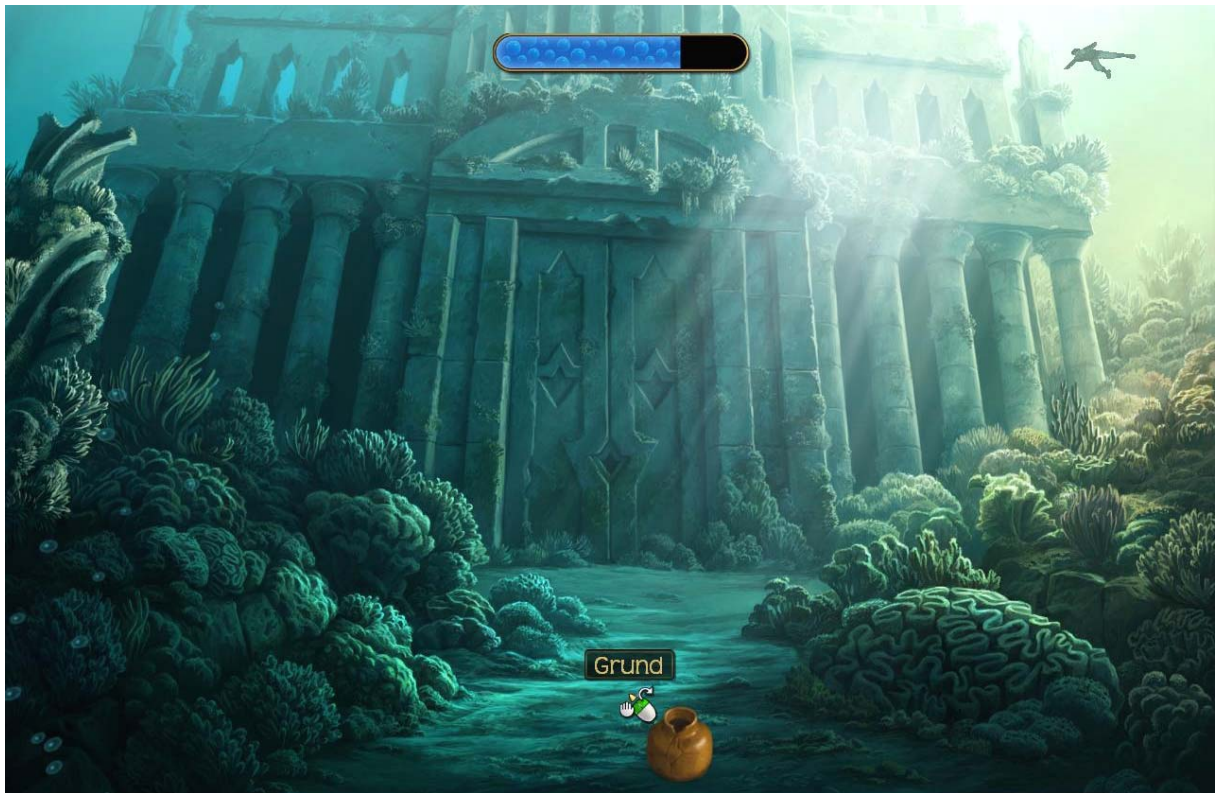
Jetzt wenden wir den durchfeuchteten Karton auf das Relief an.



Die feuchte Pappe passt sich unter festem Druck genau dem Relief an, und dank dem Pflanzenöl lässt sich die Pappform nach dem Trocknen problemlos wieder lösen.

Nun lösen wir vorsichtig den Karton wieder ab und haben einen
Pappabdruck des Reliefs.

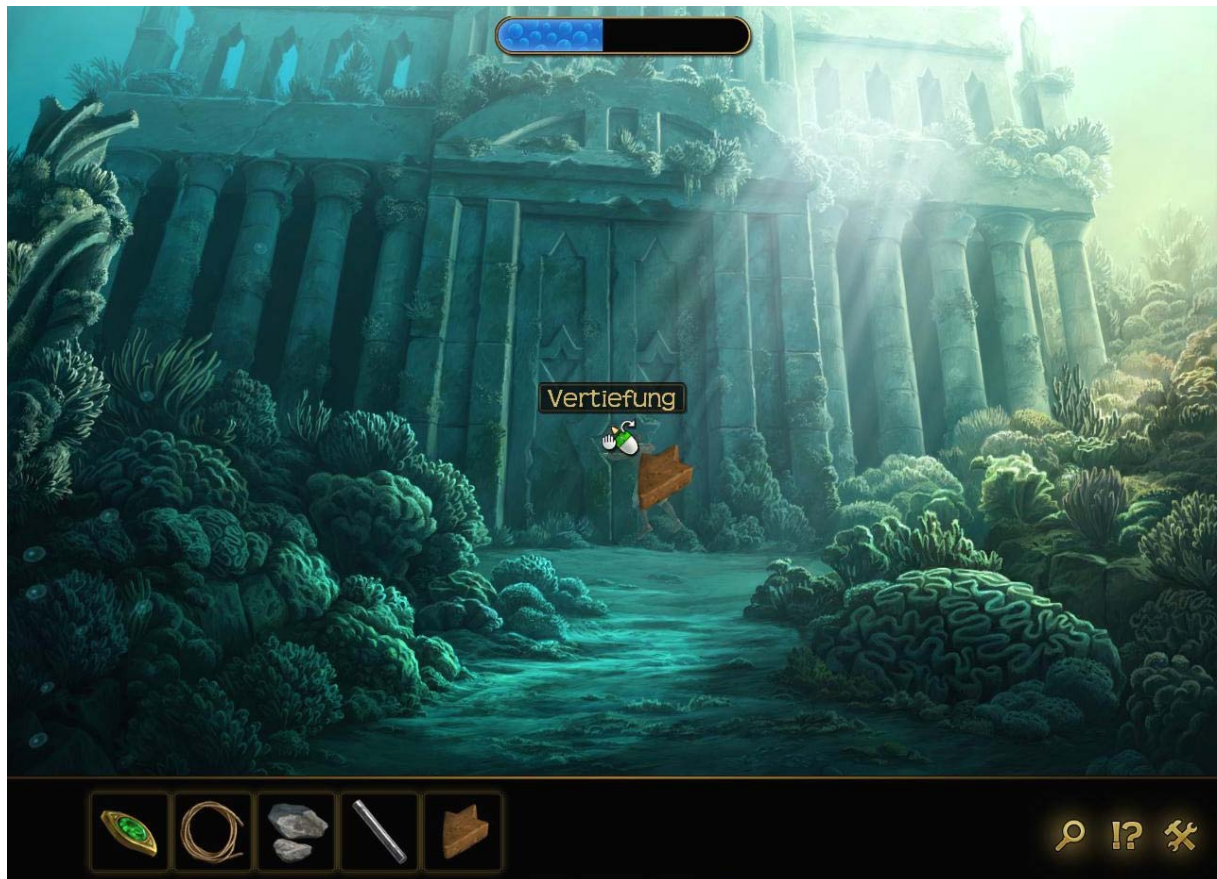
Nun starten wir einen weiteren Tauchgang u. füllen uns etwas
weichen Schlamm/Ton in den Krug.



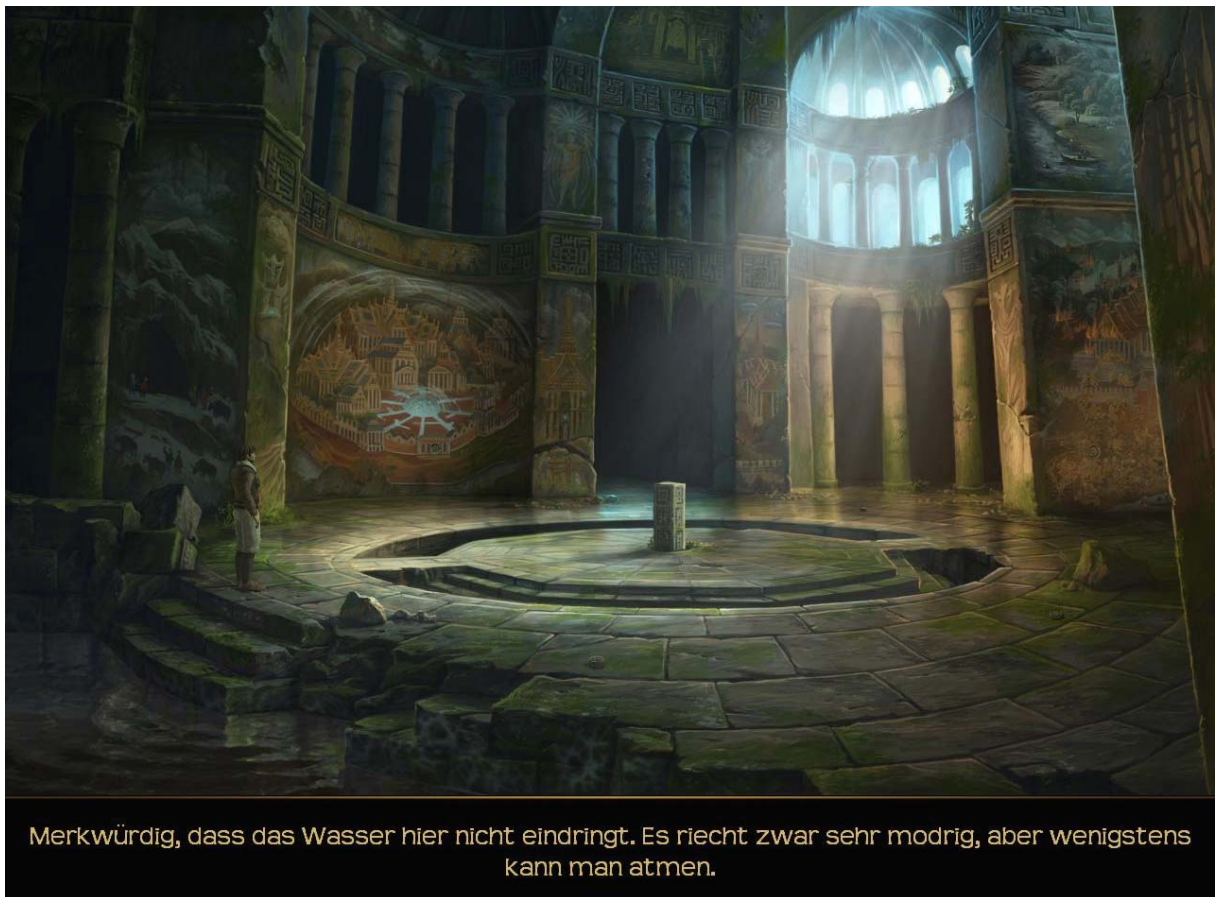
Wir tauchen wieder auf, füllen den weichen Ton in die Pappform u. gehen ins Dorf.



Hier legen wir die gefüllte Pappform ins Feuer, warten 45 min. u. holen dann, mit Hilfe der Metallstange, die fertige **Form** heraus. Damit gehen wir zur Lagune u. starten einen weiteren Tauchgang.

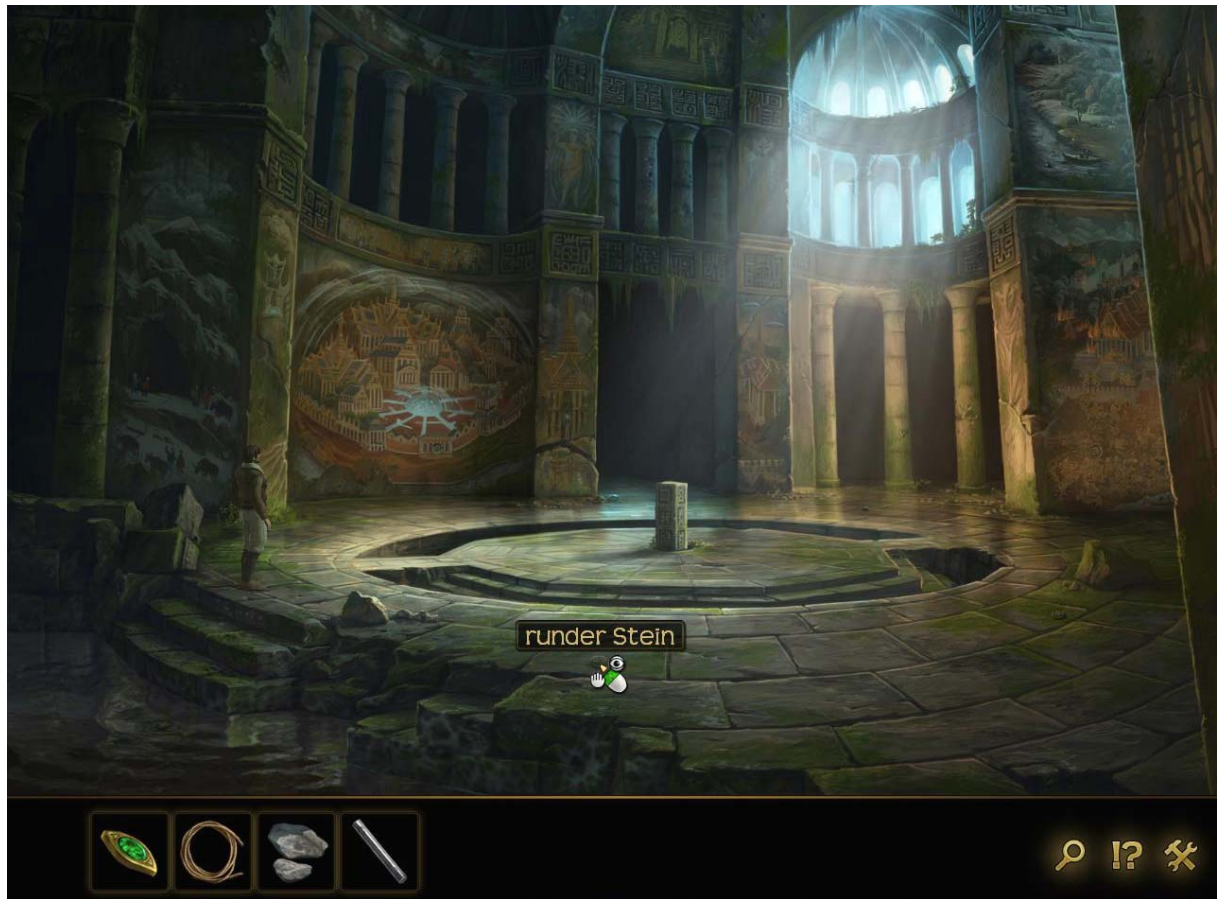


Wir wenden die Form auf die Vertiefung an, das Tor öffnet sich u. staunend sehen wir uns um.

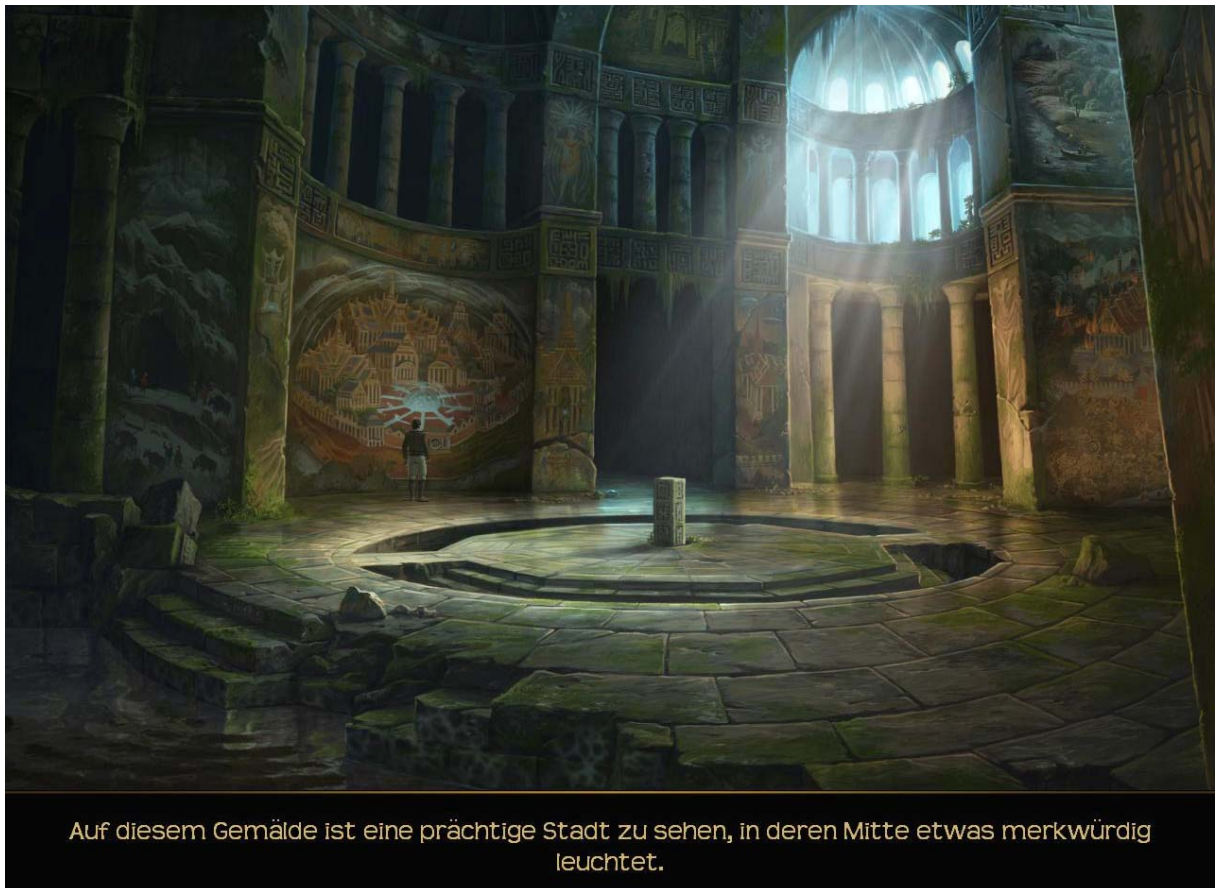


Merkwürdig, dass das Wasser hier nicht eindringt. Es riecht zwar sehr modrig, aber wenigstens kann man atmen.

Auf dem Boden liegen **drei runde Steine**, die wir einsammeln.

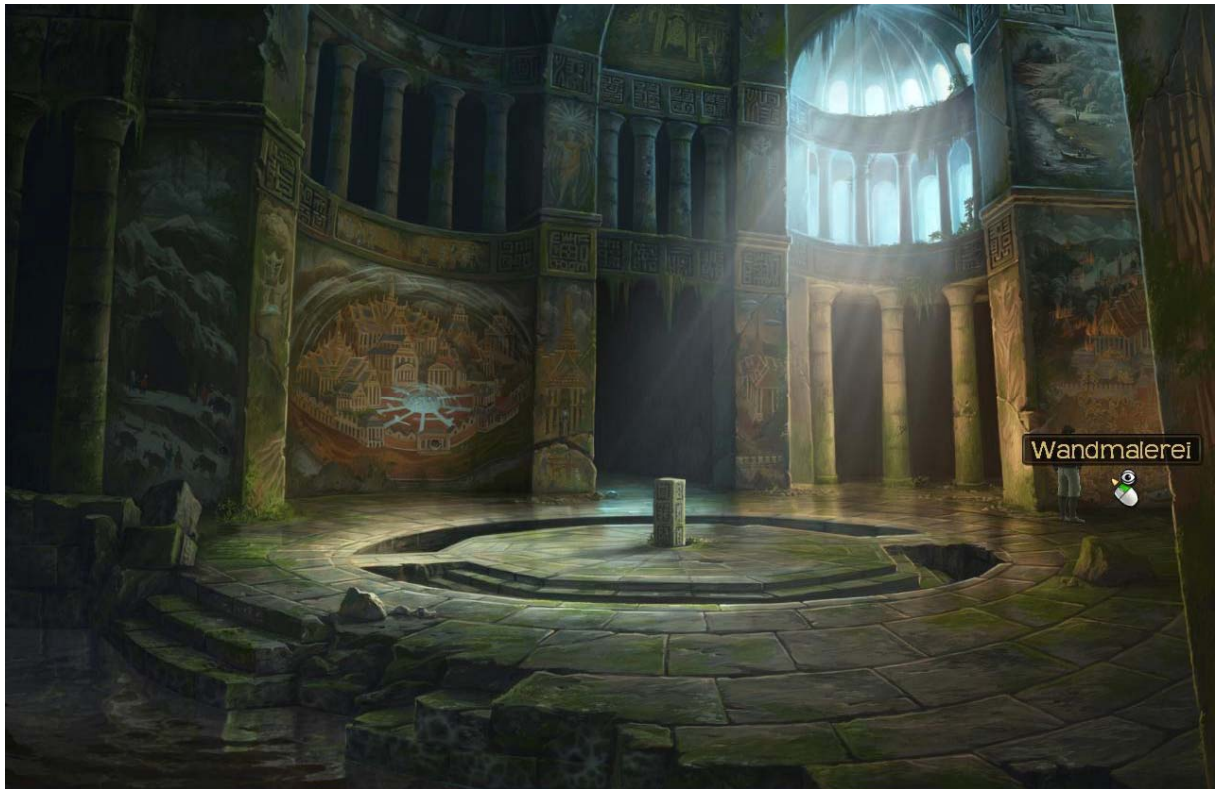


Nun schauen wir uns die schönen Wandmalereien an u. finden einen **vierten runden Stein**.



Auf diesem Gemälde ist eine prächtige Stadt zu sehen, in deren Mitte etwas merkwürdig leuchtet.

Im linken Gemälde finden wir den **fünften runden Stein**.



Nun schauen wir uns weiter um, bewundern die Kuppel u. die anderen Wandmalereien.
Im rechten Gemälde finden wir den **sechsten runden Stein** u. schauen uns die Stele an.



Was haben wir denn hier? Sechs kreisrunde Vertiefungen, die um ein Symbol herum angeordnet sind.



Wir legen unsere runden Steine in die Öffnungen, eine Sperre löst sich u. nun müssen wir alle Steine in die untere Position drücken!



Lösung:

2 Uhr, 12 Uhr, 10 Uhr, 6 Uhr, 4 Uhr u. 12 Uhr!

Haben wir das geschafft, öffnet sich die Mitte, wir können das **Artefakt** unser Eigen nennen, aber glücklich sind wir nicht!



Und darum führt mich mein Weg nicht nach Tibet, nicht zurück in das Kloster.

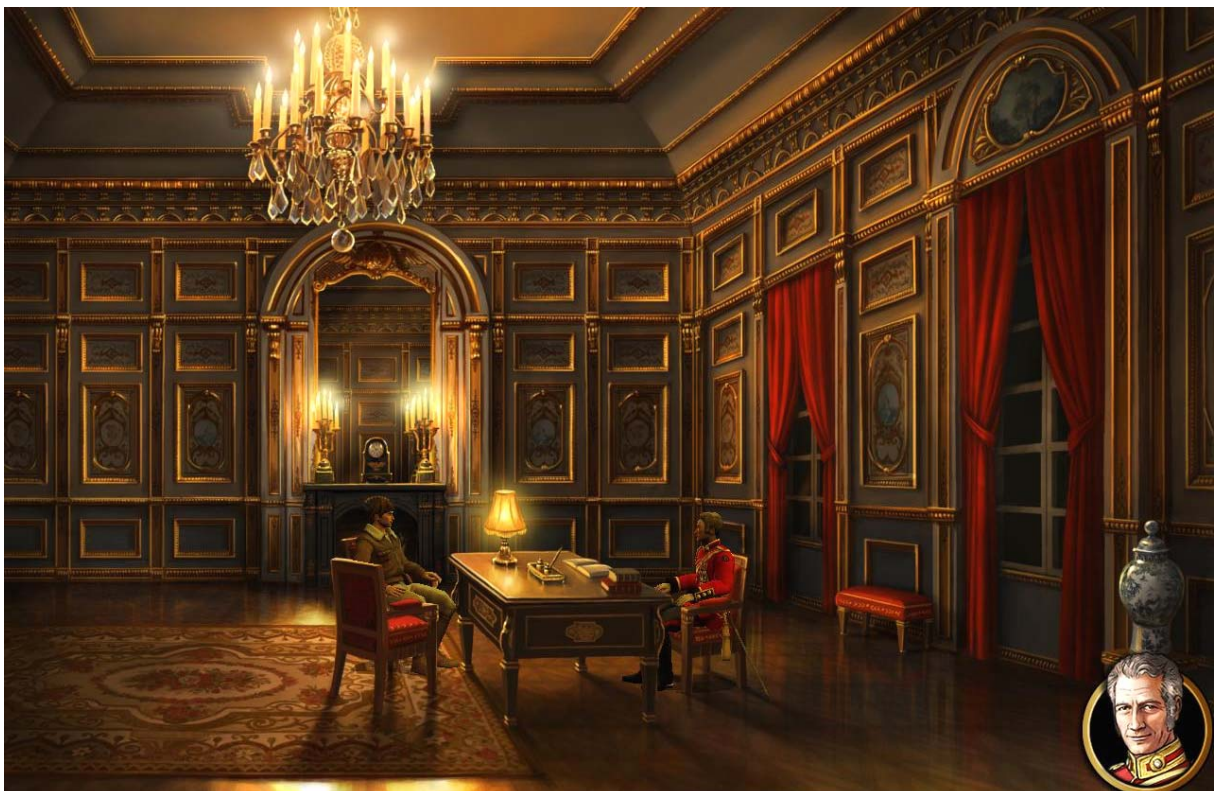
Wir gehen im Stillen die Ereignisse der letzten Zeit durch, u. kommen zum Entschluss, nicht nach Tibet sondern nach Hongkong zu reisen!



Lord Weston, ich bin zu der Überzeugung gekommen, dass wir den zweiten Portalschlüssel vernichten müssen. Es tut mir sehr leid, aber die damit verbundenen Gefahren sind einfach zu groß.



Dann habe ich mich wohl doch in Ihnen getäuscht. Ich dachte nicht, dass es Ihnen am Mut fehlt, riskante Entscheidungen zu treffen.



Aber wenn Sie das nicht können, dann muss ich eben jemand anderen bitten, die Aufgabe zu Ende zu bringen.

Nachdem wir Lord Weston unsere Entscheidung mitgeteilt haben u. er sie verständlicherweise nicht akzeptiert, präsentiert er uns seine wenig erfreuliche Option!



Ich fürchte, diese Entscheidung liegt nicht mehr in Ihren Händen, Paddock.

Danach müssen wir den feinen Herrn nach Tibet begleiten!



So sehen wir uns also wieder, Herr Paddock.

Hier erwartet uns schon die Gräfin u. es folgt eine längere Unterhaltung zwischen uns.
Da wir unsere Mitarbeit verweigern präsentiert sie uns eine schöne Überraschung, nämlich Kim, die das Lawinenunglück überlebt hat!



Geht es dir gut, Kim?

Da wir Kim nicht in Gefahr bringen möchten, sagen wir zu u.
installieren das Artefakt.
Hoffentlich war das kein Fehler!



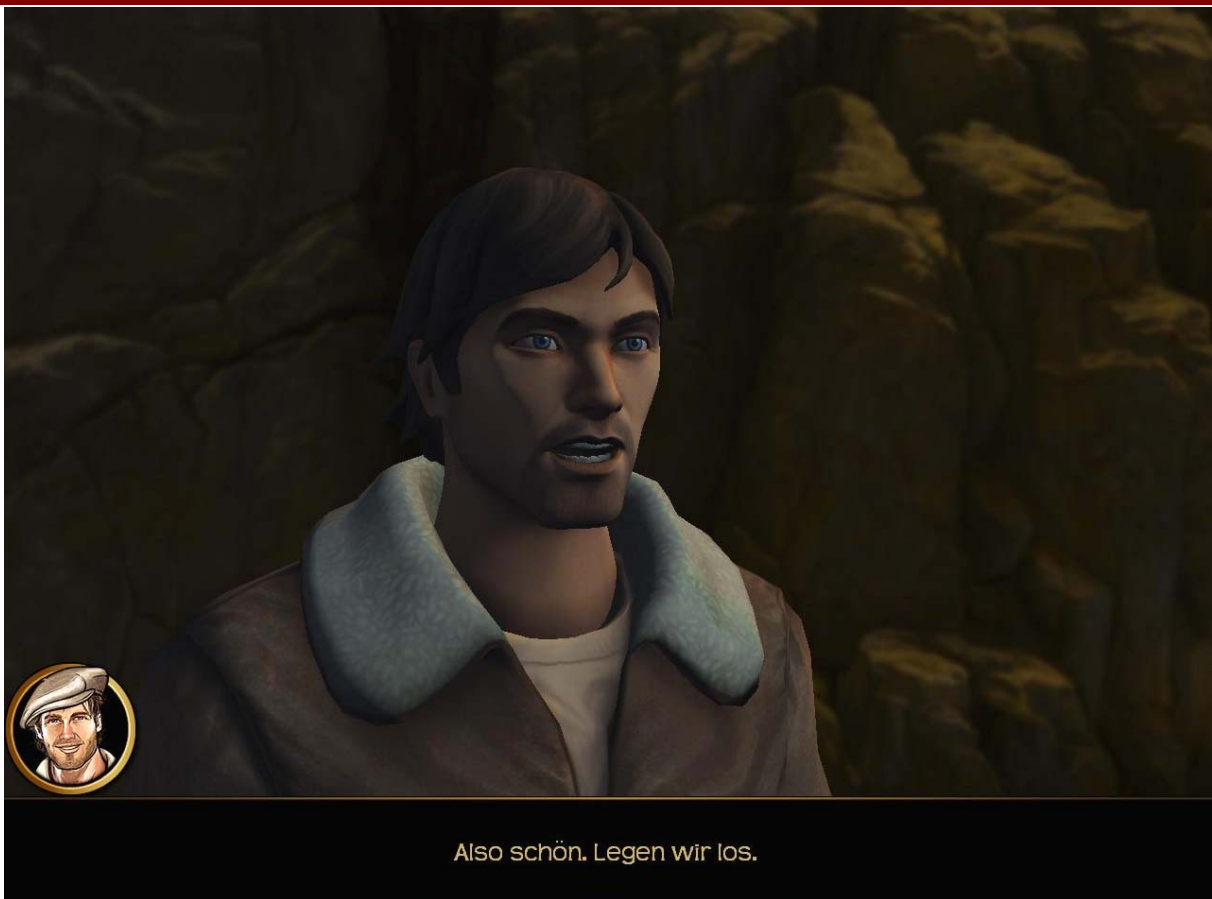


Irgendwer ruft unseren Namen, wir machen die Augen auf
u. erblicken Richard!



Die Reise scheint dich ja ganz schön mitgenommen zu haben. Natürlich bin ich es.

Wir führen ein langes Gespräch mit ihm u. kommen zu
einer Entscheidung.



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 Of

Kapitel 7 – Das Herz der Welt