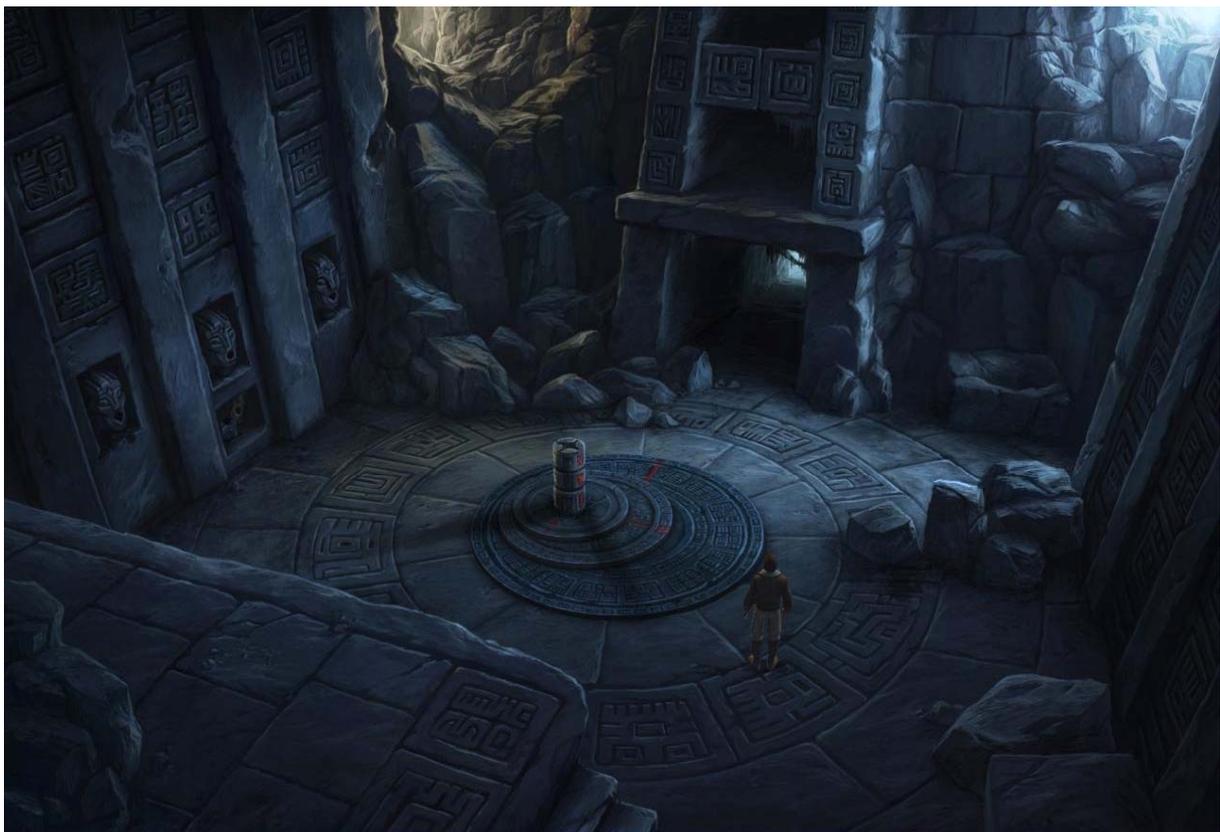




<http://lost-horizon.deepsilver.com/portal/>

Kapitel 7, Lösungshilfe © by Locke

„Das Herz der Welt“



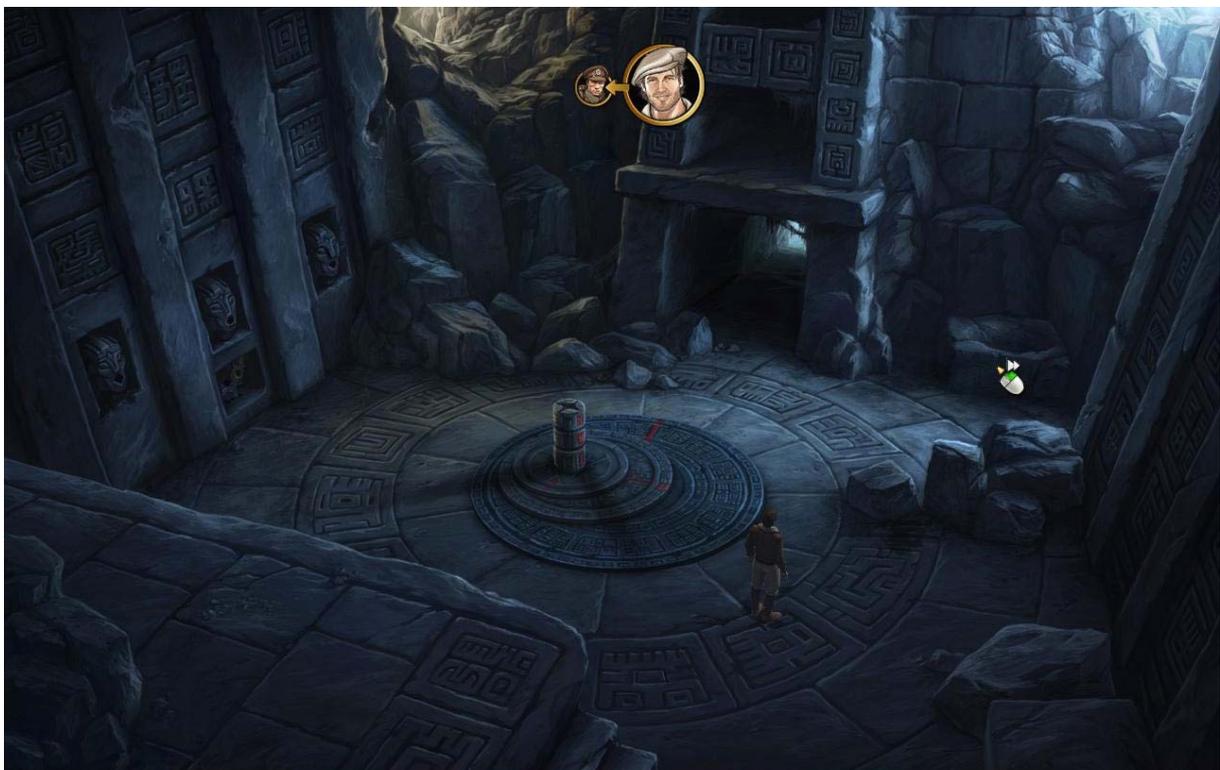
Okay, Richard ist wieder verschwunden. Oder besser gesagt, seine geisterhafte Erscheinung hat sich in Luft aufgelöst.

Wir lassen die ganzen Geschehnisse nochmal Revue passieren u.
machen uns auf die Suche nach den drei Artefakten.
Hoffentlich hat Richard Recht u. kann uns bei der Suche helfen!



Sowohl die Scheiben als auch die Stele in der Mitte haben eine besonders auffällige Markierung.

Nun schauen wir uns die Bodenscheiben u. die Stele an, können aber nichts damit anfangen.



Die Abdeckplatte dieses Podests wurde im Lauf der Zeit durch heruntertropfendes Wasser ausgehöhlt.

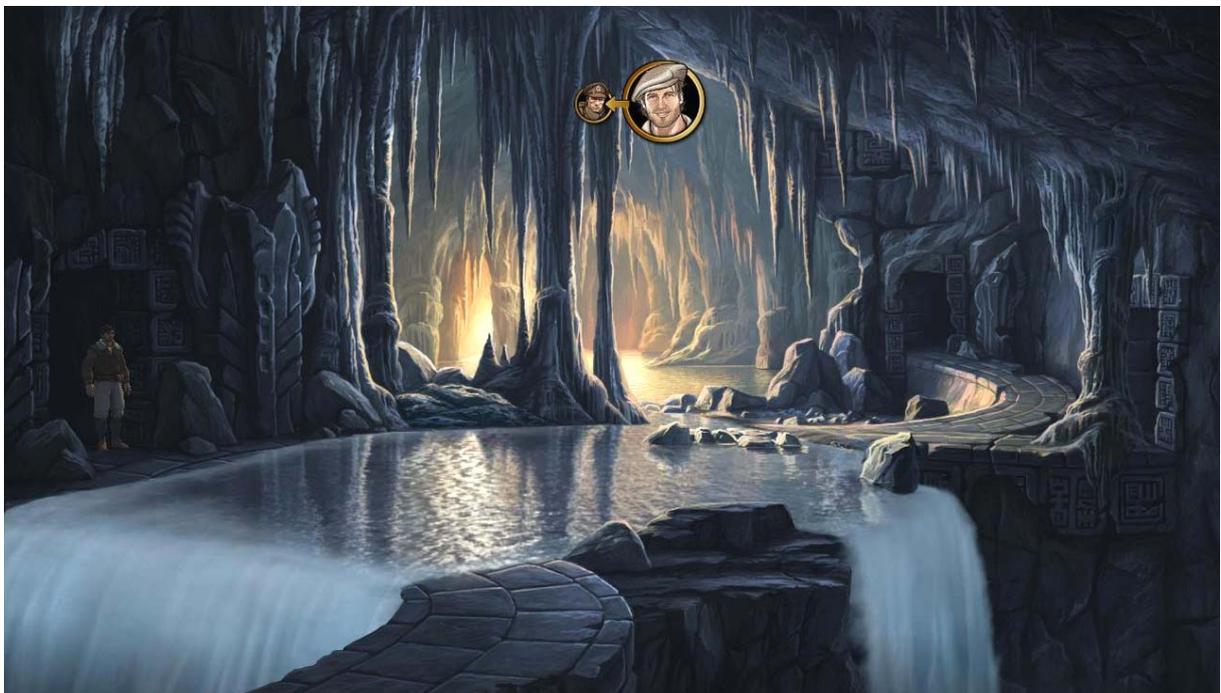
Mit dem Podest können wir auch nichts anfangen



Jetzt schauen wir uns die schön gearbeiteten Steinköpfe an u. wundern uns über die weit geöffneten Münder.

Ebenso sieht es bei den anderen Steinköpfen aus!

Unter dem zweiten Steinkopf entdecken wir einige Zahnräder, fassen sie aber nicht an u. gehen nach draußen.

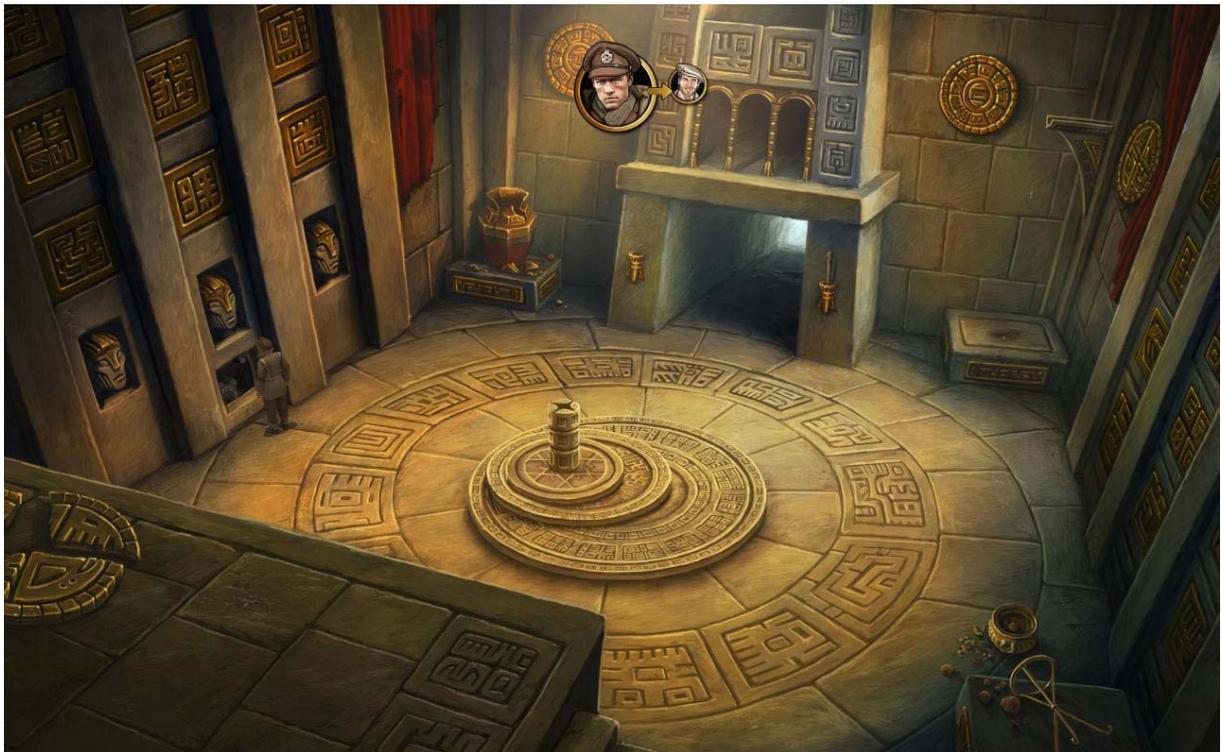


Auch hier geht nichts!

Also agieren wir jetzt in der Haut von **Richard**, räumen Fenton alle Hindernisse aus dem Weg u. treffen Vorbereitungen damit er seine Aufgaben erfüllen kann!

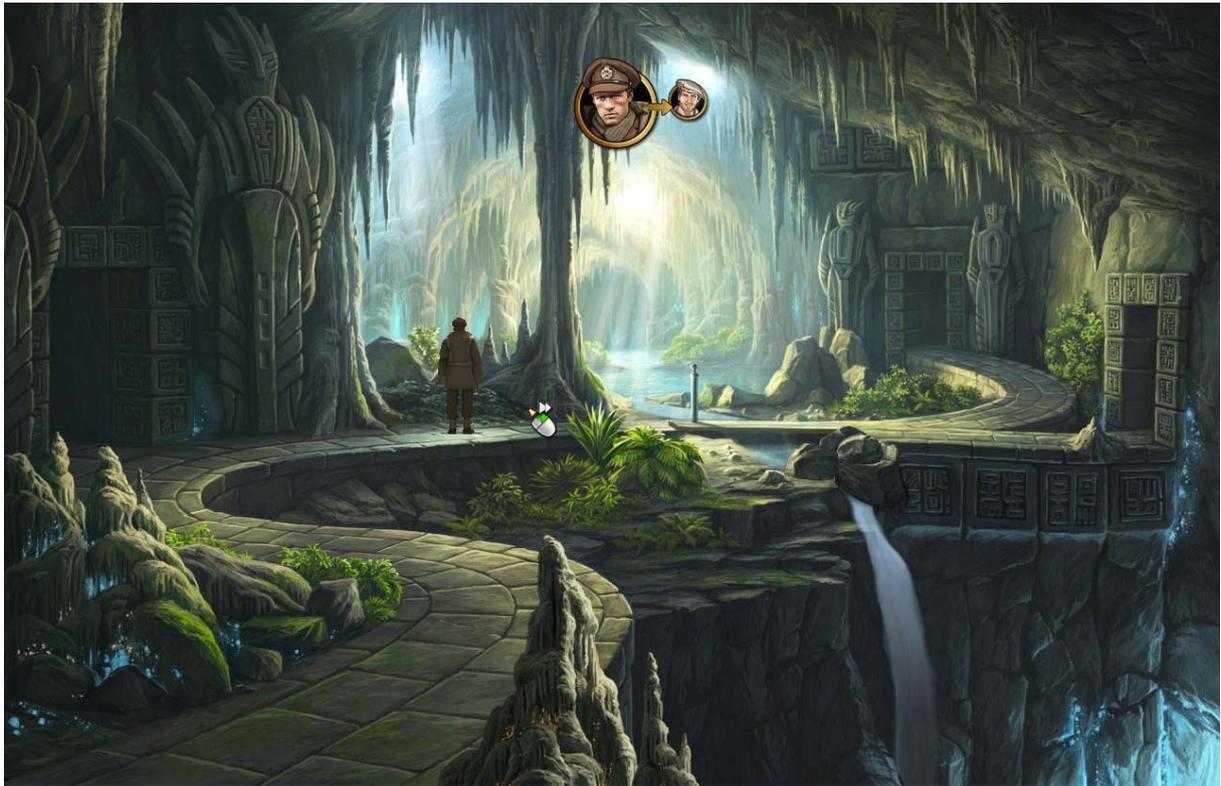


Wir schauen uns die Steinköpfe genau an.

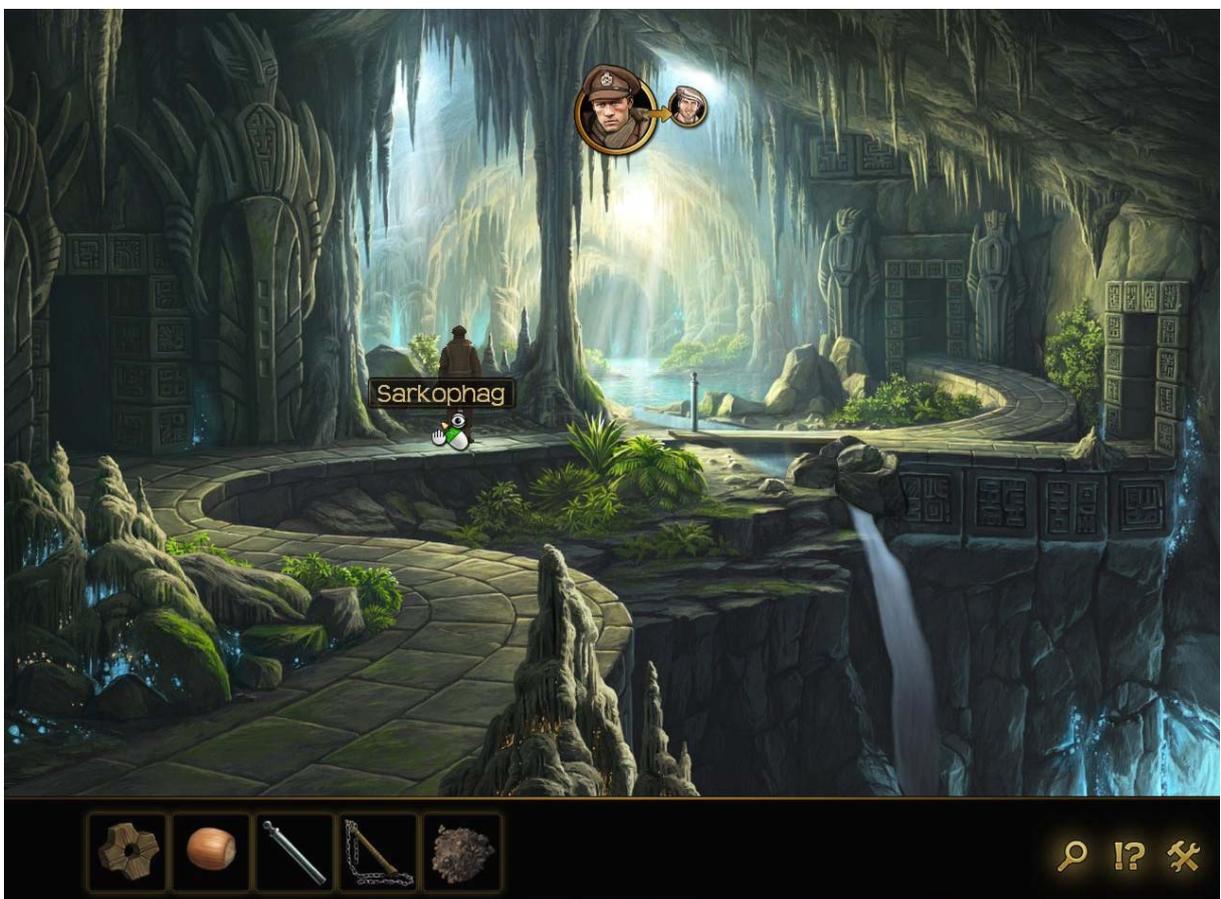


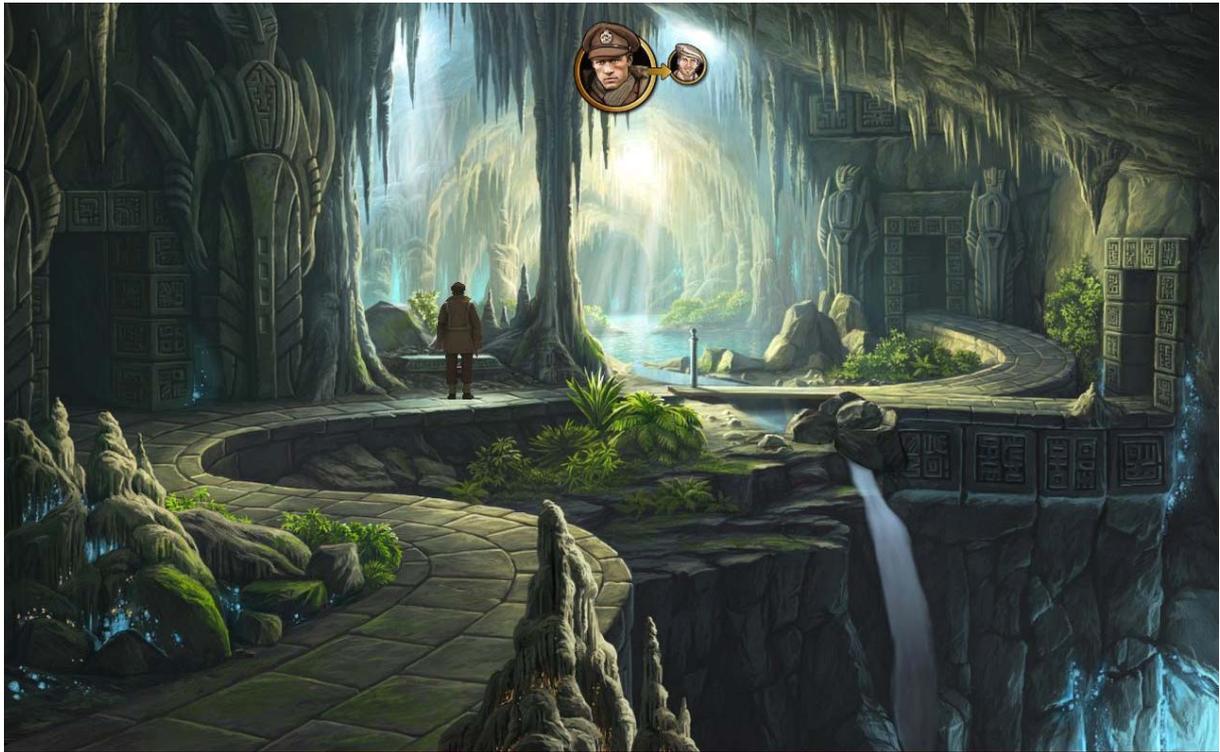
Wir öffnen die Klappe u. können ein **hölzernes Zahnrad** von der Welle abziehen.

Wir nehmen die **Fackel** aus der Halterung neben der Tür.
Wir untersuchen den Scherbenhaufen u. finden eine **Haselnuss**.
Mit dem Podest u. Steinkreis können wir nichts anfangen
u. gehen nach draußen.



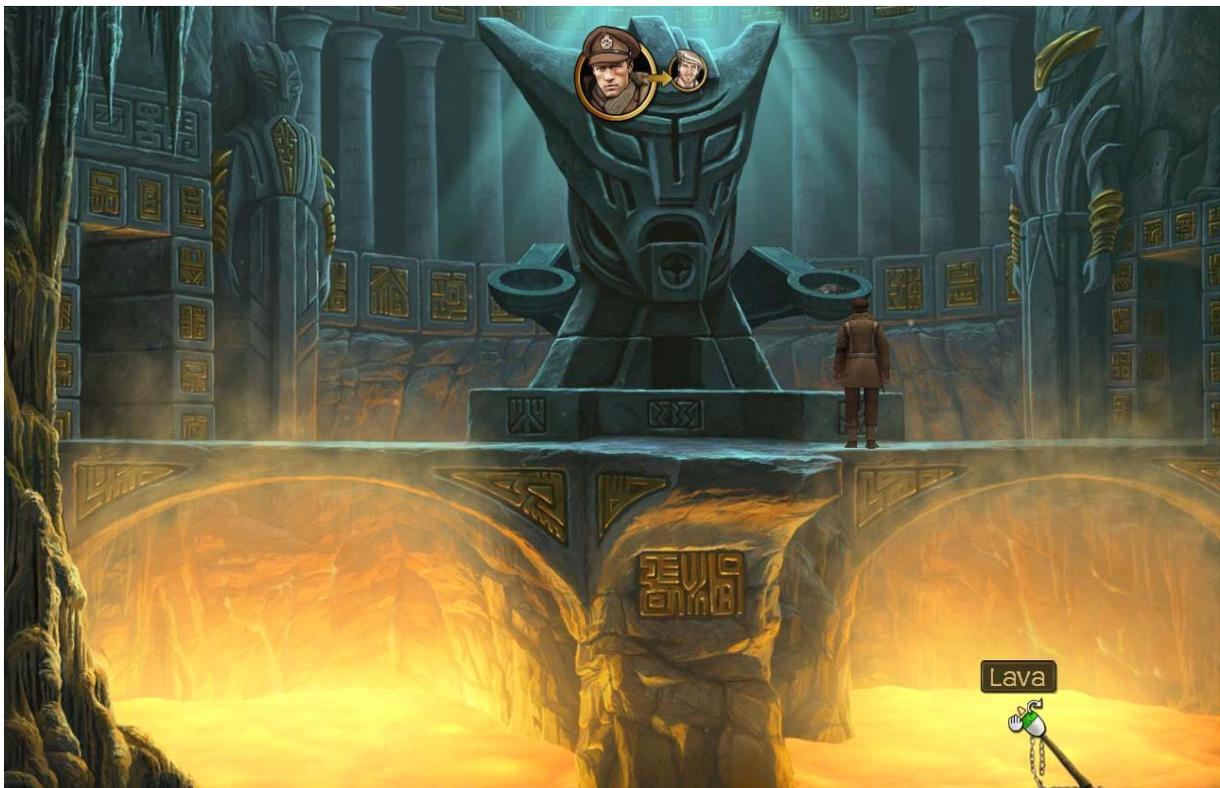
Hier gehen wir zum Geländer u. entfernen den rechten **Pfosten** nebst **Kette** u. binden den Fackelstab daran.
Mit Hilfe des Pfostens lockern wir die Erde auf u. räumen mit den Händen die **feuchte Erde** an die Seite.



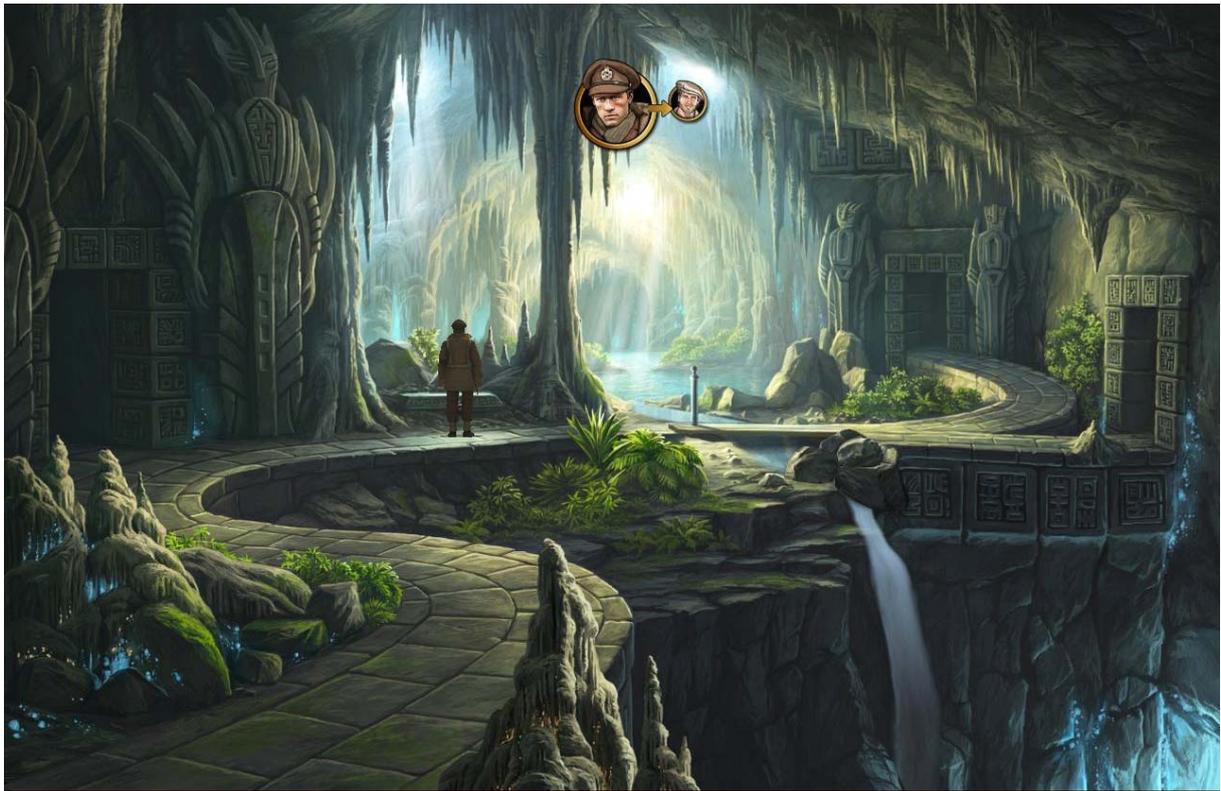


Am Deckel sitzt ein dickes Eisenschloss. Ich kann den Sarkophag unmöglich öffnen.

Zum Vorschein kommt ein Sarkophag mit einem dicken Eisenschloss. Dieses können wir nicht öffnen u. gehen zur südwestlichen Höhle.

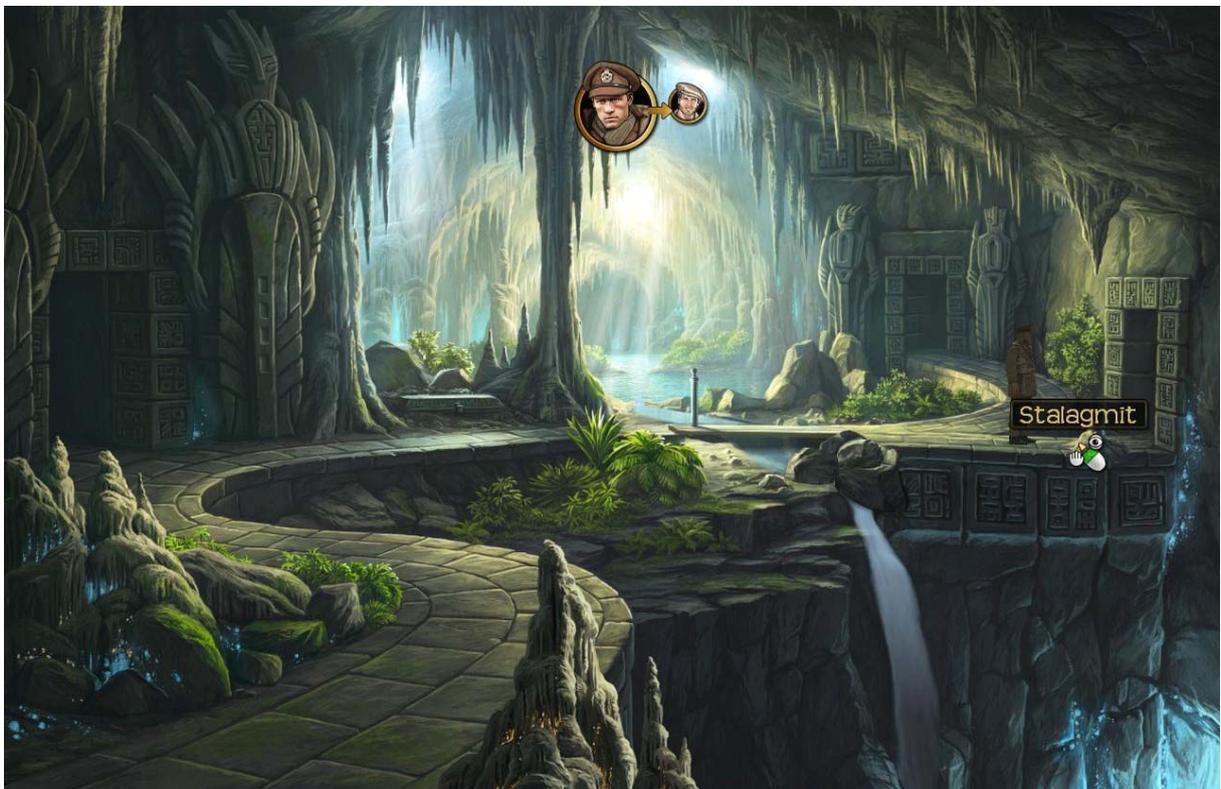


Hier zünden wir die **Fackel**, mit Hilfe der Lava an. Dann legen wir die Haselnuss in die rechte Schale, decken sie mit feuchter Erde ab u. gehen zurück.

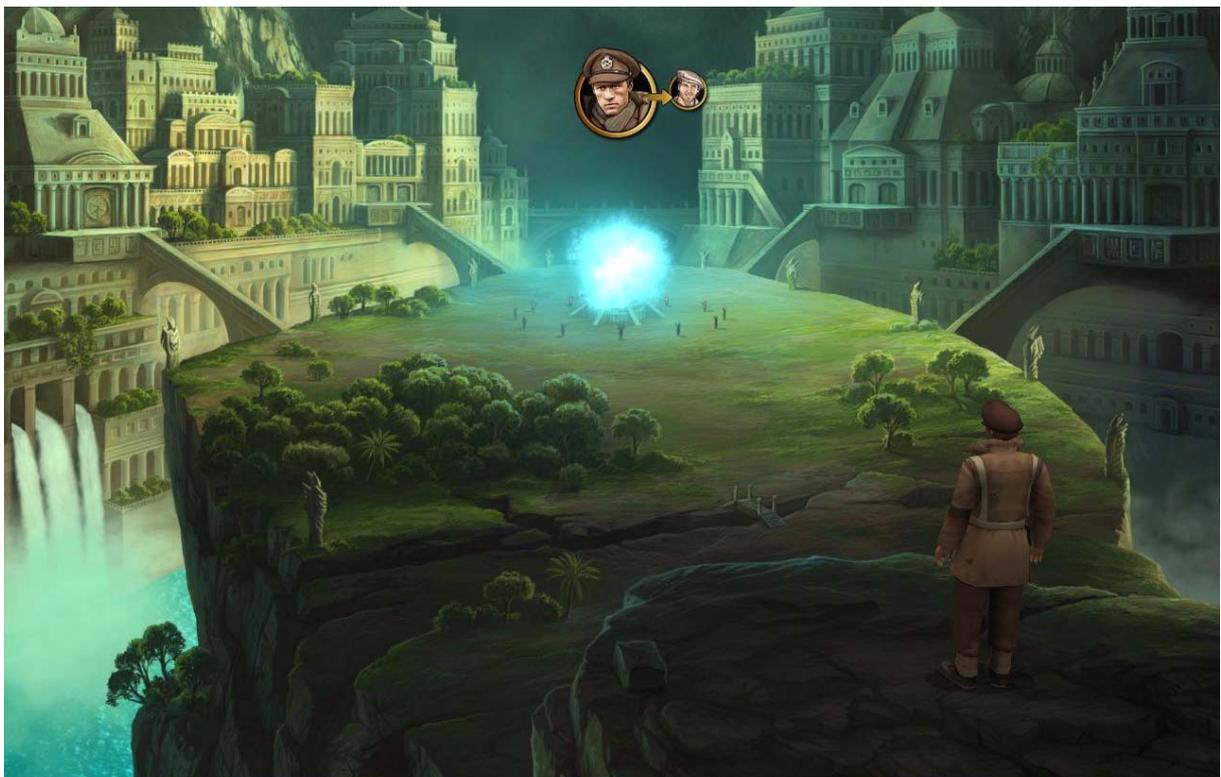


Den Deckel kann ich mit der Fackel zwar nicht aufbrechen, aber vielleicht lässt sich damit die schützende Farbe von dem Eisenschloss abbrennen.

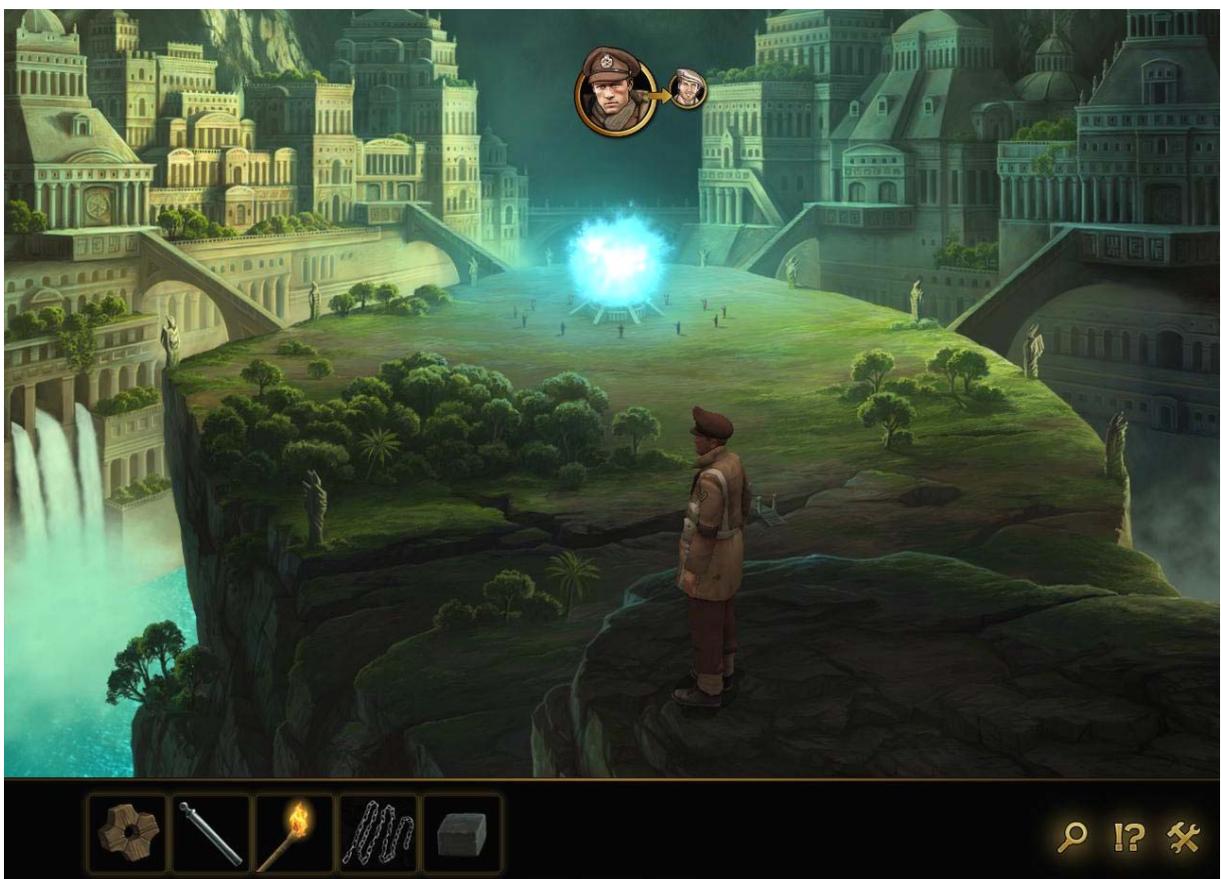
Mit Hilfe der Fackel brennen wir die schützende Farbschicht des Schlosses ab u. gehen zum rechten Torbogen.



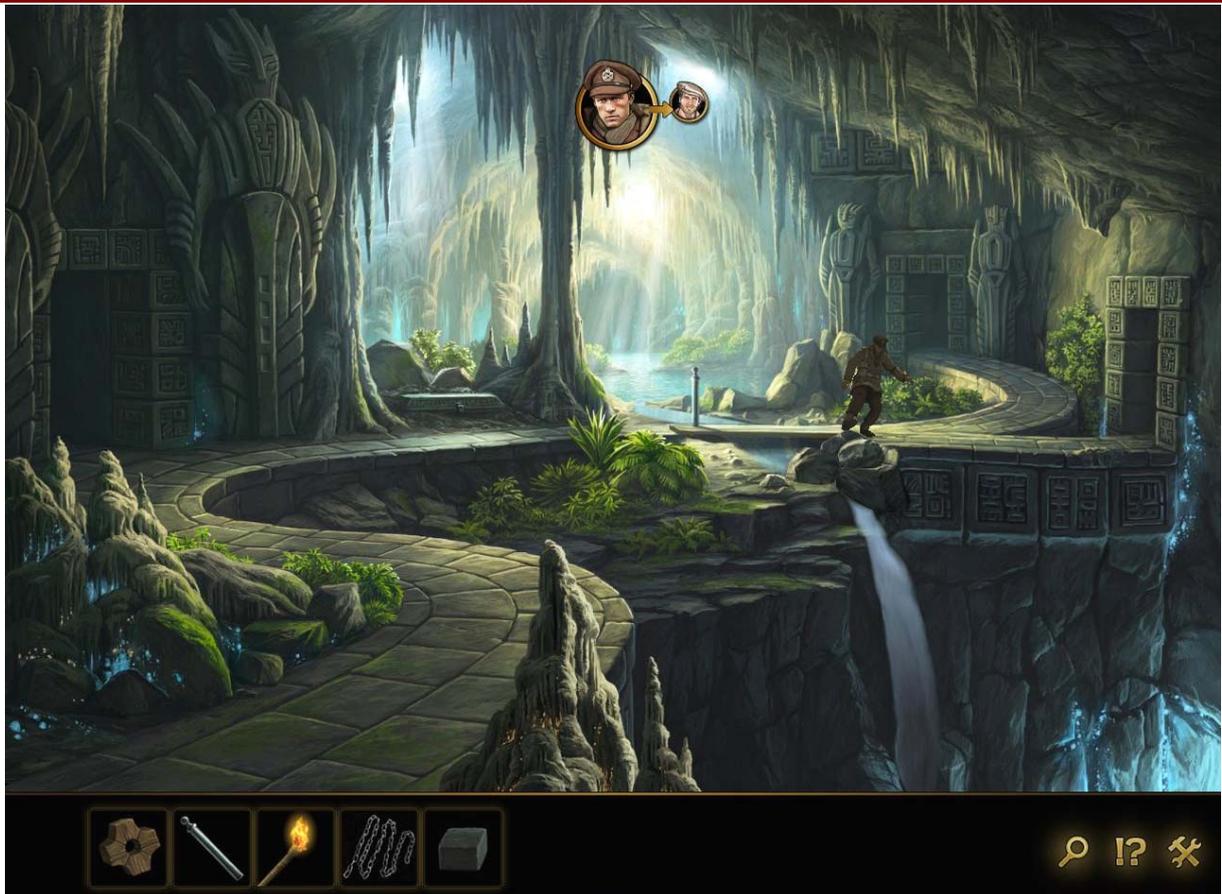
Hier sehen wir einen kleinen Stalagmit, schlagen ihn, ebenso wie seinen Pedanten an der Decke, mit dem Eisenpfosten ab u. gehen weiter.



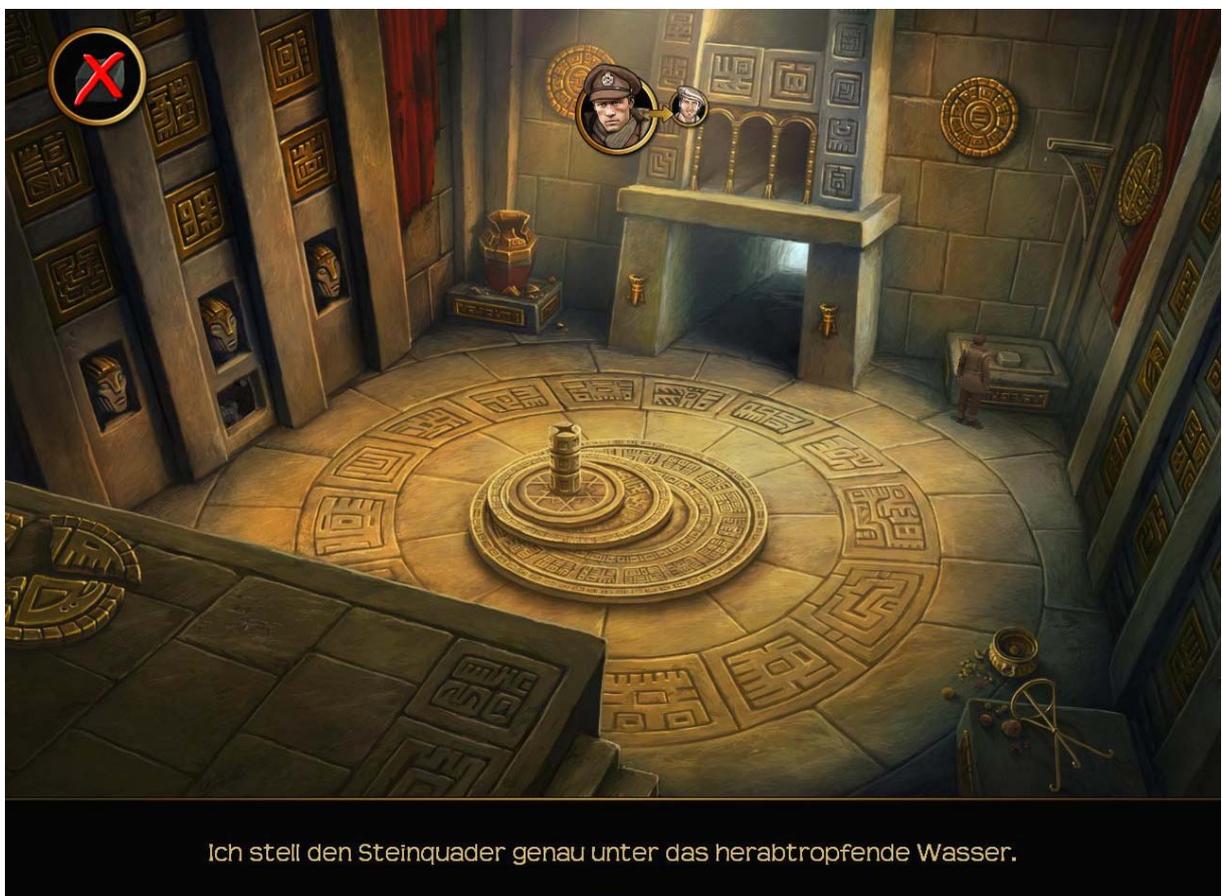
Das ist die zentrale Höhle Shambalas. Die letzten Priester beschwören hier während einer tagelangen Zeremonie ein Kraftfeld, das die Quelle der morphogenetischen Felder schützen soll.



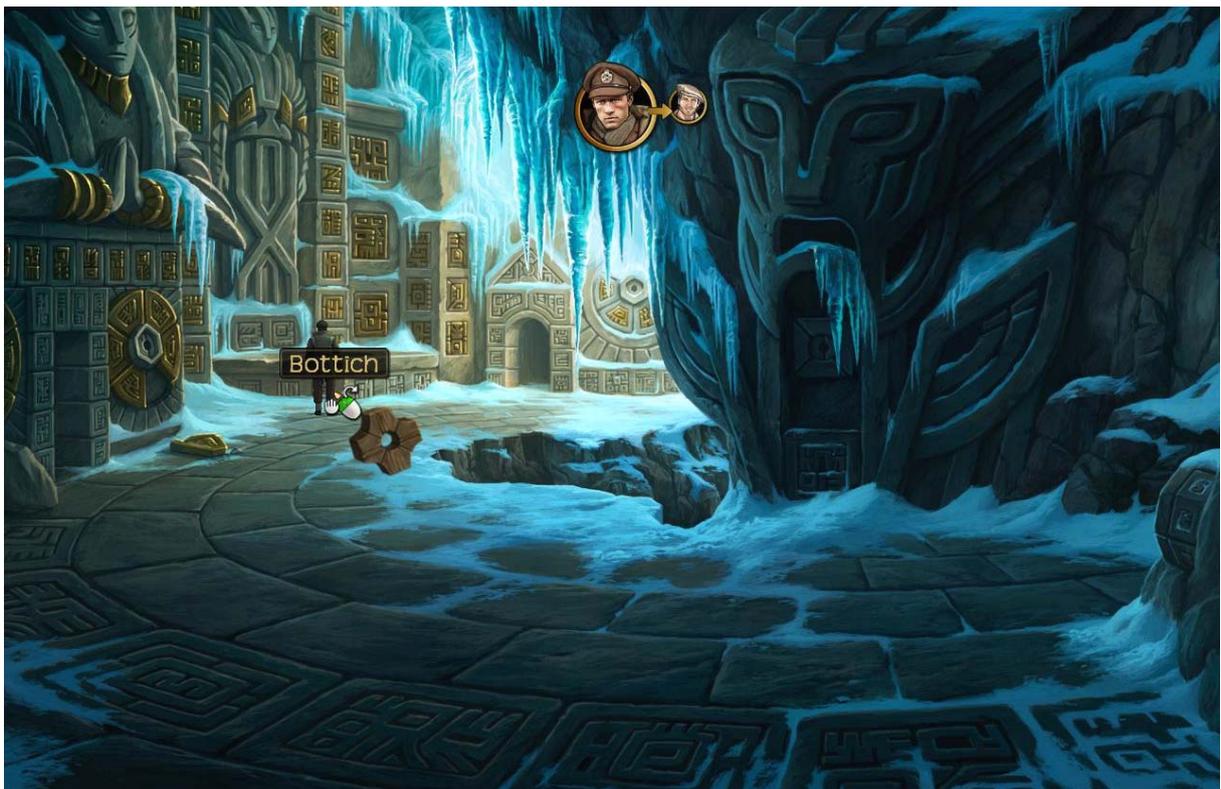
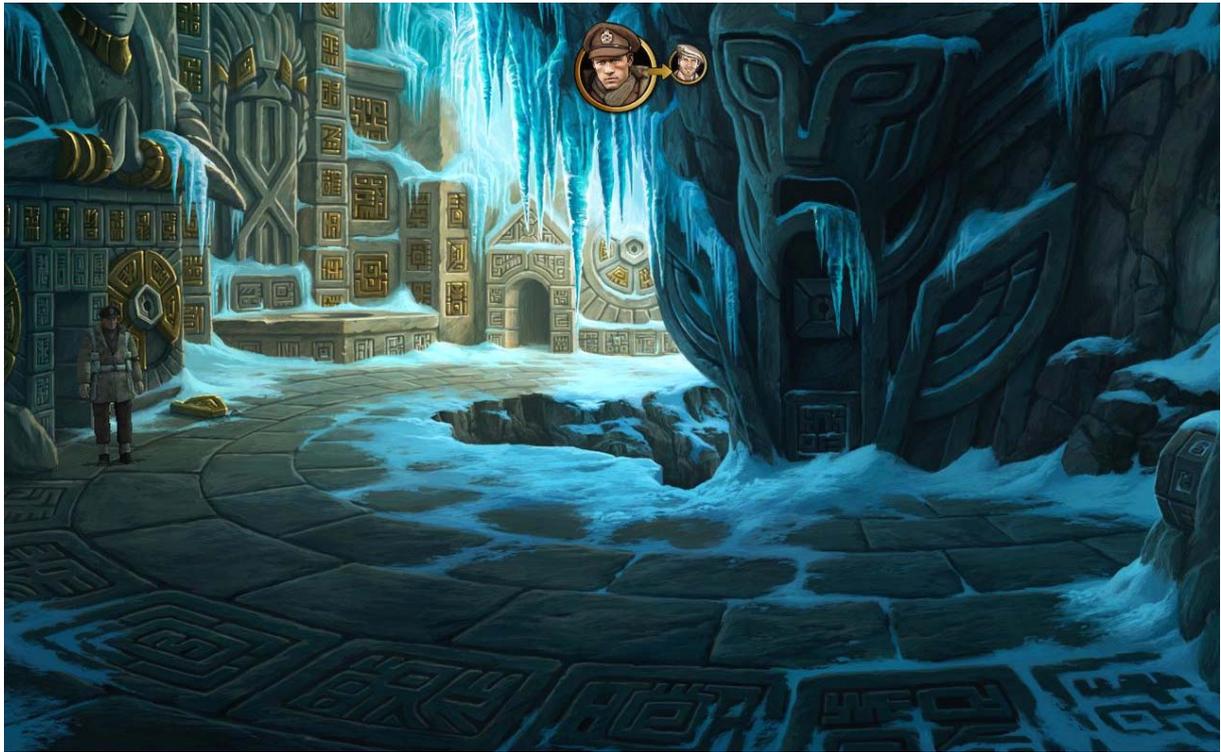
Hier finden wir einen **schwarzen Steinwürfel**, nehmen ihn mit u. gehen zurück.



Die losen Steine befördern wir mit einem beherzten Tritt in die Tiefe.
Den schwarzen Steinwürfel stellen wir auf den Podest.

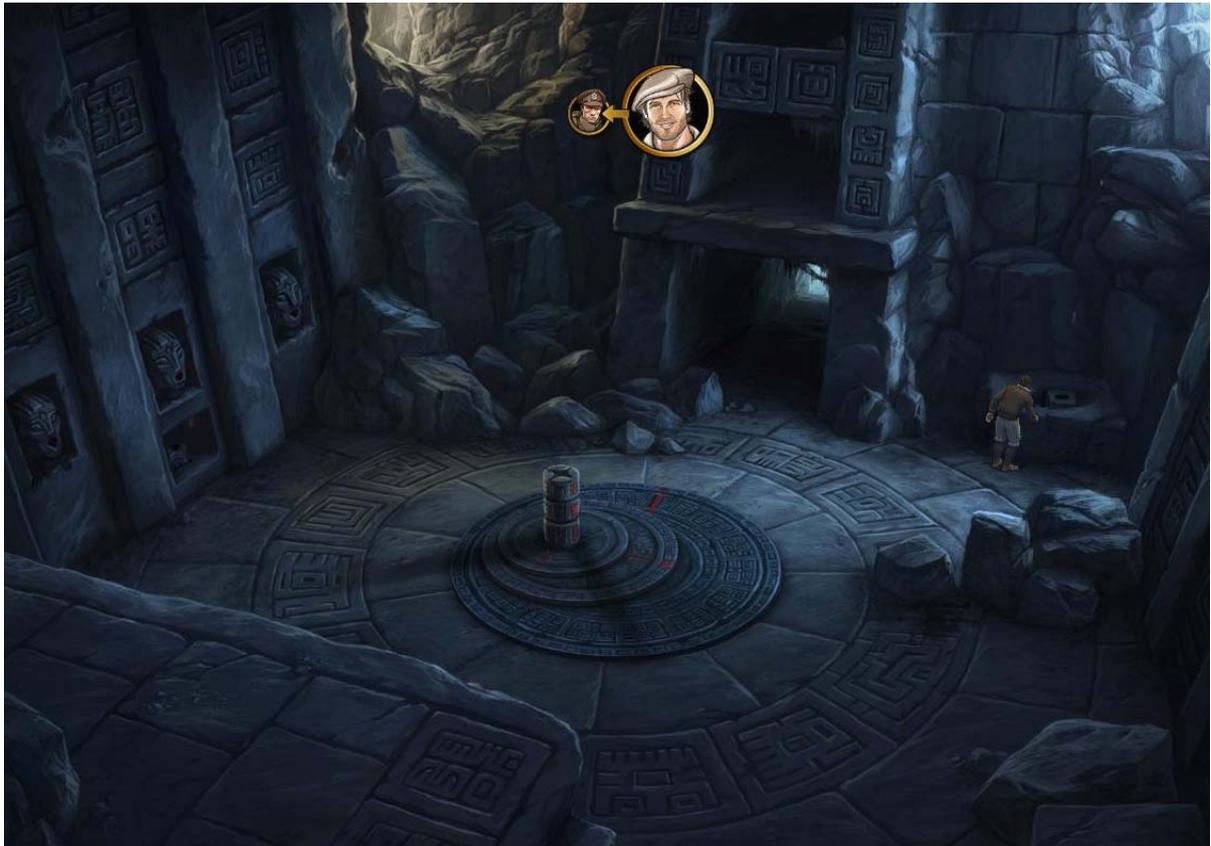


Wir verlassen den Raum u. gehen zur südöstlichen Höhle.



Hier legen wir unser hölzernes Rad in den Bottich, brechen den **Eiszapfen** ab, legen ihn ebenfalls hinein, schmelzen ihn mit Hilfe der Fackel u. hängen die Kette in den Bottich.

Nun agieren wir wieder als Fenton u. hoffen, dass Richard ganze Arbeit geleistet hat!



Wir nehmen den ausgehöhlten **Steinbecher** vom Podest, gehen nach draußen u. können uns, dank Richard, frei bewegen!

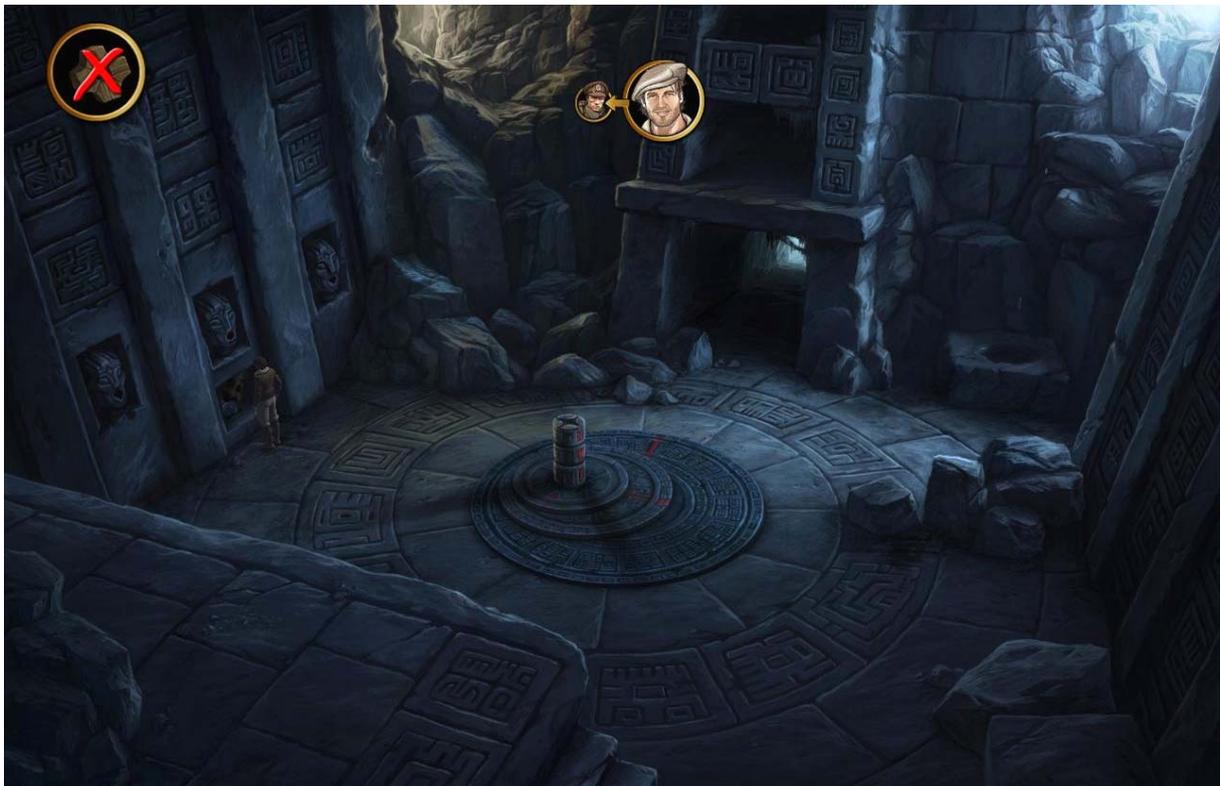


Hier schauen wir uns alles genau an, gehen dann zum Bottich u. ziehen einen **Eisblock** mit einem darin eingefrorenen Zahnrad heraus. Damit begeben wir uns in die südwestliche Höhle.

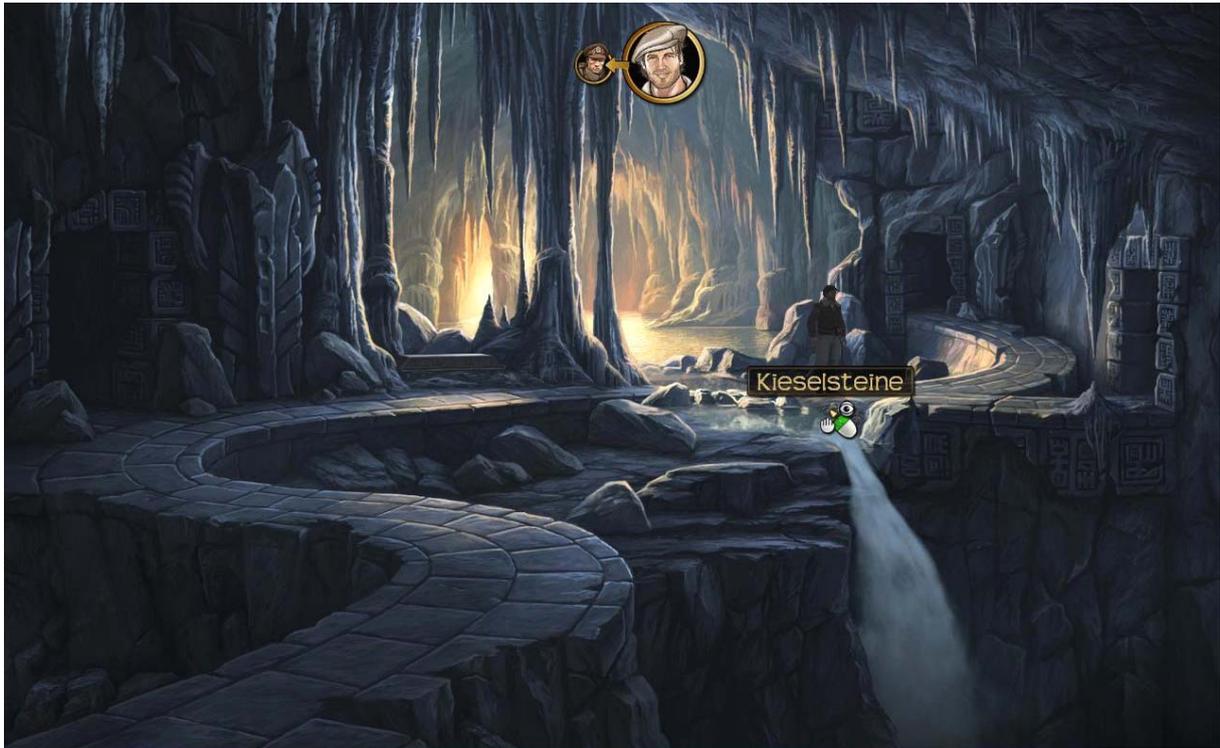


So, das hat funktioniert. Nun hab ich ein hölzernes Zahnrad in erstklassigem Zustand.

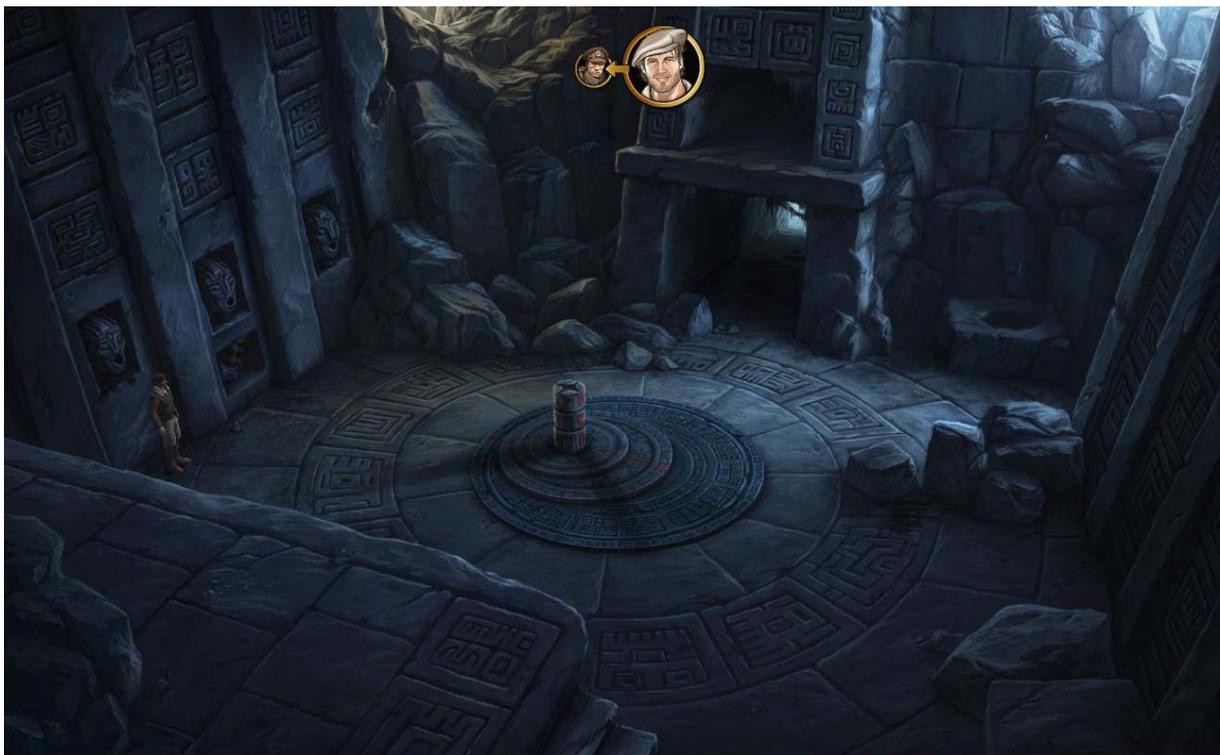
Nun tauen wir mit Hilfe der Lava den Eisblockauf u. erhalten eine
Kette u. ein **Zahnrad**.
Dieses installieren wir sofort u. es passt genau!



Perfekt. Passt genau.



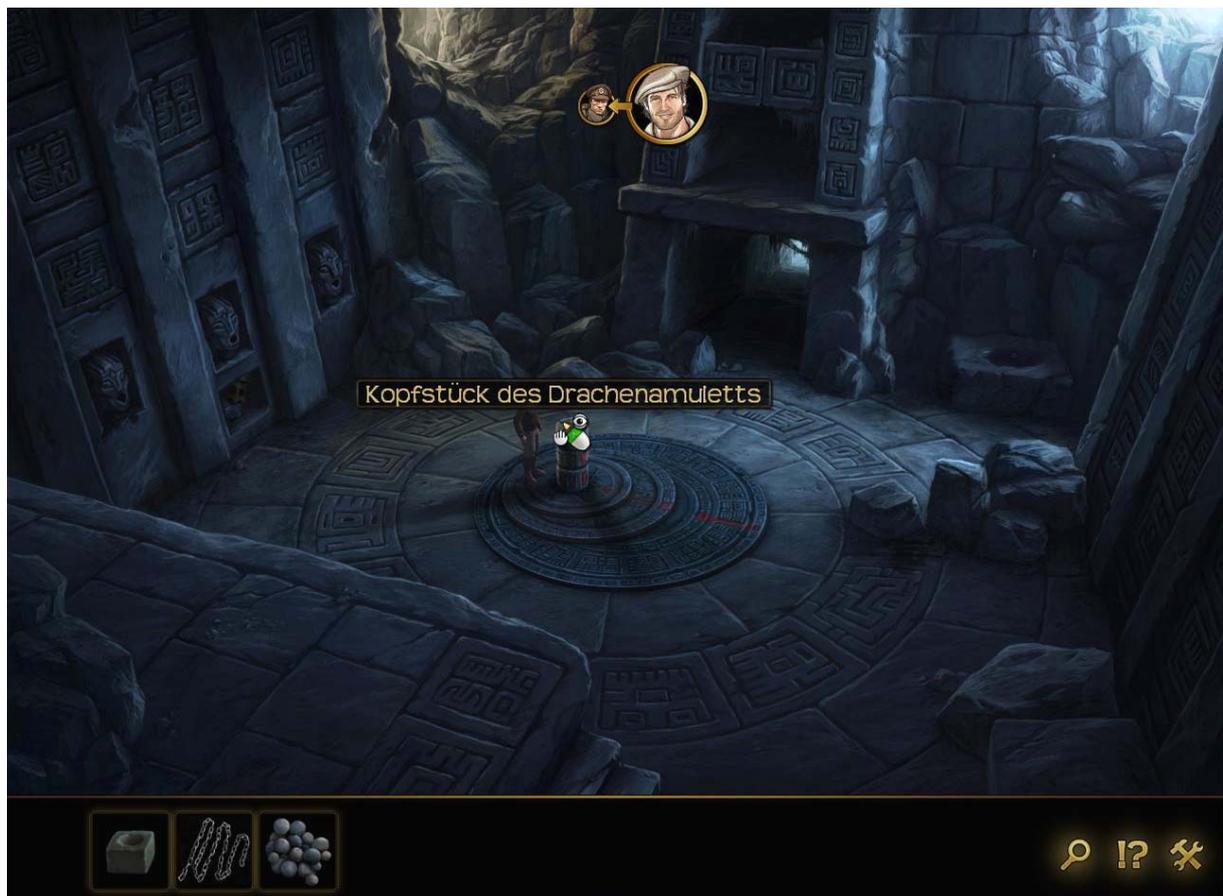
Nun holen wir uns einige **Kieselsteine**.



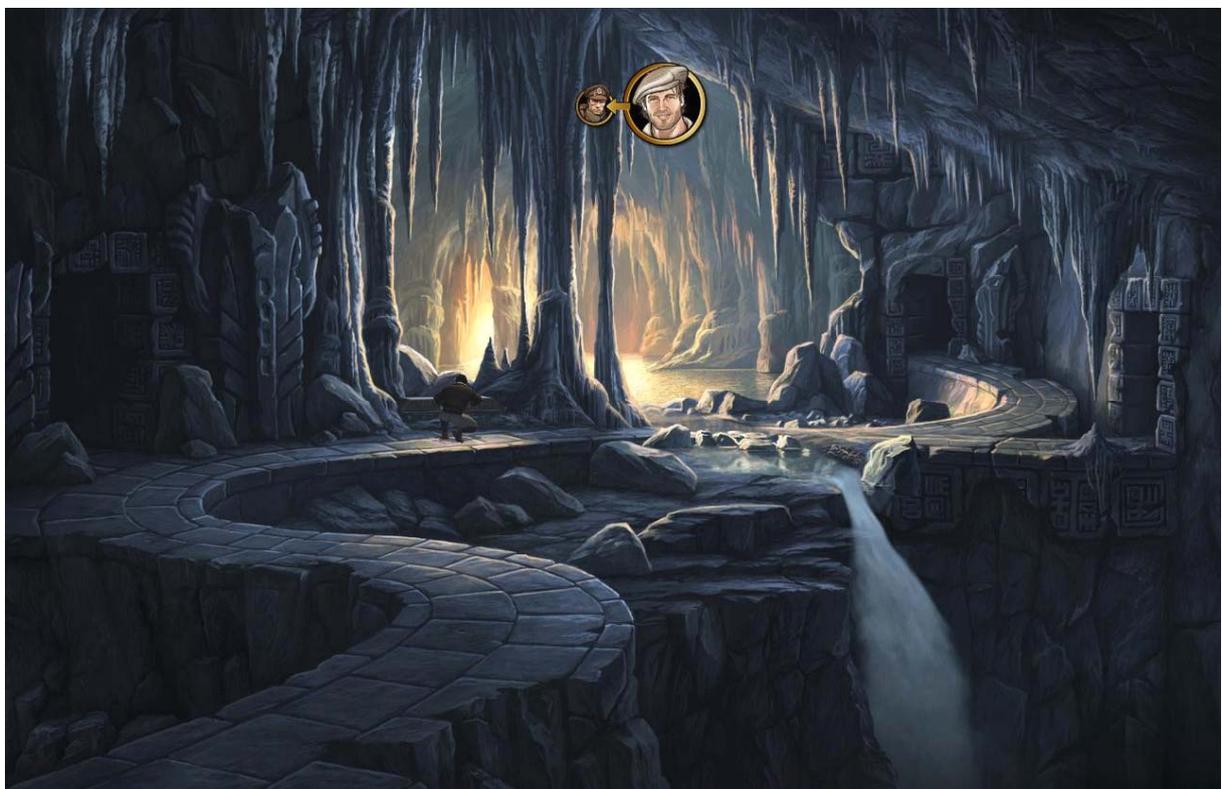
Aha, wenn man eine Steinkugel in die Mäuler der Köpfe wirft, bewegen sich die Steinscheiben auf dem Boden.

Wir werfen einen Kieselstein in den Mund des Steinkopfes u. die Bodenscheiben bewegen sich ein Stück!

Nun füttern wir die Mäuler **1 – 1 – 1 – 3 – 3** u. die Stele öffnet sich!



Nun haben wir das erste **Teil des Drachenamulets** gefunden u. gehen zurück.



Hier öffnen wir den Sarkophag, betätigen uns als Grabräuber, nehmen einen **Knochen** mit u. gehen zur südwestlichen Höhle.

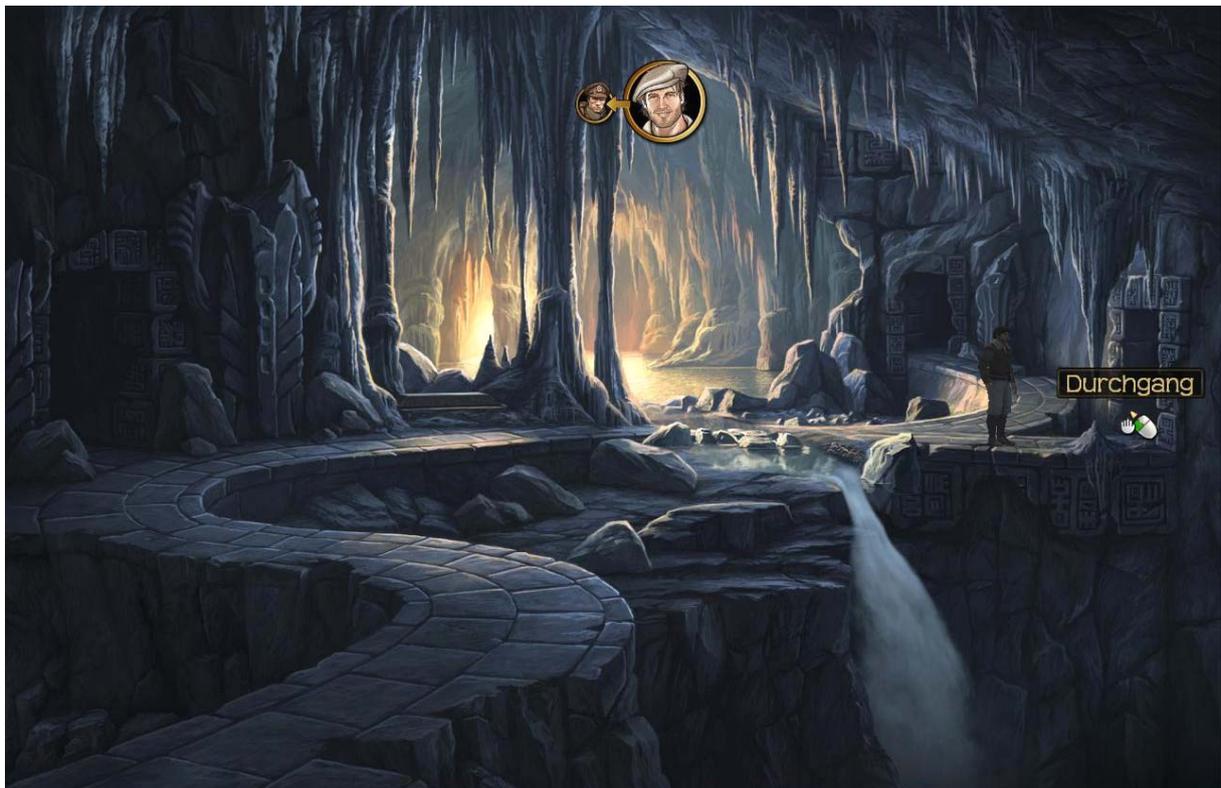


Hier verbinden wir den Steinbecher mit der Kette, angeln uns einen **Becher Lava** u. legen ihn in die Vertiefung der Statue.

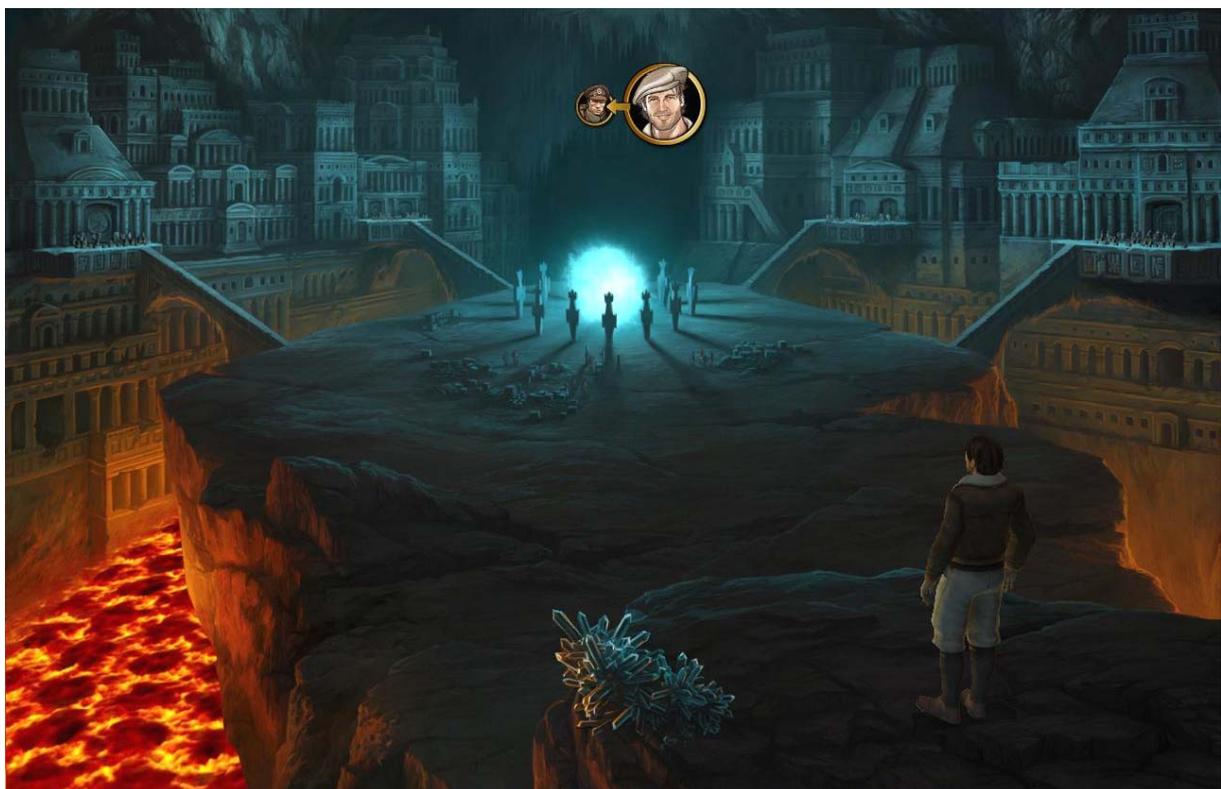


Heureka! Die Statue erwacht zum Leben!

Diese erwacht zum Leben, wir legen den Knochen in die linke Schale, eine Öffnung tut sich auf, wir können den zweiten Teil des **Teil des Drachenamuletts** entnehmen u. zurückgehen.



Wir benutzen den rechten Durchgang u. haben einen guten Überblick über das Geschehen unter uns.



Als Kim hören wir die ganzen Gespräche mit u. müssen nun versuchen, unsere Fessel los zu werden!



Bereiten Sie alles für die Sprengung dieser merkwürdigen zwölf Stelen vor. Ich bin mir sicher, dass wir das Kraftfeld dadurch deaktivieren können.

Aber solange die Gräfin hier rumstolziert ist das äußerst schwierig!

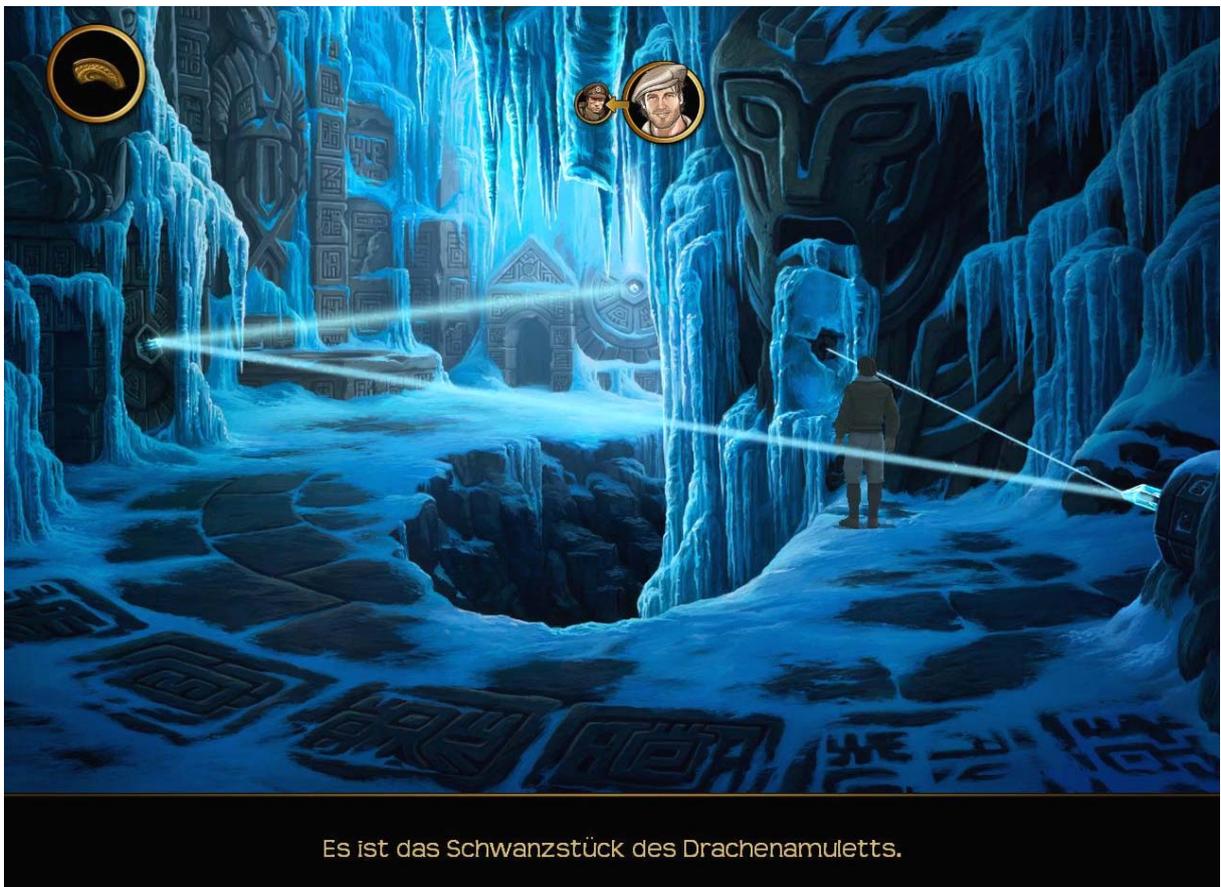


Wir untersuchen unsere Fesseln, sehen eine Flasche auf dem Tisch, aber wie gesagt!

Nun agieren wir wieder in Fentons Haut.

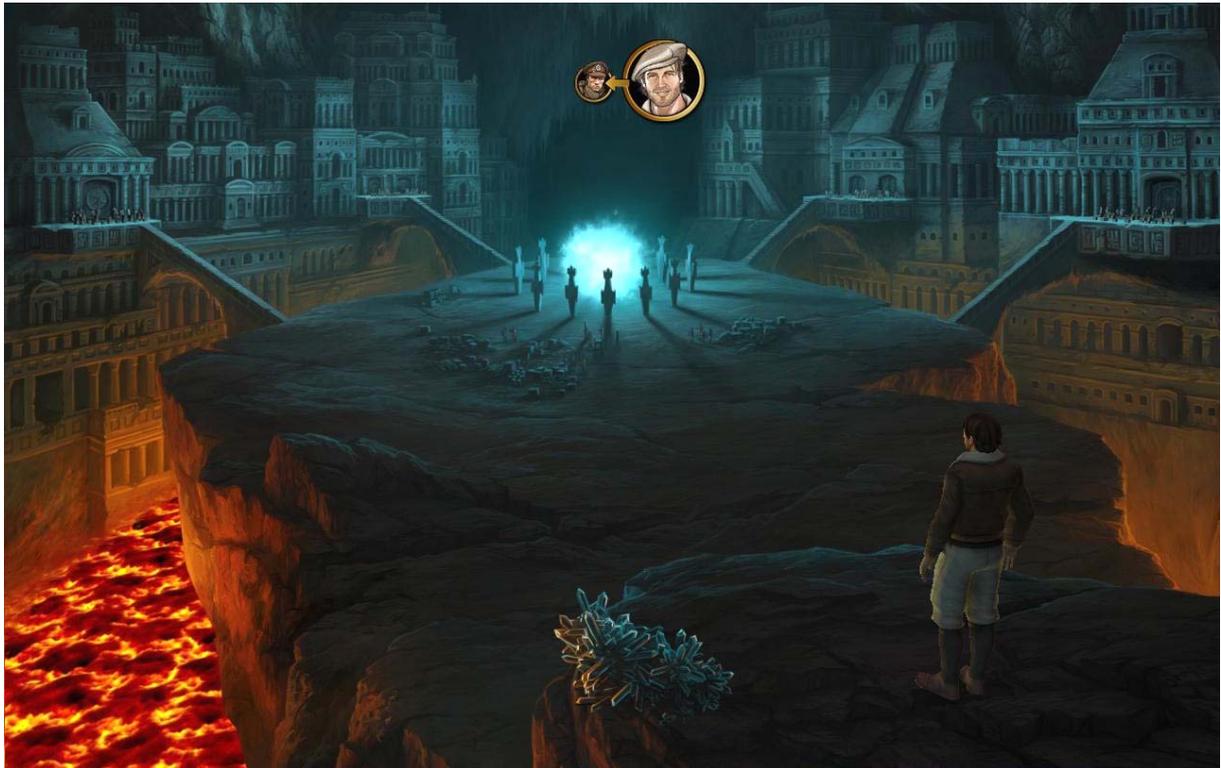


Nun nehmen wir einige **Kristalle** u. gehen in die südöstliche Höhle.
Hier installieren wir die Kristalle,

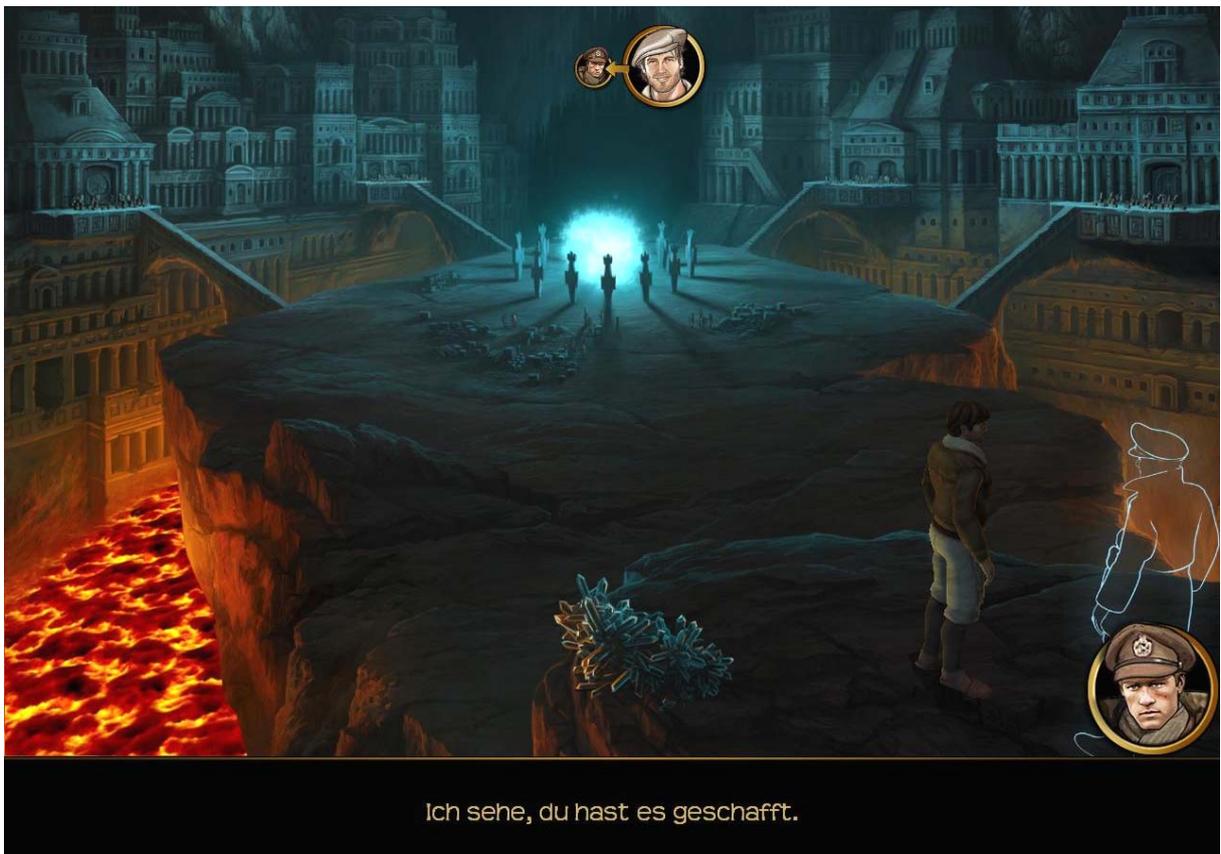


Es ist das Schwanzstück des Drachenamuletts.

die Lichtstrahlen schmelzen das Eis, wir können das
dritten **Teil des Drachenamuletts** unser Eigen nennen, das **Amulett**
zusammen fügen u. zurück gehen.



Hier schauen wir uns nochmals um, nehmen das Amulett, wenden es auf das Kraftfeld an u. nach einer Weile erscheint Richard.



Er erklärt uns nochmals die Wirkungsweise des Kraftfeldes u. macht sich aus dem Staube!
Nun denken wir an einen Drachen u.



ein niedlicher Drache erscheint u. erschreckt unsere Feinde!

Nun agieren wir wieder in der Haut von Kim.



Leutnant! Bringen Sie Ruhe in die Reihen!

Die Gräfin versucht etwas Ordnung in die Reihen zu bringen, aber zum Glück ohne Erfolg!



Alle sind in Aufruhr, das ist meine Chance! Ich sollte versuchen, mich von den Fesseln zu befreien.



Wir treten leicht gegen den Tisch, die Flasche fällt auf den Boden
u. zerbricht.
Nun können wir eine Scherbe zu uns heranziehen.

Nun agieren wir wieder als Fenton



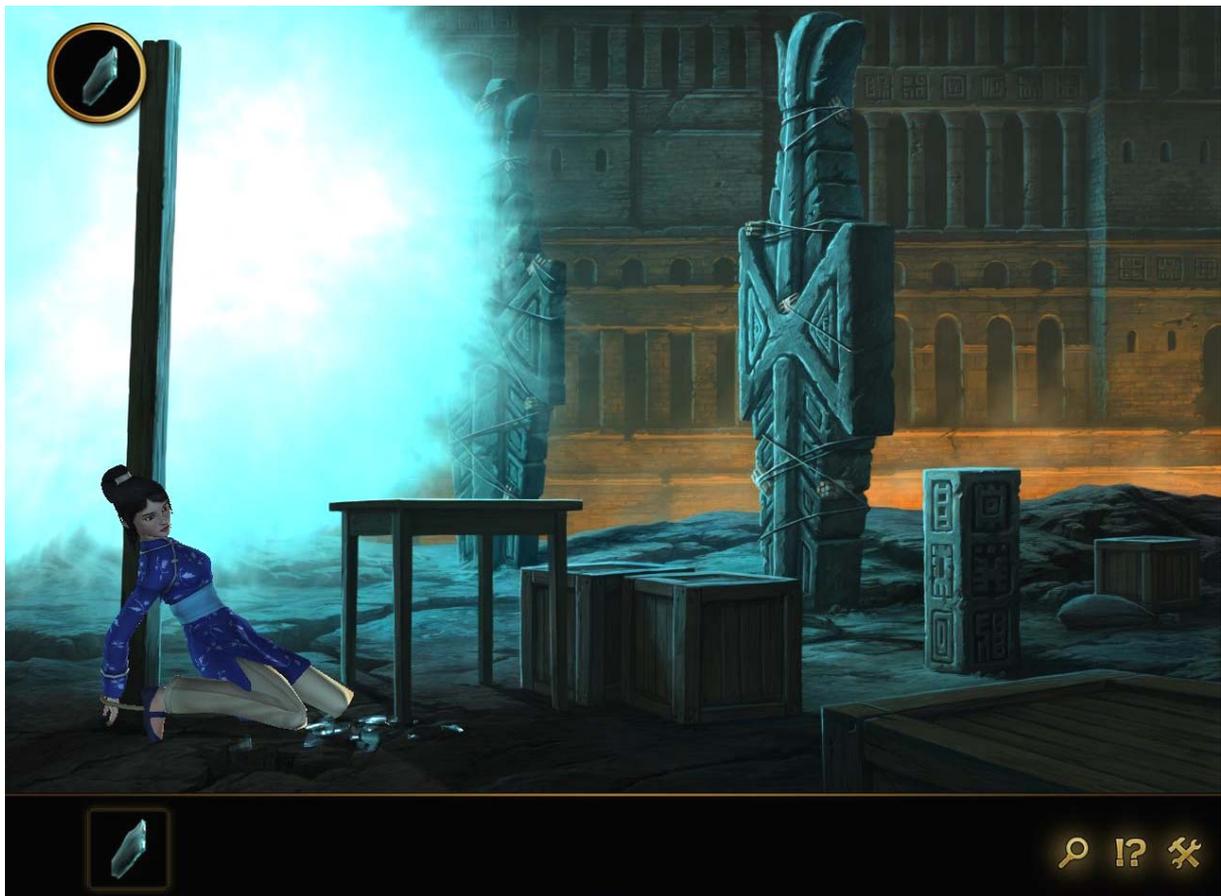
Jetzt nehmen wir wieder das Amulett u. richten es auf die Stelle die
der Drachen angreifen soll!



Er tut es auch u. schlägt die Soldaten in die Flucht!



Nun agieren wir wieder als Kim



..... angeln uns die **Glasscherbe** u. befreien uns von den Fesseln.
Nun taucht die Gräfin auf u. wir müssen mit ihr kämpfen.



Dann wollen wir dem vorlauten Fräulein mal Manieren beibringen.

Wir greifen aggressiv an, weichen 2x zurück u.



dann hat der Spuk ein

Ende by Locke

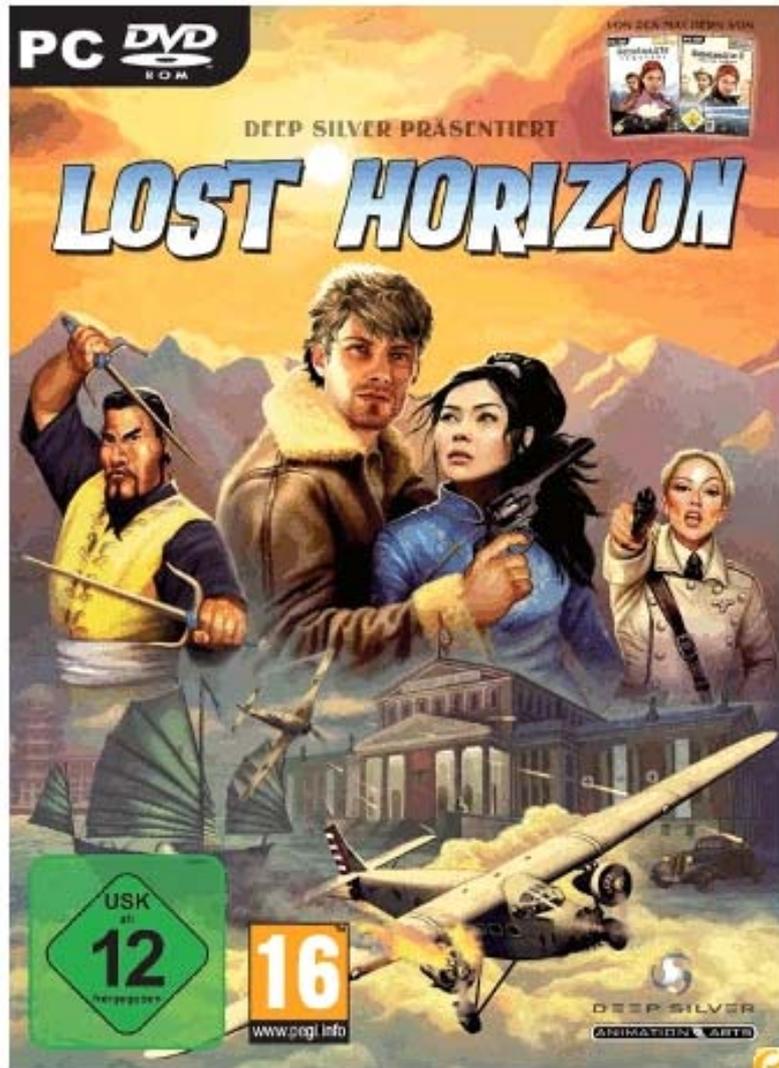
Softwareservice Kratz

<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



Zu beziehen, über den Shop oder per Mail, beim

Softwareservice Kratz

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

24. August 2010