

# **Die Komplettlösung zu Dungeon Master 2: Legend of Skullkeep**

## **Der Beginn**

Ihr beginnt in einem Dungeon, wo Ihr Euch eine Party zusammenstellen müßt. Wählt Euch also 3 Charaktere aus, die Euch begleiten sollen. Habt Ihr dies erledigt, nehmt die Leiter nach oben und Ihr kommt in einen Raum mit einer verschlossenen Tür. Nehmt Euch hier die Kiste mit den 2 Tränken und vom Tisch die Münze und den Wasserbeutel. Nun müßt ihr den Tisch verschieben - einfach anklicken und in eine Richtung bewegen. In der hinteren Ecke könnt Ihr dann den Wandteppich abnehmen und findet dahinter einen Beutel (ausräumen) - Sack mit Essen, magische Karte, eine Geodbox und einen Schlüssel. Im rechten Raum könnt Ihr auf dem Altar einen Toten wiederbeleben (einfach die Knochen rauflegen) - aber nur ein paar Mal. Habt Ihr alles, benutzt den Schlüssel mit dem Schlüsselloch und drückt dann den Knopf neben der Tür, die sich öffnet.

## **Die 4 Clanteile**

In der relativ großen Aussenwelt ist es Eure Aufgabe vier Clanstücke zu finden, die Ihr schließlich braucht, um die Tür in das Schloß zu öffnen. Ferner findet Ihr hier ein paar Gegenstände, Essen und Läden, in denen Ihr die verschiedensten Sachen kaufen und verkaufen könnt. So müßt Ihr in den Läden entweder den Gegenstand oder das Geld für den gewünschten Gegenstand auf den Tisch legen, worauf Ihr dann vom Händler den Gegenwert erhaltet. Auf der Säule in der Mitte des Ladens findet Ihr den Preis für die jeweilige Sache.

Natürlich trefft Ihr hier auf die ersten Monster, die Ihr, zwecks Erfahrungspunkte alle umbringen solltet (am besten mit Feuerbällen). Hierzu sei gesagt, daß die Monster immer wieder erscheinen und einige Essen hinterlassen. Ihr findet hier des öfteren rote Kreuze, die als Teleporterziel dienen. Im späteren Verlauf des Spieles findet Ihr ein Techshield, mit dem Ihr Euch teleportieren könnt. Hierzu müßt Ihr auf einem Teleporter stehen und den Teleportspruch des Schildes benutzen. In der Aussenwelt befinden sich ein paar kleine Höhlen (über Leitern zu erreichen), in denen Ihr Tränke oder ähnliches findet.

Macht Euch also auf und besorgt Euch das erste Clanstück bei 8 und den Lightningkey. Mit dem Lightningkey könnt Ihr die Tür bei 9 öffnen (Schlüssel in Obeliken stecken und Knopf drücken). In diesem Abschnitt stoßt Ihr auf Wölfe und eine Art Sumpf. Diesen könnt Ihr durchqueren, wenn Ihr darüberrennt. Holt Euch also bei 10 das 2. Clanstück und den Moonkey. Mit dem Moonkey könnt Ihr nun wieder die Tür bei 12 öffnen (Schlüssel in Obelisk stecken und Knopf bei Tür drücken). Weiter geht es im nächsten Abschnitt, wo Ihr 3 weitere Läden findet. Bei 1 holt Euch, nachdem Ihr der Axtmänner Herr geworden seit, das 3. Clanstück und einen weiteren Schlüssel. Mit dem Schlüssel lässt sich die Tür bei 3 öffnen und Ihr erhaltet so Zutritt zum letzten Abschnitt der Aussenwelt.

Hier geht es gleich in Richtung Friedhof, wo Euch gleich ein paar Geister erwarten - wendet hier den Spruch gegen nichtmaterielle Wesen an. Weiter geht es in das erste kleine Dungeon, wo Ihr den Knopf drücken müsst, um bei 1 einen Schlüssel zu finden. Den unteren Teil des Abschnittes könnt Ihr betreten, um in den Besitz von ein paar Ausrüstungsgegenständen zu kommen. Die Geister wieder mit dem nichtmateriellen Wesen Spruch umbringen.

Die Gitter öffnen und schließen sich nach einiger Zeit automatisch. Habt Ihr alles aufgesammelt, geht zurück in die große Halle des Dungeons, wo Ihr den gefundenen Schlüssel in die Vertiefung bei 2 stecken müsst. Drückt den Knopf bei der Tür und Ihr könnt den Gang betreten. In der großen Halle befinden sich jedoch 2 wandernde Löcher, die Ihr umgehen müsst. Nehmt am besten eine magische Karte zu Hilfe, beobachtet den Weg der Löcher und rennt im richtigen Augenblick los (vorher abspeichern). Stürzt Ihr ab, landet Ihr im unteren Abschnitt des Dungeons.

Habt Ihr den Gang erreicht, macht Euch auf zu 3. Auf dem Weg dorthin setzt Ihr vier Mumien frei, die Ihr bei 3 mit Feuerbällen leicht besiegen könnt. Nehmt den Wandteppich bei 3 ab und Ihr findet unter anderem einen weiteren Schlüssel. Mit diesem geht es zurück in die große Halle, wo Ihr den neuen Schlüssel nun in die obere Vertiefung stecken müsst (achtet wiederum auf die wandernden Löcher). Drückt den Knopf und betretet den Raum bei 4. Hier müsst Ihr an den Tisch herangehen und eine Münze darauflegen, worauf Ihr das letzte Clanstück erhaltet.

Mit diesem geht es durch den linken Ausgang des Dungeons (also nicht dahin, woher Ihr gekommen seit). Wieder erwarten Euch ein paar Monster und ein weiterer Laden. Macht Euch also auf ins Schloß, wo Ihr in die Vertiefung links neben der Tür die 4 Clanstücke einsetzt und den Knopf drückt, um in das Innere zu gelangen.

## **Skullkeep Dungeon**

Hier tretet nun auf die Bodenplatte bei a und geht schnell einen Schritt zurück. Nachdem Euch ein Feuerball passiert hat, geht es an das Öffnen der drei Gittertüren. Zuerst drückt den Knopf 1 und rennt, nachdem das Gitter auf ist, auf die Bodenplatte b. Nachdem das erste Gitter sich wieder geöffnet hat, geht es zurück auf die Bodenplatte a. Zauber nun einen accelerate Party Spruch (Geschwindigkeit) und betätigst dann den 2. Knopf. Rennt nun rückwärts auf die Bodenplatte c (warten, bis sich das Gitter öffnet) und wartet dort, bis sich die vorderen Gitter wieder öffnen. Nun geht es nochmal auf die Bodenplatte a, wo Ihr gegebenenfalls noch einen accelerate Party Spruch loslässt. Drückt nun den 3. Knopf und rennt rückwärts schnell auf die Bodenplatte c. Es müßte sich nun auch das letzte Gitter öffnen und Ihr könnt dies passieren.

In einer Nische findet Ihr einen Goldkey und eine weitere Karte. Das Schwert bei den Löchern im Boden liegenlassen - Falle. Macht Euch auf in das nächste obere Level des Schlosses. Hier müßt Ihr die Schnur bei 1 öfter ziehen, auf das sich das Gitter öffnet.

In dem Raum dahinter müßt Ihr alle Magier töten. Dies geht am besten, wenn Ihr vor der Tür (bei 1) wartet bis ein Magier kommt, dann einen Feuerball auf diesen abschießt und danach gleich in die Nische rechts springt. Verfahren so mit allen Gegnern, bis diese erlegt sind. Ihr bemerkt ob Ihr alle erledigt habt daran, daß auf dem Boden ein Numenstab (Dreizack) zu finden ist.

Nun ist auch die Tür bei a offen (wenn alle Gegner weg sind). Stellt Euch nun rechts neben die Bodenplatte 3 und zauberst einen accelerate Party Spruch. Legt alsdann einen Gegenstand auf die Bodenplatte und rennt schnell durch die Tür bei b, die sich nur einen kurzen Moment öffnet.

Eure nächste Aufgabe ist es, bei 4 alle Eisenplatten von der Wand zu nehmen und die dahinterliegenden 4 Augen aus den Nischen zu entfernen - der Weg ist erst dann frei. Bei 5 könnt Ihr die Treppe runter nehmen, die herumliegende Fackel in die Halterung an der Wand einsetzen und Euch aus der Nische eine gute Waffe holen. Oben geht es weiter bei 6, wo Ihr Euch das große Zahnrad aus der Nische holt. Dieses müßt Ihr jeweils in die Wand auf der rechten Seite jeder Tür in das Getriebe einsetzen, wieder herausnehmen und dann den Knopf an der Tür drücken - schnell durch. Diese Aktion müßt Ihr viermal wiederholen, bis Ihr schließlich durch seit. Speichert vorher ab, da sich zwischen den Türen nach einiger Zeit ein Loch öffnet und Ihr im unteren Teil landet. Ihr könnt jedoch immer wieder anfangen, da sich das Zahnrad immer wieder bei 6 befindet.

Seit Ihr durch, landet Ihr in einem großen Raum mit Maschinen darin. Eure Aufgabe ist es, diese zu aktivieren. Nehmt Euch also zuerst den Schlüssel von 7 und steckt diesen in die Vertiefung bei 8 (1. Tür bei 8 öffnet sich). Drückt dann den Knopf (K), worauf bei 8 ein Loch erscheint und der Schlüssel hinunterfällt. Betätigt nun den Hebel 1 worauf eine Leiter nach unten erscheint - steigt diese hinab.

Im ersten Unterlevel geht gleich zur nächsten Treppe, die Euch ins zweite Unterlevel bringt. Der Weg dorthin wird Euch durch große Felsen und Löcher versperrt, von denen Ihr einen Felsen in ein Loch schieben könnt (siehe Karte), um das Loch so überqueren zu können. Im 2. Unterlevel geht es zu dem Gitter bei a (vorsichtig auf dem Weg dorthin, weil hier ein starkes grünes Monster herumläuft), das Ihr gleich öffnen müßt. Nun schnell zum Gitter b und auch dieses öffnen - durchgehen.

Geht dann in den Gang hinter dem Gitter und wartet, bis das Monster kommt. Lockt dieses dann zu 2 (Vorsicht vor den Sprüchen) und schließt dann das Gitter a. Nach einiger Zeit wird das Monster von der Lanzenfalle erledigt und hinterläßt einen Schlüssel. Betätigt den Hebel bei 1, öffnet das Gitter a und holt Euch den Bloodkey. Besorgt Euch nun noch den Schlüssel der heruntergefallen ist (bei 4) und öffnet mit dem Bloodkey die Tür bei 3. Betätigt in dem Raum dahinter den Knopf, worauf ein Teleporter (T) erscheint, der Euch zurück in das 1. Unterlevel bringt.

In das 3. Unterlevel müßt Ihr nicht, da sich dort nichts von Bedeutung befindet und Ihr von Flammenmonstern und einstürzenden Decken gleich geplättet werdet.

Hier geht es nun durch die Tür bei 8. Setzt den eben geholten Schlüssel in die zweite Vertiefung bei 8 ein und öffnet die Tür. Die Treppe bei 10 würde ich nicht benutzen, da sich unten ein Monster befindet, das immer wieder Feuerfallen auslöst und das Ihr erst töten müßt, bevor Ihr wieder nach oben könnt. Geht also lieber auf die Bodenplatte bei 9, zaubert einen accelerate Party Spruch und speichert ab. Vor Euch öffnet und schließt sich nämlich in Sekundenbruchteilen ein Loch im Boden, das Ihr im richtigen Augenblick überqueren müßt (hat uns 10 Minuten gekostet). Habt Ihr dies geschafft betätigt in der Nische den Hebel und geht eine Etage weiter rauf.

Hier erwarten Euch ein paar starke Monster, die es zu töten gilt. Bei 1 liegt ein großes Zahnrad, das Ihr gleich bei 2 einsetzen müßt - öffnet Tür bei 3. Nun wird es ein wenig kompliziert. In dem Raum 4 trifft Ihr auf eine fliegende Kiste (lauft einfach den Raum ab). Habt Ihr die Kiste aufgestöbert, verlässt diese den Raum und fliegt in den Gängen herum. Eure Aufgabe besteht darin, diese Kiste in den Raum 5 zu bekommen. Folgt der Kiste, sobald diese Raum 4 verlässt und

verfolgt deren Weg. Fliegt sie nicht in Raum 5, müßt Ihr sie nochmals in Raum 4 aufschrecken.

Befindet sich die Truhe endlich in Raum 5, schließt schnell das Gitter, damit das Ding nicht mehr entkommen kann. Speichert nun ab, denn Ihr müßt auf die Bodenplatten springen, worauf Feuerbälle ausgelöst werden - werdet Ihr getroffen, seid Ihr tot.

Ihr müßt also immer so seitlich hin- und herspringen, daß Euch die Feuerbälle nicht treffen, die Truhe aber getroffen wird. Nach 5 oder 6 Treffern geht die Truhe zu Boden und Ihr könnt diese, sofern Ihr noch lebt, öffnen. Darin findet Ihr eine Vacuumfuse, die Ihr bei 6 einsetzen müßt.

Die Tür 6a öffnet sich und Ihr findet darin einen Masterkey. Nehmt nun das large gear und die vacuumfuse wieder mit und öffnet mit dem Masterkey die Tür bei 8 - Schlüssel danach wieder mitnehmen.

In dem Gang dahinter müßt Ihr die Hebel in der angegebenen Folge betätigen (siehe Karte), um die folgenden Gitter zu öffnen. Bei 10 könnt Ihr mit dem Hebel eine Leiter in den 1. Level aktivieren. Ihr findet ein weiteres large gear und kommt durch einen Geheimgang bei 4 (Augen) heraus. - Öffnet die Tür bei 8 mit dem Masterkey (danach den Schlüssel wieder einstecken) und holt Euch bei 11 den Crosskey. Setzt bei 12 die vacuumfuse ein und betätigt den Hebel H1, der eine Leiter in den Maschinenraum aktiviert. Setzt die beiden Pumpen mit den 2 Hebeln H2 in Bewegung.

Mit dem Crosskey geht es zurück zu 7, wo Ihr ein Schlüsselloch findet. Steckt Ihr hier den Crosskey rein, erscheint eine Leiter, die Euch in den nächsten Stock bringt. Ihr landet in einem Raum mit vielen Tischen (1), die Ihr mit einem Schwert oder einer Axt zerschlagen könnt. Habt Ihr Euch einen Weg durchgekämpft, kommt Ihr in einen Abschnitt mit Rammböcken, die Euch immer in ein Loch hineinstoßen. Nehmt hier den eingezeichneten oberen Weg und rennt im richtigen Augenblick an den Böcken vorbei (vorher abspeichern).

Habt Ihr diese Tortur überstanden, geht weiter zu 6. Vorsicht in dem großen Raum, hier befinden sich 2 wandernde Teleporter, die Euch herumteleportieren. Stellt Euch also bei 6 in die Ecke und schaut auf die Bodenplatte, die von Löchern umgeben ist. Sobald hier ein fliegendes Ufomonster auftaucht, wartet, bis sich dieses genau über der Bodenplatte befindet und werft dann einen Gegenstand darauf. Dieser landet auf der Platte und öffnet so die Tür bei 6 - Gegenstände.

Die Tür bei 2 öffnet wiederum mit dem Masterkey. Bei 4 an der mittleren Säule nehmt die Platte ab, drückt den Knopf und Ihr findet in der Nische bei 4 eine

gute Waffe. Dreht nun die 2 Wasserventile bei 5 links und die beiden Feuerventile bei 5 rechts auf. Mit dem Hebel H3 erscheint wieder eine Leiter, mit der Ihr in den Maschinenraum des ersten Oberlevels gelangt. Nun wieder raus und in den Raum mit den 3 Hebeln an der Säule (7). Hier müßt Ihr nun zuerst den Reflektor a auf Punkt 2 schieben. Betätigt nun den Hebel 1 2x und zaubert dann einen Feuerballspruch auf den Reflektor a, worauf sich die 4 Löcher schließen.

Gegen die Tür bei 8 könnt Ihr einfach gegenlaufen, worauf sich diese öffnet - Gegenstände und Brunnen. Nun müßt Ihr zurück in den Raum bei 4 und die Leitern solange nach unten nehmen, bis Ihr im 1. Unterlevel landet. Bei 1 findet Ihr eine Art Brenner, den Ihr anzünden müßt. Sammelt Euch hierzu die Pyros auf und werft ein paar davon aus mindestens einem Schritt Entfernung in den Brenner. Brennt dieser, geht es einen Stock nach oben, wo Ihr nun den Hebel über der 6 betätigen müßt - nun müßten alle Maschinen laufen (Brenner, Wasserpumpe, Boiler und Generator). Nehmt nun die Leitern wieder alle nach oben, bis Ihr im 2. Oberlevel landet und nehmt die Leiter ins nächste Level.

Im 3. Oberlevel angekommen müßt Ihr bei a schauen, ob alle Maschinen laufen - sollte dies nicht der Fall sein, habt Ihr etwas übersehen. Sind alle Maschinen am Laufen, gehen die 4 Energiebarrieren bei 1 der Reihe nach an und aus. Hier müßt Ihr wieder im richtigen Augenblick durchrennen. Seid Ihr durch, holt Euch aus der Nische nur den Onyxkey. Sobald Ihr auch den anderen Schlüssel nehmt, seit Ihr in einem Kraftfeld gefangen, also lasst den Skullkey vorerst liegen. Schaltet mit dem Hebel bei 2 die Energiebarriere aus und öffnet die Tür bei 4 mit dem Onyxkey.

Holt Euch dahinter den großen Kerzenhalter b und schiebt diesen unter die Tür bei 4. Nehmt Euch den Onyxkey aus dem Schlüsselloch und die Tür will sich schließen, wird aber durch den Kerzenhalter aufgehalten. Es geht ein weiteres Mal durch die Energiebarrieren zu 3, wo Ihr den Onyxkey in die Nische legt und Euch den Skullkey herausnehmt. Betätigt den Hebel bei 2 zweimal, um die Energiebarrieren auszuschalten.

Vor der Tür bei 4 müßt Ihr nun ganz schnell durchrennen und den Kerzenhalter vor Euch herschieben (vorher abspeichern). Habt Ihr auch dies geschafft, nehmt die Platte bei 5 ab, drückt den Knopf und holt Euch aus der Nische 5 eine gute Waffe. Mit dem Hebel 6 aktiviert Ihr eine Leiter nach unten, in den Raum mit den wandernden Teleportern. Weiter geht es zu 7, wo Ihr den Skullkey in das Schloß steckt. Links daneben erscheint dann ein Teleporter, der Euch in den Raum bei 8 bringt. Hier müßt Ihr nun solange einen Feuerball auf den unteren Reflektor zaubern, bis der hintere Tisch kaputtgeht. Schiebt dann den Kerzenhalter in die hintere Nische und schlägt den Tisch in der Mitte mit einer Waffe kaputt.

Nun müßt Ihr den Reflektor vor der Tür wegschieben und die Tür öffnen. Nun gilt es die beiden Reflektoren auf die Punkte R in der großen Halle zu schieben und zwar so, daß die Feuerbälle, wenn diese mit den beiden linken Hebeln an der Wand aktiviert werden, den Obelisk x in der Mitte treffen. Betätigt nun noch die beiden anderen Hebel links und rechts in den Nischen. Ebenso müßten auch die Energiestrahlen aus dem Generator E auf den Obelisk x schießen. Tut es dieser nicht, müßt Ihr nochmals Pyros im ersten Unterlevel in den Brenner werfen, im Maschinenraum den Generator mit dem Hebel anschalten und wieder nach oben. Schaut nun, ob der Obelisk die beiden Feuerbälle und die Energiestrahlen abbekommt - es öffnet sich dann nämlich das Tor in eine andere Dimension (9).

## **Das Ende**

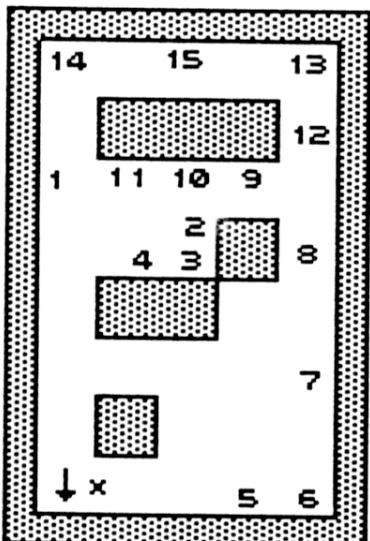
Betretet dieses und geht ganz nach oben zu den gestrichelten Linien und folgt der Pfeilrichtung. Speichert vorher ab, da die Brücke wandert - also lauft im richtigen Augenblick auf den Feldern entlang. Schließlich landet Ihr bei 1, wo Euch der Obermotz erwartet.

Dieser wirft mit Zaubersprüchen nur so um sich, weshalb Ihr am besten einen Reflektorspruch zaubern solltet, der die Sprüche zurückwirft. Leider schubst Euch der Kerl auch runter, also immer in Bewegung bleiben. Zauber dann mit den stärksten Feuerbällen auf den Kerl los, die Ihr habt - vergeßt nicht, den Reflektorspruch ständig zu erneuern. Nun steht Euch eine Menge Arbeit bevor, denn der Bösewicht verträgt zwischen 20 und 30 Feuerbälle ehe er endlich das Zeitliche segnet und Ihr den Abspann genießen könnt.

**ENDE**

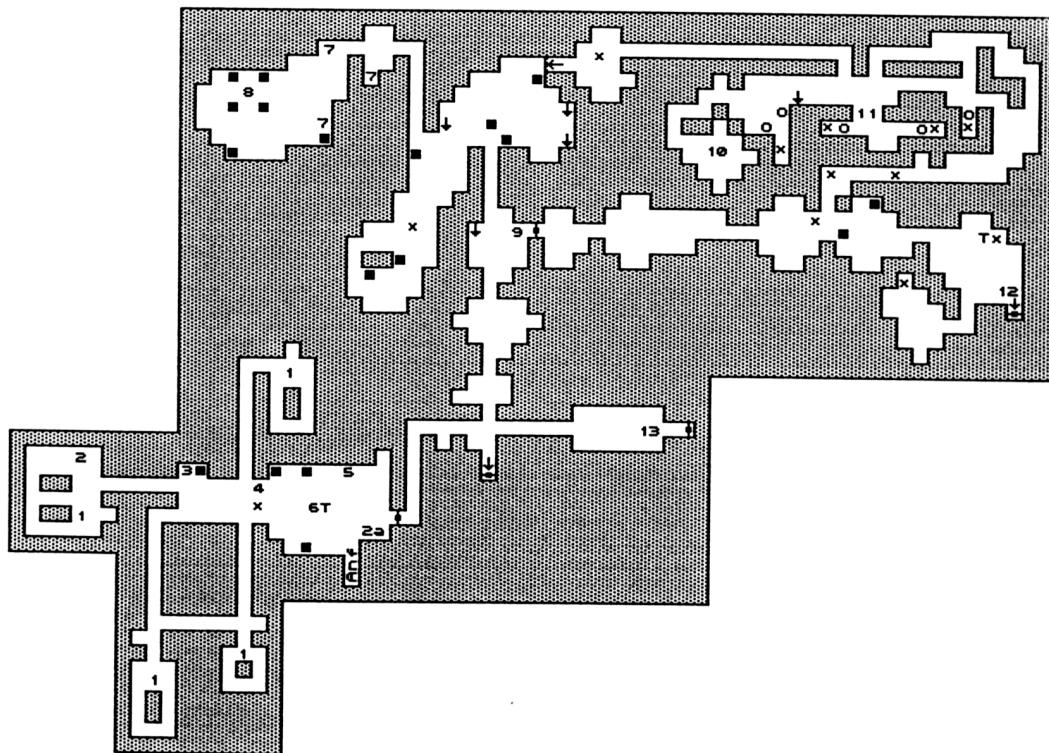
## Die Karten

### Das Anfangslevel



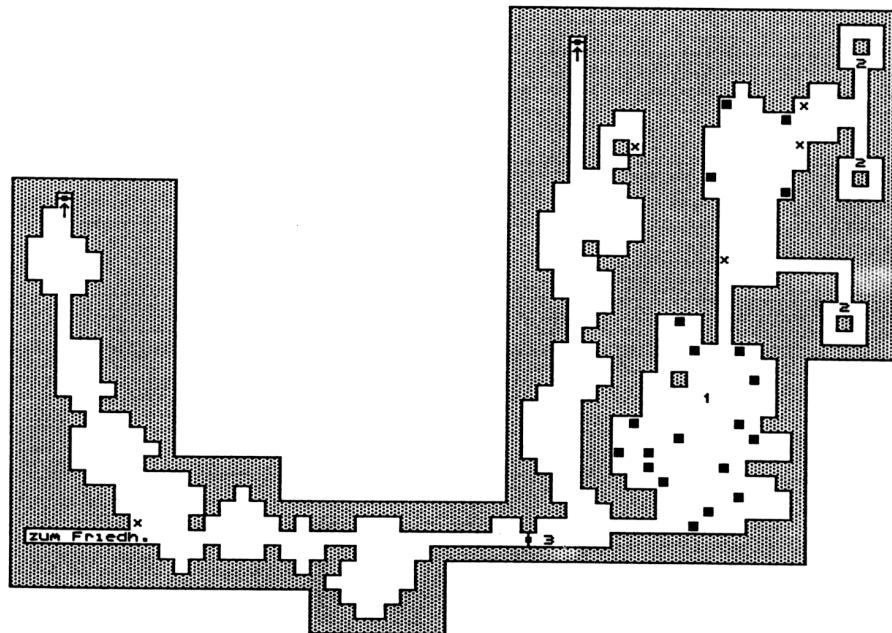
1. Het Farvil
2. Odo Alu Karlo
3. Jarod Nightwielder
4. Saros Shadow Follower
5. Aliai Mon
6. Uago the Mad
7. Seri Flmaehair
8. ?
9. Graen Ozbor
10. Lardain Dawn Keeper
11. Anders Lightwielder
12. Tresa Vulpes
13. Cletus
14. Equus
15. Bane Blade Cleaver

### Aussenwelt 1



1. Laden	8. Clanstück, Lightningkey
2. Schlüssel - Tür bei 2a öffnen	9. mit Lightningkey öffnen
3. Tote Fledermaus	10. Clanstück, Moonkey
4. Stab	11. Gegenstände und Geld
5. Tote Fledermaus	12. mit Moonkey öffnen
6. Sichel	13. Eingang zum Skullkeep
7. Mana Blossom	

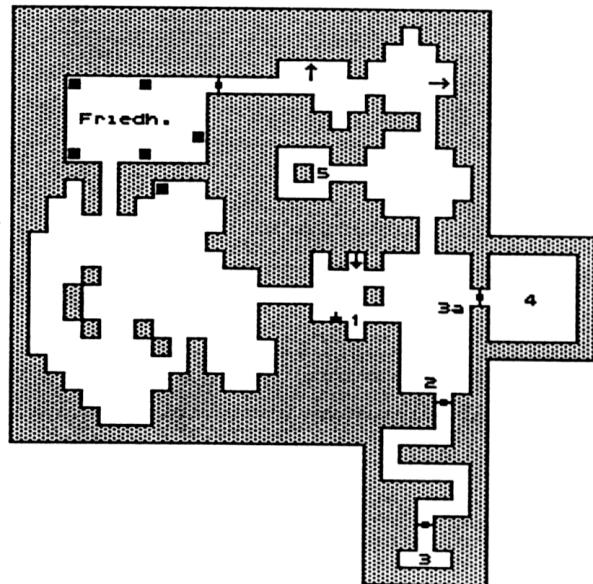
## Aussenwelt 2



1. Clanpiece und Schlüssel
2. Laden
3. mit Schlüssel von 1 öffnen

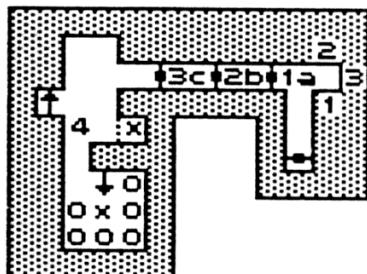
## Aussenwelt 3

1. Knopf öffnet 1 - Schlüssel
2. Hier Schlüssel 1 einsetzen
3. Tapete abnehmen - 2. Schlüssel mit Schlüssel Tür 3a öffnen
4. eine Münze auf Tisch legen - 4. Clanstück
5. Laden

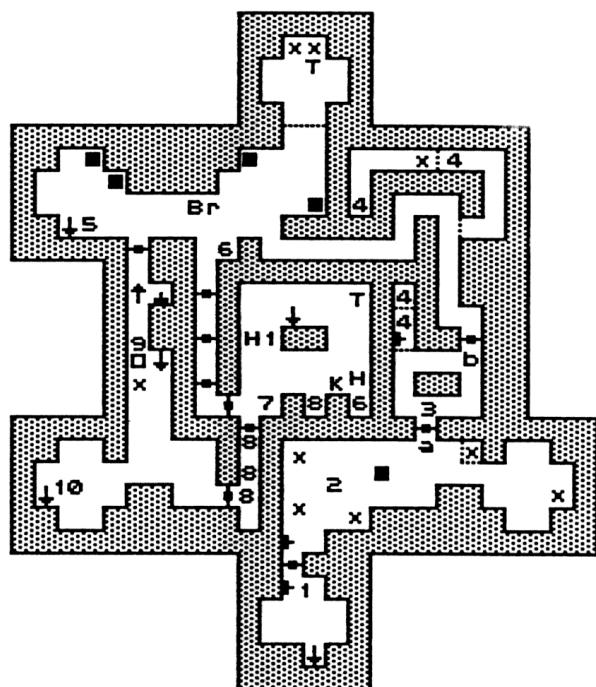


## Skullkeep Eingangslevel

- 1, 2, 3. Knöpfe und Gitter
- a, b, c. Bodenplatten
4. Goldkey

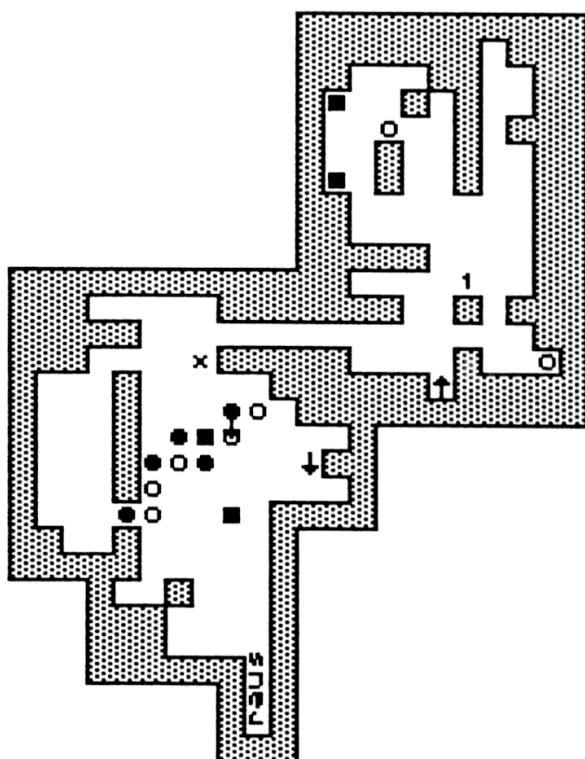


## Skullkeep 1. Level



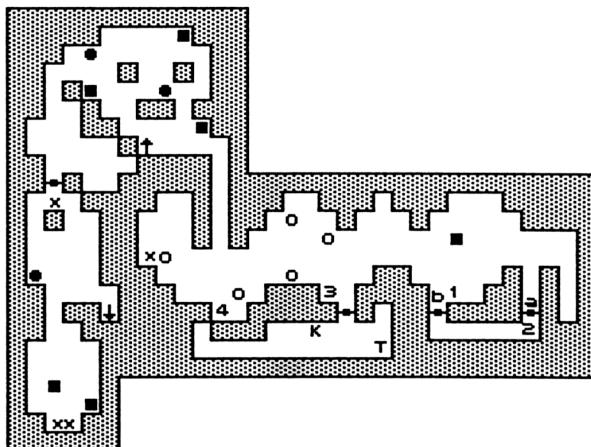
1. Schnur öfter ziehen. Gitter ist dann auf.
2. Alle Magier töten - Tür a geht auf
3. Bodenplatte - öffnet Tür b
4. Platten von Wand und Augen herausnehmen
5. Leiter zum Unterlevel
6. Large gear - bei Türen einsetzen - offen
7. Viereckiger Schlüssel
8. Viereckiger Schlüssel einsetzen - Knopf (k) drücken - Schlüssel fällt runter
9. Bodenplatte und Loch im Boden
10. Abgang zu weiterem Unterlevel
- H1. Lässt Leiter ins Unterlevel 1 fahren

## Underlevel 1



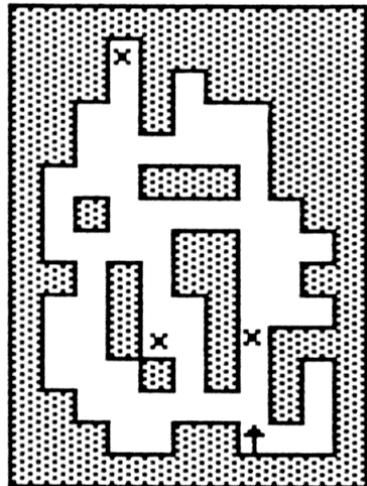
1. Brenner - hier Pyros reinwerfen

## Underlevel 2



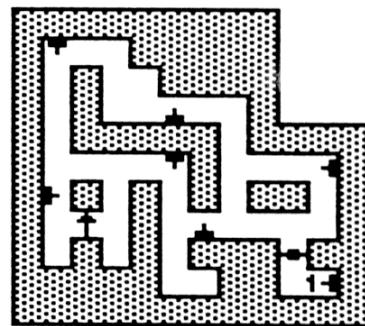
1. Hebel für Lanzenfalle
2. Nachdem das Monster tot ist - Bloodkey
3. Mit Bloodkey öffnen
4. Viereckiger Schlüssel aus dem 1. Stock

### Underlevel 3

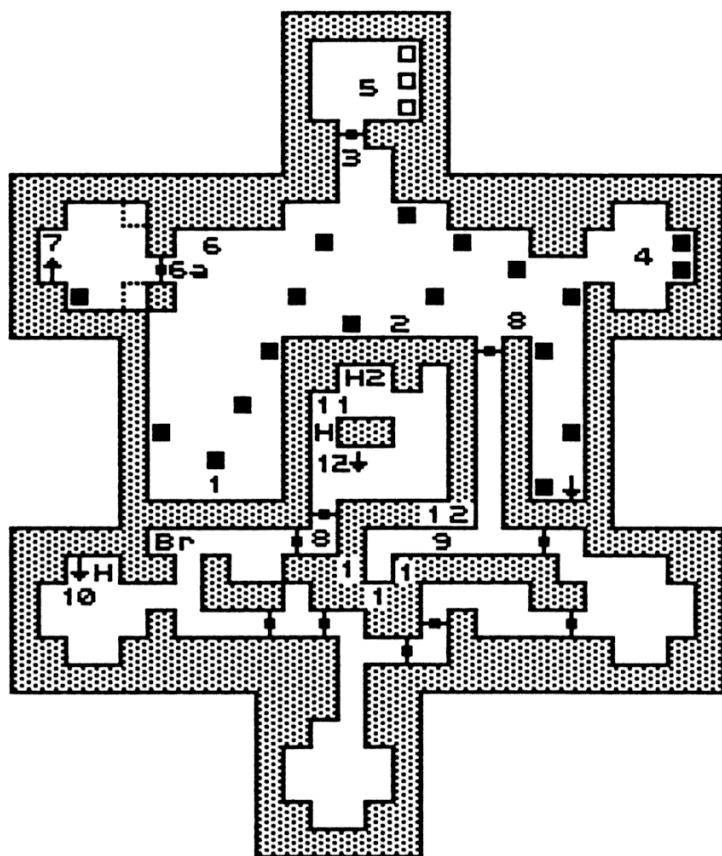


### Level unter 10 des 1. Stockes

1. Knopf lässt Leiter runter



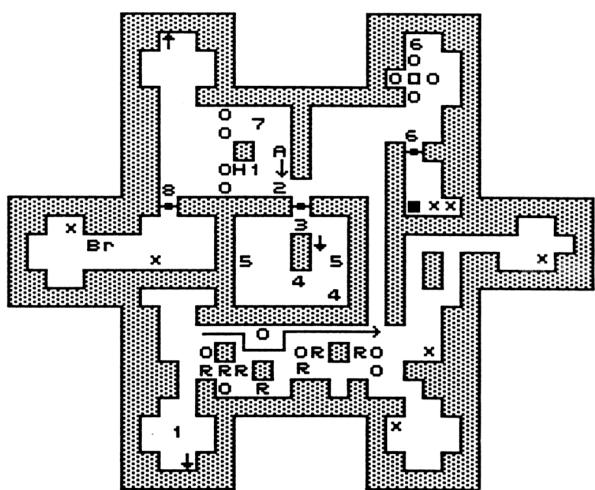
### Oberlevel 1



1. Large Gear
2. Large Gear einsetzen - öffnet Tür 3
4. Fliegende Kiste - rauslocken
5. Hier Kiste hinlocken und mit Feuerbällen runterholen - vacuumfuse
6. vacuumfuse einsetzen - öffnet Tür 6a
7. Masterkey und Schlüsselloch
8. Mit Masterkey öffnen

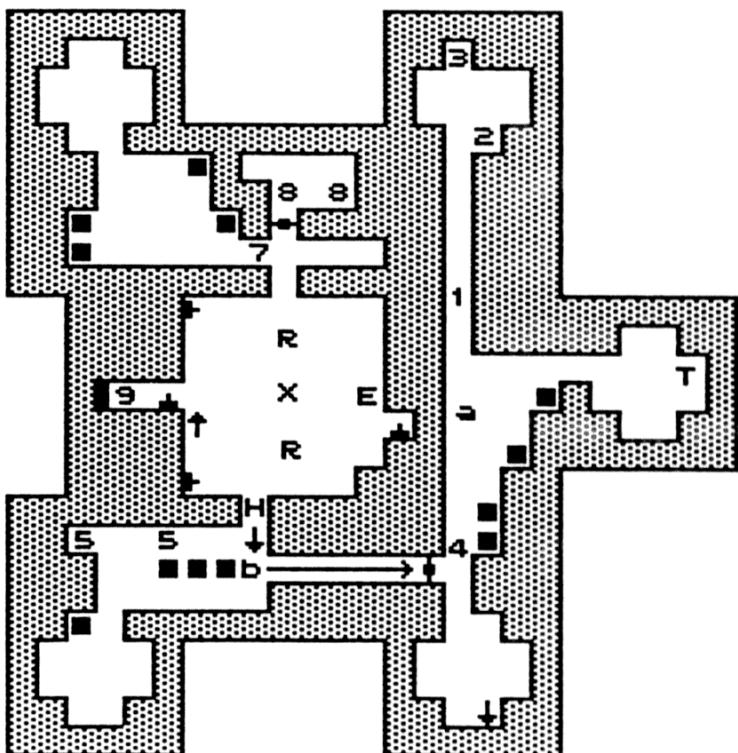
9. Hier gekennzeichnete Hebel betätigen - öffnen Gitter
  10. H lässt Leiter in Etage 1 erscheinen
  11. Crosskey
  12. vacuumfuse einsetzen
- H1. Lässt Leiter in Maschinenraum erscheinen  
H2. 2 Hebel aktivieren Pumpen

## Oberlevel 2



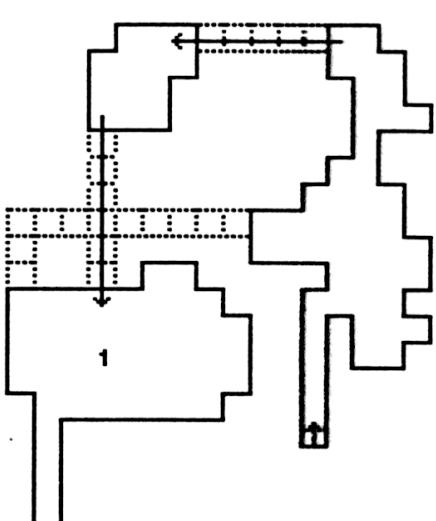
1. Alle Tische zerhacken
  2. Masterkey benutzen
- H3. Aktiviert Leiter in unteren Maschinenraum
4. Platte von Wand nehmen - Knopf drücken - in Nische: Waffe
  5. 2 Wasserventile und 2 Feuerventile öffnen
  6. Gegenstand auf Bodenplatte werfen - öffnet Tür 6
  7. Reflektoren und Hebel richtig einstellen - schließt Löcher im Boden
  8. Tür einrennen - Gegenstände

## Oberlevel 3



1. Energiebarriere
2. Hebel zum deaktivieren der Energiebarriere
3. Nische mit Onyx- und Skullkey - Vorsicht Kraftfeld!
4. Mit Onyxkey öffnen
- H6. Aktiviert Leiter in unteren Level
5. Platte abnehmen - Knopf drücken - in Nische: Waffe
7. Mit Skullkey öffnen
8. 2 Reflektoren - rausschieben
9. Dimensionstor

## Andere Dimension



1. Obermotz - Endkampf

## Die Zaubersprüche

Stamina	YA
Health	VI
Mana	ZO BRO RA
Strength	FUL BRO KU
Dexterity	OH BRO ROS
Vitality	YA BRO NETA
Shield	YA BRO
Wisdom	YA BRO DAIN
Cure Poison	VI BRO
Aura of Strength	OH EW KU
Aura of Dexterity	OH EW ROS
Aura of Vitality	OH EW NETA
Increase Wisdom	OH EW DAIN
Fire Shield	FUL BRO NETA
Darkness	DES IR SAR
Porter Minion	ZO EW ROS
Reflector Spell	ZO BRO ROS
Guard Minion	ZO EW NETA
Magic Marker	YA EW
Poison Cloud	OH VEN
Invisibility	OH EW SAR
Push	OH KATH KU
Pull	OH KATH ROS
Lightning Bolt	OH KATH RA
Accelerate Party	OH IR ROS
Daylight	OH IR RA
Firelight	FUL
Fireball	FUL IR
Poison Foe	DES VEN
Harm Non Material	DES EW
Open Door	ZO
Attack Minion	ZO ES KU

**ENDE**

**Zurück zum Index**