

Dungeon Keeper – Deeper Dungeons

Mission 1: Morkadar

1. Graben Sie, ausgehend von Ihrem Dungeon-Herz, einen Tunnel nach Nordosten (=> neues Gebiet). Etwas weiter im NO finden Sie eine prall gefüllte Schatzkammer.
2. Lassen Sie die Tür, die Sie etwas vorher entdeckt haben, vorerst noch in Ruhe. Von der Schatzkammer aus gehen Sie direkt nach Osten und schwenken vor der Goldader nach Norden (keinesfalls die ans Wasser grenzende Wand durchstoßen!). Voilà: Ein riesiges Gefängnis mit zwei Level 8-Imps sowie einigen anderen nützlichen Kreaturen gehört Ihnen. Schalten Sie die Option “Gegner ins Gefängnis werfen” an.
3. Südlich des Ausgangsgewölbes bauen Sie die Basis-Räume und sorgen dafür, daß die Skelette aus dem Gefängnis sofort mit dem Training beginnen. Ihre Imps sollten alle Wände in Ruhe befestigen können.
4. Nun kümmern Sie sich um die verschlossene Tür in der Nähe des Dungeon-Zentrums: Dahinter finden Sie eine große Folterkammer und – einen “Horny” (Horned Reaper).
5. Lassen Sie die Imps vom Gefängnis aus nach Süden graben. Beim Vorstoßen in ein neues Gebiet werden Sie diesmal angegriffen. Kein Problem für Horny: Er schlägt die Gegner windelweich (Opfer ins Gefängnis schaffen und foltern).
6. Beim Erkunden der neuen Gegend finden Sie die kleine Werkstatt (ausbauen!). Graben Sie erst jetzt den Gang zum Eingang im Osten.
7. Erforschen Sie möglichst bald einen Tempel, da Horny sonst Ihre Mannschaft abschlachtet. Bis dahin können Sie ihn mit Extra-Goldzuwendungen bei Laune halten.
8. Folter und Hungertod im Knast bringen einige neue Geister, Skelettkrieger, Informationen und/oder “Freiwillige”.
9. Jetzt stoßen Sie nordwestlich Ihres Zentrums nach Westen vor, bis Sie etwa die Granitschicht erreicht haben. Schwenken Sie nun nach Norden. Wichtig: Bauen Sie hier Schritt für Schritt, damit die freien Stellen gleich mit “Fließen” belegt werden können (Monster können nur über eigenem Gebiet in den Kampf geworfen werden). Bauen Sie entlang der Granitschicht, bis Sie wieder in eine neue Gegend kommen. Ziehen Sie Ihre Imps ab und werfen Sie Horny mit den Skeletten in den Kampf, sobald die Ninjas aufkreuzen.
10. Nach dem Einkerkern und Bekehren der Ninjas können Sie sich für den Hauptgegner bereit machen: Stoßen Sie dort, wo Sie die Ninjas gefunden haben, nach Norden vor. Sobald Sie eine Tür finden und sie öffnen, geht die Hölle los. Nach diesem Kampf ist das Szenario praktisch gewonnen.

Mission 2: Korros Tor

1. Das Goldvorkommen nördlich Ihres Startdungeons können Sie gefahrlos abbauen. Tasten Sie sich vorsichtig an die Ränder heran und lassen Sie sie von Imps befestigen. Auf keinen Fall dürfen Sie jetzt einen Durchbruch zu dem Sie umgebenden Wassergraben riskieren, da dort zu viele “Helden” herumstromern. In diesem Szenario wird kein Friedhof, kein Gefängnis und kein Köderraum erforscht.
2. Sobald Sie Ihr Dungeon auf Ihrer Insel ausgebaut und die wichtigsten Räume erforscht haben, sollten Sie alle Kreaturen zum Training schicken. Die Karte zeigt jedoch eine Edelsteinader weit im Westen.
3. Mit etwas Glück müssen Sie sich nicht mehr um die unabhängigen Helden im Wasser kümmern, da diese von den anderen Keepern vernichtet wurden. Aber: Auf der anderen Seite des Grabens wartet eine starke Truppe auf Sie: Ninjas, Riesen und dergleichen. Werfen Sie alles, was Sie haben, in die Schlacht, denn Sie brauchen die Edelsteine.
4. Nun tasten Sie sich nach Osten vor: Auf der anderen Seite des Wassers werden Sie eine befestigte Wand vorfinden, an der entlang Sie weiter nach Osten graben, bis Sie schließlich den Zauberspruch “Karte aufdecken” finden.
5. Nun sehen Sie, woran Sie sind: Umgeben von starken Feinden, die nur einzeln zu schlagen sind. Trainieren Sie die Monser auf den jeweils höchsten Level, und vernichten Sie die Feinde der Reihe nach.

TIP: Im Westen gibt es einen Zauber “Helden abwerben”. Hier unbedingt abspeichern, denn durch den Zauber erhalten Sie einen Bogenschützen ODER einen Level 10-Ninja.

Mission 3: Kari-Mar

1. Sie können sich der nördlichen Hälfte bemächtigen, während der feindliche Keeper die südliche besitzt.
2. Rund um Ihren Startdungeon liegen kleine Höhlen verstreut, die oftmals ungemein starke und viele “Helden” beinhalten – also nicht zu früh zu schwere Kämpfe provozieren. Dank des Friedhofs erhalten Sie früher oder später vampirische Unterstützung.
3. Beim Kampf gegen die heldischen Horden ist der “Huhn-Zauber” Ihre stärkste Waffe (vor dem

Anstechen einer Helden-Höhle also etwas Kapital ansammeln).

4. Das Blatt wendet sich, sobald Sie sich nach SO vorgearbeitet haben – dort erwartet Sie Horny, mit dessen Hilfe nun viele Kämpfe zu gewinnen sind. Allerdings sollten Sie etwas warten, bis Sie den Friedhof im SW erobert haben, da Horny sehr viele Leichen (=> Vampire) produziert.
5. Erobern Sie den Eingang im SW, sichern Sie das Areal gut mit Indy-Fallen ab und graben Sie dort ein wenig herum: Sie finden einen Heldenklau-Zauber, der einen Level 10-Ninja einbringt.
6. Während der Kämpfe in Ihrem Gebiet sollten Sie sorgfältig mit Ihren Monstern umgehen (kaum Nachschub). Mit einer hochwertigen Truppe stoßen Sie dann schließlich im Bereich des zweiten Eingangs in das feindliche Dungeon vor. Geschickt platzierte Indy-Fallen sorgen dafür, daß Ihre Kreaturen nicht alleine mit der ganzen Übermacht fertig werden müssen.

Mission 4: Belbata

1. Drei Gegner haben Sie zu besiegen. Achten Sie darauf, daß Sie beim Abbau der großen Goldader im Westen Ihres Dungeons nicht zu weit nach Norden kommen, da dort direkt einer der Gegner angrenzt.
2. Nach Osten zu, hinter dem Eingang, liegen einige Gewölbe mit Gefängnissen und einem Friedhof. Graben Sie südlich der Goldader alles um und auch östlich zunächst an den Gewölben vorbei. Sie finden immer wieder Skelettkrieger und eine Eiserne Jungfrau.
3. Speichern Sie vor dem Öffnen der Türen im Osten ab. Tip: Erst die Gefängnisse öffnen, da Ihnen das weitere Skelette einbringt. Anschließend folgt der Friedhof.
4. Nun öffnen Sie die Türen, hinter denen einige Helden lauern, und schon bekommt der Friedhof "Bewohner", was alsbald einige Vampire anziehen wird. In Ihrem Bereich verbergen sich noch mehrere Helden (u. a. Ninjas). Es wäre zu schade, diese Kerle abzuschlachten; lassen Sie also die weitere Buddelei noch etwas ruhen.
5. Trainieren Sie zunächst alles, was Sie haben, auf Level 10. Dann greifen Sie den Dungeon nördlich Ihrer ersten Goldader an. Erstens ist der nicht besonders stark, und zweitens gibt es dort eine Folterkammer.
6. Nun können Sie Ihren Bereich gänzlich durchwühlen und die Ninjas ins Gefängnis werfen, um sie dann per Folter zu konvertieren.
7. Der Gegner im Nordosten (gelb) ist der nächste. Zusammen mit den gefolterten Überläufern dürften Sie nach einigen Trainingseinheiten über genügend gute Kämpfer verfügen, um den stärksten Gegner, die "Grünen", auszuschalten.

Mission 5: Caddis Fell

1. Sie starten mit Ihrem Dungeon-Herz, zwei Eisernen Jungfrauen, einigen Imps und sehr wenig Gold. Immerhin reicht es, um für die beiden Mädels eine Schlafstatt herzurichten und einen Platz zur "Schatzkammer" zu erklären.
2. Hinter den Türen verbergen sich alle notwendigen Räumlichkeiten. Die beiden Ladies haben kein Problem mit den oft in den Räumen versteckten Feinden.
3. Nach und nach buddeln Sie Ihre kleine Zitadelle aus und stellen fest, daß wegen des Lavagrabens alle Goldadern und ein Eingang momentan unerreichbar sind.
4. Da Sie keine Brücken erforschen können, brechen Sie ziemlich genau in der Mitte der westlichen Wand durch – und schon haben sie eine.
5. Der weitere Ausbau ist Formsache. Der Nachschub an Monstern ist wieder sehr spärlich und versiegt schon bald. Also: Die wenigen vorhandenen gut trainieren und sorgfältig einsetzen. Lassen Sie sich Zeit bei der Erkundung des verwinkelten Dungeons im Süden und stellen Sie viele Indy-Fallen auf.
6. Das Durchstöbern des südlichen Bereiches bringt Ihnen zwei Heldenklau-Zauber und einen Level 10-Drachen sowie eine weitere unerschöpfliche Einnahmequelle.
7. Schließlich stoßen Sie in den nordöstlichen Bereich Ihres Reiches vor und treffen auf ein Gebiet mit ca. fünf feindlichen Hornys – also auch hier eine oder zwei "Indys" aufbauen. Lohn: der Zauber "Karte aufdecken". Nun sehen Sie den vergleichsweise schwachen Feind und können sich zur Endschlacht rüsten.

Mission 6: Pladitz

1. Ausgangslage: Zwischen Ihnen und dem Hauptgegner im Süden hat ein Ritter seinen Dungeon gebaut. Leider hat er sich auch westlich und östlich von Ihnen bereits eingenistet.
2. Goldreserven und Monster sind rar. Sie können es sich also nicht leisten, den Bestand sinnlos gegen übermächtige Feinde oder durch Desertation zu verlieren. Das erste Hauptziel ist deshalb die Edelsteinader etwas südöstlich von Ihnen. Mit durchtrainierten Monstern kämpfen Sie sich wenigstens einen Zugang zu der Goldader im Westen frei.
3. Mit Hilfe der Indy-Falle machen Sie damit die westlichen Bastionen des Ritters nach und nach nieder

(Falle vor die Mauer, Mauer durchbrechen, Imp wegziehen). Dann nehmen Sie auf die gleiche Weise die kleine Bastion südlich von Ihnen ein.

4. Durchkämmen Sie im Osten (Edelsteine!) wieder vorsichtig Raum für Raum.
5. Ziemlich genau südlich der Edelsteine ist der beste Zugang zum Dungeon des Ritters. Der erste Raum ist schwach besetzt, zu den nächsten müssen Sie sich durchgraben. Arbeiten Sie in den langen Gängen mit der Indy-Falle und gehen Sie mit dem "Rückbau"-Spruch in die Räume.
6. Beim Herz entbrennt der heißeste Kampf, da nun der Ritter auftaucht. Sie sollten zuvor alle Räume geklärt haben, da mit Vernichtung des Herzens die Türen verschwinden und Ihrer geschwächten Truppe noch Kämpfer in den Rücken fallen könnten.
7. Sobald Sie alles "gesäubert" und befestigt haben, verlegen Sie am besten die Elitetruppe in den großen Raum, in dem das Herz war, damit Sie schneller zur Ruhe nach einem Kampf kommen. Säubern Sie den südlich angrenzenden Wassergraben, damit Sie sich dann in Ruhe den Endgegner vornehmen können.

Mission 7: Abbadon

1. Suchen Sie die nähere Umgebung vorsichtig ab (Sie können zunächst keine eigenen Räume bauen).
2. Vorsicht bei der Goldader im Osten – nicht zu früh durchbrechen! Sie haben nun einige Dämonenechsen in Ihrem Gefolge (trainieren!). Selbst erforschen können Sie nur die Brücke, weshalb Sie auch etwaige Drachen trainieren sollten.
3. Etwas nordwestlich Ihrer Behausung können Sie eine Raumstruktur auf der Karte sehen; mit trainierten Echsen und Drachen stoßen Sie dorthin vor. Ein kurzer Kampf, und die Sprüche "Imp erschaffen" und "Heilung" gehören Ihnen.
4. Im Osten machen Ihnen viele geflügelte Wesen das Leben schwer. Verlieren Sie möglichst kein Monster, da der Nachschub nur noch in den Höhlen zu finden sein wird! Nahziel: Die Edelsteinader im Osten. Kämpfen Sie sich vorsichtig von Raum zu Raum (viele Fallen und Gegner). Dafür erhalten Sie etliche gute Zaubersprüche ("Heldenklau", "Rückbau") und unendlichen Gold-Nachschub.
5. Abschließend durchwühlen Sie das gesicherte Gelände systematisch. Das gegnerische Herz im Osten ist relativ einfach zu knacken: Legen Sie in den Gang davor eine Indy-Falle und brechen Sie die Wand durch.

Mission 8: Svatona

1. Problem: Sie haben keine Brücke. Der Hauptgegner ist durch einen Wassergraben von Ihnen getrennt, und dazwischen sitzt ein Ritter. Zudem ist das Gelände um Ihren Startplatz herum von Helden durchsetzt, so daß es wieder darauf ankommt, die ersten Goldminen ohne Feindberührung zu erobern und die Monster bis dahin trainieren zu lassen.
2. Die auf den Karten abgebildeten Goldminen lassen sich auf den gezeigten Routen gefahrlos erobern.
3. Bevor Sie die dritte Mine (und die darin enthaltene Edelsteinmine) angehen, brauchen Sie Level 5-Kämpfer. Stoßen Sie später von dort nach Süden vor und bekämpfen Sie die Helden mit Indy-Fallen.
4. Im Dungeon des Ritters wimmelt es nur so von hochklassigen Kämpfern. Locken Sie sie an und legen Sie reichlich Indy-Fallen.
5. Im Südosten locken die Zaubersprüche "Seuche", "Karte aufdecken" und "Heldenklau" (bringt aber nur einen Riesen).
6. Ein kleiner Vorposten des Ritters (links von seinem Dungeon) bietet einen grabbaren Weg zum Hauptfeind. Schicken Sie einen Imp hinein, der einige Fliesen verlegt, damit Sie die Monster des Gegners mit dem Spruch "Seuche" vergiften können.
7. Sobald Sie einige feindliche Monster erwischt haben, können Sie den Rivalen dank Ihrer Dominanz überrumpeln.

Mission 9: Kanasko

1. Im großen Raum im Nordwesten haben die Helden ein Zugangstor. Machen Sie sich also auf häufige Überfälle gefaßt.
2. Quer über die Karte erstreckt sich ein Graben mit einigen Dutzend Helden darin. Die kriegen Sie nur mit einer gut platzierten Indy-Falle in den Griff; hierzu bietet sich eine Öffnung im NO an. Seien Sie vorsichtig bei der Ausbeutung der Goldvorkommen im Westen und in der Mitte der Karte.
3. Bevor Sie Räume öffnen, sollten Sie unbedingt abspeichern.

Mission 10: Netzcaro

1. Die Helden (westlich Ihres Dungeons gibt es Unmengen davon) kommen durch unbefestigte Wände oder Türen. Hier hilft nur die Indy-Falle: Legen Sie davon mehrere auf dem Weg zu Ihrem Dungeonherz; vor

jede platzieren Sie noch eine Tür und eine Blitzfalle.

2. Investieren Sie baldmöglichst in eine große Werkstatt und schicken Sie alle Kreaturen zur Arbeit dorthin. Sobald der Fallenweg fertig ist, sperren Sie alle Ihre Monster ins Dungeonherz (Schlachtstandarte hissen). Nehmen Sie einen Imp und lassen Sie ihn an der vorgesehenen Stelle die Wand nach Westen durchbrechen und einige Fliesen legen, bis die Feinde ihn bemerken.

3. Ab Level 6 beherrschen Ihre Eisernen Jungfrauen den Blitzspruch. Mit den Mädels und einem High-Level-Imp nehmen Sie nun die Brücken im Norden des Eingangs ein (Alternative: Die Jungfrauen in der Kaserne gruppieren und dann per Zauber in die Anführerin schlüpfen, um diese Kämpfe in 3D abzuhandeln). Die Damen bekämpfen die Bogenschützen auf Distanz mit Blitzen.

4. Ganz im Osten (am Ende der Brücken) findet Ihr Imp schließlich heraus, wie man selbst Brücken baut. Klären Sie mit den Jungfrauen das Lavafeld, damit Sie an die Edelsteine kommen. Dann erobern Sie den östlichen Teil (Vorsicht: Im dortigen Gefängnis erwarten Sie ca. 5 feindliche Level 5-Hornys).

5. Werfen Sie ab jetzt jeden Feind in den Knast, damit er unter Folter Informationen preisgibt. Die nördliche Festung gilt als Routineaufgabe.

TIP: Im Westen können Sie (unter anderem) einen Magier mit Level 10 festnehmen und für sich gewinnen. Bauen Sie ein Gefängnis vor den Raum, da er während eines zu langen Transportes erwacht, sich heilt und Ihre Imps tötet!

Mission 11: Batezec

1. Diesmal brechen die Helden durch unbefestigte Wände, allerdings nicht durch Goldadern (äußere Teile als Wände stehen lassen!). Zaubern Sie 10 weitere Imps herbei, die zwei lange Gänge von dem Eingang nach Westen und Osten bauen.

2. Speichern Sie vorher ab, damit Sie nicht versehentlich in "neues Gebiet" durchbrechen. Vom westlichen Gang graben Sie nun nach Süden und stellen Anschluß zu Ihrem Dungeon her.

3. Lassen Sie die Imps die Wände befestigen, denn das Gebiet außerhalb Ihres Baus ist fest in Heldenhand.

4. Lassen Sie genug Platz für eine SEHR große Werkstatt. Nach der Befestigung des Dungeons und der Erforschung der wichtigsten Einrichtungen und Zaubersprüche beginnen Sie mit dem Bestücken der beiden langen Gänge mit magischen Türen und Fallen (Blitz und Machtwort). Derweil sollten alle arbeitslosen Monster trainieren. Gold liefern die Edelsteine in der SW-Goldader.

5. Wenn alle Gänge und auch der zu Ihrem Zentrum vollkommen mit Fallen und Türen bestückt sind, schließen Sie die Imps bei den Edelsteinen ein. Ein Imp öffnet nun die langen Gänge an deren Enden. Wenn alles klappt, kommen nur noch sehr wenige Helden lebend in den inneren Bereich.

Mission 12: Benetzaron

1. Fast identisch mit dem vorhergehenden Gemetzel. Wichtig: Schnell bauen, Wände sichern und die wenigen Monster auf Level 10 bringen.

2. Die gute Nachricht: Es gibt diesmal Indy-Fallen.

Mission 13: Daka-Gorn

1. Nach der Öffnung des Dungeons kommen lediglich zehn Zauberer. Expandieren Sie zunächst nach Osten und – am Nordrand entlang – nach Westen, bis Sie die Edelsteine erreicht haben.

2. Nach den Forschungen schicken Sie die Zauberer zum Training. Ab Level 5 können Sie damit auch den Westteil von einigen schwachen Helden befreien.

3. Die südliche Tür führt zu einer stark bewachten Lavagegend; damit die Zauberer auch angreifen, muß ein Imp den schmalen Pfad dort einnehmen. Deshalb haben Sie im NW den "Unsichtbar"-Spruch gefunden. Erobern Sie den Weg und trainieren Sie die Zauberer auf Level 8.

4. Passen Sie auf die Imps auf, da sie häufig Kamikaze-Einsätze starten. Bei Gegenangriffen der Helden unterstützen Sie Ihre Kreaturen mit dem "Huhn"-Spruch. Dann geht's wieder von Raum zu Raum.

Mission 14: Dixaroc

1. Wenden Sie den Vereinigungs-Spruch auf Ihre einzelne Spinne an. Nach der Tür schnell weiterlaufen, da aus der ersten Nische rechts ein Fels gerollt kommt!

2. Einige schwache Gegner werden freigesetzt. Gehen Sie in den normalen Modus und werfen Sie die Spinne bei Ihrem Dungeon-Herz ab. Dort erwartet sie die Kerle und hat damit keine Probleme.

3. Ganz anders nach der nächsten Tür: zu viele Feinde. Gehen Sie aus dem Tier heraus, um es per Hand in Sicherheit zu bringen. Die Horde strebt Ihrem Dungeon-Herz entgegen. Während auf das Herz einschlagen

wird, gehen Sie wieder in der 3D-Modus, um schnell in den zuletzt geöffneten Raum zu kommen. Dort ist ebenfalls eine Tür, hinter der zwei Eiserne Jungfrauen ihrer Befreiung harren.

4. Wieder mit der Hand werden die beiden mit der Spinne nun zum Zentrum ihres Baus befördert, um dort der Zerstörung Einhalt zu gebieten. Arbeiten Sie im Kampf vor allem mit der Hand, da die Mädels mit ihren Blitzen aus der Distanz kämpfen können.

5. Befreien Sie aus dem letzten Raum noch einige Imps, und schon kann es richtig losgehen. Im Osten werden nach einigen Grabungen die schwach verteidigten Räume eines Dungeons ausgemacht.

6. Wieder in 3D fegen Sie mit einer Jungfrau die Gegner weg und bringen sie zum dortigen Dungeon-Herz. Nach dessen Zerstörung erhalten Sie einen Trainingsraum und die Fähigkeit, Brücken zu bauen. Außerdem werden Sie wieder verstärkt.

7. Im Süden kämpfen Sie sich durch viele Räume, die einige "Kreatur wieder erwecken"-Sprüche, Drachen sowie weitere Jungfrauen beinhalten. Schließlich finden Sie zwei Bibliotheken inklusive mehreren Zauberern. Nun weiter zu der Goldader im Osten, deren südliches Ende wieder an einen Wassergraben grenzt.

8. Gegenüber liegt nun bereits der Bau des Widersachers. Gehen Sie sorgfältig mit Ihren Kreaturen (besonders mit den Imps!) um, da es außer den gefundenen Verstärkungen keinen Nachschub gibt!

Mission 15: Belial

1. Gleich zu Beginn müssen Sie mehrere Dinge gleichzeitig tun:

- Nach Osten graben, OHNE dabei die Festungsmauern des Feindes zu berühren, und dann so weit wie möglich nach Süden. Die Stollen müssen schnellstens befestigt werden.
- Den Eingang öffnen, nachdem Sie bereits einen kleinen Trainingsraum, ein Versteck und eine geräumige Schatzkammer (lockt Drachen an) gebaut haben.
- Sofort alle Ankömmlinge zum Training schicken, damit kleinere Feindtrupps aus dem Süden abgewehrt werden können.
- Darauf achten, daß neu entdeckte Türen nicht zu früh von Imps oder Fliegen aufgebrochen werden.
- Schnellstmöglich die Werkstatt (durch die Tür beim Tor, dann nach Westen, letzter Raum nördlich) erobern, ausbauen und alle zur Arbeit schicken, die ohnehin nicht gut kämpfen (Käfer, Spinnen, Fliegen)
- Den Raum südlich der Werkstatt plus den nächsten (Skelette) erobern.
- Den südlichen Bau langsam und vorsichtig erkunden; an der Stelle, die nicht zu befestigen ist (siehe Karte), jede Menge Fallen aufstellen.
- Den Weg zu Ihrem Herz mit Indys vollstopfen.

3. Kämpfen Sie sich auf diese Weise bis zu den Edelsteinen im Süden durch. Erweitern Sie die Werkstatt und lassen Sie auch Level 10-Kreaturen arbeiten.

4. Sperren Sie die Imps ein, damit diese nicht unnötig Feinde aufschrecken. Sobald einer dem Dungeon-Herz des Avatars zu nahe kommt, greift dieser mit einer Riesenarmee an. Das darf aber erst dann passieren, wenn Sie sämtliche Zugangswege mit Fallen versehen haben. Für den Endkampf sollten all Ihre Monster wieder um Ihr Dungeonherz versammelt sein. Wenn Sie alles richtig gemacht haben, trifft dort nur noch der Avatar ein.

5. Wenn der Avatar noch zu viele Überlebende dabei hat, werfen Sie einige schwache Kämpfer zu seinem Dungeon-Herz. Dadurch kehren einige Helden um und wollen das Herz verteidigen. Auf dem Weg dorthin konnten Sie mit Blitzen unschädlich gemacht werden.

Uwe Symanek