Downloaded from: justpaste.it/660dw

1. Zawodnik wchodzi do pomieszczenia, zatacza się wokół niego krąg ognia, aby móc dalej przejść musi ugasić ogień przy pomocy różdżki i zaklęcia Glacius / Aguamenti. **[**5 punktów**]**

2. *Po ugaszeniu ognia, kieruję się w stronę ściany na której znajdują się runy, uaktywniają one przejście do kolejnego pomieszczenia.* ***[****4 punkty****]***

3. *Tajemne przejście prowadzi do miejsca w którym znajduje się magiczne stworzenie oraz szafa. Aby otworzyć szafę trzeba zdobyć klucz, który jest w posiadaniu Wodnika Kappy. Zawodnik musi w odpowiedni sposób podejść do stworzenia - rzucić ogórkiem z wyrytym imieniem/ukłonić się - i zdobyć klucz, który wypadnie z lejka Wodnika Kappy.* ***[****5 punktów****]***

4. *Klucz otwiera szafę z myślodsiewnią. Znajdują się w niej chaotyczne opisy eliksirów, które zostały zastosowane na mugolach - opisują oni swoje objawy tuż przed wyczyszczeniem pamięci. Podanie odpowiedniego eliksiru oraz jego działanie, następnie ustawienie dopasowanie ich do wspomnień wypuszcza z myślodsiewni i kończy zadanie.* ***[****6 punktów****]***