

M.1

1. **Startraum**

- 1.1. Bett
 - 1.1.1. Pilz
- 1.2. Fenster
- 1.3. Stuhl
- 1.4. Tür1 (1-6) öffne mit Stuhl

2. **Portalraum**

- 2.1. Mysteriöse Tür aus unbekanntem Material, bedeckt mit unbekannten Symbolen und drei Schlössern. Du spürst, dass sie eine mystische Präsenz ausstrahlt.
- 2.2. Statue einer unbekannten Entität (Demon Schrein)
 - 2.2.1. Schale in Hand
 - Blutopfer mit Dolch (4.1.1) gibt **Schlüssel 2** (2.1.2)
 - Opfer mit Antike Münze (5.2.1.1) → falsches Opfer → **DeathFlag**
- 2.3. Tür2 (2-6)
- 2.4. Tür3 (2-7)
- 2.5. Tür4 (2-8)

3. **Kanalisation**

- 3.1. Wand mit Gitter
- 3.2. hungernder Goblin
 - gib **Pilz** (1.1.1) → erhalte **Schlüssel 1** (3.2.1)
 - angreifen mit Dolch (4.1.1) → du kratzt dich am Gitter → Goblin (3.2) stirbt → “Die Wunde entzündet sich. Du stirbst, ohne dein Ziel zu erreichen” → **DeathFlag**
 - gib Antike Münze (5.2.1.1) → erhalte **Trank** (3.2.2)
- 3.2.1. Trank: transportiert Spieler nach **M.2** (Vergangenheit)
- 3.3. Tür5 (3-7)
- 3.4. Tür6 (3-9)

4. **Kerker / Zelle**

- 4.1. Leiche mit einem Dolch (4.1.1) im Brustkorb
 - 4.1.1. Dolch
 - 4.1.2. Notiz (unlesbar)

4.2. Fackeln (Schalterrätsel)

4.3. Tür7 (4-8)

5. Kaserne / Schlafbereich

5.1. Cult Anführer Raum

5.1.1. Schreibtisch mit einem Fach **zu**

5.1.1.1. Mystisches Buch

→ lesen → "du spürst eine Verbindung mit etwas mächtigem" → Fähigkeit Notiz (4.1.2) zu lesen

5.2. Vize Anführer Raum

5.2.1. Nachttisch auf welchem eine antike Münze (5.2.1.1) liegt

5.2.1.1. Antike Münze

5.3. Betten

5.4. angehängter Kultistenumhang, um in **M.2** nicht angegriffen zu werden

5.5. Tür8 (5-9)

6. Gang (1-2)

6.1. Tür1 **zu**

6.2. Tür2 **offen**

7. Gang (2-3)

7.1. Tür3 **offen**

7.2. Tür5 **offen**

8. Gang (2-4)

8.1. Löcher im Boden (Stachelfalle)

8.2. Tür4 **offen**

8.3. Tür7 **offen**

9. Gang (3-5)

9.1. Tür8 **zu** öffne mit **Dolch** (4.1.1)

9.2. Tür6 **offen**