

ANGRIFF AUF MORDAK'S PALAST

Der Beschwörer Mordak hat ein permanentes Portal zur Unterwelt geschaffen! Wir befürchten, dass dämonische Strahlung austritt, die unsere Welt korrumpiert. Glücklicherweise ist ein Spion entkommen und hat enthüllt, dass Mordak heute Abend sein Portal betreten wird! Wir müssen diese Gelegenheit nutzen, um seinen Palast anzugreifen, das Portal zu zerstören und ihn so in der Unterwelt verbannen. Der Spion hat ein Schlüsselwort in Erfahrung bringen können, welches das Eingangstor aufschließt. Es heißt: "Silvera". Ihr habt die Überraschung auf eurer Seite, doch seid vorsichtig, mutige Abenteurer, denn der Palast wird sicherlich gut verteidigt sein!

- Das Schlüsselwort öffnet das Tor, aber ein Stolperdraht kann eine laute Glocke über euch zum Läuten bringen.
- Hinter einer der Statuen verbirgt sich ein Hebel [a] der die Grubenfalle deaktiviert [b].
- Druckplatten im Boden lösen Angriffe von der nächsten Eisenstatue aus. Wenn die Wachen aus [4] alarmiert werden, blasen sie das Horn und greifen die Abenteurer an.
- Nur Big Dronke ist stark genug, um das Horn der Stürme zu spielen, was die Gruppe zurück in Raum 3 bläst. Toast der Halbgoblin liebt es, Gegenstände in den Windstoß zu werfen, die die Gruppe in Bedrängnis bringen.
- Dieser Lagerraum ist das Versteck von Mordaks Haustieren. Der schwarze Panther kann sich zwischen den Schatten teleportieren. Der andere Panther kann seine Farbe ändern, um sich zu verstecken.
- In diesen Kadaver wird Mordaks Geist nach seinem Tod flüchten.
- Die tiefschwarze Dunkelheit und der Geruch von Fäulnis verbergen ein Tentakelmonster, das im Wasser lauert. Ein dämonisches Biest aus einer anderen Welt.
- Mako, der Koch, ist nur freundlich zu denen, die seine Küche respektieren! Ein dummer Kellner [c] bietet Zugang zu [9] und [10], aber seid vorsichtig, wenn jemand einen Topf mit heißer Suppe von oben wegwirft.
- Die Halle wird vom Kriegsveteranen Duke und seinen Cousins Remi und Baltron, Mordaks talentierte Lehrlinge, verteidigt. Sie werden die Panther aus Raum 5 beschwören, die sie im Kampf unterstützen.
- Ein förmliches Esszimmer. Der Diener Rool wird sicherlich Essensreste auf die Eindringlinge werfen, bevor er sich zurückzieht.
- Spionin La'Nora wohnt hier. Wenn ihr sie überredet, erzählt sie euch, dass Mordaks Tochter Silvera von einem Dämonenfürsten aufgenommen wurde. Warum hat La'Nora ihn verraten? Fragt doch die Flittchen in Raum [14]!
- Dinge, die ihr in diesem Brunnen seht, bleiben unvergessen!
- Baltrons und Dukes Schlafzimmer.
- Mordaks verschlossenes Schlafzimmer. Zwei verängstigte junge Frauen verstecken sich darin. Die Truhe verbirgt eine Notiz mit einer astrologischen Position für eine Planetenmaschine.
- Mordaks Bibliothek ist voll mit nützlichen Büchern und Gegenständen. Aber Vorsicht, wer sich das Gemälde ansieht, wechselt den Platz mit dem darin gefangenen verrückten Kriegsherren.
- Im Mund des dämonischen Gesichts befindet sich ein Schlüsselloch. Aber es schnappt bei jeder Interaktion zu! Nur wenn die Planetenmaschine richtig positioniert wird, öffnet sich die Tür.
- Eine Illusion einer Wand verbirgt diese Nische und Leiter.
- Ein Labor voller arkaner Komponenten. Ein Fleischhaufen mit 7 Augen, wird dem einen Wunsch erfüllen, der ihn aus dem Käfig befreit. Aber kann man ihm vertrauen?
- Das Portal wird von Dämonen verteidigt! Ein sechsarmiger geflügelter Unhold, ein giftiger Fiesling und ein kleiner gackernder wahnsinniger Kobold. Aber die Gegner sind nichts im Vergleich zu Mordak, der sicherlich Rache für diesen Angriff suchen wird.

