

# DER KRITSTALL VON EMERNOD

ONEPAGE ABENTEUER

LICHT, WASSER UND  
ETWAS UNTOT

# DER KRISTALL VON EMERNOD

Meister Hieronymus Nageldräsker lässt seit Wochen durch seine Schüle die verlassen Ruinen von Emernod durchsuchen, um den magischen Kristall von Emernod zu finden, ein mächtiges Artefakt um das Wetter zu kontrollieren und das auch als Waffe eingesetzt werden kann. Eine Hand voll Schülern, sollen heute den einsamen Turm am Rande der Ruinen untersuchen.

**Kristallraum:** Ein Loch in der Decke ist der Ausgang des dunklen Ganges, so das es nur ein kleiner Fall auf den verstaubten Boden ist (Der dunkle Gang war auch eine Teleportation zu den Gewölben des Hofmagiers von Emernod. Siehe "Wendeltreppe"). Der Raum wird durch einen kleinen blauen Kristall beleuchtet, der auf einen Sockel im Norden steht. Es ist warm und Schimmel zielt die Wände.

**Schlafrum:** Alte Bilder (nautische Motive), ein Himmelbett und Schreibtisch. Der Boden im Süden ist mit Wasser bedeckt (Wasser fließt von der Tür zu einer Geheimtür im Osten). Auf dem Tisch liegt ein Animiertes Schwert das Eindringlinge angreift. (Im Norden befindet sich eine Geheimtür, hinter der eine kleine Truhe mit tollen Schätzen steht: Heiltränke, Magic Missiles, Moonblade-Kurzschwert, Potion of Hill Giant Strength).

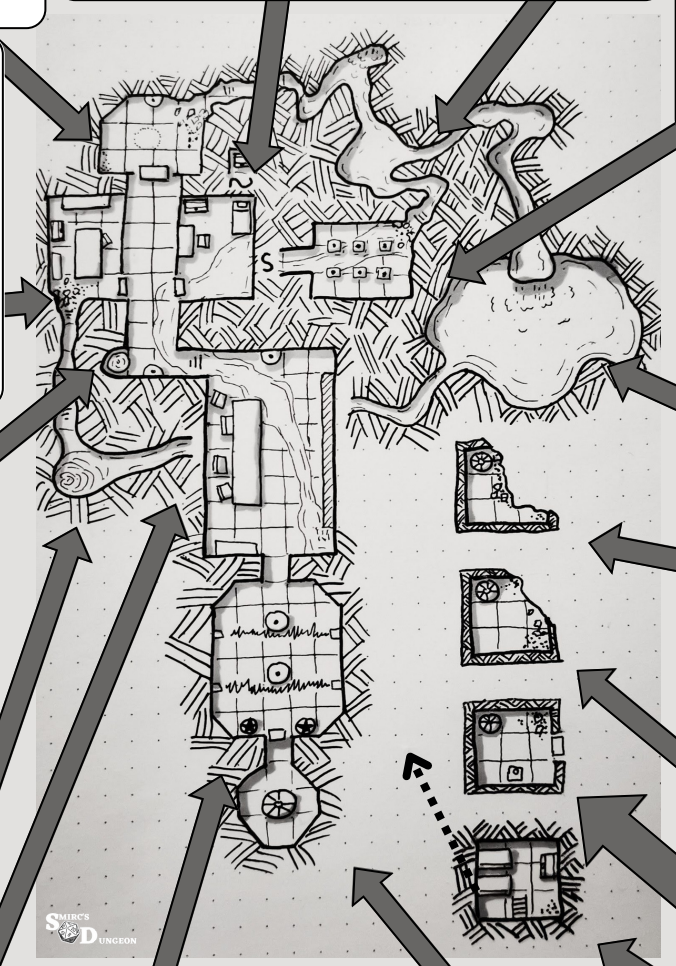
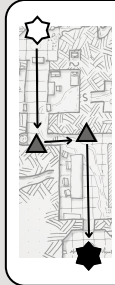
**Labor:** Regale sind mit allerlei Gläsern mit geheimnisvollen Dingen aus zweifelhafter Herkunft gefüllt., ein kleiner dreieckiger Spiegel hängt an der Ostwand und der große Tisch in der Mitte ist überladen mit alchemischen Reagenzien und Kolben. (In einer Truhe liegen noch Heiltränke und bestimmt auch ein Zauberstab des Kriegsmagiers +1). (Auf dem Tisch liegt doch tatsächlich der Kristall von Emernod. Groß, gewaltig und irgendwie zerbrochen. Funktioniert er noch?)

**Mittelgang:** Es ist warm in diesem feuchten und moosbehangenden und dunklem Gang. Im Süden ist einem kleinem Alkoven steht ein Brunnen und an der Südwand steht eine kleine Säule (auf dessen Oberseite ein Schlitz eingelassen ist). Der Boden ist im Süden mit Wasser bedeckt (es fließt die Treppe herunter und verschwindet unter der östlichen Tür).

**Bächlein:** Ein Bächlein, das vom kleinen See im Westen in einem seichten kleinen Strudel endet. Das ist kein Ausgang!

**Aquarium:** Ein großer Raum, der durch einem prächtigem Aquarium im Osten erleuchtet wird. Ein kleines Rinnsal von Wasser bedeckt den Boden (Salzwasser). Es entspringt an einer Ecke des Aquariums und fließt die Treppe im Norden ab). Im Norden steht ein kleine Säule mit einem Schlitz an der Oberseite. In einem Schrank befinden sich alte Tischdecken, Teller und ein Trinkkrug in Form einer Gans. Das Aquarium ist mit vielen wundervollen Fischen gefüllt und fantastisch gestaltet, so das man kaum das Ende erkennen kann. Ist das da ein Riss in der Scheibe? (Das Aquarium ist in Wirklichkeit nur ein Fenster auf ein Korallenriff).

**Wasser oder nicht:** Beim Untersuchen des Aquariums könnte die Scheibe zerspringen und ein größerer Strahl Wasser das Gewölbe fluten. Das würde bedeuten, das die Abenteurer sich sehr schnell beeilen müssen, den Ausgang im Magischen Raum zu erreichen. Ein bisschen Zeitdruck hat noch niemanden geschadet, oder?



**Nördlicher Gang:** Wohl durch Erosion oder einem Erdbeben ist hier ein dunkler Gang entstanden, der von Westen abschüssig ist. In der Mitte gibt es eine kleine Quelle die den Gang mit kühnem Wasser füllt (Salzwasser). In einer kleinen Kammer in der Mitte des Ganges krabbeln mehrere Krabben, die ihr Revier verteidigen. Im Matsch sind bestimmt ein paar Münzen zu finden.

**Trophäen-Sammlung:** Ein unbeleuchteter Raum mit sechs kleinen Säulen: 1: Ein Geldbeutel der 1000 Münzen fassen kann, 2: Ein Würfel der Singen kann, 3: Ein Blasrohr das bei großen Wesen extra Schaden macht, 4: Leer. (In Wirklichkeit steht hier eine unsichtbare Teetasse), 5: Leer, 6: Leer (die einstige Vase ist auf den Boden gefallen und zersprungen)

**See:** Eine kleine dunkle Grotte an dessen Boden sich ein flacher (30 cm tiefer) See gebildet hat und von einer ein Meter hohen Plattform mit einem dünnen Rinnsal mit Wasser gespeist wird. In der Mitte des Sitz ein Skelett im Wasser, das sich in seinem geliebten dreieckigem Spiegel betrachte und ein Lied singt. Glitzert da im Wasser ein goldener Ring (Ring of Protection)?

**Turm Dachgeschoss:** Fantastischer Blick auf das Ruinenfeld, das Lager von Meister Nageldräsker ist zu erkennen. Sind das ein paar Blutfalken die hier ein Nest haben. Bestimmt ist da auch ein Schatz im Nest der Falken.

**Turm Obergeschoss:** Teilweise eingefallen mit brüchigem Boden. Merkwürdige Geräusche von Oben.

**START - Turm Erdgeschoss:** Verlassen, Schmutzig und vergammelt. Unter Schutt eine Klappe verborgen.

**Magischer Raum:** Die Kammer wird mit zwei Energiebarrieren durchtrennt (können von lebender Materie nicht durchschritten werden). Auf der anderen Seite stehen zwei (belebte) Rüstungen die sich auf ein Schwert stützen und einen Ausgang flankieren. Neben dem Eingang auf dem Boden bejammert ein freundlicher Geist, sein eigenes Skelett, das dort zusammengerollt auf dem Boden liegt (verhungert). In der Mitte des Raumes stehen zwei Säulen: die nördliche zeigt eine Gans und an der Oberseite brennt ein blaues Feuer (Wird mit dem Gans-Krug aus dem Raum mit dem Aquarium, Wasser aus dem Brunnen im Mittelgang geschöpft und damit die blaue Flamme gelöscht, so senkt sich die erste Barriere). Die südliche Säule zeigt eine Sonne und auf der Oberseite sitzt ein schwarzer Kristall (Werden die Spiegel aus dem Labor und von dem Skelett), in den Säulen im Mittelgang und im Aquarium eingesetzt und auch die Tür zum Kristallraum geöffnet, so entsteht ein heller Strahl der durch die Spiegel auf den schwarzen Kristall treffen und somit die zweite Barriere senk. Siehe Bild.). (Wenn beide Barrieren verschwunden sind, werden die belebte Rüstungen aktiv und bekämpfen die Eindringlinge.).

**Turm Keller:** Ranken die durch die Wände kommen, Leere Kisten und zwei mannshohe Weinfässer. Eines davon ist ein verborgener Zugang zu einem Tunnel in dem absolute Dunkelheit herrscht. Weiter zum Kristallraum.

**Wendeltreppe:** Eine lange Wendeltreppe die nach Oben führt. Es wird wärmer und es ist Wasserrauschen zu hören. Die Wendeltreppe endet in einer kleinen natürlichen Höhle, deren Höhleneingang nur wenige Meter entfernt ist und einen Blick auf einen wundervollen kleinen Strand mit türkisblauem Wasser und den endlosen Weiten des Ozeans frei gibt. Es ist gerade Abend, so dass die Abenteurer einen atemberaubenden Sonnenuntergang erleben dürft. ENDE

Dieses Werk ist kopiergeschützt © 2023 von Sebastian Schenk. Alle Rechte vorbehalten. Weitere Abenteurer oder Maps kann auf dieser Webseite heruntergeladen werden: [www.smirc.de](http://www.smirc.de).  
Einige Items können hier gefunden werden: [ledger.thegriffonsaddlebag.com](http://ledger.thegriffonsaddlebag.com).