DS-Fanwerk.
Dungeonslayers ist eine Marke von Christian Kennig.

Idee, Text und Layout: Flost888
Lektorat: Al, ThePhantomer, Agonira

DUNGEON 2GO

EIN 2-SEITEN-ABENTEUER

PHAROS VON SÜR

EIN DS-ABENTEUER VON FLOST888 FÜR DIE STUFEN 5-8

ABENTEUERHINTERGRUND:

Der alte Leuchtturm vom Hafenstädtchen Sür wurde seit längerem von Schmugglern als Kommunikationsposten für koordinierte Lieferungen benutzt. Durch gezielte Bestechung der Stadtwache wurde Sür Umschlagplatz von Schmugglerschiffen. **Harpyien (1/SC +2 mit GK:klein +1 mit Anführerstatus) (GRW S. 115)** wurden vom Licht und Lärm im Pharos angezogen. Sie griffen die Schmuggler an, töteten diese und funktionierten den Turm in ihr Nest um. Die Stadtwache ist nur halbherzig am recherchieren und ausserhalb „eigentlich“ nicht zuständig der Stadt. Abenteurer sollen dem unbekannten Leuchten auf den Grund gehen. Jedoch ist dieses seit drei Tagen nicht mehr aufgeflackert.

EINSTIEG INS ABENTEUER:

Die Heldengruppe stösst auf eine Bekanntmachung an einem schwarzen Brett. Diese lautet :

> *Es sei kund getan, dass der alte Pharos von Sür in letzter Zeit aus unbekannten Gründen unregelmässig leuchtet. Das Betreten der Umgebung ist zu vermeiden, solange die Ursache nicht geklärt ist.*
>
> *Söldner oder andere mutige Recken, die den Vorfall vollumfänglich aufklären, können beim Defterdar (Stadtschatzmeister) Erdem Okur ihre Belohnung von 50GM beziehen.*
>
> *Des weiteren ist der Seehandel momentan leicht gestört, der Grundbedarf ist jedoch nicht tangiert.*

Jeder Bewohner von Sür kennt den Standort des alten Leuchtturms ausserhalb der Stadt bei den vorgelagerten Klippen, jedoch wagt sich niemand in seine Nähe. Eine Hängebrücke verbindet zwei Klippenbereiche zum Pharos. Angeblich soll es spuken, meinen jedenfalls die Einwohner. Zwielichtige Gestalten werden dies bekräftigen. Der „neue“ Leuchtturm steht übrigens im Hafenviertel des Städtchens und funktioniert tadellos.

DER WEG ZUM LEUCHTTURM

DIREKTES ERKUNDEN:

Sobald die Gruppe sich dem offenen Gelände an der Klippe nähert greift 1 Harpyie/2 SC an. Wird die erste von ihnen getötet, ziehen sich die übrigen mit lautem Gekreische ins Nest im Leuchtturm zurück. Ihnen ist ihr Geländevorteil beim Leuchtturm und der Hängebrücke durchaus bewusst.

DIE HÄNGEBRÜCKE

Die Brücke (Länge 8m) ist komplett zerstört, nur die Pfosten und die Abspannung sind 12m über dem Meeresspiegel noch vorhanden. Ohne Magier bleibt nur der Bau einer Behelfsbrücke. Eine kleine, teilweise verfallene Mauer bietet Schutz (Abwehr +4).

Den Aufbau einer Ersatzbrücke stören die Harpyien massiv, in dem sie aus dem Flug Kisten abwerfen (evtl. Seile oder Baumaterial darin?), knapp über den SC's durchfliegen (damit diese das Baumaterial fallen lassen) und die SC's mit ihrem *Lockruf* bezaubern.

Ist der Ersatz gebaut wird es wieder kritisch... bei Gelegenheit greifen die Harpyien an und versuchen die SC's ins Wasser zu werfen indem sie das Seil durchtrennen oder die SC's angreifen. Bei PW:5 fallen sie nicht nur ins Wasser, sondern holen sich zusätzlich W20 Schaden durch Schürfungen.

Das Meer in der Fürstenbucht ist momentan ruhig, weshalb sich SC's einfach an den Klippen im Wasser festhalten können. Auch das Klettern ist in den zerklüfteten Klippen sehr leicht (+4 auf Klettern, bei AGI unter 6 zwei Proben).

IM LEUCHTTURM

Der Leuchtturm ist aus hellem Stein gebaut und hat insgesamt vier Etagen. Die Steine stammen von einem lokalen Steinbruch. Die meisten steinerne Bauwerke bestehen aus diesem Stein. Die Böden sind allesamt aus Holz, nur der Keller hat einen groben Steinboden. Ein Fackelhalter ist pro Etage vorhanden.

LAGERRAUM EG:

Von der Brücke her zugänglich. Diese Etage ist zu 1/3 im Boden versenkt. Eine kurze Treppe führt zur Lagerraumtür herrunter. Diese hat Krallenspuren und Blutspritzer. Im Innern sind Vorräte (BW 5C:18 und BW 2D:17), Schmugglerwaren und ein Schreibtisch. Hier liegen drei tote Schmuggler herum. (Werte wie „Die Komplizen“ im GRW S. 133) .
In einem Geheimfach unter einer Steinplatte (Bemerken -4) befindet sich BW 1W und BW 2T. Im Schreibtisch liegt ein Notizbuch mit Fahrplänen, Schiffsvermerken, Gezeitenplan, Sichtungen von Konvois mit Begleitschutz usw.

WOHNRAUM 1. STOCK:

Durch eine hölzerne, stabile Aussentreppe erreichbar. Die Tür ist offen. Eine kleine Küche mit Schlafecke befindet sich hier, zusätzlich sind Schlafplätze auf Fellen am Boden vorhanden. Auch hier liegen zwei tote Schmuggler, getötet durch die Harpyien. Eine Steintreppe führt nach oben. Bei einem Schmuggler ist ein Codebuch mit Lichtsignalen zu finden.

RUMPELKAMMER 2. STOCK (OHNE KARTE):

Die Treppe führt am Dach vom Wohnraum vorbei, darauf sind einige Kisten mit Vorräten und weitere Schlafplätze der Schmuggler.

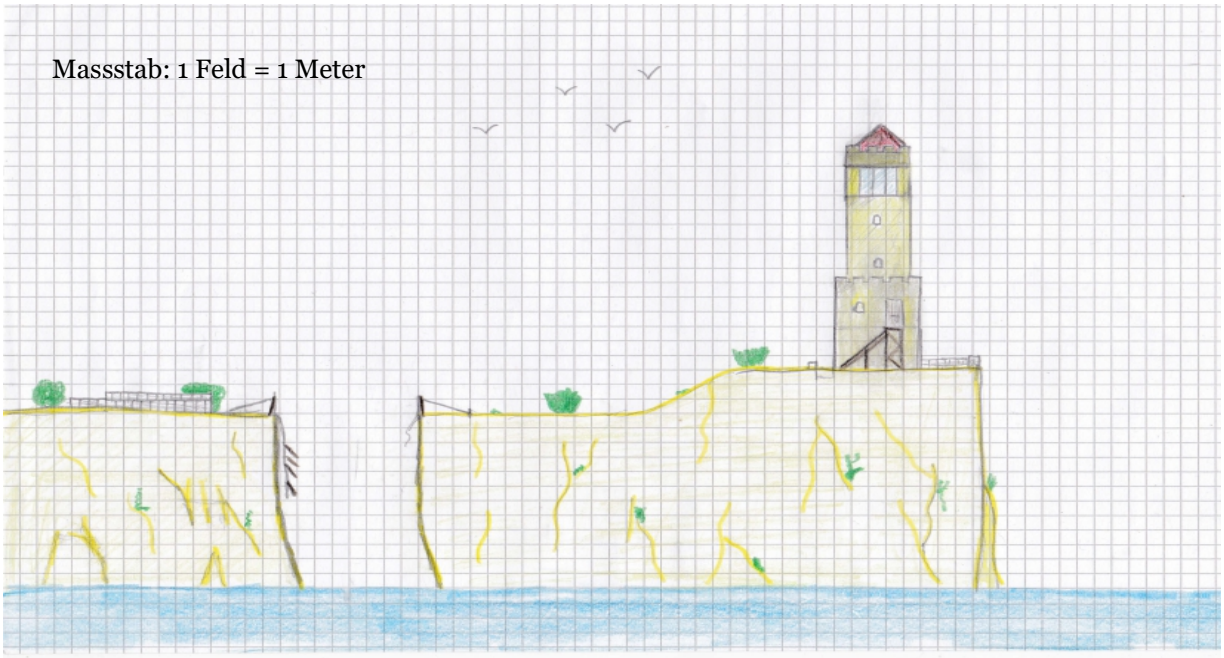
Ein Schmuggler (verletzt) versteckt sich hier in hoffnungsloser Lage.

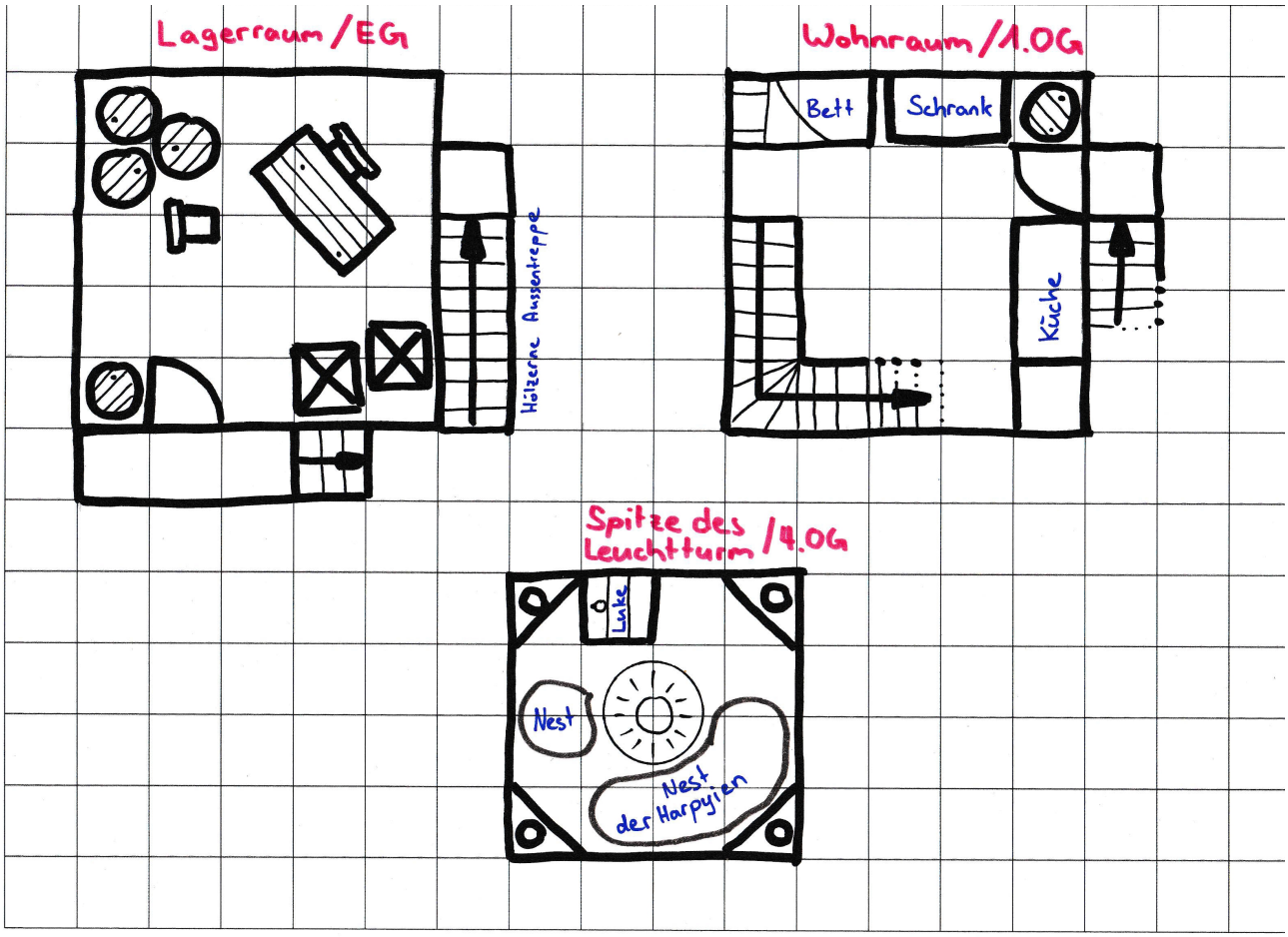
Eine steile Holzleiter führt via Podest (3. Stock) und einer weiteren Holzleiter zu einer Luke, welche zur Beleuchtungsplattform führt. Zwischendurch ermöglichen kleine Fenster den Blick auf die Umgebung.

SPITZE DES LEUCHTTURMS 4. STOCK:

Die Luke öffnet sich ohne quietschen, das Feuer in der Mitte ist längst erloschen. Neben der Leuchtschale haben sich die Harpyien zwei Nester gebaut und greifen die SC's äusserst aggressiv an, wenn sie diese entdecken. Schliesslich verteidigen sie ihren Harpyien-Nachwuchs (GK:klein, nicht flugfähig).

EP: Pro Raum 1EP; Pro Kampf (besiegte EP/SC)EP; Leuchten geklärt 20 EP; Schmuggler töten/helfen 0-15EP; Für das Abenteuer 50EP





Pharos von Sür © 2016 Florian „Flost888“ Steuri

Dieses Werk ist ein Fanwerk für Dungeonslayers 4.0.
Dungeonslayers © Christian Kennig
http://www.dungeonslayers.net

Dieses Werk ist lizenziert unter einer *Creative Commons Lizenz:*
Namensnennung – Nicht-kommerziell
Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 - International

Um eine Kopie dieser Lizenz einzusehen, konsultieren Sie http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/
oder wenden Sie sich brieflich an Creative Commons, 444 Castro Street, Suite 900, Mountain View, California, 94041, USA.

WWW.DUNGEONSLAYERS.NET