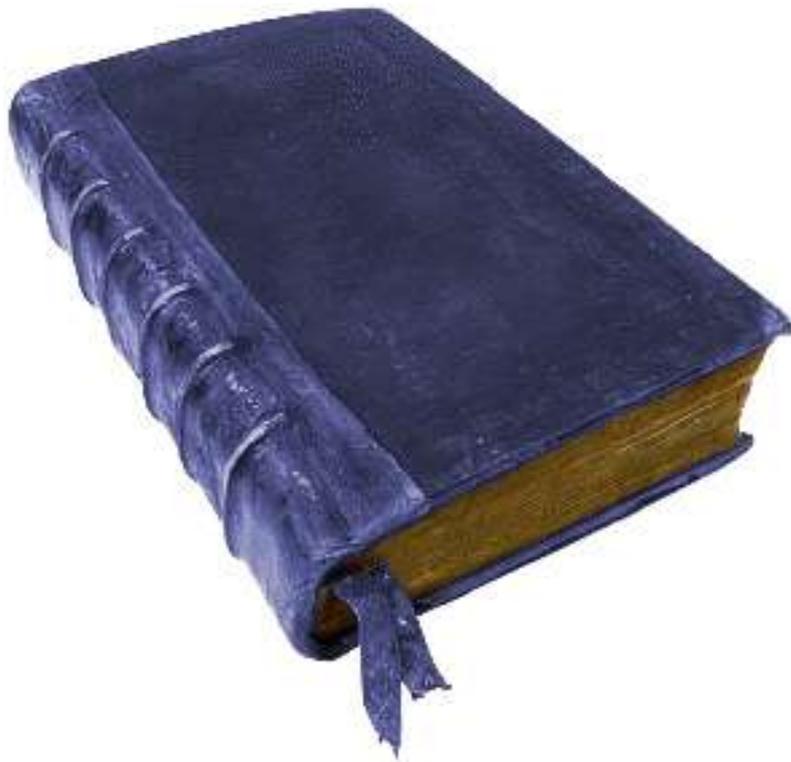


Shadowrun Kampagne

ARCANUM DAEMONICA



Start: Jänner 2004
Ende: ???

Written and mastered by

Fenrir

(Michael P.)

Die Spieler und deren Charaktere

<i>Spieler</i>	<i>Charakter</i>		<i>Nickname</i>	<i>Rasse</i>	<i>Typisierung</i>
Andreas P.	Paul B'arebequare	♂	„Das Auge“	Mensch	Mafia-Killer
Nenad F.	Nenad	♂	Mordred	Mensch	Magier
Alexa	Alexa	♀	Alexa	Elf	Dieb
Jochen U.	Janni Ganipopulous	♂	Gunni	Zwerg	Elektroniker
Sven G.	Schwen Van Janson	♂	Chi-Jang	Mensch	Straßensamurai
Sandra W.	Pandora	♀	Pandora	Mensch	Schwere Waffen
Martin P.	Martin Freund	♂	Dr. Freund	Mensch	Psychologe
Michael P.	Shela Sharps	♀	Azora	Mensch	Mafia-Assassin

Kapitel 1

Das Buch der Beschwörung

Kapitel 2

Der Dolch des Sa'zaruel

Kapitel 3

Vermindors Kelch

Kapitel 4

Der Orden der schwarzen Robe

Kapitel 5

Drachenblut

Kapitel 6

Ritualmagie

Kapitel 1

Das Buch der Beschwörung



s gibt Bücher von Macht aus alten Zeiten, welche sich im Privatbesitz verschiedenster, meist einflussreicher, vermögender und oder mächtiger Personen befinden. Oft bleiben jene Bücher im Besitz dieser Familien, oft werden sie gestohlen und nie wieder gesehen. Aber wenn ein Buch auf legalem Wege den Besitzer wechselt, so ist dies in gewissen Kreisen meist schnell bekannt.

So auch heute, da sich Franz Saurer von einem Buch trennt, welches ursprünglich von Eliphas Levi (*1810 in Paris, † 1875) verfasst wurde. Levi wurde angeblich 1875 als Aleister Crowley wieder geboren. Er schrieb 3 Bücher, welche in einschlägigen Kreisen mittlerweile einen gewissen Bekanntheitsgrad genießen (1855/65 „Le Dogme et Rituel de la Haute Magie“, 1860 „Historie de la Magie“, 1861 „La Clef des grands mystères“). Deren Wert für arkane Studien ist jedoch recht begrenzt. Ja manche behaupten sogar, sie wurden im Wahnsinn verfasst und verweigern dem Leser jeglichen sinnvollen Inhalt. Doch es existiert noch ein weiteres Buch. Ein Buch, welches von Levi nicht für die Öffentlichkeit verfasst wurde, sondern ein Sammelsurium seiner persönlichen Notizen und Erfahrungen darstellt. Dieses Buch, von je her wenig bekannt, galt lange Zeit als verschollen, doch nun wurde es wieder aufspürbar.

Baron Brynnmawr engagiert die Gruppe um dieses Buch von Franz Saurer zu holen. Die Zeit drängt jedoch, denn Brynnmawr ist bestimmt nicht der einzige, der seine Hand nach dem Buch ausstreckt, so lange man seinen Aufenthaltsort noch bestimmen kann. Andere Runner sind bestimmt unterwegs.

Die Gruppe verbrachte jedoch einen kompletten Tag mit Nachforschungen zum Buch und seinem derzeitigen Besitzer anstatt sich gleich auf den Weg zu machen. Erst am nächsten Tag machte sich die Gruppe auf dem Weg zum Anwesen von Saurer. Sie wollten sich als interessierte Käufer ausgeben und so Zutritt zum Grundstück erhalten, welches über einige Sicherheitsvorkehrungen verfügte. Auf ihr Klingeln antwortete jedoch niemand, somit beschlossen sie sich auf das Grundstück zu schleichen. Die Gruppe teilte sich auf und suchte im Haus und im Keller nach dem Buch. Doch die Konkurrenz war schon vorher hier. Das Wachpersonal wurde in den verschiedenen Räumen des Anwesens aufgeknüpft und bei jedem von ihnen war der Torso quer aufgeschlitzt. Saurer selbst wurde zwischen den Pfosten seines Himmelbettes gespannt, mit dem Rücken nach oben. Sein Bauch war aufgeschnitten und seine Eingeweide hingen aufs Bett herab.

Inzwischen versperrte im Keller eine massive Stahltüre mit einem Codeschloß den Weg. Dieses Schloss war zwar schnell geknackt, doch hinter der Tür lag ein gerader, gut 15m langer Gang, an dessen Ende sich eine noch bessere Stahltüre befand. Diese war aber nun mit einem Handabdruckscanner gesichert und konnte nicht so leicht geknackt werden. Beim Versuch das Schloss zu knacken wurde eine Falle ausgelöst, welche die erste Stahltür wieder verschloss. Nun saßen der Elektroniker und ein weiteres Mitglied in dem Gang fest. Doch von dieser Seite gab es keine Möglichkeit das Schloss wieder zu öffnen. So wurde mit panzerbrechender Munition versucht die Tür aufzuschießen, was nach einigen Versuchen auch gelang. Inzwischen ging einer der anderen nach oben und hackte Saurer die Hände ab und ging wieder in den Keller. Mit Hilfe der abgehackten Hände öffneten sie nun die letzte Türe und gelangten so ins Bucharchiv. Hier lagen viele Bücher von hohem Wert, doch der Ständer am Ende des Raums, der offenbar für das wertvollste Stück reserviert schien war leer.

Die Gruppe suchte in den restlichen Regalen, ob es nicht vielleicht doch dort zu finden wäre. Der Wachposten, der von der Gruppe vor dem Grundstück aufgestellt wurde alarmierte die Restlichen Mitglieder per Funk vor der nun anrückenden Polizei, welche offensichtlich von einem stummen

Alarm beim Auslösen der Falle alarmiert wurde. So schnappten sich die Charaktere ein paar Bücher und flohen.

Als die Charaktere Baron Brynnmawr über das Massaker auf Saurers Anwesen informierten erkannte dieser sofort die Handschrift des Verursachers: Alexey Romanovsky

Alexey Romanovsky

Shadowrunner, spezialisiert auf Beschaffung von Dingen
Groß, sehr kräftig gebaut, Schlägervisage, blond
ST: 17 (15 +2) GE: 17 (16 +1) IQ: 14 KQ: 18 (17 +1)
Initiative: 17 + 2W6 (15 +2 + 1W6)
Grundgeschw.: 10,75 (8,75 + 2)
BW: 10 Ausweichen: 10 PV: 1

Stoß: Waffenlos: 1W6 + 5 Messer: 1W6 + 1
Schwung: Waffenlos: 3W6 + 2 Messer: 2W6

Ausrüstung:

Prim. Fernwaffe: Schw. Pistole: **Browning Ultra-Power - FW 21**

Schd	SS	ZG	S ^{1/2}	Max	DK	FG	Modus	Mun	ST	RS
3W6	6	5	80	290	4	2	HM	10(S)	11	-2
	2 Mag reg			1 Mag APDS			1 Mag Explos			
IPE Offensiv		Granate (AP)			Dmg	7W6 + 2		-1W6/0,5m		
3,5m/35m		70%	DK 4							
Tarnanzug (Stadt)				11 / 3 / 3			6, 8-14, 17, 18			

Cyber-/Bioware:

Kunstmuskeln II, Move-by-Wire I, Kompositknochen (Alu), Smartgun

Fertigkeiten:

Feuerwaffen 20	Nahkampfwaffen 19	Waffenlos 19
Schnellziehen (Pistole) 16	Athletik 17	Motorrad 15
Schnellziehen (Messer) 17	Heimlichkeit 20	Verbergen 17
Granaten 15		

Brynnmawr kannte Alexeys Gewohnheit Übergaben an Orten zu machen, an denen sich viele Menschen befinden (Konzerte, Veranstaltungen, Aufführungen...) ... und hat seine Tochter nicht kürzlich das FM4-Fest erwähnt? Es war noch an diesem Abend. Er gab den Charakteren zwei seiner Untergebenen (Vampire) mit und schickte sie aufs FM4-Fest.

Das FM4-Fest fand wie je her in der Arena statt (Eintritt 20 € /Person). Am Eingang fand eine Waffenkontrolle statt, durch die der Zwerg mit seiner Axt nicht durchkam.

Am Fest wurden Drogen angeboten, der Magier vernichtete ein Mädchen mit einem „Spezialdrink“ und lies sie in einer Ecke liegen. Der Straßensamurai kaufte sich ein paar Drogen und lies sich dabei noch im Preis betrügen. Die beiden Vampire, welche von Brynnmawr mitgeschickt wurden mischten sich unter die Menge. Die Gruppe stand mit Headsets untereinander in Funkkontakt. Nach langem Suchen und einem falschen Verdacht sahen sie Alexey, wie er gerade die Übergabe vollzog. Beunruhigend war jedoch auch die Entdeckung, dass sich auch noch andere Vampire hier herumtrieben, welche aber nicht dem Hause Sabbath angehörten. Der Käufer war ein kleiner schlanker Mann ende 40 mit langen braunen Haaren und trug eine Brille. Die Charaktere beobachteten wie das Buch übergeben wurde und sich die beiden voneinander trennten. Bei dem Gedränge verloren sie den Käufer schnell aus den Augen, Alexey jedoch widmete sich nun dem Konzert. Martin und Chi-Jang kümmerten sich um Alexey, die anderen um den Käufer. Mordred

erspähte ihn beim Ausgang, war aber zu weit entfernt um ihn noch rechtzeitig zu erreichen. Gunni wartete aber bereits vor dem Ausgang und versuchte den Käufer anzuhalten, dieser aber ergriff einfach die Flucht, so versuchte der kurzbeinige Zwerg dem Käufer hinterher zu laufen um ihn aufzuhalten, doch war dies recht aussichtslos. Mittlerweile hatte Mordred die Arena verlassen und rannte den beiden hinterher, doch der Käufer war zu schnell. Es wurde eine Pistole gezogen, gezielt und geschossen... die Kugel jedoch erreichte den Käufer nicht. Wenige Zentimeter vor seinem Rücken prallte die Kugel mit einem blauen Lichtblitz ab. Eine Kugelbarriere! Gerade wollte Gunni mit seiner Axt zum Wurf ausholen, da verschwand der Käufer plötzlich. Er löste sich einfach in Luft auf.

Inzwischen haben sich Chi-Jang und Martin Alexey genähert und standen unmittelbar hinter und neben ihm. Was danach geschah konnte man beim allgemeinen Gedränge kaum beobachten:

Martin zog ein Messer, umklammerte Alexey und hielt ihm das Messer an die Kehle, während Chi-Jang sich vor ihn stellte. Alexey reagierte jedoch so schnell, dass er Martins Arm zu fassen bekam und ihn somit davon abhalten konnte, das Messer an die Kehle zu setzen. Mit einem kurzen Ruck riss er Martins Arm nach vorne und traf Chi-Jang mit dem Messer in Martins Hand. Martins Versuche sich los, oder Alexey umzureißen blieben erfolglos. Selbst ein Tritt in die Kniekehle blieb ohne Erfolg. Chi-Jang fuhr seine Sporne aus und schlug nach Alexeys Kopf, der diesem Angriff gerade noch entgehen konnte. Alexey, der Martin noch immer im Griff hatte riss diesen mit einem Schulterwurf nach vorne. Chi-Jang wich aus und Martin landete hart am Boden. Er zog seine Pistole und schoß auf Alexey. Durch den Aufprall noch etwas konfus verfehlte er sein Ziel und schoß einem anderen Festival Besucher in den Kopf. Chi-Jang zog nun seinerseits seine Waffe und feuerte eine Salve auf Alexey ab. Dieser Angriff hatte gesessen. Alexeys Oberkörper und Kopf wurden so schwer getroffen, dass er sofort starb. Nun brach Massenpanik aus. Die Menge bewegte sich auf den Ausgang zu und trampelte alles nieder, was nicht mithalten konnte. Beinahe wäre Chi-Jang niedergetrampelt worden, doch Martin spielte den Wellenbrecher. Die fremden Vampire nutzten diese Panik und stürzten sich auf einige Opfer.

Die Zeit reichte gerade noch um Alexeys Leiche zu durchsuchen. Außer seiner Ausrüstung hatte er nichts bei sich. Kein Ausweis, kein Cred-Stick, keine Hinweise auf den Käufer. In der Ferne waren nun schon die Polizeisirenen zu hören und die Gruppe machte sich auf den Weg zu Brynnmawr.

Auch dieses mal konnte Brynnmawr aufgrund der Beschreibung des Käufers darauf schließen um wen es sich dabei handeln musste. Sein Name war Sir Tarligor und er war ein Abtrünniger des Ordens der schwarzen Robe. Er wohnte in Schottland. Doch vorher sollte die Gruppe bei Richard Brunkherz vorbeisehen. Er könnte ihnen sagen wo genau Sir Tarligor zu finden sei und auch sonst einige Hilfeleistung bieten.

Bei Richard Brunkherz angekommen wurden sie freundlich empfangen. Es stellte sich heraus, dass er wohl eine Art Alchemist sein musste, denn er offerierte der Gruppe einige Tränke zum Kauf.

Tränke:

Name	Preis	Lager
• leichte Wunden heilen (Heilt 1W6 Schadenspunkte)	75 €	2
• mittelschwere Wunden heilen (Heilt 1W12 Schadenspunkte)	200 €	8
• schwere Wunden heilen (Heilt 1W20 Schadenspunkte)	500 €	4
• Gegengift	300 €	4
• Feueratem (Feuerkegel: Länge: 5m; ø: 2m; 2W6 Schaden)	1.500 €	1

Weiters teilte er der Gruppe mit, dass sie Sir Tarligor im Carriden House, Sterlingshire, ca. 6 Meilen östlich von Bo'ness finden müssten.

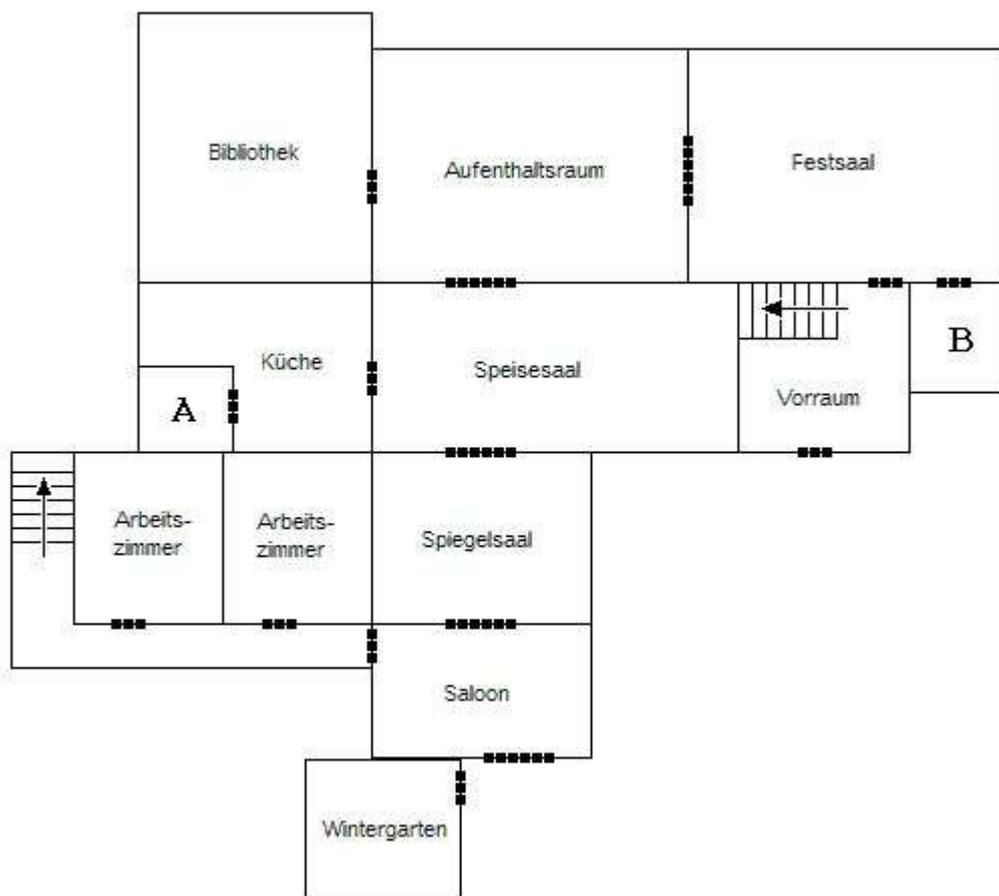
Azora und Das Auge nahmen sich je eine Rapier von einem Verleih (je 50 € / Tag), während die anderen Martins Pickup nahmen. Nach England setzten sie mit einer Fähre über. Sie fuhren bei Schneefall durch die winterliche Landschaft bis in die Ortschaft Bo'ness.

Sie gingen in ein Lokal um sich an einem warmen Essen von der Kälte zu erholen. Die im Lokal

anwesenden Einheimischen betrachteten die fremden mit abweisenden Blicken und als einer der Gruppe nach Sir Tarligor fragte standen die Einheimischen auf, verabschiedeten sich vom Wirt mit einem kurzen Kopfnicken und gingen ohne ein Wort nach Hause.

Nach dieser seltsamen Mahlzeit machte sich die Gruppe auf zum Carriden House. Es war ein großes von einer gut 2,5 m hohen Mauer umgrenztes Anwesen, welches nur durch ein Torhaus an der Straße zu betreten war. Das Straßentor, war aus massiven Metall und von dieser Seite nicht zu öffnen. Es schien als würde man es nur von der Innenseite oder vom Torhaus aus elektronisch öffnen können. So kletterten alle über die Mauer, auf deren Spitze ein Stacheldraht gespannt war. Beinahe alle schafften es unverletzte über die Mauer.

Auf der anderen Seite erkannten sie im Schnee Spuren, wie sie von großen Hunden oder Wölfen stammen könnten. Doch es war nichts zu sehen und so teilte sich die Gruppe auf: Azora und Das Auge gingen zum Wintergarten. Mordred, Martin, Gunni und Chi-Jang gingen zum Vordereingang. Dort versperrte ihnen eine metallverstärkte Holztüre den Weg. Mordred brannte das Schloss mit seinem Zauber aus der Tür: Flamme Entzünden – Phosphor.



Karte 1: Carriden House - Erdgeschoß

A ... Die Vorratskammer der Küche. Eine Bodenklappe führt hinab in den Keller

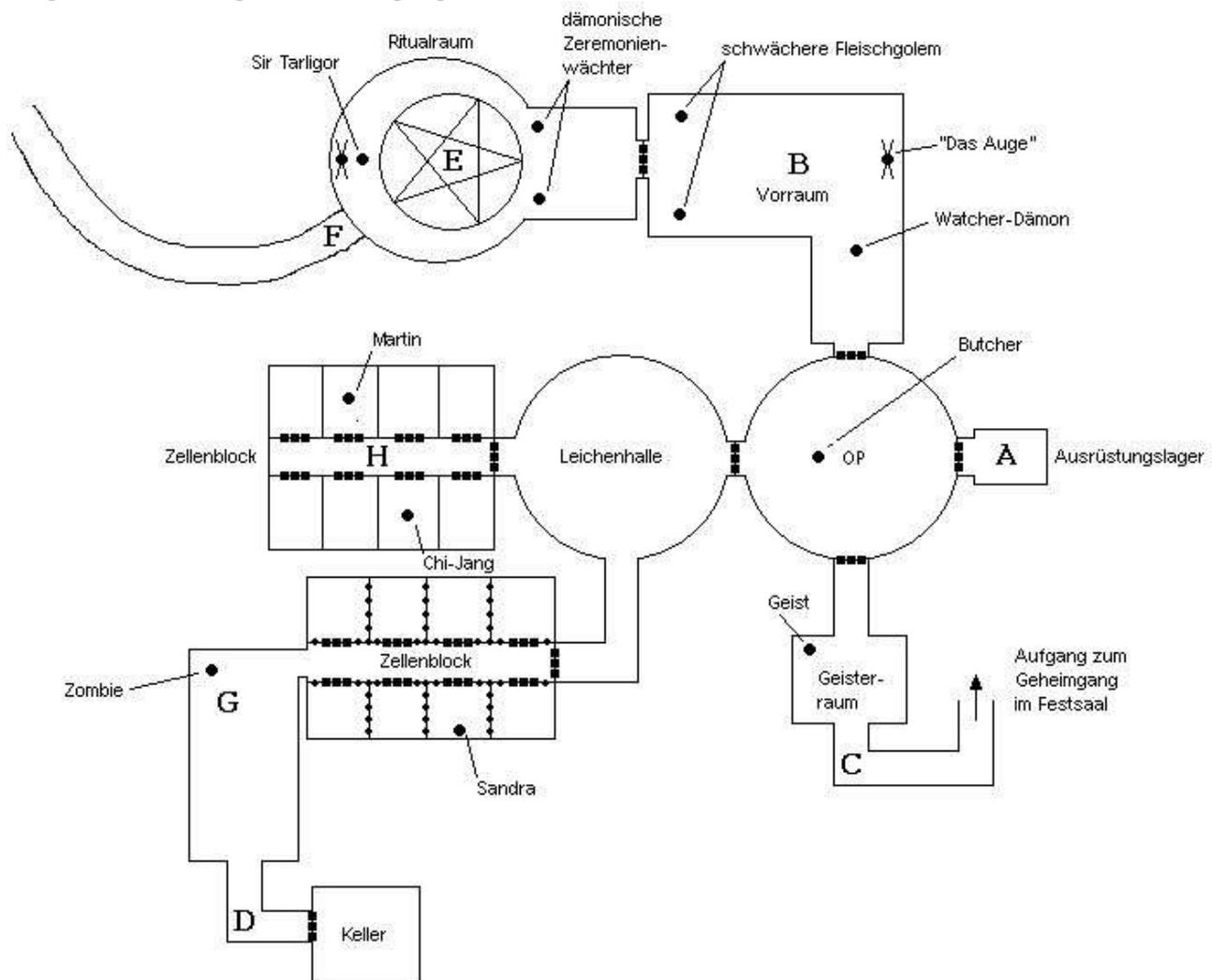
B ... Eine Geheimtür im Festsaal (Wahrnehmung -5) führt hier in das Kellergeschoss hinab.

Mordred und Gunni gingen die Treppe im Vorraum hinauf ins erste Stockwerk. Im Gebäude war es düster und unheimlich. Es brannte kein Licht und ein Lichtschalter lies sich hier nicht finden. So Zauberte Mordred einen Feuerball, den er sowohl als Waffe als auch als Lichtquelle bereit hielt. So gingen sie die Treppe hoch. Martin und Chi-Jang gingen inzwischen in den Festsaal und sahen sich dort genauer um. Dabei entdeckten sie eine Geheimtür. Sie nahmen einen Kerzenständer und gingen vorsichtig die Treppe hinab. Ein kühler Luftstrom kam ihnen von unten entgegen. Chi-Jang ging voran, da Martin im Dunkel nicht sehn konnte. Die Treppe machte eine Biegung nach rechts und

ging weiter hinab und knickte wieder nach rechts ab. Plötzlich stellte Chi-Jang fest, dass Martin nicht mehr hinter ihm war. Er ging wieder ein paar Stufen nach oben, bis ihm plötzlich schwarz vor Augen wurde und er das Bewusstsein verlor.

Azora und Das Auge durchsuchten inzwischen den alten Seitentrakt des Gebäudes, in dem sich verschiedene Arbeitszimmer befanden. Da sie dort nichts fanden gingen sie weiter bis sie in der Vorratskammer die Bodenklappe entdeckten. Sie stiegen hinab, doch fanden sie dort auch nichts von Interesse. Sie suchten weiter im Erdgeschoss, bis sie die offen stehende Geheimtür im Festsaal entdeckten, hinab gingen und ebenfalls einer nach dem anderen Verschwanden.

Mordred und Gunni fanden im ersten Stock ebenfalls nichts von Interesse und auch in der Bibliothek befand sich nicht das gesuchte Buch. Mordred beschloss ebenfalls durch die Geheimtür hinab zu steigen, doch erkannte durch astrale Sicht, den sich heranpirschenden Geist und floh wieder nach oben. Die beiden suchten nun nach einem anderen Zugang zum Keller und fanden ihn unterhalb der Vorratskammer... ein Zug an der Glühbirne, welche im kleinen Keller unter der Küche hing öffnete einen geheimen Zugang.



Karte 2: Carriden House - Keller

A ... Hier befindet sich die Ausrüstung der gefangenen Charakteren und weiters: eine doppelläufige Schrotflinte (4W6) mit 5 Schuss Schrotmunition, diverse Kleidungsstücke, Schmuck (Wert 375 €), Bargeld (1592 €), ein Kampfmesser (groß)

B ... In diesem Vorraum befindet sich ein Watcher-Dämon, welcher auf Sicht eines Eindringlings sofort in den Ritualraum verschwindet und Sir Tarligor verständigt. Die beiden schwächeren Fleischgolems setzen sich daraufhin in Bewegung. Auf einem hölzernen X ist „Das Auge“ gefesselt. Er ist bewusstlos.

C ... Die verhängnisvolle geheime Treppe. Hier stürzt sich der im Geisterraum befindliche Geist auf jeden Eindringling (sind es mehrere, so greift er immer den hintersten zuerst an). Durch diese Attacke wird das Opfer bewusstlos, wenn es keinen Willenskraft -8 Wurf schafft. Der Geist transportiert das Opfer daraufhin auf magischem Wege in eine Zelle im Zellenblock H

D ... Dieser Geheimgang kann nur geöffnet werden, wenn jemand im Keller unterhalb der Küche an der Glühbirne anzieht.

E ... Der Ritualraum. In seiner Mitte befindet sich ein großer Beschwörungskreis, in dem ein Pentagramm gezeichnet ist. An jeder spitze des Pentagramms steht eine brennende Kerze. Der gesamte Kreis ist von einer magischen Barriere bis zur Decke hin nach oben umgeben. Nichts kann ihn durchdringen. An einem hölzernen X hängt Azora, ihr Oberkörper ist entblößt und mit ins Fleisch geschnittenen magischen Zeichen versehen. Sie scheint bewusstlos. Vor ihr steht Sir Tarligor vor einem Buchständer, auf dem sich das gesuchte Buch befindet. Er liest daraus die Beschwörungsformeln. Die beiden dämonischen Zeremonienwächter greifen alle Eindringlinge an und versuchen sie so lange wie möglich vom Ritual fern zu halten.

F ... Ein Geheimgang (Wahrnehmung -6) der in die hinter dem Anwesen gelegenen Wälder führt.

G ... Hier in diesem scheinbar unbenutzten Raum befindet sich ein Zombie als Wächter. Er greift sofort an, so bald er einen Eindringling sieht.

H ... Anders als im südlich gelegenen Zellenblock, in dem die Zellen nur aus Gitterstäben bestanden sind hier massive Wände und Türen. Hier befinden sich Martin und Chi-Jang auf OP-Rolltischen gefesselt und bewusstlos. Die Türen sind verschlossen. Neu vom Geist gefangene Eindringlinge landen hier auf einem solchen OP-Rolltisch.

Mordred und Gunni betraten nun den Geheimgang. Modrig-faulige Luft strömte ihnen entgegen, als sie sich ihren Weg durch den dunklen Gang bahnten. Nach einer Biegung mündete der Gang in einen länglichen Raum, der offenbar schon seit langem keine Verwendung mehr hatte. In der gegenüber liegenden dunklen Ecke jedoch schien jemand zu stehen. Auf Zurufe reagierte die Person jedoch nicht, stattdessen setzte sie sich in Bewegung und kam auf die beiden zu. Als es ins Licht trat erkannten die beiden erst, dass es sich um einen Zombie handelt, der offenbar keine guten Absichten hatte. Gunni stürzte sich mit seiner Axt sofort auf ihn, doch war der langsame Zombie im Kampf geschickter als er erwartet hätte. Mordred, ebenfalls davon überrascht, dass der Zombie einen Treffer landete warf seinen Feuerball, den er kurz zuvor bereit gemacht hatte auf den Zombie. Was er jedoch nicht bedachte war, dass Gunni auch noch dort stand. Jedoch hatte Gunni Glück und konnte den Flammen entgehen. Der Zombie fiel den Flammen und den noch folgenden Attacken schnell zum Opfer.

Zombie

Untoter

183cm großer humanoider Zombie

ST: 15

GE: 8

IQ: 3

KO: 12

Initiative: 5 + 1W6

Grundgeschw.: 5

BW: 5

Ausweichen: 5

PV: 2

Stoß: Waffenlos: 1W6 + 1

Schwung: Waffenlos: 2W6 + 1

Ausrüstung:

Prim. Nahkampfwaffe: **Keule** - **FW 15** Schaden: 2W6 + 2

(untote) Eigenschaften:

Schmerzunempfindlichkeit, mentale Unempfindsamkeit, Starker Wille (+6), schwer zu töten (bis zur Zerstörung)

Fertigkeiten:
Nahkampfwaffen 15

Nachdem der Zombie beseitigt war gingen die beiden weiter und kamen in eine Art Zellenblock, in dem durch Gitterstäbe einzelne Zellen gebildet wurden. Es stank hier erbärmlich nach Verfaultem und überall lagen Knochen, teilweise noch mit verrottendem Fleisch daran. Menschliche Skelette hingen an den Wänden gekettet und lagen umher. Ein seltsames klopfendes Geräusch drang gedämpft zu ihnen. In einem Abteil hing eine Frau an die Wand gekettet. Sie schien zwar ziemlich mitgenommen, doch war sie noch am Leben. Die beiden befreiten sie von ihren Fesseln und legten sie in einen Haufen Heu. Sie kam nur kurz zu sich bevor sie wieder ohnmächtig wurde. Die beiden konnten gerade noch erfahren, dass ihr Name Pandora war und sie vor einigen Tagen in den Wäldern hier in der Gegend unterwegs war und dann plötzlich hier gelandet ist.

Sie ließen sie vorläufig im Heu liegen und ausruhen und machten sich auf die Gewölbe weiter zu erkunden. Sie folgten dem Gang bis in einen runden Raum, welcher wohl den schlimmsten Albträumen einer klinischen Leichenhalle ähnelte. Überall standen OP-Rolltische mit Leichen oder Leichenteilen herum. Rolltische mit Operationsbesteck, an dem sich Flecken von Rost und getrocknetem Blut um die Vorherrschaft stritten. Große getrocknete und halb getrocknete Blutflecken und Schleifspuren am Boden. Vergilbte schmutzige Wände, beleuchtet durch infektiös wirkendes gelbliches Licht der verdreckten Glühbirnen an der Decke.

Sie gingen zunächst links und fanden einen weiteren Zellenblock. Hier waren jedoch keine Gitterstäbe, sondern massive Mauern und Türen. Durch kleine Schiebeluken in den Türen späten sie in Räume in denen leere OP-Rolltische standen. In zwei der insgesamt acht Zellen fanden sie Martin und Chi-Jang. Doch die Türen waren verschlossen und das ständige seltsame Klopfgeräusch lies auf weitere Lebewesen schließen, welche sie durch ein aufschließen der Schlösser nicht alarmieren wollten. Da Martin und Chi-Jang ohnehin gefesselt und bewusstlos waren entschlossen sich Mordred und Gunni vorher noch den weiteren Gang zu erforschen. Sie näherten sich der dem Zellenblock gegenüber liegenden Türe und stellten fest, dass das Klopfgeräusch wohl von deren anderen Seite stammen müsste. Langsam öffneten sie die Tür und späten hindurch. Dort sahen sie gerade wie ein schweres Metzgerbeil in der Hand eines großen hässlichen Mannes herabsauste und mit einem dumpfen Klopfen den Arm einer menschlichen Leiche abtrennte. Die beiden öffneten vorsichtig die Tür, doch plötzlich drehte sich der Butcher zu ihnen, hob knurrend das Beil und stolperte hinkend schnell auf sie zu. Gunni feuerte auf den Butcher, während Mordred gerade einen Feuerball vorbereitete. Der Butcher holte mit dem Beil aus und warf es auf die beiden. Das bei verfehlte knapp Gunnis Kopf und landete mit der stumpfen Seite in Mordreds Gesicht. Durch den schweren Schlag fiel er bewusstlos zu Boden und der bereits erschienene Feuerball entglitt seinen Händen und fiel direkt neben ihn zu Boden und explodierte. Gunni lieferte sich noch einen harten Kampf mit dem Butcher und überlebte nur knapp. Beide schwerst angeschlagen mussten sich erstmal von dem Kampf erholen, bevor sie sich den Schlüsselbund des Butchers schnappten und Martin und Chi-Jang befreiten.

Butcher

Mensch, Gehilfe von Sir Tarligor
Dieser große abstoßende und bullige Kerl schlachtet für Sir Tarligor die Leichen aus um dafür Teile für dessen Rituale und Golems zu gewinnen. Unzählige Vernarbungen und Warzen bedecken seine schmutzige Haut.

ST: 19 GE: 14 IQ: 10 KO: 20

Initiative: 12 + 1W6

Grundgeschw.: 6,25 (8,25 -2)

BW: 6 Ausweichen: 6 PV: 1

Stoß: Waffenlos: 2W6 - 2

Schwung: Waffenlos: 3W6 + 1

Ausrüstung:

Schlüsselbund für Zellenblöcke

Prim. Nahkampfwaffe: **stumpfes Schlachtbeil - FW 15**

Schaden: 3W6 + 5

Eigenschaften:

schwerfällig (Grundgeschwindigkeit -2)

Fertigkeiten:

Nahkampfwaffen 15

Gemeinsam durchsuchten sie den OP-Raum in dem der Butcher noch in seiner Blutlacke lag. Sie entdeckten den geheimen Ausrüstungsraum, in dem sie ihre gesamte Ausrüstung und einige weitere Dinge fanden (der Raumbeschreibung zu entnehmen). Gemeinsam machten sie sich nun auf die Suche nach Azora und Das Auge und beschlossen zuerst den Gang im Süden zu erforschen. Sie öffneten die Tür und gingen einer nach dem anderen in den Gang. Sie konnten einen Raum erkennen, in dem der Gang mündet doch plötzlich merkten sie alle, wie sich ein kühler immer stärker werdender Luftstrom gegen sie bewegte. Mordred, der an zweiter Stelle ging und den Raum zu sehen bekam erlebte als er erkannte, dass dies der gleiche Raum, aber die gegenüberliegende Seite war in dem er zuvor den Geist gesehen hatte. Schnellstens rannten sie wieder zurück und schlossen die Türe wieder. (Keiner von ihnen bemerkte die an der Innenseite der Tür angebrachten magischen Zeichen).

Da sie nun wussten, dass dieser Weg höchstens ins Verderben führen würde beschlossen sie nun den Gang Richtung Norden zu überprüfen. Sie öffneten die Türe und nur einer von ihnen sah eine kleine dunkle Gestalt nach links hinter die Ecke verschwinden. In der Dunkelheit des Raumes konnten sie nur vage ausmachen, dass sich einige Meter vor ihnen eine an ein Holzgestell gefesselte Person befand. Sie konnten zwar nicht ausmachen, wer diese Person war, doch würde sie wohl vorerst keine Gefahr darstellen. Beunruhigt waren sie jedoch von dem schlurfendem Geräusch, dass sich von links der Ecke näherte. Plötzlich zeichneten sich zwei sehr große humanoide Gestalten vor ihnen in der Dunkelheit ab. Orks? Erst im Licht der Mündungsfeuer ihrer Waffen erkannte die Gruppe, dass dies bestimmt keine Orks sind. Zwei grauenvolle Kreaturen standen vor ihnen und sie fühlten sich erinnert an Franksteins Monster, so aus verschiedenen Teilen zusammengeflickt sahen diese beiden Fleischgolems aus. Der Beschuss aus den Feuerwaffen schien sie wenig zu stören. Beständig kamen sie weiter auf die Gruppe zu, bis sie mit einem Satz auf einmal vor ihnen standen und zum Schlag mit ihren großen Fäusten ausholten. Einer der Golems fuhr so stark seine Faust aus, dass bei deren Zusammenprall mit Alexas Brustkorb mehrere Rippen auf einmal brachen und sie ihrer Luft beraubt schwer verletzt nach hinten taumelte. Der Kampf forderte viele Verletzungen bevor die Golems endlich reglos am Boden lagen.

Watcher-Dämon

fliegender niederer Dämon

ca 40cm klein, lederne Fledermausflügel, dunkelhäutig, er wurde von Sir Tarligor gerufen um ihn vor Eindringlingen zu warnen

ST: 5

GE: 15

IQ: 12

KO: 7

Initiative: 21 + 1W6 (13 +8)

Grundgeschw.: 12 (5,5 +6,5)

BW: 12

Ausweichen: 13

PV: 1

Stoß: Waffenlos: 1W6 - 5

Schwung: Waffenlos: 1W6 - 5

Ausrüstung:

Prim. Nahkampfwaffe: Biss - **FW 16** Schaden: 1W6-1

(dämonische) Eigenschaften:

Schwer zu treffen (40cm klein), Verbessertes Ausweichen (+1),
Verbesserte Grundgeschwindigkeit (+6,5), Verbesserte Reaktion
(+8), Verbesserte Wachsamkeit (+7)

Fertigkeiten:

Wachsamkeit/Wahrnehmung 19 Beissen 16

schwächerer Fleischgolem

animiertes Objekt

210cm große humanoide Gestalt.

ST: 18

GE: 12

IQ: 8

KO: 23

Initiative: 10 + 1W6

Grundgeschw.: 6,75 (8,75 -2)

BW: 6

Ausweichen: 6

PV: 2

Stoß: Waffenlos: 1W6 + 2 (quetsch) + 1W4 (bet.)

Schwung: Waffenlos: 3W6 (quetsch)

Ausrüstung:

Prim. Nahkampfwaffe: **Faust - FW 14**

(Objekt-) Eigenschaften:

brutale Schläge, verbesserte Wahrnehmung (+2), gesteigerte
Konstitution, Schmerzunempfindlichkeit, schwer zu töten (bis
zur Zerstörung), schwerfällig (Grundgeschwindigkeit -2)

Fertigkeiten:

Waffenlos 14

Durch den Kampflärm wieder zu sich gekommen regte sich die gefesselte Gestalt. Nun erkannten sie wer dort hing. Es war Das Auge, doch wo war Azora? Sie befreiten ihn und ruhten sich erneut kurz aus um ihre Wunden zu versorgen bevor sie sich auf den Weg in den letzten Raum machten. Als sie die Tür öffneten bot sich ihnen ein Anblick, den sie bestimmt nicht wieder so schnell vergessen werden. Ein großes Pentagramm, an dessen Spitzen brennende Kerzen standen war auf den Boden gezeichnet und schimmerte in einem magischen Rot. Dahinter stand Sir Tarligor und las laut Beschwörungsformeln aus einem Buch. Aus DEM Buch! Hinter Sir Tarligor war Azora an ein hölzernes X gefesselt und schien bewusstlos. Ihr Oberkörper war entblößt und Blut rann aus den in ihr Fleisch geritzten magischen Zeichen. Mordred erkannte die Zeichen. Azora war als Opfer für das beschworene Wesen bestimmt. Der Gruppe war klar, dass sie schnellstens Azora befreien und das Ritual unterbrechen müssten, doch standen da noch die beiden dämonischen Zeremonienwächter zwischen ihnen und dem Pentagramm. Diese in dunkle Roben gehüllten Gestalten, deren Augen in schwachem Rot unter ihren weiten Kapuzen böse hervor funkelten richteten sofort ihre Stäbe auf die Gruppe und jeder feuerte ein grünes magisches Energiegeschöß auf die Gruppe. Diese erwiderte den Angriff mit ihren automatischen Waffen. Die Wächter sprinteten auf die Gruppe zu und gingen in den Nahkampf über. Mit jeder Sekunde die verstrich beugte sich Azoras Willenskraft immer weiter dem Ritual. Es war nur noch eine Frage von wenigen Augenblicken bis Azoras Widerstand gebrochen war und die Beschwörung vollzogen wäre. Einer der Charaktere versuchte Sir Tarligor zu erschießen, doch konnte die Kugel den Bannkreis mit dem Pentagramm nicht überqueren. Sie verschwand mit einem blauen Lichtblitz an der Grenze des Kreises. Nun versuchte einer der Charaktere auszubrechen und an den Wächtern vorbei zu laufen. Einer der Wächter wurde durch eine Attacke vernichtet und löste sich mit einem Schmerzensschrei in rot-gelben Energiemustern auf. Der andere aber bemerkte den Ausbruch und setzte dem Charakter hinterher und erwischte ihn.

Kurz darauf haben sie auch diesen Wächter besiegt, doch mussten sie noch das Ritual stören bevor es zu spät ist und so warf Chi-Jang eine der fünf Kerzen um, nachdem ein anderer zuvor erfolglos versucht hat eine Kerze auszuschliessen. Kaum war die Kerze umgefallen bildete sich eine rauchige Wolke im Zentrum des Pentagramms und Schwefelgeruch machte sich breit. Keiner wagte es durch den Kreis zu laufen und so liefen sie um den Kreis herum um Sir Tarligor zu erreichen. Doch noch bevor sie ihn erreichen konnten manifestierte sich die Wolke zu einer großen geflügelten Gestalt, welche durch zwei Hörner an der Stirn geprägt war. Alle erstarrten. Einige flohen vor Entsetzen als plötzlich ein größerer Dämon der Niederhöllen zwischen ihnen stand. Sir Tarligor wollte gerade zu einem Dolch greifen, den er dann Azora, dem Opfer, ins Herz gestoßen hätte, als er sah, was der Dämon bemerkte. Eine der Kerzen war umgestoßen und ausgegangen. Der Schutz- und Brannkreis, der für das unter Kontrolle bringen des Dämons von Nöten gewesen wäre war zerstört. Der Dämon schnaubte einmal Wutentbrannt auf, griff mit seinen mächtigen Klauen nach Sir Tarligor und riss ihn einfach auseinander. Indes sprang Das Auge knapp am Dämon vorbei und schnitt in einer akrobatischen Aktion Azora frei. Chi-Jang, der gerade neben Sir Tarligor stand und nun erstarrt den Dämon anblickte blieb beinahe das Herz stehen, als sich der Dämon zu ihm herüber beugte und ihn aus nur wenigen Zentimeter Entfernung musterte, schnaubte und sich mit den Resten Sir Tarligors umdrehte und sich in der Mitte des Pentagramms wieder auflöste. Keiner hätte es gewagt den Dämon anzugreifen und nachdem was der Dämon mit Sir Tarligor angestellt hatte war dies wohl auch keine so schlechte Entscheidung.

dämonische Zeremonienwächter

niedere dämonische Helfer

In dunkle Umhänge gekleidete humanoide Gestalten; unter der Kapuze sieht man nur ihre schwach rot glühenden Augen böse hervor starren

ST: 13

GE: 14

IQ: 12

KO: 14

Initiative: 15 + **1W8** (13 +2 & 1W8)

Grundgeschw.: 6,75 (8,75 -2)

BW: 6

Ausweichen: 6

PV: 2

Stoß: Waffenlos: 1W6 + 2 (quetsch) + 1W4 (bet.)

Schwung: Waffenlos: 3W6 (quetsch)

Ausrüstung:

Prim. Nahkampfwaffe: **magischer Stab - FW 17**

Stoß: 1W6 + 2

Schwung: 2W6 + 2

Prim. Fernwaffe: **magischer Stab (magische Effekte) - FW 16**

Energiegeschoß: 1W4 physischer Schaden (keine Rüstung!)

Niederwerfender Energieschub: Gegner ST-4 Probe oder stürzt

(dämonische) Eigenschaften:

verbesserte Reaktion (+2), verbesserte Initiative (1W8),
magischen Stab erschaffen, magischen Stab benutzen

Fertigkeiten:

Stabkampf 17 Stabmagie einsetzen 16

Nachdem Sir Tarligor tot und der Dämon wieder verschwunden war nahm die Gruppe das Buch in Besitz. Sie stützten Azora, nahmen auch Pandora mit und Verliesen das Haus. Als sie sich dem Torhaus näherten dachten sie schon es wäre nun endlich geschafft, doch da bemerkten sie auf einmal, dass vier große Hunde auf sie zu rannten. Da sie es nicht mehr rechtzeitig über die Mauer schaffen würden gingen sie in Verteidigungsposition. Eine der Bestien rannte direkt auf Das Auge zu, der sprang hoch auf die Mauer und das Tier prallte gegen die Mauer. Was die anderen

verwunderte war, dass die anderen Tiere nicht wie erwartet auf sie zusprangen sondern kurz vor ihnen stehen blieben und als aus deren Rachen plötzlich Flammen entgegen züngelten war klar, dass es sich um Höllenhunde handeln musste. Für Mordred war es Glück, dass viel Schnee am Boden lag mit dem er die Flammen die er gefangen hatte gleich wieder ersticken konnte. Nach einem kurzen Kampf in dem Mordred immer wieder Feuer fing und schwere Verbrennungen erlitt und einer der Höllenhunde sogar mit einem Schneeball beworfen wurde hatten sie auch diese Gegner besiegt und konnten sich nun auf den Rückweg zu Baron Brynnmawr machen. Die Rückfahrt nahm weitere zwei Tage in Anspruch, doch dann war es endlich geschafft und sie überreichen Brynnmawr das Buch. Als Dank überwies Brynnmawr jedem Gruppenmitglied 80.000 € und sagte ihnen, dass sich alle nun eine Erholung verdient hätten. Er würde sich melden, sobald er einen weiteren Auftrag für sie hätte, doch das wäre bestimmt nicht in den nächsten Tagen.

Höllenhund (groß)

dämonische Kreatur

Ein großer Hund mit zerzaustem schwarz-rotem Fell und rot glühenden blutgierigen Augen

ST: 14 GE: 14 IQ: 10 KO: 13

Initiative: 16 + 3W6 (12 +4 + 2W6)

Grundgeschw.: 6,75

BW: 6 Ausweichen: 6 PV: 2

Ausrüstung:

Prim. Nahkampfwaffe: Biss - **FW 15** Schaden: 1W6 + 4

Prim. Fernwaffe: **Flammenkegel (nat. Zauber)** - **FW 14**

Reichweite: 1W12 Meter, Ø = Reichweite/2

Schaden: 1W6 (Feuer)

(dämonische) Eigenschaften:

verbesserte Reaktion (+4), verbesserte Initiative (+2W6),

Immunität: Feuer (-12), natürliche Zauber: Flammenkegel

Fertigkeiten:

Beissen 15

Kapitel 2

Der Dolch des Sa'zaruel



vor sehr langer Zeit schon wußte man um die Magie der Beschwörung und hütete dieses Geheimnis in kleinsten Kreisen. Man fand heraus, dass es zur Herbeirufung mächtigerer Wesen nicht ausreichte, wenn man lediglich ein paar Worte sprach. Es wurden Hilfsmittel benötigt. Hilfsmittel, welche die magischen Kräfte bündeln und kanalisieren konnten. Solche Gegenstände verfügten meist selbst über große magische

Kräfte und verhalfen die Macht ihrer Benutzer bei der Zeremonie um ein vielfaches zu verstärken.

In Levi's Notizen ist ein Ritual beschrieben, welches auf den mittlerweile verlorenen Aufzeichnungen eines unbekanntes Hexer aus dem 15. Jahrhundert basiert. Levi machte aber schon bei der Durchführung eines einfacheren Rituals schlechte Erfahrungen, welche ihn zwar in so fern faszinierten, dass er sich weiter damit auseinandersetzte, aber auch so weit abschreckten, dass er keine weitere Beschwörung durchzuführen wagte. Aus diesem Grund ist das beschriebene Ritual des Hexers teilweise noch unvollständig und wurde bislang auch noch nie durchgeführt.

In den Aufzeichnungen ist aber die Rede von drei Hilfsmitteln, welche mächtig genug sein dürften um dieses Ritual zu ermöglichen. Zum einen wäre da ein mysteriöser Dolch über den nur wenig bekannt ist. In Erzählungen aus dem östlichen Europa des dritten Jahrhunderts ist die Rede von einer Klinge, welche von einer dunklen Gottheit an einen herrschsüchtigen und brutalen Krieger und Stammeshäuptling verschenkt wurde um dessen Feinde zu Unterjochen. Viele Menschen sollen durch diese Klinge ihr Leben gelassen haben. Geheime Aufzeichnungen des Vatikans berichten von einem Vorfall im frühen 13. Jahrhundert bei dem sich ein Mann, der als Inkarnation des Luzifer galt, dunkle Heerscharen um sich sammelte. Durch dieses drohende Aufgebot des Bösen wurde ein Engel auf die Erde herab gesandt um die Menschheit vor diesem Übel zu bewahren. Der Mann führte bei dem Kampf gegen den Engel einen Dolch, der in der Beschreibung dem aus der osteuropäischen Erzählung ähnelte und verletzte den Engel dabei so stark, dass dieser, nachdem er den Mann mit letzter Kraft noch niederstreckte, an seinen Wunden starb. In der Klinge des Dolchs stand der Name „Sa'zaruel“ eingraviert. Es ist nicht bekannt, ob dies von dem Mann eingraviert wurde und es vielleicht sein Name war, oder ob es schon zuvor dort stand und vielleicht der Name der Gottheit war, welche den Dolch erschaffen haben soll. Seitdem ist dieser Dolch als der Dolch des Sa'zaruel bekannt und befindet sich im Besitz der Kirche. Diese betraute ein Kloster, weit entlegen in einem schwer zugänglichen und kaum bekannten Kloster in den Kaparten, mit der Aufgabe diesen Dolch zu verwahren.

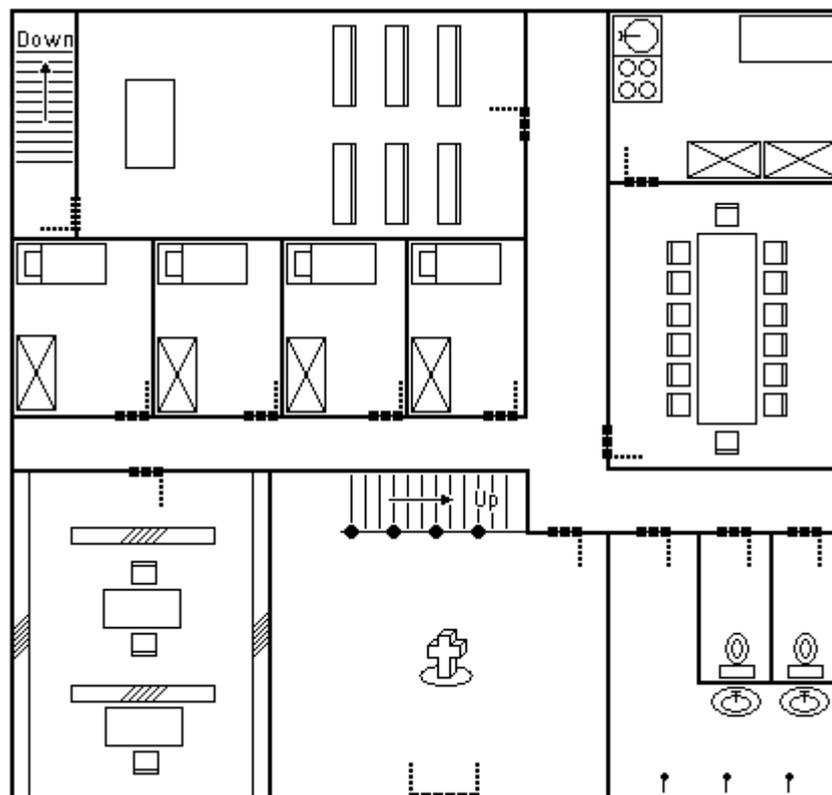
Als Baron Brynnmawr in den Aufzeichnungen von diesem Dolch las erinnerte er sich daran, vor langer Zeit von einem Kloster gehört zu haben, welches als „Die Hüter der Klinge“ bezeichnet wurde. Er lies diesen Ansatz überprüfen und beschloss, die Charaktere mit der Aufgabe zu betrauen, dieses Kloster aufzusuchen und dort nach dem Dolch Ausschau zu halten.

Durch mangelnde Aufmerksamkeit der Charaktere bei Brynnmawrs Ausführungen über die Geschichte des Dolches verschwendeten sie einige Tage mit Recherchen in der Matrix und in Bibliotheken, nach Klöstern, welche in einem bestimmten Jahrhundert in Rumänien erbaut worden sind. Den Fehler nicht bemerkend machten sie sich schließlich auf nach Rumänien um jene Kloster aufzusuchen, welche sie durch ihre Recherchen gefunden haben.

Erst später bemerkten sie ihren falschen Ansatz und änderten ihre Vorgehensweise. Sie erfuhren von einer Ruine eines Klosters, welches im 11. Jahrhundert erbaut wurde. Sie fuhren die verschneite Bergstraße zu der Ruine und suchten sie genau ab. Von dem Kloster stand jedoch nicht mehr viel, nur ein paar Mauerreste und ein halbes Zimmer. Ohne neue Erkenntnisse zogen sie wieder ab und besuchten weitere Kloster auf ihrer Liste. Vier Klöster waren nach dem 13. Jahrhundert erbaut und fielen somit aus der engeren Auswahl. Ein sehr alt wirkendes Kloster unbekanntes

Erbauungsdatums besuchten sie zuerst. Es käme in die engere Wahl. Ein weiteres Kloster wurde im 12. Jahrhundert erbaut und als sie um Einlaß baten wurden sie abgewiesen, wodurch sie ihre Annahme bestärkt sahen, daß es sich hierbei um das gesuchte Kloster handeln müßte.

Die Gruppe hat beschlossen sich eine Replikation der Kutten die sie bei den Mönchen gesehen haben in Bukarest anfertigen zu lassen und sich nachts in das Kloster einzuschleichen um es auszukundschaften. Sie beschlossen das unbewaffnet durchzuführen. Mordred und Chi-Jang zogen sich die Kutten an und warfen einen Enterhaken auf den Glockenturm (im Nord-Westen auf der Karte des Klosters) um vom Turm aus auf das Klosterdach zu gelangen. Der erste Wurf ging jedoch daneben und der Haken kam wieder herunter gefallen und traf Mordred an der Schulter. Beim zweiten Versuch fand der Haken Halt und Chi-Jang kletterte ohne Probleme den Turm hoch. Mordred jedoch war weniger geschickt beim Klettern und rutschte immer wieder ab. Erst mit Chi-Jangs Hilfe konnte er denn Turm erklimmen. Sie zogen das Seil hoch und ließen es auf der anderen Seite des Turms auf das Dach des Klosters hinab. Auch hier war es wieder ähnlich wie beim Aufstieg: Chi-Jang kletterte hinunter, während Mordred die letzten Meter durch den freien Fall unfreiwillig abkürzte. Sie kletterten vom Dach in den Innenhof des Klosters, wobei auch hier der Magier einen etwas ungeschickten Abstieg vollzog. Ein großes hölzernes Kreuz stand in der Mitte des Hofes. Sie erkannten bei Fenstern im Obergeschoß Licht. Zuerst schlichen sie im Erdgeschoß herum und fanden die Mönche schlafend in ihren Zimmern vor. In den Gängen selbst brannte Licht, die restlichen Räume waren dunkel.



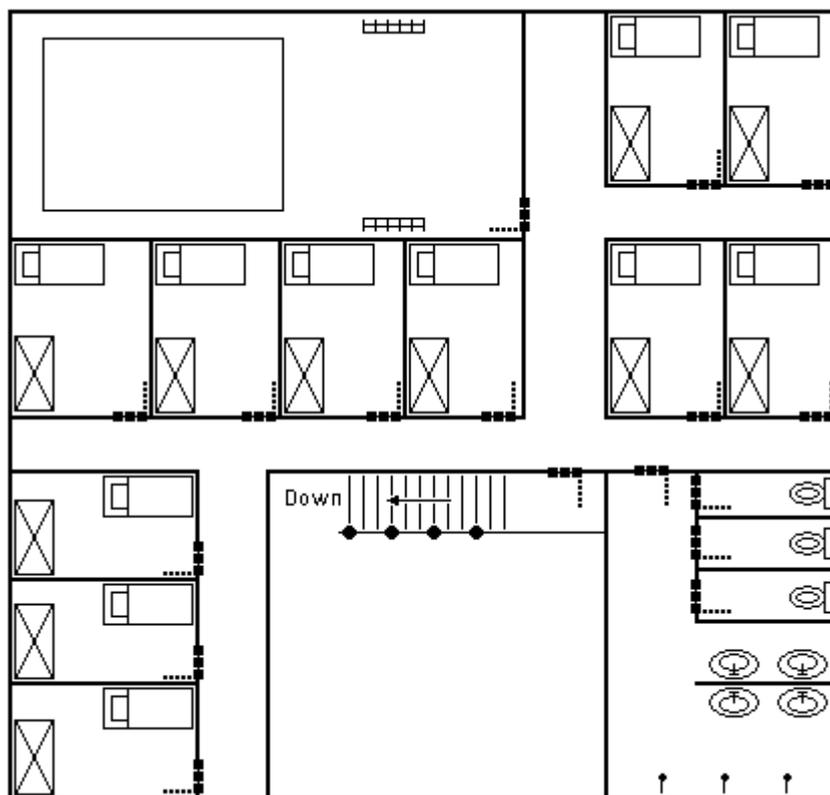
Karte 3: Kloster der Hüter – Erdgeschoß

Anm.: Die Treppe im Nordwesten liegt hinter einer Geheimgtür verborgen
(Wahrnehmungsprobe -6)

In der Zwischenzeit machte Martin sich auf, einen Wagen zu suchen, mit dem sie im Notfall das große Tor des Klosters einfahren könnten. Er fand einen Geländewagen bei einem Haus, das etwas abseits des Dorfes stand. Im Haus brannte kein Licht und es war ruhig. Er schlug die Scheibe des Geländewagens ein, öffnete die Tür und versuchte den Wagen kurzzuschließen.

Chi-Jang und Mordred durchsuchten vorsichtig das Obergeschoß, als sie plötzlich schritte am Gang vernahmen. Sie versteckten sich hinter einer Ecke und warteten. Als der Mönch, er war in eine weiße Robe gekleidet, an ihnen vorbei ging, sprach Mordred seinen Schlafzauber aus und berührte den Mönch. Sie wollten ihn nicht schlafend am Gang liegen lassen, sondern am WC verstecken, doch er würde erwachen, wenn sie versuchen würde ihn dort hin zu tragen. So versuchte Modred sein

Karate so einzusetzen, daß er den Mönch mit einem Handkantenschlag bewußtlos schlagen könnte. Leider traf er schlecht und der Mönch erwachte mit einem lauten Schmerzenschrei. Chi-Jang trat ihm daraufhin zwei mal ins Gesicht wodurch der Mönch KO ging. Schnell schafften sie ihn aufs WC, doch schon kurz später öffneten sich einzelne Türen der Schlafräume. Heraus kamen Mönche in hellblauen Roben. Als sie die beiden erblickten zogen sie ihre Schwerter und griffen sie an. Chi-Jang hatte sich das Schwert des Mönchs in der weissen Robe genommen, den sie zuvor niedergeschlagen haben und wehrte die Angriffe der Mönche ab. Da er jedoch an sein Katana und nicht an die schweren Langschwerter gewohnt war konnte er den Angriffen nicht unversehrt stand halten.



Karte 4: Kloster der Hüter - Obergeschoß

Mönche der Hüter

Mensch

Diese in eine leichte hellblaue Robe gekleideten Mönche bewohnen das Kloster und trainieren den Nahkampf um den Dolch beschützen zu können. Durch ihren Glauben und ihre Spezielle Aufgabe stehen sie unter himmlischer Gunst und wurden dadurch mit Kräften ausgestattet, welche der Magie ähnlich sind.

ST: 15 GE: 16 IQ: 11 KO: 12/16

Initiative: 15 + 1W6 (13 + 1W6)

Grundgeschw.: 7

BW: 7 Ausweichen: 8/9 Parieren: 9 PV: 1

Stoß: Waffenlos: 1W6 + 1

Schwung: Waffenlos: 2W6 + 1

Prim. Nahkampfwaffe: **Langschwert - FW 17**

Schaden: Schnitt: 2W6 + 2 Stich: 1W6 + 2

Eigenschaften:

Kampfreflexe, Erhöhte Lebensenergie (+4), verbesserte Reaktion

(+2), *Heilen* (max. 7 TP)

Fertigkeiten:

Nahkampfwaffen 17, Akrobatik 15

Priester der Hüter

Mensch

Diese in eine leichte weiße Robe gekleideten Mönche bewohnen das Kloster und sind Meister im Nahkampf um den Dolch beschützen zu können. Durch ihren Glauben und ihre Spezielle Aufgabe stehen sie unter himmlischer Gunst und wurden dadurch mit Kräften ausgestattet, welche der Magie ähnlich sind.

ST: 16 GE: 17 IQ: 13 KO: 13/17

Initiative: 18 + 2W6 (15 + 1W6)

Grundgeschw.: 7,5

BW: 7 Ausweichen: 8/9 Parieren: 10 PV: 1

Stoß: Waffenlos: 1W6 + 1

Schwung: Waffenlos: 2W6 + 2

Prim. Nahkampfwaffe: **gesegnetes Langschwert +3(heilig) - FW 19**

Schaden: Schnitt: 2W6 + 6 Stich: 1W6 + 6

Eigenschaften:

Kampfreflexe, Erhöhte Lebensenergie (+5), verbesserte Reaktion (+3), verbesserte Initiative (+1W6), *Heilen* (max. 7 TP), *himmlische Lichtaura* (Dauer: 5 KR, Wirkung: Angreifer erleiden einen Modifikator von -3 durch das grelle Licht)

Fertigkeiten:

Nahkampfwaffen 19, Akrobatik 18

Martin wartete schon mit dem Wagen vor dem Kloster, bereit bei einem Zeichen das Tor zu rammen. Als Chi-Jang und Mordred von dem Angriff informierten stieg er ins Pedal. Die Reifen drehten sich im Schnee einen Moment lang durch und dann raste er auf das Tor zu.

Paul hatte das lange Warten nicht ausgehalten und sich bereits auf den Turm des Klosters begeben. Als er von den Kampfhandlungen im Kloster erfuhr sprang er vom Turm auf das Dach hinab, rollte ab und rannte über das Dach und sprang in den Innenhof ohne vorher hinab zu sehen. Er wollte sich genau wie am Dach abrollen, doch stand ihm hier nun das Kreuz im Weg. Hart schlug er dagegen, als plötzlich das Haupttor mit lautem Krachen auseinander flog und ein Geländewagen herein raste. Paul schaffte es noch sich auf die Treppen zu retten, als Martin mit dem Geländewagen das Kreuz umriß und gegen die Mauer bei den Treppen krachte. Zum Glück hatte er einen Wagen mit Airbag gesucht. Paul rannte die Treppen hoch.

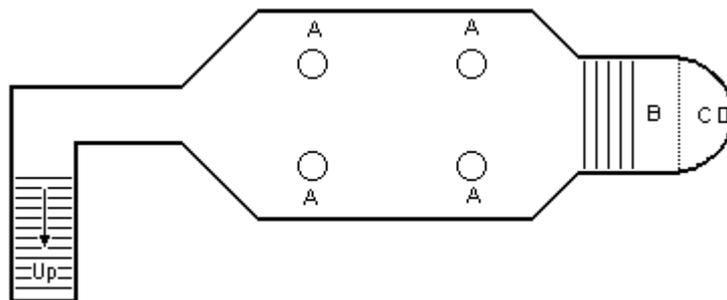
Chi-Jang verwundete einen der Mönche schwer mit seinem Schwert, doch ein Mönch der dahinter stand legte die Hände nur kurz zum Gebet, schloß die Augen und berührte den Verwundeten, dessen Wunden sich darauf hin etwas schlossen. Plötzlich bog am Ende des Gangs ein Mönch in weisser Robe ums Eck. Er zog sein Schwert, nahm Anlauf und sprang über die vor ihm stehenden Mönche und über Chi-Jang. Doch leider verfehlte er sein Ziel hinter Chi-Jang zu landen und rammte mit der Schulter den Türstock der Eingangstür, in der gerade Paul auftauchte. Noch bevor der Mönch am Boden aufschlug schoß Paul mit ExEx Munition in dessen Rücken. Der Mönch versuchte sich noch zu heilen, als Paul einen Schritt durch die Tür machte und ihm in den Kopf schoß.

Als noch mehr Mönche aus ihren Zimmern kamen erschuf Mordred einen Feuerball und ließ ihn zu maximaler Größe anwachsen. Er warf ihn in den Gang und Flammen explodierten zwischen den Mönchen. Brennend und schreiend liefen sie herum und fielen zu Boden. Paul half mit ein paar Schüssen nach. Im Gang hinter Mordred bogen noch zwei Mönche ums Eck. Er beschwor wieder

einen Feuerball und warf ihn sofort, doch verfehlte er sein Ziel und der Feuerball schlug gegen die Wand am Ende des Gangs. Einen Augenblick später stand auch schon einer der Mönche vor Mordred und mit wenigen Schwerthieben lag Mordred schwer verwundet am Boden. Paul schoß die Mönche nieder, Chi-Jang tat mit dem Schwert sein bestes ihm dabei zu helfen.

Martin hatte sich in der Zwischenzeit aus dem Airbag befreit und legte auf den Eingang des Erdgeschosses an. Die Tür ging auf und ein Mönch kam heraus gelaufen. Ein Schuß in den Kopf ließ ihn gegen die Wand und dann auf den Boden schlagen. Die anderen Mönche, die hinter ihm waren und ebenfalls vor hatten in den Hof zu laufen kehren um und rannten zur Kapelle. Martin, gefolgt von Azora, ging mit dem Gewehr im Anschlag langsam zur Tür und sicherte den Gang. Er sah keinen der Mönche, konnte aber Geräusche aus der Kapelle hören. Langsam gingen sie zum Eingang der Kapelle. Martin warf einen Blick hinein. Zwei Mönche standen beim Altar. Martin machte einen Schritt nach vorn und stand nun im Türrahmen. Plötzlich schnellte von der Seite ein Schwert in seinen Bauch. Er hatte den Mönch, der sich hinter der Ecke versteckt hatte übersehen. Martin sprang sofort zurück und schoß in die Richtung des Angreifers. Als nächstes warf er eine Granate in den Raum. Nachdem sie detoniert war stürmten Martin und Azora die Kapelle. Der Mönch hinter der Tür hatte die Granate zwar überlebt, aber der Feuerstoß aus Martins Sturmgewehr streckte ihn nieder. Von den beiden anderen Mönchen, die zuvor noch beim Altar standen fehlte jede Spur. Die anderen der Gruppe kamen nun vom Obergeschoß ebenfalls in die Kapelle. Chi-Jang fragte nach seiner Ausrüstung, um die er die anderen gebeten hatte sie mitzunehmen, doch jeder dachte der andere sei dafür zuständig gewesen. So machte sich Chi-Jang auf den Weg ins gemietete Zimmer um seine Ausrüstung zu holen, während die anderen ihre Wunden versorgten und nach der Geheimtür suchten, die hier scheinbar sein mußte.

Als sie die Steinfresken an der Wand hinter dem Altar genauer untersuchten (sie zeigen einen Engel mit einem Schwert in der Hand) öffnete sich die Geheimtür. Keiner wußte was nun der Auslöser war, da sie alle gleichzeitig an verschiedensten Stellen herum probierten. Hinter der nun geöffneten Geheimtür führte eine Treppe in die Dunkelheit hinab.



Karte 5: Kloster der Hüter - Keller

A ... An diesen vier Positionen erscheinen später die Tanzenden Klingen

B ... Hier erscheint der Hüter der Klinge, so bald jemand die Hälfte des Raums überquert hat.

C ... Hier liegt der Dolch des Sa'zaruel auf einem Podest. Ein fest eingemauertes Metallgitter befindet sich ca. zwei Meter davor und verhindert, daß der Dolch vom Podest genommen werden kann.

Paul, gefolgt von Chi-Jang und Martin schlichen die Treppen hinab. Paul war jedoch einen Moment unachtsam und stolperte über einen wackligen Stein auf der Treppe und polterte die Treppen hinab. Sofort sprang ein Mönch aus der Dunkelheit auf ihn zu und attackierte ihn mit dem Schwert. Chi-Jang schoß den Mönch schnell nieder, dessen Leiche auf Paul landete.

Sie gingen am Ende der Treppe in Position und spähen in den finsternen Raum. Plötzlich erstrahlte grelles Licht hinter den beiden Säulen, die ihnen am nächsten waren. Sie warfen eine Handgranate in den Raum. Noch bevor die Granate explodierte, traten zwei in weiße Roben gehüllte Mönche hervor und blendeten die Gruppe durch ihre himmlische Lichtaura. Sie stürmten auf die Gruppe zu und griffen sie an, jedoch konnten sie nur wenig ausrichten, bevor sie von Kugeln durchsiebt

wurden.

Wieder späte die Gruppe in die Dunkelheit. Sie konnten etwas weiter als die erste Säulenreihe sehen. Leises Gemurmel war zu hören. Paul schlich sich links vor, Chi-Jang und Martin rechts. Hinter einer der hinteren Säulen kniete ein Mönch in blauer Robe und betete. Paul schoß ihn einfach in den Kopf. Chi-Jang leuchtete mit seiner Taschenlampe ans Ende des Raumes. Er sah das Metallgitter und ein Podest dahinter. Plötzlich bemerkten sie am oberen Ende der Treppen vor dem Gitter ein leichtes Schimmern, das sie zuerst für eine Reflexion der Taschenlampe hielten. Doch das Schimmern wurde stärker und größer und nahm langsam humanoide Gestalt an. Der Hüter der Klinge stand Ehrfurcht gebietend vor ihnen und versperrte den Weg. Zeitgleich erschienen vier in der Luft schwebende Schwerter, je eines bei jeder Säule im Raum.

Der Hüter der Klinge

Celestischer Mensch

Der Hüter ist in eine gold-weiße Robe gekleidet und sein Anblick ist Ehrfurcht gebietend. Er ist mit himmlischen Gaben beschenkt worden um als letzte Verteidigung des Dolches zu fungieren.

ST: 18 GE: 17 IQ: 14 KO: 16/21

Initiative: 20 + 2W6 (15 + 1W6)

Grundgeschw.: 8,25

BW: 8 Ausweichen: 9/11 Parieren: 11 PV: 2

Stoß: Waffenlos: 1W6 + 2

Schwung: Waffenlos: 3W6

Prim. Nahkampfwaffe: **2x heilige Kurzscherter +5 - FW 20**

Schaden: Schnitt: 3W6 + 5 Stich: 1W6 + 7

Eigenschaften:

Kampfreflexe, Erhöhte Lebensenergie (+5), verbesserte Reaktion (+5), verbesserte Initiative (+1W6), beidhändiger Kampf

himmlische Magie:

Heilen (max. 9 TP)

himmlische Lichtaura (Dauer: Permanent, Wirkung: Angreifer erleiden einen Modifikator von -3 durch das grelle Licht),
Hand Gottes (Dauer: 1W4 Runden, Wirkung: Hält das Ziel fest und richtet 1W4 Betäubung / KR an, Widerstand: Reflexwurf negiert, es kann immer nur eine Hand Gottes zur gleichen Zeit wirken)

Reflektions-Schild (Dauer: 1W4 KR, Wirkung: Jeder Angriff wird auf den Angreifer zurückgeworfen)

Fertigkeiten:

Nahkampfwaffen 20, Akrobatik 18, „Zauber werfen“ 16

Tanzende Klingen

Animiertes Objekt

Diese Klingen werden mittels Magie vom Hüter der Klinge kontrolliert. Stirbt der Hüter, so fallen die Klingen zu Boden. Die Waffen müssen zerstört werden oder können mit einem Netz oder Sack (o. ä.) gefangen werden.

ST: 16 GE: - IQ: - KO: -/6

Initiative: 10 + 1W6

Grundgeschw.: 5

BW: 5 Ausweichen: 5 Parieren: 7 PV: 0

Stoß: Waffenlos: 1W6 + 1

Schwung: Waffenlos: 2W6 + 2

Prim. Nahkampfwaffe: **Tanzendes Langschwert - FW 15**

Schaden: Schnitt: 2W6 + 2 Stich: 1W6 + 1

Fertigkeiten:

Nahkampfwaffen 15

Kaum, daß der Hüter erschienen war zeigte er mit einem seiner beiden Kurzschwerter auf Paul und ein grünliches Bündel Energie flog auf ihn zu. Das Energiebündel wurde größer und formte sich zu einer großen Hand, die sich um seinen Torso legte, ihn festhielt und ihn quetschte. Paul schaffte es trotz der Hand, die ihn hielt auf den Hüter zu schießen, doch die Kugel verursachte nicht dem Hüter sondern Paul selbst den Schaden. Martin bemerkte die neben ihn erschienene Tanzende Klinge, schwenkte mit seinem Sturmgewehr hinüber und schoß. Eine glückliche Fügung lies die Kugel ihr Ziel treffen und die Klinge zersprang in Tausend Splitter. Chi-Jang hatte weder die Klängen bemerkt, noch, daß der Hüter den Schaden reflektiert, so lege er mit seinem Sturmgewehr an und schoß und streckte sich beinahe selbst nieder. Die Klinge, die sich neben ihm befand schlug auf ihn ein und er ging zu Boden. Paul wurde ebenfalls von einer Klinge attackiert, jedoch schlug sie schwungvoll daneben und rotierte einen Augenblick nur im Kreis. Paul warnte die anderen, nicht auf den Hüter zu schießen, so schoß Martin auf die vierte Klinge, die ebenfalls zu Paul schwebte.

Der Hüter ging auf Paul zu, die Hand die ihn hielt verschwand. Mit zwei Schlägen lag Paul schwer verletzt am Boden und der Hüter wandte sich Martin zu. Paul wechselte am Boden liegend das Magazin auf APDS und zielte damit auf eine Strebe des Gitters. Alexa und Azora kamen zur Hilfe, als nach Verstärkung gerufen wurde. Der Hüter attackierte Alexa und schlug ihr den rechten Arm ab. Paul durchschloß eine der Gitterstreben und schleppte sich zum Gitter. Chi-Jang wurde weiter von der Tanzenden Klinge attackiert und war dem Tod schon nah. Azora trat dem Hüter in die Leistengegend, worauf hin er für einen Moment vom Schmerz benommen war. Paul durchschloß die Gitterstange und lehnte sich durch die Öffnung und konnte den Dolch erreichen. Er schaffte es sich aufzurichten und humpelte in Richtung des Hüters, der, noch immer benommen, von Azora weiter attackiert wurde. Martin lief zu Paul, nahm ihm den Dolch ab und stieß ihn dem Hüter in den Rücken. Flammen züngelten aus der Wunde als der Dolch den Hüter verletzte. Er schrie auf und sie stießen noch einmal mit dem Dolch zu. Nach zwei weiteren Treffern mit dem Dolch brach der Hüter zusammen. Die Tanzenden Klängen fielen zu Boden und zerbarsten in Tausend Stücke. Die Leiche des Hüters und seine Schwerter lösten sich in leichtem Lichtschimmer auf.

Die Gruppe behandelte die Wunden notdürftig, dann luden sie die Bücher der Bibliothek des Klosters in Martins Pickup und sie fuhren in eine andere Stadt um sich dort zu heilen. Danach machten sie sich auf den Weg zu Brynnmawr und überreichten ihm den Dolch. Als Dank schenkte er jeden von ihnen ein magisches Artefakt.



Sa'zaruels Dolch

Der Dolch verfügt über folgende Eigenschaften:

<i>Bezeichnung</i>	<i>Tarn</i>	<i>Typ</i>	<i>Schaden</i>	<i>Reichw.</i>	<i>ST</i>	<i>Preis</i>	<i>Gewicht</i>	<i>Verfüg.</i>	<i>Index</i>
Sa'zaruels Dolch	8	schn	sw + 6	0	-	-	0,5	-	-
		st	stoß + 6						

Der +6 Bonus ist durch die Form und Schärfe des Dolches und durch seine Magie bestimmt. Weiters flammt der Dolch auf, sobald er mit Blut in Berührung kommt. Wird jemand mit dem Dolch verletzt, so erleidet er zusätzliche 1W6 Schadenspunkte durch Feuer und es besteht eine Chance, dass entzündbare Kleidung o. ä. Feuer fängt.

Weiters besitzt der Dolch einen zusätzlichen +5 Bonus gegen Celestische. Sein Träger erhält einen Bonus von +3 auf Einschüchtern und Führungskraft.