

Das Familienjuwel

von Dan „Flake“ Grendell
übersetzt von Jens Ullrich

„Das Familienjuwel“ ist als Kurzabenteuer für Shadowrun 3.0 gedacht. Da es einige der Intrigen zwischen den großen Drachen mit einbezieht, die im neuen „Gefressen und gefressen werden“-Kampagnenband beschrieben werden, stellt dieses Abenteuer einen interessanten Startpunkt für eine neue Kampagne dar. Mit einigen kleineren Änderungen kann man es aber auch leicht in eine laufende Kampagne einbinden.

Vorbemerkungen

Dieses Abenteuer spielt in Japan, wo Angst vor und Vorurteile gegenüber Metamenschen, besonders Orks und Trollen, die Norm ist. Die Zusammensetzung des Teams sollte dem entsprechend Geltung tragen. Passende Beispielcharaktere aus dem Shadowrun-Hauptregelwerk sind daher der Ki-Adept, das Chamäleon, die Straßenmagierin, der Straßensamurai, Techfreak und die Waffenspezialistin. Andere Beispielcharaktere können natürlich auch gewählt werden, sollten aber dann vorher zu Menschen umkonvertiert werden. Außerdem sollten alle Charaktere Japanisch beherrschen.

Die Hintergrundgeschichte

Im Jahre 2057 starb der neu gewählte Präsident der Vereinigten Kanadischen und Amerikanischen Staaten, der große Drache Dunkelzahn. Sein Tod erschütterte die Welt, doch noch erschütternder für die anderen großen Drachen war die Tatsache, dass er ein Testament hinterließ. Den Traditionen der Drachen folgend fällt der Hord eines toten Drachen an den, der ihn finden und verteidigen kann. Jetzt, fünf Jahre später, sind die mächtigsten Großdrachen der Welt überein gekommen, den Ritus der Nachfolge unter sich auszuführen, und zwar mittels ihrer Agenten und Stellvertreter, um ihre jeweilige Überlegenheit zu beweisen.

Einer der unbedeutendsten Spieler in diesem großen Spiel ist Masaru, ein östlicher großer Drache, der lange Zeit Rebellen im Kampf um ihre Unabhängigkeit vom japanischen Kaiserreich unterstützt hat. Das bedeutet zwangsläufig Ärger mit Ryumyo, einem anderen großen östlichen Drachen, der einen Großteil Japans durch das schattenhafte Spiel seines Einflusses sein eigen nennt.

Masaru ist ein relativ junger großer Drache und hat bisher weder die Macht noch das Wissen seiner Artgenossen angesammelt. Ihm ist durchaus bewusst, dass er wenige Chancen hat im Ritus der Nachfolge voran zu kommen, weshalb er sich stattdessen dazu entschieden hat zwei Fliegen mit einer Klappe zu schlagen und gleichzeitig Ryumyo das Leben schwer zu machen und die Wege seiner eigenen Art besser zu verstehen.

An diesem Punkt kommen die Runner ins Spiel. Angeheuert durch einen Agenten Masarus in Japan ist es ihre Aufgabe den sogenannten „Utsuro Saphir“ zu stehlen, ein Familienerbstück, das in Wirklichkeit ein Gedächtniskristall ist, der von Drachen als Informationsspeicher genutzt wurde.

Der Utsuro Saphir enthält nur Basiswissen und wurde daher von Ryumyo dort belassen, wo er ist (auch wenn er durchaus über ihn Bescheid weiß und ein Auge auf ihn hat), aber Masaru vermutet, dass der Saphir Wissen enthält, das er noch nicht besitzt.

Sags ihnen ins Gesicht

Du erhältst einen Anruf von deinem Schieber. Er hat dich einigen seiner Freunde empfohlen, und trotz deiner Unerfahrenheit in den Schatten ist ein Job für dich aufgetaucht. Er empfiehlt dir im Club Bodaiju um 9 Uhr Abends vorbei zu schauen und dort nach dem Separee von einem gewissen Meisho-san zu fragen, wo dir der Auftrag näher erläutert wird. Es wäre vorteilhaft, wenn du sichtbare Waffen zu Hause oder draußen lassen würdest.

Kaum im Club angekommen wird dir der Weg zu einem kleinen Raum gewiesen, wo ein Mann in elegantem Anzug dich bereits erwartet.

„Ah, willkommen! Ich bin Meisho, und ein guter Freund hat mir erzählt, dass Sie genau der Richtige sind für einen Job, den ich erledigt wissen möchte. Ich biete ihnen zehntausend Nuyen pro Person, wenn sie den Auftrag übernehmen, die Hälfte im Voraus. Die Aufgabe ist recht eilig und sollte in drei Tagen erledigt sein. Nehmen Sie an?“

Wenn die Charaktere den Auftrag annehmen wollen, lese ihnen den folgenden Text vor:

„Wunderbar! Der Auftrag ist einfach. Ich möchte, dass sie mir einen bestimmten Edelstein besorgen. Es handelt sich dabei um den Utsuro Saphir, ein Familienerbstück der Okitsu Familie und aktuell ein Teil der Juwelensammlung von Okitsu Teraos Frau Nami. Der Saphir ist ein ganz besonderes Stück, da er hohl erscheint, besitzt aber ansonsten keinerlei Makel. Er sollte sich mit den anderen Juwelen Namis in ihrem Schlafzimmer befinden. Die Wohnung des Ehepaars befindet sich im 34sten Stock des Maru-ichi Buildings hier in Tokyo, aber

sie befinden sich die nächsten drei Tage nicht in der Stadt. Nachdem Sie sich den Edelstein angeeignet haben, kontaktieren sie mich über unsere gemeinsamen Freunde, um die Transaktion zu vollenden. Irgendwelche Fragen?

Aufhänger

Das sollte alles nicht so schwierig sein. Yoshitaka, der Agent Masarus, ist ein erfahrener Profi und von daher eine gute Möglichkeit neuen Spielern einige Tips zu geben (alle schön verpackt in Phrasen wie „Ich bin sicher Sie würden dieses und jenes sowieso tun, aber...“ usw.)

Hinter den Kulissen

Yoshitaka ist ein indirekter Agent Masarus. Er arbeitet für Leute, die für Masaru arbeiten und hat selbst keine Ahnung von seiner Verbindung zum Drachen. Er hat außerdem keine Ahnung, warum er den Edelstein besorgen soll. Überraschenderweise hat er auch nicht vor die Charaktere über den Tisch zu ziehen oder sie zu verraten. Er will nur seinen Job machen.

Eine Ladung extra

Um die Sache aufregender zu machen kann eine Razzia der Polizei im Club (er ist eine Brutstätte politischer Opposition, die der Kaiser missbilligt) statt finden, während die Charaktere und Yoshitaka dort sind und ein wenig Konfusion sähen.

Keine Panik!

Das einzige echte Problem könnte sein, dass die Charaktere den Auftrag nicht annehmen. Sollte das geschehen, schade. Natürlich kann Yoshitaka die Bezahlung nochmal um 5000 Nuyen pro Kopf erhöhen, aber mehr ist aus dem Mann nicht heraus zu holen.

Triff sie wo sie leben

Was geht, Chummer?

Ab jetzt geht es darum, wie die Runner ihren Run planen, sich darauf vor bereiten und ihn ausführen, um den Saphir zu stehlen. Sie haben drei Tage Zeit die Lage abzuchecken, und zum Beispiel ein Decker kann in dieser Zeit sicher einiges heraus finden. Das Maru-ichi Matrixsystem ist relativ schwach mit einer Stufe von Orange und Systemwerten von 4/10/10/10/10/6.

Sags ihnen ins Gesicht

Ihr habt alle Vorbereitungen getroffen, die ihr treffen konntet und nun wird es Zeit den Job durch zu ziehen. Das Adrenalin steigt – Zeit euch euer Geld zu verdienen!

Keine Panik!

Zuerst schleichen wir, dann kämpfen wir. Dieses Konzept sollte den meisten Runnern eine Chance geben ihre Fähigkeiten zu beweisen, egal wie sie spezialisiert sind.

Hinter den Kulissen

Die Wohnung der Okitsus ist eine von vier im 34sten Stock und liegt im südwestlichen Teil des Stockwerks. Laut der Namensschilder an den anderen drei Türen wohnen dort die Familien Konoye, Harada und Saionji, und tatsächlich besitzt die Türe des Zielappartements ein Namensschild mit der Aufschrift „Okitsu“.

Die Wohnungstüren sind mit Kartenschlössern der Stufe 5 versehen und werden durch Kameras überwacht. Diese Vorkehrungen können mit Gewalt überwunden werden, was aber Lärm verursacht und die Sicherheit alarmiert. Man kann sie aber unter Umständen mit einer Elektronikfertigkeit knacken oder mit Hilfe eines Deckers mit Zugang zum Host des Hauses.

Ein Sicherheitsmann geht die Flure alle zehn Minuten ab und der einzige Zugang zu den einzelnen Stockwerken ist der Aufzug oder über einen der Balkone der Appartements (Die Balkontüren besitzen Stufe 4 Zahlenschlösser. Die Nummer zum Appartement der Okitsus ist 25712571).

Um in das Stockwerk mit den Appartements zu gelangen bedarf es etwas Kreativität von Seiten der Spieler. Befinden sie sich erst einmal in der Wohnung ist es leicht den Saphir zu finden. Jeder Charakter, der ihn askennt, wird schnell feststellen, dass eine leichte, nicht näher identifizierbare Verzauberung auf dem Stein liegt. Es ist nun einmal ein Gedächtniskristall, auch wenn keiner der Charaktere wohl mit der entsprechenden Signatur etwas anfangen kann.

Nachdem die Runner den Saphir gefunden haben, treten vier Sicherheitsleute aus dem Aufzug (einer der anderen Bewohner des Stockwerks hat etwas Verdächtiges gemeldet und sie wurden geschickt um das zu überprüfen).

Sie werden die Runner höchstwahrscheinlich auf Sicht angreifen und nach Unterstützung funken. Die Charaktere haben nun nur noch wenig Zeit um zu fliehen, da alle zehn Kampfrunden weitere Vierergruppen Sicherheitsleute mit dem Aufzug ankommen, bis eine Gesamtzahl von 20 (alle anwesenden) Sicherheitsleute angekommen sind. Die Wächter benutzen Gelmunition und werden jeden festgenommenen Runner der Polizei übergeben. Der beste Fluchtweg führt über den Balkon, aber sollten aus welchen Gründen auch immer alle Sicherheitsleute vorher besiegt worden sein, können sie auch über den direkten Weg nach draußen fliehen. Man kann auch den Aufzug, über den die Wachleute das Stockwerk erreichen, über die Matrix kontrollieren, aber das sollten die Spieler im Zweifelsfalle schon selbst heraus finden.

Eine Ladung extra

Um die ganze Sache für stärkere Charaktere schwieriger zu gestalten kann jeder achte der Wachleute ein Magier oder Beschwörer mit gebundenen Elementaren sein. Außerdem können zusätzliche Sicherheitssysteme innerhalb des Appartements die ganze Sache erschweren. Auch die Verwendung anderer Munition oder Waffen (z.B. MPs) bei den Wachen kann die Sache für die Runner gefährlicher machen.

Keine Panik!

Hier können zwei größere Probleme auftreten: Erstens können die Runner zu laut einbrechen und so die Sicherheit alarmieren oder sogar gar nicht erst bis ins Appartement gelangen. Sollte das passieren, soll es so sein. Manche Runs gehen halt daneben.

Das zweite Problem ist die Flucht. Die Spieler könnten übersehen, dass der Weg über den Balkon ein potentieller Fluchtweg ist oder einfach denken, dass sie dafür einfach nicht die passende Ausrüstung haben. Zur Not können sich die Charaktere von Balkon zu Balkon nach unten hangeln, wobei sie alle fünf Stockwerke eine Athletikprobe gegen 4 werfen müssen.

Sollte einer der Charaktere abstürzen, treten die Regeln für Sturzschäden in Kraft. Jedes Stockwerk hat dabei etwa eine Höhe von 3.5 Metern.

(Anmerkung des Übersetzers: Mit einigen kleineren Änderungen kann man zur Visualisierung des Gebäudes auch die unter <http://www.shadowrun.de> angebotenen Gebäudepläne für das Bürohochhaus verwenden.)

Die Abrechnung

Sollten die Charaktere es lebend und mit dem Saphir aus dem Gebäude geschafft haben und ihn abliefern, werden sie sich mit Masaru einen Freund und mit Ryumyo einen Feind gemacht haben, auch wenn sie selbst von ihrem Glück noch nichts wissen. Das kann ein guter Aufhänger für eine Kampagne werden.

Karma

Den Run überlebt:	1 Punkt
Den Saphir gestohlen:	1 Punkt
Flucht ohne Gefangennahme:	1 Punkt

Die Gegenspieler

Die einzig wichtigen Statistiken für dieses Abenteuer sind die der Maru-ichi Sicherheitsleute

Maru-ichi Security Guards

Diese Jungs sind recht gut trainiert, aber sollten für erfahrene Runner in kleinen Dosen kein Problem sein. Sie benutzen Gelmunition um dem Interieur und den Bewohnern des Hauses nicht zu schaden und liefern Gefangene anstandslos der Polizei aus, auch wenn sie durchaus dafür bekannt sind, dass ab und an ein Ork oder Troll nur noch tot abgeliefert werden kann.

Ko	Schn	St	Ch	I	W	E	M	R
4	4	4	2	3	5	6	-	3

Init: 3 + 1W6

Kampfpool: 6

Rasse: Mensch

Aktive Fertigkeiten: Auto 4, Gebräuche (Polizei) 2 (3), Pistolen 5, Unbewaffneter Kampf 4

Wissensfertigkeiten: Japanisches Recht 3, Sicherheitsprozeduren 3

Martial Arts: Raufen 4 (Treiben, Mörderischer Schlag)

Waffen: Ares Predator mit Gelmunition

Panzerung: Leichte Sicherheitsrüstung (6/4)

Ausrüstung: Taschenlampe, Plastikhandschellen, Transceiver Stufe 5