



Quatermain Jones und der Fluch des goldene Buddha

Dieses Produkt bezieht sich auf das *Savage-Worlds*-System, erhältlich beim Prometheus Games Verlag (www.prometheusgames.de). Savage Worlds ist ein Copyright der Pinnacle Entertainment Group. Die deutschen Texte und Logos sind Copyright der Prometheus Games GbR. Verwendung unter Genehmigung. Prometheus Games übernimmt keine Verantwortung für die Qualität, Nutzbarkeit oder Angemessenheit dieses Produkts.

Anmerkungen, Rückmeldungen, Fragen und Anregungen bitte an savage.empedeia@gmx.de.



Einführung

Einführung für die Spieler

Quatermain Jones, der Star der Archäologenszene. Quatermain Jones, der einzige Forscher der 30er Jahre, der es zu Weltruhm geschafft hat. Quatermain Jones, der einzige Wissenschaftler, der den Zirkelschluß zwischen Forschung und Populärwissenschaft überwunden hat. Soweit die üblichen Medien...

Quatermain Jones, der Mann, der es versteht, sich zu verkaufen. Quatermain Jones, der Mann, der es versteht, sich in Schwierigkeiten zu bringen. Quatermain Jones, Dein Boss, Auftraggeber, der Mann, der Dein Gehalt bezahlt, der Mann, den Du regelmäßig aus der Scheiße hauen musst.

Eines kann man Quatermain Jones nicht absprechen: Er hat ein Auge für Talente. So ein Talent, wie Du es bist, denn Du bist gut in dem, was Du tust. Du magst ein Spezialist sein, aber das macht dich nicht weniger wertvoll. Vor allem dann nicht, wenn es gilt, Quatermain Jones aus der Bredouille zu ziehen. Und genau das ist Deine Aufgabe - Du glänzt nicht, Du rettetest den, der sich in die Scheiße geritten hat!

Einführung für den Spielleiter

Quatermain Jones' Jagdziel ist eine sehr alte Statuette eines Buddha, die Gerüchten zufolge einem der fünf überlebenden Shaolinmönche und somit einem der Gründer der chinesischen Triaden gehörte. Ein wahres Relikt, dem sogar mystische Kräfte nachgesagt werden.

Kein Wunder also, daß Quatermain Jones hinter der Statuette her war. Leider hat er sich wieder einmal zu weit vorgewagt und wurde von den Triaden in einem geheimen Shaolin-Kloster festgesetzt.

Hintergrund

Etwa 1700: Kaiser Kangxi lässt das Kloster der Shaolin einkesseln und alle Mönche töten. Im Krieg mit den Mongolen noch treue Verbündete, fürchtet der Kaiser nun ihre Kampfkraft. 110 Mönche sterben in den Flammen das in Brand gesetzten Klosters, doch 18 können entkommen.

Auf dem langen Marsch zum Meer sterben weitere 13 an Hunger und Erschöpfung, doch fünf erreichen den Strand, wo sie völlig erschöpft zusammenbrechen. Doch diese fünf starben nicht. Stattdessen erscheinen ihnen des nachts die Geister des Ortes in ihren Träumen und weisen sie an, den Sand zu essen. Und fortan nähren sie sich vom Sand.

Etwa 1720: Nachdem die fünf überlebenden Shaolin in geheimen Klöstern ihre Streitmacht aufgebaut und geschult haben, proben sie den Aufstand gegen Kaiser Kangxi. 100.000 ihrer Anhänger sterben und die fünf Shaolin müssen einsehen, daß sie keine offene Revolution anführen können. Sie entscheiden sich zu „tausend kleinen Kriegen“ gegen den verhassten und übermächtigen Feind.

1917: Das Kaiserreich und die Q'ing-Dynastie enden, die tausend Nadelstiche, die die von den fünf Shaolin gegründeten Triaden dem großen chinesischen Drachen versetzt haben, brachten ihn schließlich zu Fall. An einem Strand auf Taiwan berichten mehrere Zeugen von fünf Gestalten, die sich von Sand nährten und offenbar in Feierstimmung waren.

März 1932: Vor wenigen Tagen wurde in der Manschurei der japanische Marionettenstaat Mandschukuo eingerichtet, allen internationalen Protesten zum Trotz. Kaiser Pu Yi, letzter Kaiser der Q'ing-Dynastie, wurde zum Präsidenten ernannt.

Die Triaden haben sich seit der Revolution 1912 gut genährt und beherrschen den Untergrund der chinesischen Republik. Kaum eine Transaktion, kaum eine Fracht, kaum ein Unternehmen, das nicht an die Triaden zu zahlen hat.

Sun-Yan Chow, Unterführer einer der Triaden, die ihren Schwerpunkt im Großraum Peking und der Manschurei als Hinterland besitzt, ist derjenige, der Quatermain Jones festsetzen und in ein geheimes Shaolin-Kloster in Mandschukuo verschleppen ließ.

Locations

Der Nachtclub „Goldener Buddha“ in Peking

Die Spur von Quatermain Jones verliert sich im Nachtclub „Goldener Buddha“ in Peking. Der Nachtclub und die im Hinterhaus befindliche Bäckerei dient dem Triaden-Unterführer Chow als Hauptquartier und Operationsbasis. Großzügig verteilte Schmiergelder sichern ihn vor Polizei und Militär ab.

Jones war nicht diplomatisch genug und hat sich im Nachtclub sehr unhöflich benommen, woraufhin sich auch die gesellschaftlich hoch gestellten Gäste gestört fühlten. Chow wurde auf ihn aufmerksam und schickte seine beiden Adjutanten Wong und Tong aus, um Jones aus dem „Goldenen Buddha“ zu entfernen.

In seinem Versuch, sich aus den Schwierigkeiten heraus zu reden, verplapperte sich Jones (wie so oft), woraufhin Chow feststellen konnte, daß Jones mehr war, als nur ein amerikanischer Rüpel. Um die Wurzeln seiner Triade zu schützen, ließ er Jones weg-schaffen.

Ein Einbruch in den Nachtclub fördert ein Umschlagslager für Waffen, Opium und Luxusgüter sowie die Verbindung zur Bäckerei zu Tage.

Beobachtungen können ergeben, daß regelmäßig Lieferwagen der Bäckerei Richtung Tientsin abfahren. Die Lieferwagen enthalten Waffen, Opium, Geld und Armee-Rationen.

Sollte das Team versuchen, einen Lieferwagen aufzubringen, haben sie es mit vier Chinamännern zu tun, ein Fahrer mit Kurzschwert und .45er , sowie drei Wächter mit Kurzschwertern und Gewehren ausgestattet.



Quatermain Jones und der Fluch des goldene Buddha

Das Deutsche Haus in Peking

Die Deutschen sind unabhängig politischer Entwicklungen in der Heimat in China sehr aktiv. Sie mögen ihre Kolonien in China verloren haben, aber noch immer ist das Deutsche Haus in Peking Anlaufstelle für deutsche Reisende.

Für die Spieler (besonders den Professor) können hier wertvolle Informationen herauspringen, da die Deutschen Informanten und gute Kontakte zu chinesischen Royalisten unterhalten. Das Deutsche Haus besitzt eine Bibliothek, die sich ausführlich mit der chinesischen Geschichte befasst.

Die Deutschen sind in diesem Szenario eindeutig nicht als Feinde gedacht, stellen sich die Spieler zu plump oder unfreundlich an, schlägt ihnen einfach nur Unfreundlichkeit und Hilfsunwilligkeit entgegen.

Das Lagerhaus in Tientsin

Die Lieferwagen der Bäckerei fahren üblicherweise bis zu einem Lagerhaus in Tientsin, wo sie entladen werden und leer zurück fahren. Einzelne Wagen machen sich jedoch auf den Weg nach Chinwangtao, dort endet die Fahrt an einem ähnlichen Lagerhaus.

Lager und Schulhaus in Chinwangtao

In Chinwangtao befindet sich ein bewachtes Lager, in dem Waffen, Opium und Armeem-Rationen lagern. Darüber hinaus befindet sich etwas abseits des Ortes ein altes, vernageltes Schulhaus, das von der Bevölkerung auffällig gemieden wird. Allerdings macht sich mehrfach täglich ein alter Chinese mit einem Handkarren auf den Weg vom Lager zum Schulhaus und zurück.

Bei vorsichtiger Annäherung an das Schulhaus kann man dort einige dutzend Soldaten entdecken, die dort lagern. Unvorsichtige Annäherung ruft zunächst einen älteren, schimpfenden Bauern auf den Plan, sollte sich das Team davon nicht abschrecken lassen, werden sie aus dem Schulhaus beschossen.

Stellt sich das Team gut mit den regulären Bewohnern des Ortes, lässt sich in Erfahrung bringen, daß vor einigen Tagen (am Morgen nach Jones' Verschwinden) einer der Lieferwagen nicht am Lager anhielt, sondern weiter auf der alten Thiaosin-Straße Richtung Mandschukuo fuhr.

Die katholische Mission in Chinwangtao

Die Zeiten sind für die kleine Mission sehr hart, der Krieg und die Besetzung der Mandchurei haben viele Flüchtlinge in den Ort geführt.

Da ist es auch kein Wunder, daß die Brüder der Mission gegen eine entsprechende Spende und damit verbundene gute Worte nur zu gern bereit sind, Informationen herauszurücken. So wissen sie beispielsweise ein wenig über die Triaden und daß sie geheime Klöster in Mandschukuo nördlich von Jinzhou unterhalten.

Die alte Thiaosin-Straße

Die alte Thiaosin-Straße führt in der Nähe der Bahnstrecke von Peking über Tientsin, Chinwangtao, Jinzhou nach Shenyang. Jones wurde in einen Lieferwagen verfrachtet und auf der teilweise gepflasterten, teilweise schlammigen und nahezu unpassierbaren Straße in das geheime Shaolin-Kloster geschafft. An der Strecke befinden sich mehrere japanische Kontrollposten, die der Lieferwagen auf kleinen Feldwegen umfahren hat.

Auf dem Weg lassen sich auch einige Hinweise finden, da Jones offenbar mehrfach versucht hat, seinen Bewachern zu entkom-

men. So finden sich diverse Gegenstände, die man eindeutig Jones zuordnen kann, bei einigen Zivilisten in verschiedenen kleineren Orten (Sun Taizi, Wulihe) an der Straße.

An der Kreuzung, an der der Lieferwagen nach Norden abgebogen ist (im Ort Xiaomachang kurz vor Jinzhou) findet sich bei einem Bauern Jones' Lieblingssuhr, auf der Strecke nach Norden führt die Spur bis Shimenzi. Kurz hinter Shimenzi findet sich schließlich Jones' Hut an einem kleinen Weg, der sich in ein Hügelland schlängelt und an einem kleinen Wäldchen endet.

Die japanischen Posten auf der Straße werden das Team nicht durchlassen, selbst Bestechung ist zwecklos. Jeweils vier Soldaten bilden einen Posten, sie sind mit Maschinenpistolen und Katanas ausgerüstet. Es ist allerdings nicht allzu schwer, die Posten zu umgehen, da diese eher Ausschau nach feindlichen Truppen halten.

Das geheime Shaolin-Kloster

Am Wäldchen lassen sich Spuren des Lieferwagen finden, darüber hinaus eine Spur aus Fetzen von Jones' Lieblingshemd, die zu einer Höhle führen. Sollte sich das Team der Höhle vorsichtig nähern, haben sie Gelegenheit, zwei Tempeldiener leise auszuschalten, ansonsten müssen sie diese normal bekämpfen.

Das Kloster selbst ist ein wahres Labyrinth aus Räumen und Gängen, in denen sich das Team unauffällig bewegen sollte, wollen sie nicht vor einer halben Armee aus Tempeldienern und Shaolin-Mönchen mit Kampfstäben und Kurzschwertern flüchten müssen. Ein Kampf gegen die Bewohner des Klosters dürfte durch deren schiere Übermacht im Tod des Teams enden.

In einem der Räume kann das Team Pläne entdecken, ein Attentat auf den verhassten letzten Q'ing-Kaiser durchzuführen und Truppen auszuheben, um die Herrschaft der Japaner über die Mandchurei zu beenden.

Wenn sie es geschickt anstellen, können sie Quatermain Jones, der sich durch glücklichen Zufall befreien konnte, im Haupttempelraum antreffen, der sich gerade die Buddha-Statuette aneignet. In dem Moment, in dem er die Statuette von ihrem Sockel nimmt, erscheinen die fünf Schutzgeister der fünf Gründer-Shaolin, um den Diebstahl zu vereiteln.

Unerheblich davon, wie schnell sie mit den fünf Geistern fertig werden, dürfte nach dem Kampf klar sein, wohin der Weg führt: So schnell wie möglich raus aus dem Kloster. Dabei können ihnen je nachdem, wie fit sie noch sind, eine oder mehrere kleinere Grüppchen Tempeldiener begegnen, jeweils von einem Shaolin angeführt.

Schaffen sie es wieder aus dem Kloster, müssen sie ja nur noch zurück nach Peking gelangen, um von dort aus außer Landes zu gelangen. Das sollte aber auf Grund ihrer mittlerweile erworbenen Kenntnis des Weges nicht allzu schwer fallen.

Abschluß

Geschafft aber glücklich kommen unsere Helden wieder in New York an. Natürlich ist die Presse vor Ort und Quatermain Jones tut, was er am besten kann: Er posiert für die Kameras und berichtet stolz davon, wie er den hunderten Shaolin eigenhändig die Statuette des Buddha entwandt. Für das Team bleibt nichts weiter, als sich schonmal auf die nächste Gelegenheit vorzubereiten, bei der sie ihrem Boss aus der Klamme helfen müssen...