

## Die Ballade vom Chateau Sanguine

Bekanntlich beginnt man bei Slumdogs normalerweise als Teil einer Gang. Dies wird auch für dieses Abenteuer angenommen.

Die Gruppe wird von ihrer Gangführung für einen pikanten Auftrag angeworben. An der Grenze ihres Territoriums hat ein neuer Club aufgemacht und die Führung möchte einen Teil vom Kuchen abhaben. Und eben darum soll sich die Gruppe kümmern. Idealerweise würden Gangleute im Club akzeptiert (auch wenn sie dealen), eine Umsatzbeteiligung ausgezahlt und der Gang auch rabattierte Preise geboten. Das wird aber nicht ganz so einfach - die Betreiberin hat Verbindungen zur Konzernpolizei und eine rivalisierende Gang hat ebenfalls Interesse. Dazu kommt, dass der Club ein paar tatkräftige Türsteher hat. Und natürlich kann man einfach versuchen, eine ausreichende Drohkulisse aufzubauen, aber letzten Endes: Wenn man den Club kaputt macht, hat niemand etwas davon.

Der Club selbst heißt Chateau Sanguine und hat so ein Gothic-Vampire Thema, es gibt aber Themennächte die vom Grundthema abweichen (z.B. Metal-Donnerstag). Er ist nicht übermäßig groß, mehr als 150 Gäste dürfen sie eigentlich nicht einlassen. Die Inhaberin heißt Theresa und wirkt wie ein typisches Gothic-Szenegirl von Mitte 20, sehr hübsch, bleich und eben meist entweder in schwarzes Leder oder schwarzen Samt und Spitze gekleidet. Nicht viele Leute wissen, dass sie die Geliebte eines Vampirs ist, und das manchmal auch Vampire im Club sind (und sich dort etwas zu trinken suchen). Sie ist ein toughes Mädels und wird sich nicht leicht einschüchtern lassen. Das sie nicht komplett unabhängig bleiben kann ist ihr aber auch klar.

Ihr Cheftürsteher ist ein Troll namens Greg. Er ist Heavy Metal Fan und wirklich sehr kräftig, aber auch ein bisschen dick - die meisten Spielercharaktere werden schneller laufen können als er.

Die rivalisierende Gang sind die Hanged Men, die als Gangzeichen einen Strick um den Hals tragen. Es gab schon verschiedentlich Zoff mit der Gang der Spielercharaktere, aber keinen vollen Krieg. Die Hanged Men haben irgendwo ein eigenes Drogenlabor und verkaufen vor allem die dort hergestellte Pille Epiphany. Diese Droge ist sowohl halluzinogen als auch stark euphorisierend, wirkt aber meist nur eine Stunde oder zwei. Die Hanged Men sind aber nicht übermäßig stark, weder verhandlungsseitig noch kämpferisch. Einem vollen Gangkrieg sind sie eher abgeneigt, aber es mag natürlich Scharmützel geben, die auch dazu führen, dass die Hanged Men sich zurückziehen wenn sie verlieren.

Die Verbindung zur Konzernpolizei kommt über Therasas vampirischen Liebhaber und ist eher dürftig. Sergeant Capaldi, ein korpulenter Kerl von Anfang 50, ist der Hauptkontakt. Er freut sich aber schon auf die Pension und wird mit seinen Jungs eher keine Lust auf harte Gangkriminalität haben. Er wird sozusagen mehr zum wegsehen bezahlt als zum aktiven Schutz. Es ist auch nicht seine Art Lokal, also wird er normalerweise nicht nach Feierabend anwesend sein - er hat es eher mit traditionellen Kneipen.

Die Vampire selbst haben kein so arg gesteigertes Interesse am Club - er ist zwar irgendwie ganz nett als Treffpunkt und Jagdgrund für teils recht willige Opfer, aber da gibt es auch anderes. Und Vampire leben gefährlich, es gibt jene, die Jagd auf sie machen, die gute Kopfgelder zahlen. Und wiewohl sie magische Kräfte haben und recht zäh sind - schon ein Kopfschuss mit einer großkalibrigen Sprengmunition kann ihrer Ewigkeit ein jähes Ende setzen. Und selbst Therasas Geliebter hat so mehr oder weniger an jedem Finger eine willige (verzauberte) Dienerin. Insofern würden die Vampire zwar gerne ihre Privilegien erhalten, werden aber kaum in die Schlacht ziehen, zumal es genügend andere Orte gibt, die je nach Zweck sogar besser geeignet sind. Natürlich wissen die Spielercharaktere das nicht unbedingt vorher.

Das ganze Abenteuer ist dann eine Art Sandbox - die Spielercharaktere sind relativ frei in ihrem

Vorgehen, können aber natürlich verschiedentlich ins Klo greifen oder großes Glück haben. Wenn sie selbst aggressiv in Erscheinung treten wird Theresa wahrscheinlich versuchen, sie durch die Türsteher entfernen zu lassen (und zudem die Polizei rufen). Das kann dann je nach Kampfkraft so oder so ausgehen. Kommt es zu großer Gewalt, mehreren Toten usw. wird Capaldi abwinken - viel zu viel Stress für viel zu wenig Kohle. Klar wird er formal ermitteln aber leider leider kann wahrscheinlich kein Täter ermittelt werden. Damit wäre Theresa zu Verhandlungen bereit, würde aber evtl. auch mit den Hanged Men verhandeln, um sie als Schutzmacht gegen die Spielercharaktere und ihre Gang zu gewinnen, wozu sie jetzt nicht nein sagen würden, aber wenn sie durch die Spielercharaktere harte Verluste erleiden, werden sie bald abziehen.

Umgekehrt, wenn die Spielercharaktere erst mal den Ball flach halten, beobachten, evtl. ohne Gangabzeichen herumfragen, werden sie einige der oben aufgeführten Informationen erlangen können. Zudem werden irgendwann die Hanged Men aufkreuzen und Stress schieben, was dann zu Konflikten mit der Sicherheit unter Greg führt, und wenn die Spielercharaktere ihm helfen, wäre Theresa direkt offen dafür, einen Deal mit ihnen zu machen und gewisse Privilegien zu gewähren, und sei es nur um die Hanged Men fernzuhalten.

Auch wäre es möglich, dass die Charaktere sich an die Hanged Men wenden und einen Deal mit denen machen. Das ist weniger kriegerisch, aber wahrscheinlich springt für die Charaktere und ihre Gang weniger dabei raus. Aber gute Nachbarschaft ist eben auch etwas wert. In dem Fall muss man aber noch etwas wegen Capaldi unternehmen.

Theoretisch könnten die Charaktere auch feststellen, dass Theresa ihrem Liebhaber sehr verfallen ist und dieser ein Vampir ist, die nötigen Schlüsse ziehen und einen Weg finden sie zu entzaubern (z.B. mächtiges antimagisches Ritual, den fraglichen Vampir vernichten, ...) In dem Fall wäre Theresa ihnen ziemlich dankbar und würde, samt Club übrigens, der Gang beitreten.

So lassen sich einige weitere Szenarien entwickeln, letztlich ist unvorhersehbar, wie eine gegebene Gruppe das Ganze angehen wird.

#### Orientierung für die Werte

Es kann sich natürlich lohnen einen Blick darauf zu haben was für (und wie viele) Spielercharaktere man hat und z.B. Kämpfe so zu gestalten, dass sie fordernd, aber machbar sind.

Sehr hilfreich ist die Tabelle auf Seite 17 des Slumdog Regelwerks mit typischen Kampfwerten.

Die typischen Sicherheitskräfte im Chateau Sanguine können die Werte von Security verwenden, es sind auch nur so 4-5 Mann pro Schicht. Greg, der Securitychef, ist aber ein anderes Kaliber und bei ihm kann man eher die Werte eines Konzern-Hitmen verwenden. Theresa selbst ist keine Kämpferin.

Die Truppe der Hanged Men sind keine einfachen Gangmitglieder sondern, wie die SC, eine Art Sondereinsatztruppe. Sie verwenden die Werte von Soldaten. Je nach Situation werden sie aber versteckte Waffen benutzen, die weniger als Schaden 9 haben.

Selbiges gilt für Capaldi und eventuelle Cops, wobei die ja einer direkten Konfrontation eher abgeneigt sind, vor allem mit tödlicher Gewalt. Sie werden nur wenn sie stark überlegen sind jemanden verhaften oder erschießen. Sie haben in ihren Streifenwagen durchaus schweres Gerät, aber die üblichen Seitenwaffen/Pistolen haben nur Schaden 7.

Die Vampire hingegen sind sehr gefährlich, sie nutzen die Werte von Konzernhitmen und erhalten zudem jede Runde 3 Trefferpunkte zurück, auch wenn sie eigentlich bereits tot sein sollten. Zudem können sie zaubern (man kann sich an klassischen Vampirkräften orientieren bei den Zaubern). Sie werden aber auch oft verdeckte Waffen mit weniger Schaden verwenden, haben aber tatsächlich die Möglichkeit tödliche und illegale Waffen in den Club zu bringen. Wenn man weiß mit was man es zu tun hat, kann man sie wirksamer bekämpfen. Kopftreffer (ab 3 Nettoerfolge wenn man es weiß) können sie nicht so einfach regenerieren, eben sowenig Schaden durch Feuer. Man kann dann auch eine Handlung aufwenden um sie dauerhaft zu erledigen, wenn man sie auf 0 Leben gebracht hat und weiß, um was es sich handelt (z.B. Herz durchbohren, Kopf abtrennen). Kann man gegenüber

den Autoritäten nachweisen, dass man einen Vampir getötet hat, winkt eine hohe Belohnung. Wie erwähnt werden sich Vampire wohl verteidigen, werden aber nicht für den Klub und seine Unabhängigkeit kämpfen. Wenn man normal mit Vampiren zu tun hat sind sie aber nicht als solche offensichtlich. Sie wirken etwas bleich, aber in einem Goth Club und in einer so kranken Welt ist das nicht ungewöhnlich. Evtl. kann man aber ihr verändertes Gebiss bemerken, sie beim Trinken beobachten oder es wird einer als unbeteiligter Nebenstehender in einem Gefecht verletzt und man bemerkt die Regeneration.

#### Belohnungen

Je nach "Erfolgsgrad" und Profit für die Gang der SC sollte man 1000 bis 5000 Credits an Entlohnung pro SC gewähren.

Eine nachgewiesene Vernichtung eines Vampirs ist den Behörden 20.000 Credits wert, die man dann aber unter den SC aufteilen muss.

Wenn die SC ihre Sache gut machen, werden sie wahrscheinlich auch innerhalb der Gang befördert.