

Dorian Donovan



av Åsa Roos

Ett streetsmart äventyr till Shadowrun 20th Anniversary Edition
Äventyret tillhör 20,000-teckenprojektet

Illustrationen på omslaget kommer ifrån lerheims.blogspot.se/2012/02/ashes-ashes.html, okänd konstnär



Läs mer om Creative Commons licensen på <http://creativecommons.org>

Det var vid sådana här tillfällen som Dorian Donovan älskade sitt själasörjande arbete. Den lilla orkfamiljen som numera var både klädd och mätt. Orkflickan som hostat i flera dagar lekte nöjt med det radband Dorian skänkt henne och när han reste sig för att gå greppade hon tag om hans ben och viskade ett blygt tack.

Donovan gick nöjd hemåt, men hans humör tog en vändning till det sämre när han såg att Takahashis hejdukar väntade på honom vid kyrkan.

“Svaret är fortfarande nej!” sade Donovan när han var inom hörhåll för de läderklädda busarna. “Säg åt Takahashi att leta någon annanstans.”

“Du känner Takahashi-sama” sade en av de unga kvinnorna i gänget. “Han tar vad han vill ha.”

Caveat lector!

Dorian Donovan är ett äventyr i 20.000-teckenserien och som sådant är det inte helt komplett. Jag har inte korrekturläst, speltestat eller redigerat äventyret, så ta det för vad det är.

Behöver du komplettera med kartor och information, så gör det och känn dig fri att ändra där du vill.

Dorian Donovan är baserat på ett äventyrssuppslag i Runner's Toolkit ur boken Contacts, Adventures, Sprawl Sites.

Synopsis

En av rollpersonerna kontaktas av en gammal yakuza-bekant som vill få ett jobb gjort. Yakuzan vill rekrytera en präst, en man som heter Dorian Donovan. Rollpersonerna erbjuds 1000 nuyen om de accepterar jobbet och ytterligare 1000 nuyen om de kan övertala fader Donovan att gå med i brottsyndikatet inom en dag. Teamet får max tio dagar att rekrytera prästen, och för varje dag som går dras 100 nuyen från deras belöning.

Dorian Donovan är ingen vanlig präst. Yakuzan vill ha honom för hans kunskap som hacker. Takahashi kände Donovan långt innan den andra kraschen och vet att det under prästyten döljer sig en extraordinär Matrix hacker som är efterlyst av Corporate Court's Grid Overwatch Division. Den andra kraschen tillät Donovan att försvinna och skapa en ny identitet eftersom alla uppgifter om honom och hans brott försvann i kraschen.

Sökandes återupprättelse började Dorian Donovan ett nytt liv inom den romersk katolska kyrkan. Takahashi har dock all information om Donovans tidigare liv och hotar att släppa den till GOD om den före detta hackern inte utför vissa tjänster för Yakuzan.

Donovan för sin del tror att han hittat sitt sanna kall i prästerskapet särskilt eftersom han har börjat höra vad han tror är Guds röst. I verkligheten är Donovan en Technomancer men är helt omedveten om sin "gåva". Rösten han hört bor i hans kyrkas Local Area Network. Donovan kommer att motstå rollpersonerna så länge han kan om de inte hittar någon annan form av övertygelse för Donovan.

Dorian Donovan

Shadowrun

Till saken hör att Donovan är känslomässigt engagerad i en orkfamilj vars yngsta dotter behöver en medicinsk procedur för att återfå känsel och rörelseförmåga i sina ben. Dottern blev svårt misshandlad av 10th Street Uruk Hai, ett gatugäng som sedan många år legat i krig med yakuzan. Att se till så att den lilla flickan får ordentlig läkarvård är ett sätt att nästla sig och komma på god fot med Dorian, men det återstår att övertyga honom om att yakuzan är rätt arbetsgivare för honom.

Introduktionen till äventyret

Rollpersonerna kontaktas av en bekant till en av rollpersonerna. Personen är medlem i yakuzan och kommer på uppdrag av Joe Takahashi. Takahashi vill att rollpersonerna övertalar en lokal präst att arbeta för honom. Takahashi är beredd att fronta 1000 nuyen med en gång och ytterligare 1000 nuyen om de kan få honom att gå över till Takahashi inom en dag. För varje dag som går kommer Takahashi att dra av 100 nuyen. Grundarvodet förblir 1000 nuyen.

Takahashi vill inte berätta varför Yakuzan vill anställa en präst, men med tanke på vad han betalar är rollpersonerna förmodligen inte särskilt angelägna om att ställa frågor. Och om de är det så förstår de antagligen att summan är avsedd att förhindra den typen av beteende.

Takahashis hejdukar berättar om vart rollpersonerna kan hitta Dorian Donovan och vart han arbetar. de berättar också att Takahashi har information om Donovan som kan få honom att "göra vissa uppdrag" för Takahashi, men de berättar inte vad den informationen går ut på. Rollpersonerna får nyckelord att dropa för Donovan, men de får ingen kontext att sätta orden i.

Our Lady of the Sacred Heart

Dorian Donovan har nyligen övertagit en församling i Seattles fattigare kvarter. Our Lady of the Sacred Heart är en liten men vackert dekorerad kyrka.

När rollpersonerna anländer är Dorian Donovan ute ibland sina församlingsmedlemmar. En kanslist i kyrkan berättar att Donovan är på besök hos en orkfamilj i närheten och väntas tillbaka inom någon timme.

Vad församlingsmedlemmarna tycker om Dorian Donovan:

Dorian är en omsorgsfull och kännande person med ett stort hjärta. Han lägger ner mycket tid på att ta hand om sin församling.

Dorian talar aldrig om sig själv eller sitt förflutna. Han brukar säga att det är de handlingar som utförs i nuet som är viktigast.

Ibland sitter Dorian bara i kyrkbänken med huvudet på sned. De som frågar vad han gör får svaret "jag lyssnar till Gud".

Dorian har blivit mer och mer engagerad i de fattigas utsatt het och han är ute bland sin församling nästan dygnet runt. Han uppfyller sina prästerliga plikter, men knappt mer än så. Han verkar vare sig äta eller sova.

Församlingen

Our Lady of the Sacred Hearts församling är liten, men trogen. De som har det bättre ställt hjälper de som har det lite sämre.

De har en levande och givande kyrkokultur och den lilla kyrkan är djupt engagerad inte bara i medlemmarna av församlingen utan även i de kvarter där kyrkan är aktiv.

Man tar hand om sina egna här, och det krävs inte mycket för att bli insläppt i gemenskapen. Församlingen har dessutom en rad generösa välgörare som kommit ihåg sitt ursprung och hjälper till med ekonomiska medel där de kan.

Församlingen driver ett populärt soppkök som har öppet tre dagar i veckan för de behövande. Soppköket är ofta bemannat av fader Donovan. Soppköket ligger i anslutning till församlingshemmet och är en del av kyrkobyggnaden.

Orkfamiljen

Fader Donovan har tillbringat mycket av sin tid på senare tid med en familj orker som blivit helt utstötta, både av samhället och av sina egna.

Fadern i familjen försöker lämna sitt brokiga, brottsliga förflutna bakom sig, något Donovan sympatiserar med.

Familjen har dessutom två döttrar varav en är funktionshindrad. Ella, som dottern heter, blev misshandlad av ett gäng och fick sin rygg bruten. Hon blev följdaktligen förlamad från midjan och nedåt. Familjen har inte råd med den medicinska procedur som med all sannolikhet skulle kunna återställa Ella, och fader Donovan hjälper familjen att hantera situationen och att samla in pengar för Ellas räkning.

Familjen Tariq är Donovans svaga punkt. I Ahmed Tariq, fadern, ser Donovan en återspeglning av sig själv och han är fast besluten att hjälpa Tariq så gott han kan.

Att erbjuda Donovan hjälp, antingen med att leta reda på gänget som misshandlade Ella Tariq eller med att hjälpa fader Donovan att införskaffa de ekonomiska medel som krävs för att Ella skall få den behandling hon behöver är två vägar rollpersonerna kan gå för att hamna i Donovans förtroende.

Det betyder dock inte nödvändigtvis att Donovan kommer att gå med på att arbeta för Takahashi.

Ahmed Tariq

Ahmed Tariq är en tatuerad ork med kriminalitet praktiskt taget skrivet i pannan på sig. Inget kunde vara längre ifrån sanningen. Ahmed har varit en runner för ett gäng, men försöker ta sig ur gängvärlden för att bygga sig ett nytt liv för sig och sin fru. Tariq är inte rädd för att ta till våld om det skulle behövas. Han vill bara inte vara den personen längre.

För rollpersonerna är det uppenbart att Ahmeds heder är det enda som står ivägen mellan Ahmed Tariq och det gäng som berövade hans dotter känslan i sina ben. Ahmed är en juggernaut, ostoppbar i sin framfart, och om han någon

Dorian Donovan

Shadowrun

gång börjar härja bland gängen vet han att han inte kommer att sluta förrän alla är döda.

Ahmed Tariq är beredd att göra nästan vad som helst för sin dotter, men han vill inte gå tillbaka till sitt tidigare liv. Han hoppas att hans döttrar skall få en chans att växa upp utanför gängen.

Dinsa Tariq

Dinsa är Ellas och Mirzas mamma, Ahmeds fru och en djupt olycklig ork. Dinsa är förtvivlad över Ellas belägenhet och har haft mycket behov av Dorian Donovans hjälp.

Dinsa skyller Ellas tillstånd på sig själv. Hon anser sig vara otillräcklig som mor och även om hon älskar sina döttrar högt så är hon en skör människa. Hon lider av depressioner och äter psykofarmaka, men har inte råd att gå till en riktig psykiater utan köper det hon får tag på på gatan. Det har så klart resulterat i ett i allra högsta grad ostadigt humör.

Dorian Donovan har hjälpt Dinsa med att hitta en medicin som fungerar och stabiliserar henne och ser till att barnen i familjen får mat i magen och rena kläder på kroppen. Ahmed hjälper till så gott han kan, men han är upptagen med att spara pengar åt Ellas operation.

Mirza Tariq

Mirza är redan med i ett gäng, men hon håller det hemligt för sin far. Hon har fått lovat sig att om hon tar ett par arbeten som runner så kommer hennes familj att ha råd att betala proceduren för Ella. Ella vet om att Mirza hänger med 10th Street Uruk Hai, och hon har till och med sett initieringstatueringen som sitter på Mirzas överarm.

Om rollpersonerna får för sig att undersöka 10th Street Uruk Hai är det stor risk att de springer in i Mirza som då har gängfärger och ett par piercings som det inte syns röken av när hon är hemma.

Mirza förklarar sitt gängmedlemskap i termerna att hennes föräldrar ändå bara bryr sig om Ella och att hon bara gör vad hon måste för att Ella skall bli bra.

Ella Tariq

Ella Tariq blev svårt misshandlad när hon kom ivägen för en uppgörelse mellan 10th Street Uruk Hai och Yakuzan. En medlem av 10th Street Uruk Hai (som Mirza för övrigt "tagit hand om" sedan dess) trodde att den unga orkflickan var en del av förtrupperna som skickats av Yakuzan och sparkade omkull henne och gav henne sedan ytterligare en spark i huvudet och en i ryggen. Ella bröt ryggen och är förlamad från midjan och nedåt. Hon vet om att hennes syster Mirza numera är med i samma gäng som såg till så att hon blev förlamad, men hon vet också att Mirza gör det hon kan för att familjen skall få ihop pengar till hennes procedur.

Ella ser upp till sin storasyster och skulle aldrig få för sig att tjalla på henne.

Ella är en liten, tystlåten tjej som nästan försvinner i kuddarna och filtarna

hennes mor insisterar på att hon skall svepas in i. Hon är olycklig för hon vet att hennes tillstånd är på väg att slita sönder familjen med alla hemligheter och all olycka som det har fört med sig.

Ella är förälskad i Dorian Donovan och kluben. Om han lyckas samla ihop pengar så kommer han inte att sitta på hennes sängkant och hålla henne i handen när han ber för henne längre. Det vill hon inte mista, så hon har tagit för vana att smugla undan lite av familjens sparpengar i ett hål i väggen. Egentligen är familjen mycket när att få ihop pengarna som behövs.

Takahashis hejdukar

Takahashi kommer att hålla stenkoll på rollpersonernas framfart och Takahashi själv vill träffa dem minst en gång om dagen.

Dorian Donovan har högsta prioritet för Yakuzaledaren men han vill inte avslöja varför. Alla frågor tystas med argument i stil med "du får inte betalt för att ställa frågor". Om rollpersonerna vill ha någon information om Donovan får de helt enkelt ta reda på den informationen själva, något som på ytan kanske inte verkar som någon större utmaning, men Dorian har dolt sina spår väl.

Att undersöka Takahashi är lite lättare, därmed inte sagt att det är enkelt. Ryktet runt Takahashi just nu är att han behöver en skicklig runner som kan hacka ett företag som har snuvat yakuzan på pengar, men det är bråttom, vilket också stämmer in på Takahashis beteende mot rollpersonerna.

Vem är fader Dorian Donovan?

Rollpersonerna kommer med största säkerhet vilja undersöka fader Donovan. Det de kommer fram till är att Dorian inte existerar, i alla fall inte i några register som överlevde andra kraschen. Han verkar ha uppstått ur tomma intet efter kraschen och var då redan i seminariet och utbildade sig till präst.

För ett otränat öga verkar det som om all information om Donovan försvunnit i kraschen, men för en hacker är det uppenbart att någon gjort sig mycket besvär för att suddas ut Donovans existens. Varför är svårt att säga. Det finns inte nog information om honom för att faktiskt dra några slutsatser om vad Donovan gjort tidigare eller varför hans bakgrund är helt försvunnen. Det som däremot är uppenbart är att det är någon som är mycket skicklig som har sopat efter honom.

I själva verket är det Donovan själv som har sopat igen spåren efter sig. Han är en mycket skicklig hacker, och tog tillfället i akt under andra kraschen att byta identitet. Nyckelorden som Takahashi har gett rollpersonerna är indikationer på vad Donovan gjort tidigare. Det är en rad företagsnamn som blivit attackerade och spektakulärt hackade. Donovan är hackern bakom samtliga dessa attacker och han är skicklig.

Om rollpersonerna gör en sökning på Dorian Donovan eller följer efter honom, kan de få reda på att han ofta besöker familjen Tariq som har en sjuk dotter.

Han tillbringar också mycket tid i kyrkan. Hans församlingsmedlemmar kan berätta att han ofta talar med sig själv, och verkar svara en röst som bara finns i

hans huvud. Om någon av rollpersonerna är en technomancer kan de räkna ut att det är kyrkans Local Area Network som "pratar" med Donovan.

Dorian Donovan

När rollpersonerna träffar Dorian Donovan första gången är det en sliten man i svarta prästkläder som går dem till mötes. Han är lång och gänglig, med svart, axellångt hår, spetsig näsa och ett smalt ansikte. Hans hår är uppsatt i en prydlig hästsvans, och på det stora hela ser han proper ut. Det är i ansiktet och kroppshållningen hans leda syns i första hand. Hans axlar är framsjunkna och han har mörka ringar under ögonen. Hans mungipor är neddragna och han ser ledsen ut.

Hans röst, när han hälsar på dem, är mörk och kultiverad. Han uttalar orden tydligt och utan någon uttydbar dialekt.

Donovan har alltid bråttom, och även om han inte är otrevlig mot rollpersonerna kan det hända att han inte alls är intresserad av att lyssna på deras förslag. Sannolikheten för att han skall vara ointresserad är faktiskt rätt hög.

Att nå fram till Dorian

Dorian Donovan kan övertalas på (åtminstone) två sätt. Om rollpersonerna lovar att ta hand om orkfamiljen kan Donovan tänka sig att inleda en dialog med Takahashi, men han lovar ingenting. Takahashi lär inte betala rollpersonerna för att få Donovan att prata med honom, men det är ett steg i rätt riktning.

Om rollpersonerna börjar droppa nyckelord för Donovan så blir han mistänksam och undrar vem de arbetar för. Han är inte alls intresserad av att jobba för Takahashi och säger att han är beredd att chansa på att Takahashi inte har den information som han säger att han har.

Att utnyttja Donovans svagheter

Rollpersonerna behöver inte nödvändigtvis vara snälla mot Donovan. De kan lika gärna försöka utnyttja antingen Donovans anknytning till orkfamiljen eller hans förvirring inför sitt talande Local Area Network. Vill de vara elaka kan de hacka LAN:et och skicka meddelanden till Donovan genom det.

Att hålla orkfamiljen gisslan är ett annat sätt att komma åt honom. Han kommer att göra vad som helst för att Ahmed Tariq och hans familj klarar sig undan svårigheter. Men kom ihåg att både Mirza och Ahmed har gängkontakter, så det kan medfölja en rad olika komplikationer om de väljer att använda utpressning.

Att vänta sig mot Takahashi

Om rollpersonerna vill kan de lika gärna vända sig mot Takahashi, men om de gör det blir det minst sagt problematiskt eftersom det handlar om yakuzan. Om rollpersonerna drar sig ur dealen så är det heller inget som kommer att ge några efterverkningar för rollpersonerna. De riskerar inget genom att misslyckas, de får bara lite mindre pengar, men å andra sidan är rollpersoner oberäkneliga, så man vet aldrig hur de reagerar.

Dorian Donovan å andra sidan har mycket att förlora. Hans kriminella förflutna kan

Upplösning

Det finns ingen klar avslutning på äventyret. Att Dorian Donovan inte går över till yakuzan utan några påtryckningar torde vara uppenbart, men det finns många olika vinklar som rollpersonerna kan angripa äventyret ifrån. De kan försöka hjälpa Donovan med orkfamiljen eller med hans problematiska förhållande till sitt LAN i kyrkan (som Donovan tror är en ängel eller Gud).

Men rollpersonerna behöver inte spela goda samariter. Bara för att Donovan har en svaghet behöver inte rollpersonerna hjälpa, de kan lika gärna utnyttja den.

Avslutning

Avslutningen beror helt på om rollpersonerna lyckas övertyga Dorian Donovan att ta yakuzans uppdrag eller inte. Det enda det egentligen påverkar är hur mycket betalt rollpersonerna får, men förhoppningsvis kan familjen Tariqs öde påverka rollpersonerna lite. Om inte annat kan det vara ett sätt för dem att hjälpa Donovan, som i sådana fall blir en mycket tacksam kontakt som rollpersonerna kan utnyttja vid ett senare tillfälle.

Dorian Donovan

Shadowrun

Spellearpersoner

Dorian Donovan

Människa

Technomancer

Dorian Donovan är en hängiven kristen och tar mycket allvarligt på sina plikter som präst. Han är inte intresserad av att prata med rollpersonerna om de inte respekterar honom eller hans tro.

Dorian är motiverad av att göra gott. Han vill skapa en bättre värld och han kan inte se hur ett arbete för yakuzan kan göra det. Samtidigt har han svårt att sova och tror att han är på väg att bli galen, på grund av den röst han hör när han är i kyrkan. Han tror att det är Gud, men han är inte säker.

Värdena nedan är ganska höga, så om du som spelledare känner att du behöver sänka dem lite, feel free. Anledningen till detta är så klart att Donovan måste vara teh hot shit för att Takahashi inte skall kunna ersätta honom med någon annan.

B	A	R	S	C	I	L	W	ESS	Init	IP
4	6 (8)	5 (7)	4 (6)	5	6	5	6	6	11(13)	1 (3)

Matrix Initiative: 12

Condition Monitor Boxes: 11

Skills: Cracking skill group 3, Electronics skill group 3, Dodge 2, Negotiation 2, Perception 3, Pistols (Light Pistols +2) 1, Tasking skill group 4, Comic Books 3, Corporate Matrix Security Procedures 4, Data Havens 3, IC Identification 3, Matrix Theory 2, Operating Systems 5

Takahashis hejdukar

Människor

Takahashis hejdukar är ye olde standard hejdukar. De har föga fitness, men det är inte heller därför de jobbar med Takahashi. Han skickar in dem som ett hot och som ett hot fungerar de bra. De lyder order.

B	A	R	S	C	I	L	W	ESS	Init	IP
3	5	4	3	3	4	3	4	6	8	1

Condition Monitor Boxes: 10

Skills: Blades 3, Dodge 3, Intimidation 3, Firearms skill group 4, Unarmed Combat 3

Dorian Donovan

Shadowrun

Ahmed Tariq

Ork

Street Samurai

Ahmed Tariq är en ork som har sett det mesta. Han var en mycket framgångsrik Street Samurai tills dess att han skaffade en familj och lämnade det livet bakom sig. Det betyder dock inte att Ahmed har legat av sig. Han är fortfarande en stark runner och kan vara en tillgång (eller ett stort hot) beroende på hur rollpersonerna vill hantera äventyret.

Precis som med Dorian Donovan är värdena lite höga, så om du vill sänka dem är det helt okej.

B	A	R	S	C	I	L	W	ESS	Init	IP
5	5 (7)	5 (7)	4 (6)	3	3	3	4	2	8 (10)	1

Condition Monitor Boxes: 11

Skills: Athletics skill group 3 (6), Etiquette 3, Firearms skill group 5, Infiltration 3, Perception 3, Close Combat skill group 4

Augmentations: Cybereyes [Rating 3, w/ Flare Compensation, Low-light Smartlink], Muscle Augmentation and Toner (Rating 2), Synthacardium (Rating 3), Wired Reflexes (Rating 2)

Mirza Tariq

Ork

Sprawl Ganger

Mirza Tariqs första prioritet är hennes familj. Hon är beredd att göra nästan allt för att hålla familjen tillsammans. Hennes nästa - i hennes huvud i alla fall - logiska steg har varit att ta småuppdrag för 10th Street Uruk Hai för att tjäna pengar för att hjälpa till med Ellas operation.

B	A	R	S	C	I	L	W	ESS	Init	IP
2	3	3	2	3	4	4	3	6	7	1

Skills: Clubs 3, Computer 2, Etiquette 2 (Underworld +2), Intimidation 4, Negotiation 2, Pistols 2, Unarmed Combat 3, Criminal Rackets 3, Gambling 4, Gang Identification 2, Police Procedures 3, Underworld Politics 4

Dorian Donovan

Det var vid sådana här tillfällen som Dorian Donovan älskade sitt själasörjande arbete. Den lilla orkfamiljen som numera var både klädd och mätt. Orkflickan som hostat i flera dagar lekte nöjt med det radband Dorian skänkt henne och när han reste sig för att gå greppade hon tag om hans ben och viskade ett blygt tack.

Donovan gick nöjd hemåt, men hans humör tog en vändning till det sämre när han såg att Takahashis hejdukar väntade på honom vid kyrkan.

“Svaret är fortfarande nej!” sade Donovan när han var inom hörhåll för de läderklädda busarna. “Säg åt Takahashi att leta någon annanstans.”

“Du känner Takahashi-sama” sade en av de unga kvinnorna i gänget. “Han tar vad han vill ha.”



Det här äventyret ingår 20.000-teckenprojektet.
Läs mer på <http://discordia.se>