

# Ambers Revenge

Ein Shadowrun-Abenteuer  
von A. Felix Horn  
nach einer Idee von  
Branson Hagerty

Es war in einer warmen Sommernacht im Jahre 2012, als ein hübsches, 22 Jahre altes Mädchen an seiner Lieblingsstelle platz nahm und in sein Poesiealbum schrieb. Dieses Mädchen hieß Amber Grace und sie lebte in einem kleinen Städtchen, nahe der heutigen Heimat unseres Runnerteams. Ich gehe hier der Einfachheit halber von Seattle aus. Sie liebte die Natur und ihre unerschöpfliche Schönheit, doch am schönsten fand sie es auf der kleinen Brücke, welche über den Bach ihrer Heimat führt. Hier saß sie viele Stunden und schrieb alles, was ihr Herz hergab. Bis hierhin eine Geschichte, die nicht im geringsten das Interesse eines Shadowrunners weckt. Doch in eben dieser Nacht im Jahre 2022 geschah etwas, was ungeahnte Konsequenzen nach sich ziehen sollte... Der örtliche Rowdy Jack Wolf und seine vier Freunde wollten Amber einen kleinen Schrecken einjagen. Also fuhren sie, völlig betrunken, zu besagter Brücke und scheuchten Amber Grace auf. Jack wollte schließlich doch mehr und tatschte Amber an. Sie ließ sich das natürlich nicht gefallen und gab ihm eine Ohrfeige. Das wiederum machte Jack immer wütender und er riss Amber die Kleider vom Leib. Schließlich wusste Amber sich nicht mehr anders zu helfen und wehrte sich mit der einzigen Waffe, die sie noch hatte: Ihrem Kugelschreiber. Sie stach nur einmal zu, aber das reichte, um Jack ein Auge auszustechen. Da drehte er durch. Er ging zum Wagen und kam mit seiner Pistole wieder. Sechs Schüsse später, war alles vorbei... Seit diesem Tag geht das Gerücht um, der Geist von Amber Grace spuke noch an dieser Brücke und finde keine Ruhe. Jack ist nach dem Mord nach Seattle geflüchtet. Er nahm das Poesiealbum mit und hat seit dem schon unzählige Male versucht, es zu zerstören. Doch es fängt weder Feuer, noch lässt es sich dauerhaft zerteilen. Egal was Jack versucht hat, das Buch tauchte immer wieder auf mysteriöse Weise bei ihm auf. Und was das merkwürdigste ist: Jedes Jahr zu Ambers Todestag taucht ein weiteres, mit Blut geschriebenes Kapitel darin auf. Und auch er selbst kann nicht getötet werden. Stirbt er auf natürlichem Wege, ist Ambers Geist für immer die ewige Ruhe verwehrt. Jack muss durch Ambers Hand sterben, doch dass weiß bisher noch keiner. Auch Amber selbst nicht. Die anderen vier Beteiligten sind innerhalb des ersten Jahres auf merkwürdige Art und Weise umgekommen, doch Jack konnte diesem Schicksal entgehen. Nun liegt es an den Runnern, der Tragödie ein Ende zu bereiten...

Die Runner werden von Gwen kontaktiert (Siehe Anhang).

Sie bekommen 50.000 Nuyen für das gesamte Team geboten, wenn sie die Mörder von Amber Grace aus dem Weg schaffen. Sie erzählt von dem Mord, weiß aber selbst nicht allzu viel darüber.

Sie hat eine hauptsächlich idealistische Intention, für diese Tat zu bezahlen.

Wenn die Runner recherchieren, werden sie einiges über den Mord an Amber Grace vom Middle Creek erfahren.

Vielleicht werden sie mit den Eltern sprechen (nur die 79jährige Mutter lebt noch) oder mit der örtlichen Polizei um herauszufinden, dass Jack Wolf kurz nach der Ermordung von Amber verschwunden ist.

Außerdem werden vier weitere Namen mit dem Mord in Verbindung gebracht:

1. Jeremy Peters
2. Parker Hastings
3. Lucas Thompson
4. Learoy Armstrong

Peters und Hastings wurden gefasst und verurteilt, bis sie sich nach kurzer Zeit im Gefängnis selbst umbrachten. Die Obduktionsberichte zweifeln zwar offen an, dass es sich tatsächlich um Selbstmord gehandelt hat, aber es konnte nie etwas anderes bewiesen werden.

Thompson und Armstrong sind wie auch Jack Wolf geflüchtet und seit dem nicht mehr aufgetaucht.

Es ist bekannt (durch die Aussagen von Peters und Hastings), dass Wolf derjenige war, der Amber tatsächlich umgebracht hat.

Handout-----Auszug aus dem Poesiealbum von Amber Grace-----Handout-----Handout---

14. April 2012

*Endlich Frühling*

*Dieses Jahr hat es leider viel zu lange gedauert, bis der Frühling sich durchsetzen konnte. Aber jetzt scheint endlich die Sonne und ich kann wieder über die grünen Ufer meines geliebten Flusses spazieren.*

*Die Bäume duften herrlich und ich genieße jede Sekunde dieses Tages.*

*Es ist so herrlich endlich wieder alles in voller Blüte zu sehen. Die Kirschen, die Kastanien...einfach alles.*

*Doch am schönsten ist es, dem Rauschen des Flusses zu zuhören.*

*Ich sitze wieder auf meiner Brücke und es ist eigentlich wieder Zeit nach Hause zu gehen, aber ich kann mich nur schwer von diesem ruhigen Ort trennen.*

*Oh du schöne Frühlingsnacht  
Hast mir etwas mitgebracht  
Bist nicht treu das ganze Jahr  
'so schöner ist es, bist du da*

(...)

27. Juli 2012

*Der Tag war fast unerträglich heiß. Ich habe die meiste Zeit unter der großen Eiche gelegen. Jetzt ist es schon lange dunkel und ich lasse meine Beine an der Brücke herunter baumeln.*

*Der Fluss ist so betörend. Er flüstert mir sein zartes Lied.*

*Es ist immer die selbe Melodie, doch jeden Tag höre ich eine andere Strophe.*

*Zu schade, dass nicht jeder*

27. Juli 2013

*Ein Truck kam gefahren  
Fünf Männer an Bord  
Er wollte mich haben  
Es folgte mein Mord*

27. Juli 2014

*Sie waren zu viele  
Wie sollt ich mich wehren  
Ich nahm ihm ein Auge  
Er nahm sich mein Leben*

(...)

## Jack „Gray“ Wolf

Jack wurde nach seiner Flucht zum Kleinkriminellen und Gelegenheitsrunner. Mittlerweile ist er sechzig Jahre alt und ist nicht mehr kriminell aktiv. Er hat immer noch gute Kontakte in die Szene, ist allerdings nur unter dem Namen „Gray“ bekannt. Früher hieß er „Bones“, als seine Haare aber schon mit Anfang 30 ergrauten, bekam er diesen Namen. Unter dem Namen Wolf Jackson arbeitete er zwischen 2023 und 2035 nebenbei an den Docks in Tacoma.

Danach hehlte er noch bis 2057 mit allerlei Diebesgut.

Zu diesem Zweck hatte er einen „An- und Verkauf“ in Downtown errichtet. Von Schmuck bis hin zu kleineren Waffen war alles drin.

Gray ist mit einer abgesägten Schrotflinte und einer schweren Pistole bewaffnet. Er hat diverse Cyberwareimplantate.

Gray hat bereits festgestellt, dass er kaum kaputt zu kriegen ist. Er hat schon mehrere schwere Verletzungen erlitten, die innerhalb von kürzester Zeit (ein paar Tagen) wieder verheilten.

Er bewahrt das Poesie-Album in seiner Wohnung in Tacoma hinter einer Badfliese auf. Er hat schon oft versucht, es zu zerstören, was ihm aber noch nie gelungen ist.

Von Magie hat er keine Ahnung.

Der Geist von Amber ist ihm noch nie erschienen.

Er wahr nie wieder in Middle Creek.

### Werte:

Kon: 5      Sch: 5/7      Str: 5/7      Cha: 3      Int: 4      Wil: 4  
Initiative: 1W+4 / 3W+9  
Essenz: 2,4

### Wichtige Fertigkeiten:

Pistolen: 5      Gewehre: 6      Waffenlos: 5      Autos: 4

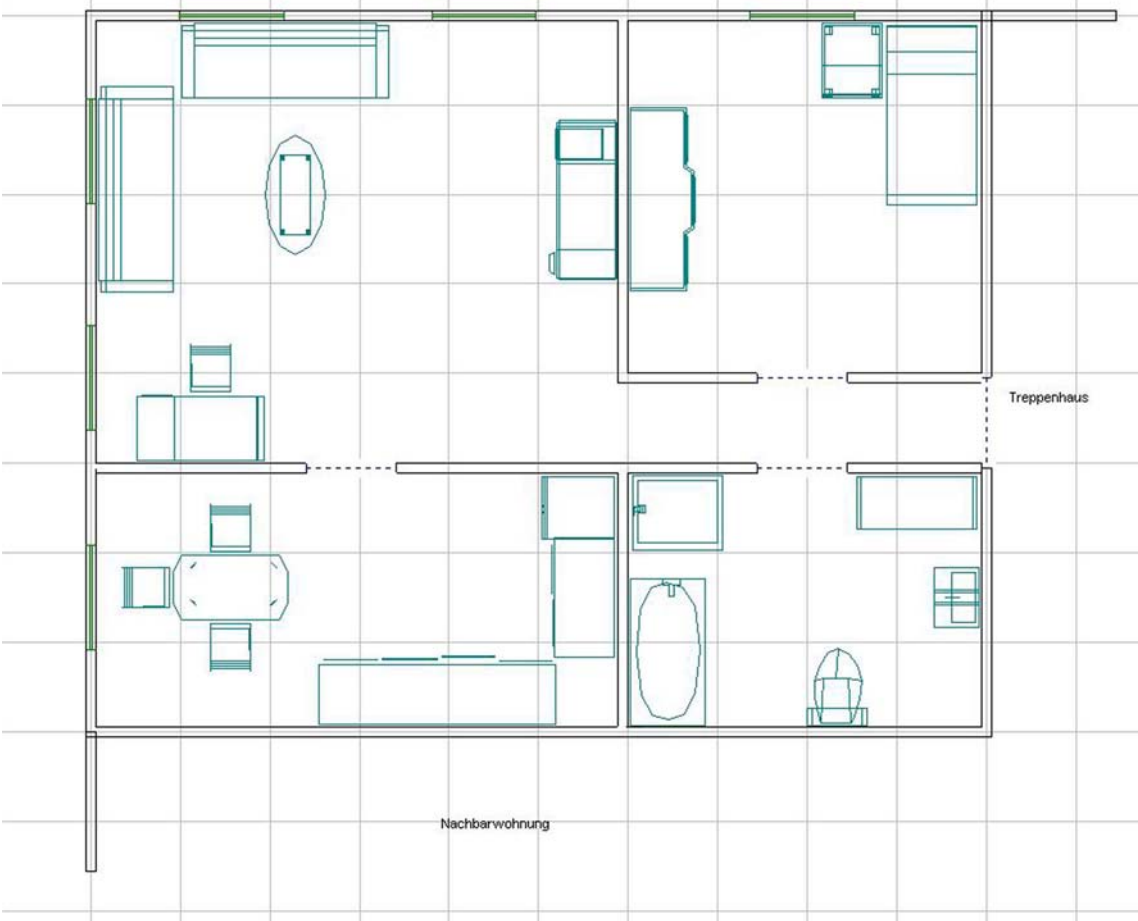
### Cyberware:

Reflexbooster II      Chipbuchse      Smartgunverbindung

### Bioware

Kraftverstärker II

Die Wohnung von  
Jack „Gray“ Wolf (1. OG)



## Amber Grace

Amber Grace ist spieltechnisch gesehen ein Gespenst. (Schattenzauber S. 120-122)  
Mögen sich die Runner die Köpfe darüber heiß reden, ob es so etwas gibt oder nicht...  
Sie hat eine **Kraftstufe von 4** ist also kein schwieriges Threat.  
Ihr Refugium ist die Middle Creek Bridge und die unmittelbare Umgebung (Ufer etc.),  
ihre Fessel das Poesiealbum, welches im Besitz von Jack Wolf ist.  
Das Album ist allerdings nicht mit normalen Mitteln zu zerstören. Man muss Ambers Geist  
zunächst vertrieben haben und dann das Album mittels Magie oder Alstralkampf zerstören  
um Sie endgültig zu verbannen.  
Amber ist zwar eine Erscheinung, kann aber auch Kräfte gegen ihre Peiniger einsetzen.  
Ansonsten natürlich nur gegen Astralwesen.

### Werte:

Kon: 5      Sch: 24      Str: 2      Cha: 4      Int: 4      Wil: 4

Initiative: 15+1W (Physisch) / 24+1W (Astral)

Essenz: 4 (A)

Angriffe: (Nur gegen Peiniger) 4M

Kräfte: Besessenheit, Grauen, Verborgenes Leben, Lähmender Blick (in die Augen)

Schwächen: keine

## Asrael

Asrael ist das Wesen, das hinter dem ganzen Plot steckt.

Er begegnete dem Geist von Amber Grace eines Tages und erzählte seiner Vertrauten, Gwen, davon. Diese bat Asrael sich Ambers Sache annehmen zu dürfen und erhielt die Erlaubnis hierzu.

Asrael ist ein Westlicher Drache. Er hat seine Behausung in der Nähe von Hamburg. Er ist der Hohepriester eines kleinen Hexencovens in Hamburg. Dieser besteht aus 15 Hexen und Hexern.

Asrael kümmert sich gerne um die Belange der Menschen, was wohl der größte Unterschied zwischen ihm und den meisten seiner Brüder und Schwestern ist.

Er liebt die Natur in seiner Gesamtheit und zählt die Menschen zu dieser hinzu.

Er versteht die Menschheit zwar als dumm und egoistisch, doch sieht er auch eine Lernfähigkeit in ihnen und will sein Wissen an die Menschen weitergeben. Dies tut er den Menschen und der Natur zu liebe, aber auch den Nutzen für ihn und alle anderen Drachen sieht er darin. So glaubt er, dass wenn die Menschen mehr über die Drachen erfahren, dass sie die Drachen auch mehr respektieren werden und man so gemeinsam auf ein besseres Leben hinzusteuern kann.

Kopf und Rumpf von Asrael sind zusammen ca. 20m lang. Sein Schwanz ist zusätzliche 17m lang. Wenn er auf allen Vieren steht beträgt seine Schulterhöhe gute 3m. Seine Flügel haben eine Spannweite von 30m.

Asrael ist für diesen Run eigentlich recht uninteressant, bietet aber vielleicht einen guten Hintergrund für folgende Runs.

Weitere Infos zu Asrael findet ihr auf [www.dreamchipper.de](http://www.dreamchipper.de) unter der Rubrik NSC.

### Werte:

Kon: 15/8    Sch: 9 (x3)    Str: 38    Cha: 9    Int: 8    Wil: 8

Magie: 8

Initiative: 2W+8

Angriffe: 14T (Klauen, Maul, Schwanz)

Reichweite +3

8S (Flammenwerfer, Natürlicher Zauberspruch)

Kräfte: Astrale Panzerung, Lichtverstärker, Infrarotsicht, Hexerei

Schwächen: keine

Asrael beherrscht diverse Spruchzauber, besonders aber Kampfzauber und Manipulationszauber sowie Heilung und Behandlung.



## Gwen

Gwen ist eine elfische Hexe. Sie ist die Vertraute von Asrael und gehorcht ihm aufs Wort. Sie empfindet Asrael gegenüber echte Loyalität und Respekt und würde ihr Leben für ihren Hohepriester geben.

Das Idol Gwens ist der Drachentöter, so schizoid das auch klingen mag. Doch zum einen verkörpert dieses Idol genau die Ideale, welche Asrael und „sein“ Coven bezweckt, zum zweiten ist der Begriff Drachentöter eine Versinnbildlichung aus dem Mittelalter. Der eigentliche Drache der Neuzeit ist natürlich nicht der Feind des Drachentöters, sondern Umweltverschmutzung, Kriminalität etc.

Gwen hat über Asrael von der traurigen Geschichte Ambers erfahren. Sie war dadurch so berührt, dass sie sich Asraels Erlaubnis einholte und nach Middle Creek reiste. Hier traf sie auf den Geist und leitete alles in die Wege, damit die Runner die Spur aufnehmen.

Natürlich kann man auf Gwen und Asrael auch vollständig verzichten. Ich habe die beiden NSC eigentlich wegen Gruppeninterner Mauseheleien eingesetzt, halte sie aber für guten Stoff um weitere Runs daraus zu stricken.

### Werte:

Kon: 5      Sch: 6      Str: 3      Cha: 7      Int: 6      Wil: 6  
Magie: 6      Essenz: 6  
Initiative: 1W+6

### Wichtige Fertigkeiten:

Hexerei: 6      Pistolen: 5      Englisch: 5/2      Magietheorie: 5  
Beschwören: 5      Verzaubern: 5      Klingenwaffen: 5      Schwerter: 7

## Der Showdown

Wenn die Runner planmäßig handeln, werden sie zum Schluss mit Jack Wolf im Gepäck an der Brücke in Ambers alter Heimat landen.

Dieser Teil des Abenteuers sollte möglichst detailliert ausgespielt werden.

Das Gespenst Amber Grace wird erst nachts erscheinen, nämlich in etwa um die Uhrzeit, um die sie auch gestorben ist. Das Datum tut hier nichts zur Sache.

Schon bevor Amber erscheint, werden allerhand unheimliche Dinge geschehen, so könnte z.B. das Wasser des Creek unruhig werden und/oder paranormale Wesen am Ufer auftauchen und die Brücke umstreuen, sie aber niemals betreten.

Die Runner könnte ein ungutes Gefühl überkommen, dessen Ursprung sie nicht genau beschreiben können.

Vielleicht sollten sie eine Willenskraft (4) Probe würfeln, um zu testen, ob sie nicht lieber fliehen wollen.

Alles in allem, sollte die Szenerie also sehr unheimlich gestaltet werden. Vielleicht wäre etwas düstere Musik angebracht.



Gegen 01:00 Uhr wird also Amber Grace erscheinen. Sie wird von den Runnern als ein äußerst schönes Mädchen wahr genommen. Mit guten Proportionen und in ein blutbeflecktes Leinentuch gehüllt. In ihrem Dekollete ist ein tiefes Einschussloch zu erkennen. Die anderen fünf sind von dem Tuch verhüllt. Sie ist von einem blassen, weißen Licht umgeben. So sitzt sie am Rand der Brücke und schaut auf den Fluss hinaus.

Wenn sie die Runner bemerkt, fordert sie diese auf, Jack Wolf auf die Brücke zu bringen und selbst diese zu verlassen.

Amber wird aufstehen und auf Jack Wolf zugehen. Dieser fängt an zu fluchen, sie sei eine kleine Hure und solle endlich aus seinem Leben verschwinden. Amber rührt keine Miene. Sie schaut Jack tief in die Augen woraufhin dieser erstarrt.

Amber geht ein paar Schritte zurück und zieht hinter ihrem Rücken hervor eine Pistole. Sie richtet sie mit ausgestrecktem Arm auf den reglos da stehenden Jack Wolf und spricht:

„Für all die Qualen, die du mir angetan hast in jener Sommernacht. Für all die Schmerzen die ich in den Jahren danach erleiden musste. Noch immer spüre ich die Wunden, als hättest du sie mir gerade erst zugefügt. Mögest du für alle Zeiten in der Hölle schmoren!“

Mit diesen Worten feuert sie die Pistole ab. Sechs mal.

Jack zuckt bei jedem Schuss und bricht beim sechsten zusammen. Es ist keine Wunde erkennbar.

„Geht nun! Ich danke euch vielmals für eure Taten. Endlich finde ich die Ruhe, nach der ich mich schon so lange sehne.“ Damit verschwindet sie als wäre sie nie da gewesen.

Auch die Tiere, die diesem Schauspiel aufmerksam beiwohnten, ziehen sich dahin zurück, woher sie gekommen sind. Der Fluss beruhigt sich und alles, was an das soeben geschehene erinnert ist der leblose Körper von Jack „Gray“ Wolf, der in der Mitte der Middle Creek Bridge liegt.

## Karma

Kommen wir zu dem Thema, für das wir überhaupt die Gefahren des Schattenlaufens auf uns nehmen. Das gute, alte Karma.

Wie dieses Verteilt wird, entnimmst du der folgenden Liste.

Grundsätzlich gibt es für jeden Runner schon mal **2 Karmapunkte** für den erfolgreichen Abschluss des Runs.

Finden die Runner heraus, was aus J. Peters und P. Hastings geworden ist, gibt das **einen weiteren** Karmapunkt.

Für die Schicksale von L. Thompson und L. Armstrong gibt es jeweils **einen Karmapunkt**. Haben die Runner herausgefunden, dass Jack Wolf nicht normal zu töten ist, sondern dass sie ihn zur Middle Creek Bridge bringen müssen, so ist das **einen weitem** Karmapunkt wert. Für tolles Rollenspiel kann der Spielleiter bis zu **zwei** weitere **Karmapunkte** pro Charakter individuell verteilen.

Alles in allem sind also bis zu **sechs Karmapunkte** plus individuellem Karma drin.

Das sollte auch locker ausreichen.

## Anmerkungen des Autors

Wie eigentlich immer, lief dieser Run auch in meinem Team nicht wirklich wie von mir geplant.

Zunächst ging es sehr schleppend voran, da ich einen etwas paradoxen Weg wählte, die Runner anzuheuern. Als die Geschichte schließlich ihren Lauf nahm, töteten die Runner das erste Mal Jack „Gray“ Wolf, indem sie ihm den Kopf von den Schultern schlugen (mit einem Schwert).

Natürlich war Jack nicht tot. Das wussten die Spieler aber zunächst nicht. Sie flüchteten und erfuhren von Gwen, dass der Job offensichtlich noch nicht erledigt sei.

Nach viel Grübeln und Recherchen über Polizei, Matrix und Boulevard-Magazine spürten sie Jack ein zweites Mal auf (diesmal in Begleitung), schlugen ihm wieder den Kopf von den Schultern und nahmen diesen mit.

Was nun?

Ich ließ die Runner wissen, dass der Job immer noch nicht getan sei. Amber Grace hatte noch nicht ihre Ruhe. Und als sie feststellten, dass der Kopf einfach nicht verwesen wollte, erkannten sie, dass sie den Körper von Jack wiederbeschaffen müssten um ihn dann in einem Stück zu Amber Grace zu bringen.

Im Prinzip war das eine umfassende Story, für die wir fast vier Spielabende gebraucht haben, aber es hat sich sehr gelohnt.

Was ich damit sagen möchte ist: Eine Geschichte kann von vorne bis hinten durchorganisiert sein, oder auch nur als grobes Storyboard stehen. Aber niemals verläuft alles so, wie der Spielleiter sich das eigentlich vorgestellt hatte. Deshalb bestehen die auf [dreamchipper.de](http://dreamchipper.de) veröffentlichten Runs auch nur aus groben Informationen. Ihr müsst daraus machen, was zu machen ist. Euer Können entscheidet über einen guten oder schlechten Run. Man kann aus Scheiße Kaviar machen und aus Kaviar Scheiße. Es liegt in euren Händen.

Viel Spaß mit diesem Run

A. Felix Horn