

Love Story Ghost Hunter

Ein Abenteuer für das Rollenspiel Ambeth, Animes
verzaubern.



Abenteuervorstellung:

*Endlich Wochenende, keine Hausaufgaben und eine richtig coole Party im Herrenhaus von Sams Familie. So könnte es öfters sein. Und Sam erst, so so.....so wundervoll und anmutig und so elegant. Und die blonden Haare erste..... *schmacht**

Love Story Ghost Hunter ist ein Abenteuer, mit einer großen coolen Party, einem Herrenhaus, jeder Menge Beziehungsprobleme zwischen den Spielern und ihren Freunden. Verliebt sein und totales Kopfschütteln anderer. Es geht vor allem um Sam, einen Klassenkameraden der zur Party geladen hat, aber nicht weiß, dass seine Party einen Poltergeist weckt, der droht seine ganze Party zu sprengen. Der Poltergeist lässt Klassenkameraden verschwinden, spielt mit dem Licht rum und schließt einfach Türen ab oder so ähnlich. Was Poltergeister halt tun. Und das schlimmste! Was sagt man Sam's Eltern, wenn die wieder nach Hause kommen? Ein Geist ist an allem schuld?

Spieleranzahl: 3+

Magierstufe: für jede Magierstufe geeignet.

Love Story: Einer der Spieler (oder doch mehrere?) hat/haben sich in Sam verliebt und ist/sind Feuer und Flamme wegen der Party. Wird/Werden er/sie es schaffen das Herz von Sam zu gewinnen?

Ghost Hunter: Den Spielfiguren fällt zuerst auf, das ein Geist sein Unwesen treibt. Warum? Vielleicht weil ein der Spieler ein GhostHunter ist oder werden soll, sein Papa einer ist oder einfach, weil der Schüler mit dem man gerade geredet hat plötzlich verschwunden ist. Und wer muss die Sache wieder richtig biegen? Richtig. Ihr!

Ziele: Seinen Mitschülern helfen und Sams Herz erobern (wenn Möglich)

BossSituation: Sam's Eltern kommen heim: Jede Situation, die auf das Kommen der Eltern schließen kann wird hier als diese BossSituation herangezogen.

BossSituation: Was will der Geist? Warum ist er hier? : Ganz wichtig, bevor man den Geist stellen kann.

BossGegner: Poltergeist

BossSituation: Sam's Aufmerksamkeit / seine Liebe

Weitere Situationen oder Monster können individuell in jedem Akt eingebaut werden, solange einfach zur Story von Love Story Ghost Hunter und der aktuellen Situation passen. Aber übertreibt es nicht liebe Zauberlehrlingsspielleiter.

Sam von Weißgarten zu Hohenfels

(Aussehen kann mit dem GRW zur Charaktererschaffung gemacht werden)

Sam besitzt 3 Eigenarten, die aus der Tabelle für Eigenarten I, II & III ausgewürfelt werden. Diese Eigenarten geben Sam eine ganz eigene Note und zeigen seine Persönlichkeiten.

Eigenart

- 1.) Weiße Kleidung
- 2.) Schwarze Kleidung
- 3.) Emotionslos
- 4.) perfekter Tänzer
- 5.) Fußballtorwart
- 6.) Einzelkind
- 7.) Ghost Hunter
- 8.) Zaubertrick begeisterter
- 9.) Casanova
- 10.) Perfekte Manieren

Eigenart II

- 1.) Hervorragender Zauberer
- 2.) Reptilienaugen
- 3.) Trägt gerne Dick auf
- 4.) Mecha Fanboy
- 5.) Papa hat ist Modezar
- 6.) Familie mit Uralter Tradition
- 7.) Junge
- 8.) Halb-Elf
- 9.) Mädchen
- 10.) glitzernde Haut

Eigenart III

- 1.) Spricht wenig
- 2.) Hat wunderschöne Flügel
- 3.) Hat interessante geschwungene Hörner
- 4.) Der linke Arm ist ein Metallarm
- 5.) liebt Käfer
- 6.) Ein totaler Karten Nerd
- 7.) sein bester Freund ist ein kleiner Hundshausdrache
- 8.) Ist Verflucht und verwandelt sich der Nähe von Poltergeistern in einen Papagei
- 9.) Hat eine jüngere Schwester
- 10.) Dunkles Geheimnis

Poltergeist

Der Poltergeist besteht aus 3 Aspekten. Alle 3 Aspekte zusammen genommen bilden die Art des Geistes und seine Fähigkeiten. Der Poltergeist gilt als Bossgegner.

Jeder Aspekt verleiht ihm einen Bonus von +1. Doppelte oder Dreifache gleiche Aspekte erhöhen den +1 auf +2 oder +3.

Um ihn zu besiegen braucht man nur herauszufinden, warum er hier ist. Aber warum ist er hier?

Aspekte

- | | |
|-----------------------|--|
| 1.) Ruhelos | 7.) Naturfreund |
| 2.) Elementar gewirkt | 8.) Telekinese |
| 3.) Muskulös | 9.) Talent sinnloser Zerstörung |
| 4.) Schadenfroh | 10.) Totaler Fan von romantischen Momenten Live-Genießer von Soaps |
| 5.) Teil der Familie | |
| 6.) Hilfsbereit | |

Herrenhaus

Das Herrenhaus von Weißgarten zu Hohenfels ist einfach Traumhaft Exotisch. Doch warum eigentlich? Nun ja, nicht jeder hat einen Alten Tempel, dessen Inneneinrichtung einer Raumstation nach empfunden ist und hinter jeder Tür verbirgt sich ein Badezimmer wenn man es möchte, oder?

Es darf einmal auf jede Tabelle gewürfelt werden um das Herrenhaus fertig zu bauen.

Äußerliche Erscheinung	Inneneinrichtung	Besonderheit
1.) Holzhaus	1.) Antike Holzmöbel	1.) Permanentes grünes Glühen
2.) Bunker	2.) Anglikanischer Stil	2.) Katzen und noch mehr Katzen
3.) Alter Tempel	3.) Wikinger Kriegerausstattung	3.) Elementarbuttler
4.) Penthouse	4.) Raumstation	4.) Pixie Putzkolone
5.) Stadtvilla	5.) Altes Grusliges Schloss	5.) Sich neusortierende Zimmer
6.) Baumhaus	6.) Wald mit passender Tierkulisse	6.) Hinter jeder Tür kann ein Badezimmer sein, wenn man eins braucht.
7.) Schwimmende künstliche Insel	7.) Termitenstockähnlich	7.) Tiere füttern Verboten Schilder
8.) Anglikanisches Herrenhaus von 1637	8.) Total Futuristisch	8.) Unterirdisches Laboratorium nach Art Dr. Frankenstein
9.) Modernes Stahl- Glaskonstrukt	9.) Disco	9.) 7 Sterne Partyausrichter
10.) Schloss	10.) Mittelklasse modernes Einfamilienhaus	10.) Sofa der Träumenden Wünsche

Akt I – Ein ganz normaler Partysamstag!

Die Animes kommen grade auf dem Grund und Boden des jungen **Sam von Weißgarten zu Hohenfels** an und sind schon freudiger Erwartung was sie alles an diesem schönen Samstag Nachmittag erleben werden.

Die ersten Stunden werden die Zauberlehrling wohl damit verbringen, das Haus zu erkunden, sich die anderen Animes genau anzugucken und zu schauen was es den so zu essen und trinken gibt.

Unters Volk mischen heißt hier die Devise.

Sam wird nach und nach seine Gäste begrüßen und ihnen ca. 2-3 Stunden Zeit lassen bevor das gemeinsame Partyabendessen beginnen kann.

Akt II – Let the Party start!

Das gemeinsame Partyabendessen ist grade beenden bzw. befindet sich in den letzten Zügen als auch schon die Partymusik voll aufgedreht wird und alle Animes zum tanzen, lachen und noch mehr Feiern anregt.

Doch irgendetwas scheint immer wieder falsch zu sein. Plötzlich bemerken (oder auch nicht) die Spielfiguren der Spieler das ein Geist sein Unwesen treibt. Heimlich oder auch nicht, versuchen die Spielfiguren die Party zu retten.

Wer ist dieser Geist und warum will er unsere Party sprengen und wie können wir ihn aufhalten?

Akt III - Geisterjagd und Liebesgefasel!

Das Finale rückt näher. Die Spielfiguren haben alles getan um die Situation zu entschärfen. Big Showdown!

Doch wie genau soll das Aussehen? Die Party muss ja Party bleiben und Sam? Was ist mit Sam, der ist ja SOOOOOOO süß? Der muss heile bleiben und das Haus auch und die Party auch undach ja Sam?

Die Spielfiguren müssen nun alles versuchen um mit oder ohne Sam den Geist aus dem Haus zu vertreiben. Es ist nicht wichtig ob, sondern wie. Aber man dann noch mal zu einer Party von Sam geladen wird, ist natürlich eine andere Frage.

Frühlingsommer

Was ist Liebe?

Ein aufkeimender Frühling?

Ein warmer Sommer?

Ein heißer Flirt oder bedingungslose Hingabe?

Das Gefühl einer Mutter seinem Kind gegenüber?

Die Gefühle des Kindes zu seiner Mutter?

Was ist Liebe?

Panzer und Kampfhubschrauber die verherrend wüten und Schmerzen in jede Zelle eines Körpers tragen?

Gewaltige Explosionen und die Hitze Atomaren Sommers?

Was ist Liebe?

Der Kuss zweier junger Menschen?

Der Akt zur Reproduktion seines Genetischen Codes?

Was ist Liebe?

Liebe ist das Gefühl des immer wiederkehrenden Frühlings und den warmen Sommern nach kalten Tagen.

Bedingungslose Hingabe und unzerstörbare nie endende Universelle Macht.

Was ist Liebe?

Patrick Georg Bock