

DIE RACHE DES FEUERGEISTES

Ein Shadowrun(C)abenteuer von PH.N. das in der ADL spielt.

ANFANG: Die Runner kriegen einen Anruf von einem Mann namens Edmund Docker. Er ist der Besitzer eines Schloßhotels in Bayern. Er sagt den Runnern das sie sofort kommen sollen weil er ein Problem mit einem Feuerelmetar hat. Er bezahlt den Runnern 10.000Euro. Er muß die Runner anheuern weil ihm keine Behörde helfen will weil er ein Troll ist. Er bezahlt den Runnern den Flug nach Augsburg und läßt sie von dort mit einer Limosine abholen. Der Fahrer ist ein junger Elf namens Ferris. Nach einer Stunde kommen die Runner im Hotel an. Es liegt auf einer Klippe am über einem See. Auf einem Hügel im Hintergrund kann man ein Keltisches Grab erkennen. Im Eingang des Schloßhotels steht ein Troll im Anzug. Er begrüßt die Runner und sagt ihnen das sie schnell in mit in den zweiten Stock kommen sollen weil dort der Feuergeist wütet.

IM HOTEL: Die Runner rennen von Edmund begleitet ins zweite Stockwerk. Dort werden sie vom Feuergeist attackiert. Der Geist schleudert erst mit Feuerbällen und versteckt sich dann hinter einigen Zimmerpflanzen. Der Geist ist in Körperlicher Gestalt. und kann nicht in die Astrale wechseln. Die Runner können ihn jetzt noch leicht töten er hat noch Kraftstufe zwei. An der Wand lehnt ein Konzernmann namens Berthold Lickner. Wenn der Feuergeist besiegt ist übernimmt er den Körper des Konzernmanns. Danach versammeln sich alle Hotelgäste und Angestellte im Eßraum. Lickner liegt auf einem Tisch und wird von einem Magier der hier Urlaub macht verarztet. Wenn ein Magier unter den Runnern ist und er in den Astralraum geht entdeckt er das die Aura des Konzernmanns in Flammen steht. Plötzlich fängt der Konmann an über dem Tisch zu schweben und die Luft wird weniger. Lickner ist durch eine Kugelbarriere geschützt. Die Runner müssen den Geist bannen wenn die Runner einen Magier in ihrer Gruppe haben kann er mit einer Hexerei(4) Probe die Barriere zerstören. Sonst müssen die Runner den Magier unter den Gäste vor Feuerbällen schützen. Nach dem Ritual verschwindet die Flammenaura und der Konzernmann zerfällt zu Asche. Aber der Geist ist noch nicht besiegt. Er übernimmt den Körper eines Zimmermädchens.

IN DER NACHT: Alle glauben der Geist sei besiegt die Runner und die Runner kriegen ihr Geld. Aber sie können noch nicht in die Stadt zurück. In der Nacht kriegen sie eine luxuriöse Suit zugeteilt. Gegen Mitternacht schleicht das bessenen Zimmermädchen herein. Der Geist hat jetzt Kraftstufe acht und hat den Körper der Frau so verändert das man sie nicht mehr erkennen kann. Sie hat elfenartige Ohren und Krallen. Ihre Zähne sind lang und spitz. Aus ihrem Rücken wachsen rote Flügel. In einer Hand hat sie ein langes Küchenmesser. Alle Türen und Fenster sind mit Magie verriegelt. Die Runner können den Kampf gewinnen oder sterben.

NACH DEM RUN: Die Runner kriegen das Geld und drei Karmapunkte.

NSC:

Der Feuergeist: Der Magier dessen Vertrauter der Geist war wurde in Augsburg erschlagen. Der Geist schwor Rache und flüchtet in die freie Natur. Nach zwei Jahren entdeckte er das Hotel und verwechselte Edmund Docker mit einem der Gang Schläger seitdem terrorisiert er die Gäste und die Angestellten.

Werte: Konstitution: 10 Schnelligkeit: 14 Stärke: 10 Charisma: 3 Kraft: 2-8

Intelligenz: 7 Willenskraft: 5 Essenz: 9 Magie: 9 Reaktion: 10

Zaubersprüche: Feuerball: 12 Kugelbarriere: 10 Geist kontrollieren: 10

Fertigkeiten: Hexerei: 9 Astralreisen: 10 Körper bestzen: 3 Feuerspuken: 5

Edmund Docker: Ein 37 Jahre alter Troll der ein Schloßhotel betreibt. Er hat eine Schlägervisage ist aber friedlich. Er ist für einen Troll hochgebildet.

Werte: Konstitution: 8 Schnelligkeit: 3 Stärke: 7 Charisma: 3 Intelligenz: 4

Willenskraft: 4 Essenz: 6 Magie:/ Reaktion: 2

Fertigkeiten: Verhandeln: 3 Nahkampf: 1 Hotel führen: 5 Latein: 3 Auto: 3

DER SCHAUPLATZ:

Schloßhotel Ebershof, keine Rassenschranken, gelegen in Poldergau bei Augsburg, Edmund Docker Besitzer, 59 Zimmer, 7 Angestellte.

Ein kleines Landhotel mit Ländlichem Flair. Die Möglichkeit des badens im Bergsee macht das Hotel zu einem beliebten Reiseziel für Augsburger Snobs. Im See sollen Geisterhechte hausen.