

AngsTraum P&P-ADV 01 #2 (Résumé)

Rochus Vogeler, Johann Spatzenegger und **Max Faber** wurden auf ihrer gemeinsamen Flucht vom Widerstand in Gestalt von Cassandra, Wilhelm, Michael und Benedikt gestellt.

In einem Quartier des Widerstandes wurden die von **Rochus Vogeler** erbeuteten Daten an den Hacker Wilhelm ausgehändigt.
Inhalt: vermeintliche Zugangscodes zum **SS-Sperrgebiet "Heiligenhaus"** sowie geheime Dokumente über den **Fall "02344"**.

Rekrutierung von **Rochus Vogeler, Johann Spatzenegger** und **Max Faber** mit dem Versprechen einer Verdreifachung der im ersten Teil des ADV versprochenen Summe von 1200 €.

Rochus Vogeler, Johann Spatzenegger und **Max Faber** stimmten zu.

Ein großes Druckmittel musste indes beseitigt werden:

Die 10jährige Tochter des von der Neo-SS zuerst als Spitzel rekrutierten **Max Faber** befand sich in Gewahrsam der Besatzungsbehörden.

Mit Hilfe dreier Mitglieder des Widerstandes (Kassandra, Michael, Benedikt) gelang die Infiltration eines der größten SS-Verhörzentren im ehemaligen Wuppertal, wo sich Geheimdienstberichten zufolge Max Fabers Tochter befinden sollte. Das kleine Mädchen wurde von dem Sextett befreit, die anschließende Flucht gelang durch die Kanalisation hin zum Einsatzfahrzeug des Widerstandes.

Zurück an einem abgeschiedenen Ort nahe Düsseldorf wurde **Max Fabers** Tochter in die Obhut einer Frau namens Miranda übergeben. Miranda hat selber zwei Töchter und wohnt abgeschieden im Emsland. **Max Faber** erhielt darüberhinaus einen speziellen Code mit welchem er über Verbindungen des Widerstandes Kontakt mit seiner Tochter Clara aufnehmen kann.

Rochus Vogeler, Johann Spatzenegger und **Max Faber** wurde angeboten, an einem Spezialtraining des Widerstandes teilzunehmen und für diesen fest zu arbeiten. Das Trio stimmte zu und verließ zusammen mit Michael den Treffpunkt nahe Düsseldorf. Cassandra und Benedikt blieben zurück.

Was kommt ist ungewiss.

Alle drei SpielerCharaktere verfügen jeweils über eine **Walther PPK** mit zwei vollen Magazinen, hochwertige Kampfstiefel sowie Nachtsichtgeräte.

Jeder Spielercharakter erhält nach Abschluss des Auftakt-Adventures

jeweils 2 CP

die er umsichtig verteilen sollte.

MORE TO COME ...