

AngsTraum P&P-Abenteuer #3 (Résumé) Teil 4

Datum im AngsTraum-Universum: Donnerstag, 02.02.2034

Die Gruppe erreicht das Hotel, wo es zu einer Besprechung mit Gebhardt kommt. Lisa Weber wird von Gebhardt befragt und soll sich den anderen vorerst anschließen. Faber erfährt, dass seine Tochter Clara ihren Unterschlupf im Emsland aufgrund der Aktion der Neo-SS verlassen musste. Sie wird von einem Kontaktmann Gebhardts zu einer befreundeten Familie nach Nimwegen gebracht, allerdings kann Gebhardt nichts über ihren aktuellen Aufenthaltsort sagen, verspricht aber sich darum zu kümmern. Die Gruppe wird beauftragt einerseits die Spedition InterTrans auszukundschaften und andererseits Boris Saalfeld aufzusuchen, um Informationen über die Spedition zu erlangen, insbesondere ob bei der Spedition Waffen gelagert werden.

Am nächsten Morgen begeben sich die vier zum Haus von Boris Saalfeld. Als dieser mit einem schwarzen SUV davonfährt, teilt sich die Gruppe spontan auf. Vogeler und Krammer verfolgen Saalfeld, während Weber und Faber das Haus untersuchen wollen. Die beiden erkennen, dass sich noch jemand weiteres im Haus befindet und gehen unbemerkt in die Garage. Dort können sie Lina Saalfeld, Boris Frau, überwältigen. Im Arbeitszimmer des Hauses entdecken sie eine handschriftliche Notiz mit zwei Uhrzeiten (11:00 und 23:00). Sie zwingen Lina Saalfeld den Tresor zu öffnen, um an weitere Informationen zu kommen. Sie öffnet den Tresor, greift direkt hinein und nach einer dort deponierten Pistole. Bei dem anschließenden Kampf wird Lina Saalfeld schwer verletzt. Faber versorgt ihre Wunde und sie geben ihr ein Telefon. Im Tresor findet sich ein Lieferschein, der die Anlieferung eines Überseecontainers ankündigt. Ob Lina Saalfeld überlebt, oder in den Holzpyjama schlüpft, bleibt beim Verlassen des Hauses offen.

Währenddessen beschatten Vogeler und Krammer Boris Saalfeld erfolgreich und werden so zum Gelände der Spedition geführt. Es wird klar, dass das Areal mit umfangreichen Sicherheitsmaßnahmen geschützt ist (Überwachungskameras, Zaunanlage, Wachpersonal). Die beiden beobachten wie Saalfeld die Lagerhalle betritt und kurz darauf ein LKW einen Überseecontainer anliefert. Danach fahren sie zurück, um Faber und Weber wieder einzusammeln.

Die Gruppe entschließt sich zusammen nochmal zur Lagerhalle zu fahren. Mittlerweile ist der Wagen von Boris Saalfeld nicht mehr zu sehen. Über eine benachbarte Baustelle wollen Faber, Vogeler und Weber in die Spedition einbrechen. Dazu wird ein Baukran von Vogeler bedient sodass Faber und Weber unbemerkt auf das Dach der Lagerhalle gelangen. Der gleichzeitige Versuch von Krammer durch das Haupttor zu gehen wird vom Wachpersonal zwar verhindert, stellt jedoch eine wirksame Ablenkung dar. Weber kann das Schloss der Zugangstür auf dem Dach überwinden und die Charaktere befinden sich im Inneren der Halle. Es wird klar, dass der LKW, der den Überseecontainer angeliefert hat, nicht mehr in der Halle ist. Faber und Weber steigen die Gitterrostbühne weiter herunter, um die Container zu untersuchen. Vogeler und Krammer folgen den beiden.

Weber findet den auf dem Lieferschein angegebenen Container, löst dann jedoch offenbar den Sicherheitsalarm aus, als sie in das Blickfeld einer Überwachungskamera läuft. Die Wachen sind daraufhin alarmiert und Faber wird von einem Wachmann gestellt. Es kommt zu einem Kampf, wobei Faber die Oberhand behält. Die mittlerweile ebenfalls über das Dach in die Halle gestiegenen Vogeler und Krammer greifen in das Geschehen ein und Krammer kann einen weiteren Wachmann mit einem gezielten Schuss von der Gitterrostbühne aus erledigen. Einer der Wachleute flüchtet in ein Büro, wird dabei jedoch von Weber angeschossen. Faber betritt das Büro und wird sofort von einem Schuss

schwer getroffen. Die schusssichere Weste verhindert Schlimmeres und Faber kann seine Verletzung versorgen. Die Gruppe kann den Wachmann schließlich ausschalten und gelangt in die Überwachungszentrale wo eine weitere Person überwältigt wird. Der zuvor ausgelöste Alarm wird deaktiviert. Es gelingt den gefundenen Container zu öffnen und es wird klar, dass dieser tatsächlich mit Waffen beladen ist. Als die Gruppe die Außentür öffnet hören sie Sirenen. Angesichts des baldigen Eintreffens weiterer Sicherheitsleute entschließen sich die vier das Gelände wieder zu verlassen und mit ihrem Wagen zu flüchten. Die Gruppe erreicht das Hotel, wo Gebhardt ihnen mitteilt, dass die Mission damit gescheitert ist, weil ihm ein nochmaliges Einbrechen in die Spedition unmöglich erscheint. Krammer wird trotzdem für seine Mithilfe bezahlt (1500,-).

Stand:

Die Gruppe hat den Auftrag nicht erfolgreich ausgeführt. Vogeler und Weber sind unverletzt. Krammer und Faber sind leicht verletzt (KO=7).

- Faber: 2 CP zur freien Verfügung oder den Vorteil "Zähigkeit" oder "Schmerzunempfindlichkeit" oder "Schnelle Heilung", weil Faber mehrmals schwer verletzt wurde und durch mehrere erfolgreiche Proben auf "Erste Hilfe" gegläntzt hat.
- Vogeler: 2 CP zur freien Verfügung oder 4 CP auf die Fähigkeit "schwimmen" (=GE+2), weil Vogeler mit schusssicherer Weste "geschwommen" ist.
- Krammer: 2 CP zur freien Verfügung oder 4 CP auf die Fähigkeit "Beredsamkeit" (=IQ+1), weil Krammer mehrmals mit NSC gesprochen hat, um diese zu täuschen.
- Weber: 1 CP zur freien Verfügung oder 3 CP auf die Fähigkeit "Schlösser öffnen" (=2 Stufen aufsteigen), weil Weber mehrmals die Probe erfolgreich geschafft hat.