

CODEx CHRONOMICON

WÜRFELROLLENSPIELE (WRS)

Ära: Anno Mysterii | Epos: Erwachtes Köln | 1. Abenteuer: Die gestohlenen Patientenakten
Empfohlene EP: 300 - 700 | Empfohlene Mächte: Pakt der Mächte (Astharia coop. Nagoch)

HANDLUNGSABLAUF

Szene 1 - Schießerei im Drömerkeller: Die SC treffen sich im Drömerkeller und verbringen dort eine gesellige Zeit (z. B. Billard/Dart). Köbes Heinrich hört sich in der Lang Stuv die Geschichten eines traurigen Studenten an. Puck, das Heinzelmännchen, bedient die Tischgäste im Drömerkeller. Ein Mann mit weißem Hemd und Aktenkoffer betritt die Gaststube. Er sucht einen Dr. Hartmann, dieser scheint jedoch nicht anwesend zu sein. Plötzlich erscheint eine weitere Person im Trenchcoat, zieht eine Waffe und erschießt den Suchenden. Er nimmt den Koffer und läuft davon. Während die SC versuchen ihn zu fangen, verschwindet er im Getümmel der Großstadt.

Szene 2 - Dr. Hartmann: Kurze Zeit später erscheint Dr. Hartmann und sieht seinen erschossenen Assistenten. Als er erfährt, dass der Koffer geklaut wurde, wird er kreidebleich und erzählt folgende Geschichte: Als er heute in seinem Labor ankam, fand er dieses völlig verwüstet vor. Sein Assistent hat ihm eine Nachricht auf die Mailbox gesprochen, dass er sich mit ihm hier im Drömerkeller treffen möchte. Im Koffer sind Patientenakten von Erwachten, die dem Phänomen der Schläferambivalenz ausgesetzt waren. Die Ergebnisse jahrelanger Forschung. Er bittet die SC, ihm den Koffer zurück zu holen. Prof. Hartmann vermutet, dass sein Kollege Dr. Emmerich hinter diesem Anschlag steckt, der ebenfalls in Sachen Schläferambivalenz forscht. Er gibt den SC die Adresse seines Labors.

Szene 3 - Das Labor: Wenn die SC am Labor ankommen, ist selbiges natürlich verschlossen. Die Mitarbeiter des Unternehmens sind nicht da und scheinen bereits Feierabend zu haben. Die SC müssen also irgendwie ins Gebäude einbrechen. Möglichkeiten sind z. B. Schlösser knacken, ein offenes Fenster im zweiten Stock zu legen oder eine Scheibe einzuschlagen. Sie sollten dabei besser den Sicherheitskameras ausweichen. Im Labor treffen sie auf den Attentäter, der just in diesem Moment den Koffer übergibt. Der Attentäter greift die SC direkt an und Dr. Emmerich versucht zu fliehen. Sollte Emmerich überleben, wird er gestehen, dass er die Ergebnisse an die Roof Company nach Amerika verkaufen wollte. Plötzlich erscheint Dr. Hartmann mit einem Aetherpol Agenten, der Dr. Emmerich ggf. in Gewahrsam nimmt.

Szene 4 - Nachbesprechung: Zurück im Drömerkeller bedankt sich Dr. Hartmann bei den SC und bietet ihnen an, sie jederzeit mit Rat und Tat zu unterstützen. Er besitzt ein kleines Labor in Köln.

WEITERE INFORMATIONEN

Der Drömerkeller befindet sich unter der Lang Stuv, einer Kneipe in der Kölner Altstadt. Während sich oben in der Lang Stuv Schläfer, Träumer und Erwachte tummeln, treffen sich unten im Drömerkeller nur Träumer und Erwachte.

WICHTIGE NICHTSPIELER-CHARAKTERE

- **Heinrich:** Köbes in der Lang Stuv, Mensch (Imperio), Fähigkeit Aurasicht, er hört jedem zu, hat immer einen Tipp, wirkt sehr weise und allwissend
- **Puck:** Köbes im Drömerkeller, Heinzelmännchen (Imperio)
- **Dr. Hartmann:** Erforscht die Schläferambivalenz, Mensch (Imperio)
- **Dr. Emmerich:** Spion der Roof Company, Mensch (Imperio)