

Szene-3-Die-nchtliche-Jagd-(oder-Beobachtung)-212

Szene 3: Die nächtliche Jagd (oder Beobachtung)

Vorbereitung

Hier sind mögliche Aussagen, die Nates Team machen könnte, um die Spielergruppe subtil auf die Idee einer Falle zu lenken, ohne sie direkt vorzuschlagen:

Nachdem Nates Team die Polizeiberichte gewälzt und Gespräche geführt hat, teilen sie ihre wichtigsten Erkenntnisse mit euch. Ihre Aussagen sind darauf ausgelegt, euch die Puzzleteile zu liefern, damit ihr selbst das Bild der Falle erkennen könnt:

- **Lena "Whisper" Petrova (Teamleiterin):**

- "Die Polizei ist im Grunde blind. Sie haben die Akten, aber sie können die Punkte nicht miteinander verbinden. Die **fehlenden Wunden** verwirren sie total. Als ob jemand die Tatorte 'gereinigt' hätte."
- "Die **Vermisstenfälle häufen sich in dem Stadtteil Westend**. Besonders rund um die alte Fleischerei und das verlassene Kino. Es ist fast so, als würde er dort jagen."

- **Marcus "Mac" Allen:**

- "Ich hab mir die Leichenfotos angesehen. Der Blutverlust ist immens, aber keine Kratzer, keine blauen Flecken. Kein Kampf. Das Opfer muss in Sekunden überwältigt worden sein. Oder es hat es nicht mal bemerkt."
- "Immer nachts. Und immer allein. Der Typ oder die Typen suchen sich **leichte Beute, die isoliert ist**. Sie verschwenden keine Zeit mit Widerstand."
- "Wir wissen, *wann* sie zuschlagen und *wo* sie am aktivsten sind. Die Frage ist, wie man sie dazu bringt, *uns* zu finden, anstatt dass wir sie endlos suchen."

- **Rajesh "Raj" Patel:**

- "Die Sauberkeit der Tatorte ist bemerkenswert. Nicht mal ein Haar, keine Faserspuren. Das ist kein menschlicher Täter, der einfach panisch flieht. Das ist jemand, der seine **Spuren aktiv verwischt** – und das sehr effizient."
- "Es scheint, als würde der Angreifer sein Territorium haben, einen Jagdgrund. Wenn man ihn aus seinem Versteck locken wollte, müsste man sich wahrscheinlich in

diesem Gebiet als 'attraktives' Ziel präsentieren."

- **Nate Shackelfort (der junge, aber scharfsinnige Beobachter):**

- "Es ist wie bei Raubtieren, die ihr Revier haben. Sie gehen nicht weit weg, wenn sie genug Futter finden. Und wenn das Futter zu ihnen kommt... ist es noch einfacher."
- "Wir wissen, sie kommen nachts. Und sie suchen sich einzelne Leute. Niemand wehrt sich. Was, wenn jemand... **zu offensichtlich** wäre?"

Diese Aussagen sind darauf ausgelegt, dass die Spieler selbst die folgenden Schlussfolgerungen ziehen:

1. Der Angreifer jagt nachts, allein reisende Opfer in einem spezifischen Stadtteil.
2. Er ist extrem schnell, hinterlässt keine Spuren und kann seine Opfer ohne Gegenwehr überwältigen.
3. Die beste Chance, ihn zu fassen, könnte darin bestehen, ihn zu *sich* zu locken, anstatt ihn in der weiten Stadt zu suchen.

Die Bühne ist bereit für eure nächtliche Jagd – oder besser gesagt, das Aufstellen eurer Falle.

Ort

Im Stadtteil Westend, in der Nähe der [alten Fleischerei](#) oder dem [verlassenen Kino](#)

[Smaltown.png](#)

Inhalt

In der Dunkelheit legen sich die Garou und ihre menschlichen Verbündeten auf die Lauer. Sie beobachten ein verdächtiges Gebiet oder versuchen, die vermeintlichen Vampire in eine Falle zu locken.

Das Netz der Stille schnappt zu

Ausgangslage: Der Schrei "KONTAKT!" hallt über den Funk, gefolgt von einem abrupten Rauschen. Euer Lockvogel wurde in eine dunkle Ecke gerammt und ist außer Sicht. Die Verbündeten in der Schlachtereie haben sich gemeldet, doch jetzt herrscht Stille. Euer Rudel sitzt im Kino fest.

1. Der Schock und die unnatürliche Stille (Eröffnungsbeschreibung)

- **GM-Beschreibung:** "Der Schrei 'KONTAKT!' zerreit die Funkstille, gefolgt von einem beunruhigenden Knistern und dann – nichts. Absolute, erdrückende Stille. Der Funk ist tot. Drauen, wo euer Lockvogel eben noch stand, ist die Gasse leer. Keine Bewegung, kein Laut. Nur eine unheimliche Stille, die sich nicht richtig anfhlt. Sie ist zu tief, zu

vollständig. Ein **eisiges Kribbeln** beginnt, sich in der Luft auszubreiten, ein Gefühl, als würden unsichtbare Fäden um das Kino gezogen."

- **Hinweis für den GM:** Lasse die Stille wirken. Die Spieler werden sofort reagieren wollen. Ermutige sie zu **Wahrnehmungswürfen (Sicht, Gehör, Gnosis/Geistergespür)**.

2. Die Falle offenbart sich (Entdeckung der Isolation)

- **GM-Beschreibung (bei erfolgreichen Würfen):** "Eure Sinne schreien Alarm. Es ist nicht nur die Funkverbindung, die tot ist. Ihr spürt, wie sich die Luft verdichtet, wie eine unsichtbare Barriere um das Kino entsteht. Schaut ihr zu den Türen oder Fenstern, seht ihr nichts, aber es ist, als würde ein **dichter, ätherischer Schleier** die Ausgänge blockieren. Ein schwaches, fast unhörbares **Zirpen** scheint aus den Wänden zu kommen, als würde das Gebäude selbst in ein riesiges, unsichtbares Netz eingesponnen."
- **Hinweis für den GM:**
 - **Physische Ausgänge:** Beschreibe, wie die Türen und Fenster, die sie vorher benutzt haben, sich jetzt nicht mehr öffnen lassen oder von einer **unsichtbaren, klebrigen Kraft** blockiert werden. Es ist keine physische Wand, sondern eine spirituelle, die sich anfühlt, als würden sie in einem Spinnennetz festsitzen.
 - **Kommunikation:** Lasse auch interne Funkverbindungen zum Lockvogel und Nates Team in der Schlachtereier scheitern. Sie sind isoliert.
 - **Geistergespür:** Wer Gnosis oder andere spirituelle Sinne einsetzt, sollte das **dichte Geflecht der Strukturnetze** um das Kino herum wahrnehmen, die nun mit einer fremden, Wurm-verseuchten Energie pulsieren. Es ist eine **Weberei des Wyrms**, die sie gefangen hält.

3. Umgang mit der kämpferischen Gruppe (GM-Strategien)

Deine Gruppe will wahrscheinlich sofort losstürmen. Hier sind Wege, das zu managen:

- **Die Barriere ist das Hindernis, nicht der Feind:**
 - Wenn sie versuchen, eine Tür aufzubrechen oder ein Fenster einzuschlagen: Beschreibe, wie ihre Schläge auf eine **unsichtbare, zähe Substanz** treffen. Es ist, als würden sie gegen dicken, klebrigen Honig schlagen, der ihre Angriffe dämpft und ihre Gliedmaßen festhält. Jeder Versuch, durchzubrechen, kostet **Willenskraft** oder **Gnosis**, da sie gegen eine spirituelle Barriere ankämpfen.
 - **Keine direkte Konfrontation:** Es gibt **keine Ananasi im Kino**, die sie direkt angreifen könnten. Die Gefahr ist die Isolation und das Verschwinden ihrer Verbündeten. Die Ananasi haben ihre Beute gesichert und die Jäger isoliert, um sie zu studieren oder zu schwächen.
- **Fokus auf das Verschwinden:**
 - Lenke ihre Aufmerksamkeit auf das Schicksal des Lockvogels und Nates Team. "Ihr seid gefangen, aber was ist mit [Lockvogel-Name]? Und Nates Team? Die Stille ist beängstigend."
 - Lasse sie spüren, dass die Zeit drängt, aber nicht, weil sie angegriffen werden, sondern weil ihre Verbündeten in Gefahr sind.
- **Die Natur der Falle:**

- Betone, dass dies keine gewöhnliche Falle ist. Es ist eine **spirituelle Einkesselung**. Das erfordert möglicherweise andere Lösungen als rohe Gewalt. Werwölfe sind an physische Kämpfe gewöhnt – das hier ist anders.
- Vielleicht gibt es schwächere Punkte im Netz, die durch **Gaben der Geisterwelt** oder **Gnosis-Einsatz** gefunden oder durchbrochen werden können.

4. Mögliche Hinweise bei der Suche nach einem Ausweg:

- Hinweise durch **Wahrnehmung** (z.B. Sicht, Gehör, Geruch):
 - (*Spurensuche*): An den Rändern der Barriere, wo das Licht seltsam bricht oder Schatten tiefer sind, bemerkt ihr einen **ganz feinen, fast unsichtbaren Schimmer**, der sich wie ein leichter Schleier über die Ausgänge legt. Er ist nicht wie Rauch oder Nebel, sondern **fängt das Licht** auf eine Weise ein, die nicht materiell wirkt.
 - (*Geruchssinn*): Ein **süßlicher, gleichzeitig chemischer Geruch** liegt in der Luft, der nicht nach Blut, sondern eher nach etwas **Künstlichem, Konservierendem** riecht. Er ist fremd und passt nicht zu den verrottenden Gerüchen des alten Kinos.
 - Hinweise durch **Rätselproben** (oder Enigma/Okkultismus):
 - (*Enigma*): Die **Strukturnetze** im Umbra dieser Stadt sind bekannt für ihre Dichte. Aber diese Barriere fühlt sich anders an; sie ist nicht nur dicht, sondern **gezielt geformt**. Es ist eine **Weberei**, die eine spezifische Funktion hat, kein zufälliges Geflecht.
 - (*Okkultismus*): Die Geschichten über Vampire sprechen von verschiedenen Methoden des Festhaltens, aber **unsichtbare Barrieren**, die über lange Zeiträume bestehen und ganze Gebäude einschließen, sind ungewöhnlich. Das deutet auf eine **andere Art von übernatürlicher Kraft** hin, eine, die weniger auf puren Willen und mehr auf **Handwerk und Bindung** basiert.
 - Hinweise durch **Geisterwissen** (oder Gnosis-Einsatz):
 - (*Gnosis/Geisterwissen*): Durch eure spirituellen Sinne könnt ihr sehen, wie die Barriere aus **unzähligen, dünnen, pulsierenden Fäden** besteht, die sich um das Kino winden und es fest umschließen. Diese Fäden sind durch eine **fremde, korrumpierende Energie** verstärkt und manipuliert. Es ist, als ob jemand die Werkzeuge der Weberin gegen sie selbst einsetzt.
 - (*Gnosis/Instinkt*): Ihr spürt eine **fremde Präsenz**, die sich **durch die Fäden bewegt** oder an ihnen haftet – etwas, das nicht fest sitzt, sondern sich mit dem Geflecht selbst verbindet. Es ist eine **geduldige, lauernde Energie**, die darauf wartet, dass ihre Beute sich im Netz verfängt.
 - Hinweise durch **Instinkt** (oder Überleben/Tierkunde):
 - (*Instinkt/Tierinstinkte*): Eure inneren Wölfe wird unruhig. Sie erkennen die Barriere nicht als eine Wand, sondern als eine **Falle**, wie ein Tier sie für ein anderes stellt. Es ist die List eines **Lauerjägers**, der sein Gebiet mit einem unsichtbaren Fangnetz absperrt, bevor er zuschlägt.
 - (*Instinkt/Rudeltotem*): Die **Panik** eures Rudeltotems, Waschbär, würde auch über eure Rudelbindung zu spüren sein – ein Zeichen, dass Liam nicht tot, sondern gefangen und in Gefahr ist.
-

Liams Odyssee im Umbra: Der Schleier des Gifts

Liam hat mit einem Angreifer gekämpft, und diesen in die Flucht geschlagen. Allerdings wurde er dabei verletzt und vergiftet. Dadurch sind seine Erinnerungen an den Kampf verloren. Und während das Gift langsam (deutlich schneller als bei Menschen) abklingt, erlebt er eine Reihe von bruchstückhaften Szenen.

Szenenfetzen 1: Die schmerzhaft Leere

Beschreibung: Die Welt ist ein verschwommener, wirbelnder Schmerz. Du bist gestürzt, das ist sicher, aber von wo? Und wohin? Der Boden unter dir ist kein fester Asphalt, sondern ein unbeständiger Teppich aus schimmernden, **ätherischen Fäden**, die seltsam pulsieren. Ein stechender Schmerz durchfährt deine Seite, und als du instinktiv danach greifst, spürst du eine feuchte, klebrige Wärme. Du siehst eine **klaffende Wunde**, du bist *Crinos*, und die Heilung hat bereits begonnen. Deine Gedanken sind wie dicker Nebel, unfähig, etwas zu greifen außer diesem unmittelbaren Schmerz und einer tiefen, unbegründeten **Furcht**, ganz anders als *Raserei*. Du hast ein pfeifendes-klingelndes Zirpen in den Ohren, was dir Kopfschmerz bereitet und sämtliche andere Geräusche überdeckt.

Liams Handlungsmöglichkeiten:

- **Orientieren:** Versuche, dich in dieser seltsamen Umgebung zurechtzufinden. Welche Sinne kannst du nutzen?
- **Wunde prüfen:** Auch wenn sie sich schließt, versuche zu verstehen, was passiert ist. Fühlt es sich an wie ein Biss, ein Stich?
- **Flucht:** Willst du einfach nur weg von diesem Ort, auch wenn du nicht weißt, wohin?

Szenenfetzen 2: Gefangen im klebrigen Geflecht

Beschreibung: Der Nebel in deinem Kopf hat sich nur minimal gelichtet, aber die Orientierung fällt dir schwer. Du bist gestolpert, oder wurdest du gestoßen? Plötzlich bist du von allen Seiten von diesen **schimmernden, klebrigen Fäden** umgeben. Du hängst fest, gefangen in einem **dichten Netz der Strukturnetze**, das nun wie eine Falle wirkt. Es fühlt sich an, als würde dir die Luft zum Atmen genommen, nicht nur physisch, sondern auch geistig. Die Energie des Netzes ist überwältigend, und das Zirpen ist jetzt ein **pulsierender, unheilvoller Klang**, der aus den Fäden selbst zu kommen scheint. Du siehst keine Angreifer, aber du spürst eine **Präsenz**, die irgendwo in der Nähe lauert und dich beobachtet. Deine Beine zucken, aber du kommst nicht frei.

Liams Handlungsmöglichkeiten:

- **Befreien:** Setze deine Kraft oder Gaben ein, um dich aus dem klebrigen Netz zu befreien. Wie reagiert das Netz auf deine Versuche?
- **Lauschen/Spüren:** Konzentriere dich auf die umgebende Präsenz. Ist sie nah? Bewegt sie sich?

- **Ruf nach Hilfe:** Versuche, mental oder spirituell Kontakt zu deinem Rudel aufzunehmen, auch wenn die Verbindung schwach ist.

Szenenetzen 3: Die kalte Wahrheit und der Schatten

Beschreibung: Ein Schleier lüftet sich. Dein Kopf ist immer noch benebelt, aber Bruchstücke von Erinnerungen versuchen sich zu bilden – ein **blitzschneller Schatten**, ein Gefühl der **Lähmung**. Du spürst immer noch das pulsierende Netz um dich herum, aber du bist nicht mehr vollständig gefangen. Die Luft ist hier kalt, erfüllt von einem metallischen Geruch. Plötzlich gleitet ein kleiner, geisterhafter Schatten aus dem dschungelartigen Dickicht der Strukturnetze hervor: Ein **minderer Plagen-Geist**, der wie eine verzerrte, zirpende Spinne aussieht. Er ist klein, aber seine bloße Anwesenheit strahlt eine **kalte, garstige Bosheit** aus. Er fixiert dich mit winzigen, glühenden Augen. Du weißt immer noch nicht, wer dir das angetan hat, aber du verstehst, dass dieser Ort zutiefst verdorben ist und diese Kreatur ein Teil davon.

Liams Handlungsmöglichkeiten:

- **Kampf oder Flucht:** Greife den Plagen-Geist an, um dich durchzusetzen und einen möglichen Fluchtweg zu sichern. Oder versuche, ihm auszuweichen und einen Weg aus diesem verdorbenen Bereich der Umbra zu finden.
- **Informationen sammeln:** Nutze die Klarheit, um die Umgebung genauer zu betrachten. Gibt es andere Spuren? Einen Weg aus dem Netzgeflecht?
- **Fokus auf Rudelverbindung:** Konzentriere dich auf deine Verbindung zu Waschbär, um deinem Rudel ein Signal zu geben oder ihre Nähe zu spüren.

Bruch und Söhne: Die Jäger

Der Tatort: Verwüstung, Metalltische liegen umgeworfen, ein großer, schwerer Fleischerhaken hängt schief von der Decke und schwingt leise. Überall liegen leere Patronenhülsen verstreut – von Sturmgewehren und Handfeuerwaffen, dazu die Überreste von zwei geborstenen Blendgranaten. Die Luft ist noch immer erfüllt von einem beißenden Geruch nach Blitzlicht(Ozon) und geschmolzenem Kunststoff. Es gibt deutlich weniger Einschusslöcher in Wänden und Decke, als herumliegende Patronenhülsen. An ein paar Stellen findet ihr schwarze Flecken von einer dickflüssigen Substanz, die nur entfernt an geronnenes Blut erinnert.

Die gesicherten Zugänge – verbarrikadierte Türen und Fenster – sind aufgebrochen oder herausgerissen, aber nicht durch Sprengkraft und **von Innen**. Es sieht aus, als hätte etwas die Barrikaden einfach zersplittert oder auseinandergezogen.

Das Team:

- Raj liegt bewusstlos und regungslos unter einem umgeworfenen Metalltisch. Er atmet flach. Ohne den Panzeranzug wäre er vermutlich tot.
- Mac liegt ein paar Meter weiter, schwer atmend und sich windend, halb gegen eine der rostigen Schlachtvorrichtungen gelehnt. Sein Panzeranzug weist nur ein kleines Loch am Unterarm auf, aber seine Bewegungen sind unkoordiniert und zuckend. Seine Haut unter dem Helm ist fahl, seine Augen weit aufgerissen und unruhig, als würde er unter einem

Schock stehen. Ein deutlicher, faulig-süßlicher Geruch umgibt ihn – derselbe, den ihr vielleicht schon im Kino wahrgenommen habt, aber hier viel intensiver. Es ist offensichtlich, dass er vergiftet wurde.

- Lena verströmt den Geruch von Angst und Adrenalin, lässt sich aber abgesehen der schweren Atmung und des Schweißes nichts anmerken. Sowohl ihr Gewehr, als auch eine Ihrer Pistolen wurden kürzlich abgefeuert und strahlen noch etwas wärme ab. Die Sicherungsschlaufe von ihrem Kampfmesser ist gelöst. Zwei der Granattaschen an ihrem Anzug sind leer.
- Nate ist spurlos verschwunden. Wo er stand liegen ein paar Hülsen, sowie einer seiner Pistolen (eine 1911er mit eingraviertem MHI Logo)

Revision #1

Created 2026-03-02 20:43:21 UTC by Lester

Updated 2026-03-02 20:43:21 UTC by Lester