

SL-Vorbereitung-New-Orleans

- [Ankunft-in-Chalmette-\(fast\)-372](#)
- [Die-Rettung-373](#)
- [Finale,-das-Ritual-382](#)
- [Hilferuf-370](#)
- [Setting-New-Orleans-369](#)

Ankunft-in-Chalmette-(fast)-372

Ankunft in Chalmette (fast)

Der Absprung und die Landung

“ „Unter euch liegt New Orleans – aber es ist eine Stadt der Toten. Das elektrische neonfarbene Schimmern, das diese Metropole normalerweise in ein funkelndes Mosaik verwandelt, ist zerrissen. Wo die Stadt aufhört und die Parish von St. Bernard beginnt, breitet sich ein großes, finsternes Oval aus: eine gigantische **Schwarze Zone**.

Die Straßenlaternen, die Werbeschilder, die Lichter der Hafenkräne – alles ist ausgelöscht. Nur die Hauptverkehrsachsen sind noch schemenhaft durch die **grellen, unruhigen Scheinwerfer der Nationalgarde** an den Brücken beleuchtet. Es sind künstliche, nervöse Lichtinseln, die versuchen, das Chaos draußen zu halten.

Weiter südöstlich, am Ende dieser Finsternis, ragt die Silhouette eines niedrigen Industriegebiets auf – Chalmette. Dort seht ihr ein einzelnes, großes Flachdach-Gebäude. Es ist dunkel, aber immer wieder **blitzen dort Mündungsfeuer auf**, die keine gewöhnlichen Pistolenschüsse sind. Gerade als ihr genauer hinschaut seht ihr eine Linie von **Leuchtpurgeschossen**. Sie feuern in die Dunkelheit des angrenzenden Parkplatzes.

Der Pilot ruft in euren Kopfhörern: 'Dort. Das sind unsere Leute. Wir werden über die Sumpfzone an der Nordseite gehen. Macht euch bereit. Schnell aussteigen, die Scheiße frisst unsere Elektronik auf.'

In diesem Moment knistert der Funk.

“ **FLUGKONTROLLE (Kalt und ruhig):** Nicht autorisiertes Flugobjekt. Sie nähern sich dem Luftraum über einer **aktiven militärischen Luftverteidigungsübung**. Drehen Sie sofort nach Nordwesten ab. Wir haben die Erlaubnis, alle nicht identifizierten Ziele in der **Sperrzone** abzufangen. Sie befinden sich gleich in der Schusslinie. Ich wiederhole: **Abfangen autorisiert**.

“Der Pilot flucht und reißt das Steuer herum. 'Ihr habt vielleicht noch **vierzig Sekunden** zum Abseilen, bevor ich eine Rakete an der Backe habe! Los jetzt!’“

Im Sumpf

“Ihr schlagt in dem **knöchelhohen, kalten Sumpfwasser** und Schlamm auf. Der Pilot reißt die Leinen hoch und der **Mi-24 Hind** schießt mit einem ohrenbetäubenden Lärm in die Höhe, dreht nach Norden ab und verschwindet schnell in der dichten, schwarzen Nacht. Der Klang des Helikopters wird überraschend schnell von der feuchten Luft und dem Sumpf verschluckt.

„Die plötzlich eintretende Stille ist beklemmend.

Ihr steht im **Dunkel des sumpfigen Randgebietes** von Chalmette. Die feuchte Erde schluckt jeden Schritt. Der Geruch ist eine Mischung aus **fauligem Wasser, Zypressenholz und dem leichten, metallischen Geruch von Angst und altem Blut**.

Überall in der Dunkelheit raschelt und knarrt es – das übliche Leben des Sumpfes. Eure Augen gewöhnen sich langsam an die Dunkelheit, aber die Sicht ist schlecht. Ein **kalter, weißlicher Nebel** kriecht in Streifen über das Wasser.

Dreihundert Meter vor Euch beginnt die Stadt: die ersten leeren, dunklen Gassen, die in das Industriegebiet führen. Die Laternen sind tot, das einzige Licht kommt von den **fahlen, unregelmäßigen Schimmern des Vollmonds**, der nur ab und zu durch die Wolken bricht.

In der Ferne, aus der Richtung des Friedhofs, sind die **Gewehrschüsse** der Jäger von Dubois jetzt klar und nah zu hören. Sie sind **zu schnell, zu koordiniert**, um die Panikschüsse der Polizei zu sein.

Zwischen den Salven hört Ihr das dumpfe, **heisere Gebrüll**, das kein menschlicher Schrei ist. Und manchmal, wenn der Mond kurz hell scheint, seht Ihr am Rand der Fabrikzone **dunkle, ruckartige Schatten** sich bewegen – zu viele, zu schnell, zu zielgerichtet. Ihr habt das Zielgebiet erreicht. Der **Schleier** ist an diesem Ort offiziell gebrochen.

Eure beste Orientierung ist jetzt das **kontinuierliche Knallen** der Jäger, die ihr retten müsst. Und etwa **drei Kilometer Chaos** trennen euch noch von Marcus Dubois und seinem Team.“

Der Weg durch Chalmette (Diesseits)

- **Licht und Atmosphäre:** Über Euch ziehen die Wolken schnell dahin. Der **Vollmond** spielt ein unzuverlässiges Spiel: Für Momente wird die Szene in ein klares, fahles Licht getaucht, das Schatten hart und lang erscheinen lässt. Im nächsten Moment verschluckt die Dunkelheit alles, unterbrochen nur von vereinzelt, toten Scheinwerfern in der Ferne. Stellenweise kriecht **dichter, feuchter Nebel** vom Moor über den Asphalt.
- **Der Soundteppich:** Die Kakophonie des Chaos ist Euer Leitfaden.
 - **Im Hintergrund:** Das **nervöse, unkoordinierte Feuer** der Nationalgarde und das gelegentliche, panische Schreien von Zivilisten, die versuchen, die Sperrzone zu durchbrechen.
 - **In der Ferne (Südosten):** Die **kontrollierten, scharfen Feuerstöße** der MHI-Gewehre sind klar von dem chaotischen Zivilisten-Lärm zu unterscheiden. Die **Schusskadenz** ist professionell und zielgerichtet – aber nicht konstant.
- **Die Störzone:** Sobald Ihr die ersten Straßen erreicht, bemerkt Ihr die Auswirkungen. Der Ausfall der Elektronik ist nicht total, aber stark. Jede elektronische Komponente (Handy, digitale Uhren, Funksprüche) ist von einem **ständigen, hellen Surren** und zufälligen Ausfällen geplagt. Die wenigen Autos, die noch fahren, sind ältere Modelle ohne komplexe Steuergeräte.

Ihr habt die Wahl, Euch auf der Straße, oder lieber durch die Gärten bewegen wollt. Oder ihr wechselt seitwärts?

II. Die Umbra-Route (Der spirituelle Weg)

Wenn Ihr durch einen schnellen spirituellen Sprung die Umbra betretet, ändert sich die Realität radikal, aber nicht vollständig.

Die Penumbra – Der Rand des Abgrunds

Ihr tretet in die **Penumbra** von Chalmette ein: das spirituelle Spiegelbild der materiellen Welt.

- **Der Himmel:** Die graue, schwüle Feuchtigkeit des Diesseits wird durch eine **düstere, sepiafarbene Dämmerung** ersetzt. Der spirituelle Vollmond leuchtet als blutroter,

verzerrter Ball.

- **Die Stadtteile:** Die leerstehenden Fabriken und Lagerhallen sind hier **Geister des Verfalls und der Müdigkeit**. Sie scheinen zu seufzen, belastet von der menschlichen Gier und dem Verfall.
- **Die Gaia-Geister:** Die wenigen **Naturgeister** des Sumpfes, die in dieser urbanen Penumbra existieren, sind **verwirrt und ängstlich**. Sie flüstern Warnungen und ziehen sich in die feuchtesten Ecken zurück, unfähig, gegen die eindringende geistige Kraft anzukämpfen. **Sie meiden das Schlachtfeld.**

Die Risse zum Schlachtfeld

Der Weg zu den Jägern führt euch näher ans Zentrum der Verzerrung/Verschmelzung, erst als ihr fast bei ihnen angekommen seid, merkt ihr, dass das Zentrum etwas einen Kilometer östlich liegt.

- **Schützengräben und Narben:** Über das spirituelle Spiegelbild des Geländes ziehen sich **tiefe, zackige Risse**, die wie die **Schützengräben eines endlosen Kriegs** wirken. Diese Risse leuchten mit einem unheilvollen, rötlichen Glimmen. Sie sind keine bloßen Risse, sondern **direkte Schnittstellen zur tieferen Umbra des Schlachtfeld**.
 - *Regel-Hinweis:* Ein direktes Betreten dieser "Gräben" führt Euch unmittelbar in das Reich des *Schlachtfeld*, wo die Luft nach Schießpulver, Eisen und Blut riecht.
- **Die Kriegsgeister (Banes und Jagglings):** Der Raum ist von **Kriegsgeistern** durchdrungen, die aus der tieferen Umbra in die Penumbra strömen. Sie sind **verwirrt und angriffslustig**.
 - Sie sehen die Garou nicht nur als Feinde, sondern als **Kriegsbeute oder Ziel** – jeder Kampf hier hat das Potenzial, noch mehr wütende Geister anzulocken.
- **Das Ziel:** Die Fabrik der Jäger ist in der Penumbra als ein **spiritueller Stachel** zu sehen – ein Ort des widerständigen, aggressiven menschlichen Willens. Die **Bemühungen** von Dubois und seinem Team haben weitere Kriegsgeister angelockt, die auf den Ort zuströmen.

Die-Rettung-373

Die Rettung

Das Rudel trifft auf die Jäger

Sie sind erschöpft, ihre Ausrüstung ist abgenutzt, aber ihr Wille ist ungebrochen.

Alle tragen die schwere **MHI-Körperpanzerung** (schwarz oder dunkelgrau) mit dem **Sledgehammer-Patch** und sind mit den **reinen ballistischen Waffen** bewaffnet, die noch funktionieren.

Name	Rolle	Optische Beschreibung im Kampf
Marcus Dubois	Teamleiter	Er ist von mittlerer Statur, trägt einen schmutzigen, dunkelgrünen Kampfanzug unter der Weste. Sein Gesicht ist rußverschmiert und von konzentrierter Müdigkeit gezeichnet , aber seine Augen sind wach und scannen ständig das Gelände. Er hält eine pump-action Shotgun in der Hand und trägt ein Sturmgewehr auf dem Rücken. Seine Haltung ist die eines Offiziers in der Niederlage: unerschütterlich, aber am Ende seiner Kräfte .
Sofia Cortez	Stellvertreterin	Schlank und drahtig, aber ihre Bewegungen sind präzise. Ihre braunen Haare sind zu einem strengen Zopf gebunden. Sie kniet hinter einer improvisierten Barrikade. Ihre Augen sind zusammengekniffen von der Anspannung und dem Rauch. Sie ist bewaffnet mit einem schweren Sturmgewehr mit Zielfernrohr mit einem großen Magazin. Ein Blutfleck (wahrscheinlich nicht ihr eigener) verschmiert ihre linke Schulter. Sie wirkt skeptisch und hart , konzentriert sich nur darauf, die Schusslinie zu halten.

Name	Rolle	Optische Beschreibung im Kampf
Louis "Tank" Guidry	CQC / Nahkampf	Ein Hüne von Mann. Seine Panzerung scheint ihn kaum zu fassen. Er steht halb aufrecht an der Dachkante , nutzt Deckung und feuert eine massive Schrotflinte ab. Sein Helm liegt neben ihm – er ist schweißgebadet und atmet schwer . Er hat eine leichte Schnittwunde im Gesicht, aber er grinst zahnknirschend inmitten des Chaos.
Dr. Cassandra "Cass" Lowe	Medic	Sie ist klein, aber ihre Haltung ist trotzig. Cass hat ihren großen, schmutzigen Medic-Rucksack neben sich abgestellt. Sie liegt flach auf dem Bauch und feuert ein Sturmgewehr Entschlossenheit ab. Ihre Bewegungen sind schnell und präzise. Ihr Blick ist scharf und rechthaberisch, als würde sie die Monster für die Verletzung aller medizinischen Protokolle anklagen. Obwohl sie Ärztin ist, ist sie in diesem Moment eine Überlebenskämpferin.
Sven "Gizmo" Olsson	Techniker	Er ist hager und trägt eine Brille (die er ständig unter dem Helm zurechtrückt). Er kniet hinter einem zerlegten Funkgerät und einigen durchgebrannten Platinen , die er frustriert beiseiteschiebt. Er ist mit einem kompakten Karabiner bewaffnet, den er eher zögerlich einsetzt. Seine Hauptaufgabe ist gescheitert (die Technik), aber er ist verbissen dabei, improvisierte Barrikaden aus Schutt und Werkzeug aufzubauen. Er ist wütend auf die Technik , nicht auf die Monster.
Jeanne "Jinx" Perrault	Neuling	Die Jüngste, ihre Augen sind weit aufgerissen von Angst , aber sie folgt Befehlen. Sie trägt ihre Panzerung noch nicht so lang und bewegt sich daher manchmal etwas unbeholfen darin. Ihre Position ist die am besten geschützte, da sie Ausschau nach feindlicher Bewegung halten soll (Aufklärung). Sie ist sichtlich am Rande der Panik, aber die Angst treibt sie an , die Linien zu halten.

Name	Rolle	Optische Beschreibung im Kampf
Dominic "Dom" Gallo	Heavy Gunner	Der stoische Söldner. Er liegt hinter einer improvisierten Deckung und bedient ein großkalibriges Maschinengewehr welches eigentlich von einem 2 Personen Team bedient werden sollte. Er feuert in kontrollierten, aber langen Feuerstößen . Seine Lippen sind zu einer harten Linie zusammengepresst . Seine Panzerung ist von mehreren Löchern und Kratzern gezeichnet, was seine Widerstandsfähigkeit beweist. Um ihn herum liegt ein See von Patronenhülsen und nurnoch wenige Kisten mit vollen Gürteln sind vorhanden.

Hinweise auf die Ursache

• Zeuge

- **Die Spur:** Ein Zivilist (Obdachloser), der sich im Industriegebiet aufhielt, überlebte einen der ersten, unkoordinierten Ausbrüche.
- **Aussage:** Der Zeuge war nicht physisch verletzt, aber psychisch traumatisiert. Er berichtete nicht nur von einem wiederbelebten Körper, sondern von einem "traurigen, verzweifelten Wimmern", das von der Kreatur ausging, bevor es angriff, und dem Satz: "Wo bist du? Ich kann dich nicht finden!"
- **Dubois' Schlussfolgerung:** Der Nekromant ist emotional getrieben und sucht etwas. Die Jäger nutzten die Zeugenaussage als Hinweis auf die Richtung des Friedhofs – den Ort, wo man Tote sucht. Also haben sie Nahe von Friedhöfen gesucht.

• Kennzeichen

- **Die Spur:** Ein Abgleich der gehackten Daten der Verkehrskameras hat einen gestohlenen Lieferwagen identifiziert, der bei allen Ausbrüchen in der Nähe war.
- Dieser Lieferwagen wurde zuletzt hier in der Nähe gesehen, bevor die Elektronik ausgefallen ist

• Unerwartete Hilfe

- **Die Spur:** Es wurde eine polizeiliche Suchmeldung/Warnung über Elias Moreau herausgegeben. Dieser sei bewaffnet und gefährlich. Bei der Warnmeldung war auch ein Bild von dem Lieferwagen als letztes Fahrzeug dabei.
- **Dubois' Schlussfolgerung:** Die Behörden haben scheinbar etwas herausgefunden und halten Elias für den Verantwortlichen.

Nebenquests - Verteidigung stärken

- ☐ Die Munition aus den beiden zurückgelassenen MHI Fahrzeugen bergen.
- ☐ Ablenkung und kurze Entlastung der Jäger
- ☐ Bauarbeiten an der Barrikade(Zeitdruck)

Finale,-das-Ritual-382

Finale, das Ritual

? Finalszene: Das Herz des Schmerzes in Chalmette (Überarbeitet)

1. ?? Der Ort: Das Grab und der Anker des Krieges

Das Rudel erreicht den Friedhof. Der Geruch von Schwefel und altem Grabschlamm ist überwältigend.

A. Das Diesseits (Materielle Welt)

- **Der Fokus:** Eine **flache Senke**, ausgehoben am Grab von René Dugas. Die Erde rund um das offene Grab ist von **schwarzen, pulsierenden Adern** durchzogen, die wie die verdorrten Wurzeln eines Baumes zur Grabstätte führen.
- **Elias Moreau (Der Totmannschalter):** Elias steht, zitternd und von den Anstrengungen gezeichnet, am Rande der Grube.
- Er hält in seiner **voll ausgestreckten rechten Hand** einen **Ritualgegenstand**. Es ist ein **verrostetes, eisernes Stück eines militärischen Bajonetts** aus dem Jahr 1812, dessen Spitze blutrot glüht.
- Der Gegenstand wird **sichtlich nach unten gezogen**; er ist nur wenige Zentimeter über der Erde, aber die Anspannung in Elias' Arm zeigt, dass er mit übermenschlicher Kraft gegen eine **vertikale, spirituelle Schwerkraft** ankämpft, die ihn an das Schlachtfeld binden will.
- **Der Totmannschalter:** Wenn **Elias' Arm nachlässt (das Bajonett tiefer sinkt)**, wird die Atmosphäre im Diesseits **kälter und die Korrosion wird stärker**. Würde Elias sterben, würde das Bajonett in den Boden schlagen und die Kontrolle verlieren.
- **Der Anker (René):** Im Zentrum liegt der verwesene Leichnam von René Dugas, eingebettet in verbrannten Schwefel und Entweihungen.

B. Die Umbra (Spirituelle Welt)

- **Der Riss:** Direkt über dem Grab wütet ein **Wirbel aus rostrotem Dunst** – die bleibende Öffnung zum **Schlachtfeld-Umbra**.

- **Der Geist (René Dugas):** Der leuchtende Geist von René schwebt über dem Grab, versucht vergeblich, Elias zu erreichen. Sein Flüstern der Liebe wird **verzerrt** und **hört sich an wie panischer Kriegs-Funk**.
- **Die Banes (Die Gier):** Die Kriegsgeister sind gierig um den Rand des Risses versammelt. Sie greifen das Rudel nur zaghaft an, weil **ihr wahres Ziel Elias ist**. Sie warten auf den Moment, in dem das Bajonett in den Boden schlägt.

2. ? Was passiert, wenn das Rudel nicht eingreift (Eskalation)

Der Zeitdruck ist dramatisch. Die **Schwarz-Zone** wächst mit jedem Moment, in dem Elias kämpft.

1. **3 Runden (Ca. 30 Sekunden): Die Kontrolle bricht.** Elias' Schutzzauber bricht zusammen. Er **schreit vor Schmerz und Anstrengung**, als das Bajonett unkontrolliert gegen den Boden zu schlagen beginnt.
2. **Verstummte Waffen (Der Todesstoß für die Jäger):** Plötzlich **verstummt das schwere Maschinengewehr von Dominic Gallo** in der Ferne. Es folgt ein **kurzer, verzweifelter Feuerstoß von Louis Guidry's Schrotflinte**, gefolgt von dem **schnellen, leisen Knallen von Handfeuerwaffen (Pistolen)**. Die Jäger sind auf ihre Notfallwaffen umgestiegen – **ihre Munition ist erschöpft**. Das Dach wird überrannt.
3. **Die vollständige Verschmelzung:** Das Bajonett schlägt in den Boden. Die Wut und das Chaos der Banes reißt die Penumbra von Chalmette vollständig an sich. Die **Masse an Kriegsgeistern überflutet die Fabrik** und vernichtet die Jäger. **Das Ritual der Katastrophe ist permanent**.

3. ? Hinweise und Interaktionen für das Rudel

Ziel	Hinweis oder Interaktion
Der Totmannschalter (Bajonett)	Visuell: Das Bajonett leuchtet auf, wenn Elias schwankt, und sinkt einen Zentimeter tiefer zum Boden. Jeder Angriff auf Elias, der ihn nicht tötet, aber seinen Arm wackeln lässt , verschlimmert die Situation. Hört auf den Geist: René's Geist flüstert: " <i>Nicht die Hand loslassen! Halt das... das Ding... fest!</i> "
Das Herz des Rituals (René)	Interaktion: Das gestohlene Buch liegt offen auf einem Stein. Ein zeigt, dass das Ritual nur durch die vollständige materielle Zerstörung des Ankers (René's Leichnam) widerrufen werden kann.
Die Schwachstelle (Kontrolle)	Interaktion: Elias' spirituelles Schild wird durch vier Kerben in den Grabsteinen aufrechtzuerhalten, die mit schwarzer Kreide gezeichnet sind. Zerstörung dieser Kerben (durch Klaue oder Gaben) schwächen seinen Widerstand gegen die Anziehung des Bajonetts und machen ihn leichter zu überwältigen, ohne ihn zu töten.

Ziel	Hinweis oder Interaktion
Der moralische Climax	Interaktion: Die Garou müssen den Geist von René beobachten, der traurig zur Leiche starrt . Der Geist ist nicht böse; er ist das Opfer von Elias' Liebe. Die Zerstörung des Leichnams ist der Mord am letzten Rest des Geliebten und die einzige Lösung, um die Apokalypse abzuwenden.
Der Zeitdruck	Eskalation: Das Verstummen von Gallo's MG und das scharfe, dünne Knallen der Pistolen sind die klaren Signale: Die Jäger haben keine Munition mehr . Das Rudel hat jetzt noch höchstens 5 Runden , bevor die Untoten die Stellung überrennen.

Hilferuf-370

Hilferuf

Szene: Der Auftrag

Das Büro des Direktors (Cassadore Hub)

Earl Harbinger wirft eine graue Mappe auf den Tisch aus schwerem Eichenholz. Der Raum riecht nach altem Leder, Waffenöl und Zigarrenrauch. Er sieht müde aus, aber seine Augen sind hellwach.

Earl Harbinger: *"Dubois ist ein guter Mann. Kein Cowboy, kein Panikmacher. Wenn er sagt, die Kacke ist am Dampfen, dann stehen wir knietief drin. Er hat vor gut einer Stunde diesen Funkspruch abgesetzt, seitdem ist die Leitung tot. Nur statisches Rauschen. Was auch immer da unten in den Sümpfen passiert, es frisst Funkwellen und Elektronik."*

Er tippt mit einem dicken Finger auf das Papier.

"Das ist euer Job. Ihr seid jetzt die schnelle Eingreiftruppe. Ihr fliegt sofort. Dubois braucht etwas, das zubeißt, wenn die Gewehre klemmen. Und da kommt ihr ins Spiel."

? MHI MISSION DOSSIER: OPERATION "DEAD WATER"

1. Die Nachricht von Dubois (Hardcopy)

LAGEBERICHT: Wir haben hier eine Situation der Kategorie 4, die schnell eskaliert. Bestätige Ausbruch nekromantischer Aktivität im Großraum Bayou St. John.

GEGNER: Das sind keine Standard-Untoten. Ich wiederhole: Keine Standard-Untoten. Die Zielobjekte sind reanimierte Leichname, aber sie zeigen taktisches Verständnis. Sie nutzen Deckung, koordinieren Angriffe und bedienen sogar manchmal Schusswaffen. Sie scheinen Schmerz-immun und hochaggressiv zu sein. Wir schalten sie aus, aber die reine Masse drängt uns zurück. Wir können den Ursprung aktuell nicht lokalisieren.

UMGEBUNGSVARIABLEN: Wir verzeichnen massive atmosphärische Störungen. GPS ist ausgefallen. Nachtsichtgeräte sind nutzlos (nur statisches Rauschen). Smart-Link-Zielhilfen versagen. Es fühlt sich an wie ein dauerhafter EMP-Effekt, der langsam stärker wird. Nur mechanische Zünder funktionieren zuverlässig.

ANFORDERUNG: Mein Team ist festgenagelt und munitionsschwach. Wir brauchen hier keine Analytiker, wir brauchen Hammer und Amboss.

Dubois Ende.

2. Missionsziele (Primary Objectives)

1. **Extraction & Reinforcement:** Kontaktaufnahme mit Marcus Dubois und Sicherung des MHI-Teams im Bayou. Verhindern Sie den Verlust von Personal.
2. **Recon:** Identifikation der Ursache (Der "Ursprung", den Dubois nicht finden kann).
3. **Search & Destroy:** Eliminierung des Beschwörers oder der Quelle der Störung.
4. **Containment:** Keine Zivilisten. Keine Presse. Wenn das nach außen dringt, haben wir ein nationales Problem.

3. Logistik & Support

- **Transport:** Hubschrauber-Transfer (Mi-24 Hind) bis zur Peripherie der Störzone (ca. 10 Meilen vor dem Sumpf), danach Fuß, je nach Interferenz.
- **Ausrüstung:** Standard-Loadout plus Silbermunition (vorsichtshalber) und Brandsätze.
- **Verstärkung (ETA: T-plus 6 Stunden):**
 - Team "Shacklefort": **Jules, Trip, Holly, Owen, Grant.**
 - Sie fahren mit dem "**Big Rig**" (gepanzelter Truck) und bringen die schwere Artillerie, Generatoren und EMP-gehärtetes Kommunikationsequipment.
 - *Earls Kommentar:* "Die drei bringen die großen Wummen, falls wir den Sumpf trockenlegen müssen. Aber bis sie da sind, seid ihr auf euch allein gestellt. Trip meinte, Milow muss noch irgendwas am Mörser 'optimieren', deshalb sind sie langsamer."

4. Intel (Einschätzung)

- **Gegner-Typ:** Klassifizierung "Zombie" ist irreführend. Taktisches Verhalten deutet auf Besessenheit oder Fernsteuerung hin. Zielen Sie auf den Kopf, aber verlassen Sie sich nicht darauf. Zerstückelung empfohlen.

Earls Schlussworte an das Rudel

Earl lehnt sich zurück und verschränkt die Arme.

"Hört zu. Dubois weiß nicht, was ihr seid. Er hält euch für... sehr begabte Söldner mit einem Hang zum Okkulten. Belassen wir es dabei, solange es geht. Die Rookies in seinem Team würden sich in die Hosen machen, wenn sie wüssten, dass sie mit Wölfen tanzen."

Er schiebt euch einen Schlüsselbund für einen schwarzen SUV zu, der am Flughafen in New Orleans bereitsteht (falls der Heli nicht nah genug rankommt).

"Ihr geht rein, stabilisiert die Lage und haltet die Stellung, bis Trip mit dem Laster da ist. Sobald Trip da ist, habt ihr genug Feuerkraft, um Godzillas großen Bruder zu erlegen. Aber bis dahin... seid

vorsichtig. Wenn die Technik ausfällt, seid ihr die einzigen Waffen, die noch funktionieren. Gute Jagd."

Spielleiter-Tipp für den Einstieg

Da **Jules, Trip, Holly, Owen, Grant** später kommen, hast du ein perfektes Pacing-Element:

1. **Phase 1 (Survival):** Das Rudel kommt an, die Situation ist chaotisch, Munition ist knapp. Sie müssen sich mit ihren Gaben und Klauen beweisen, während Dubois' Team am Ende ist.
2. **Phase 2 (Investigation):** Das Rudel nutzt die Ruhepause, um in die Umbra zu wechseln (heimlich) und den Anker zu finden.
3. **Phase 3 (Kavallerie):** Wenn das Finale beginnt und die "Zombies 2.0" in Massen strömen, kommt der Laster mit der Verstärkung an. Das gibt den Spielern das befriedigende Gefühl, jetzt den Spieß umdrehen zu können ("Endlich schwere Waffen!"). Dadurch können sich die Jäger verteidigen, während sie sich auf den spirituellen Kampf gegen Elias konzentrieren.

Setting-New-Orleans-369

Setting New Orleans

Für meine Rollenspielrunde im System "Werwolf:Die Apokalypse" (W20) Plane ich ein Abenteuer-Kapitel:

? Pitch: Der Krieg im Sumpf – Ein Garou/Jäger-Crossover

Dieses Abenteuer führt das Rudel nach **New Orleans, Louisiana**, wo sie in einem Crossover-Szenario mit dem **Jäger-Unternehmen** (MHI) zusammenarbeiten müssen. Es ist ein Spiel um Geheimhaltung, spirituellen Terror und verzweifelte Liebe, das die Gruppe an die Grenze ihrer spirituellen und moralischen Fähigkeiten bringt.

? Kernelemente und Atmosphäre

- **Setting:** Die schwüle, gotische Umgebung des **Bayou St. John** und des überfluteten Friedhofs von New Orleans. Die Atmosphäre ist von **Voodoo-Mystik**, Verzweiflung und der feuchten, drückenden Hitze des Südens geprägt.
- **Der Gegner: Elias Moreau** (Der Bokor), ein verstoßener Magier-Aspirant, der aus Verzweiflung Nekromantie praktiziert. Er versucht, seinen verstorbenen Geliebten zurückzuholen, ist aber in die dunkle Magie abgedriftet.
- **Die Bedrohung (Zombies 2.0):** Moreau hat die lokale Penumbra mit dem Umbra-Reich des **Schlachtfeld** verbunden. Dadurch fallen Geister, die in der Umbra vernichtet werden, **direkt in tote Körper** in der stofflichen Welt und reanimieren sie. Die Zombies sind nicht langsam; sie sind **von Hass und Kriegsgeist getriebene, aggressive Banes** in Fleischhüllen (Fomori), die endlos wiederkehren. Außerdem setzen Sie sowohl Taktiken als auch Gaben ein.
- **Der spürbare Fortschritt:** Je weiter die Verbindung zu **Schlachtfeld** besteht, desto mehr sind moderne Erfindungen (außer Waffen) von Störungen befallen. Auch Sichtgeräte/Zielhilfen an den Waffen fallen aus.
- **Der Einsatz:** Die vollständige Zerstörung des spirituellen Ankers durch Moreau würde die **Schlachtfeld-Umbra dauerhaft an New Orleans binden** und die Stadt in eine permanente Todeszone verwandeln (siehe Zeitstrahl).
- **Moralischer Climax:** Um die Verbindung zum Schlachtfeld zu kappen, müssen die Garou den **Leichnam des Geliebten** (der vielleicht in der Umbra als schöner Geist erscheint,

aber in der Realität eine verfaulte Hülle ist) vernichten. **Elias wird flehen**, weinen und anbieten, alles andere zu tun, nur nicht das. Elias hat einen "Totmannschalter", sein Tod könnte die Situation drastisch eskalieren.

? Die Allianz mit den Jägern

- **Die Vorgeschichte:** Das Rudel hat bereits zweimal mit einigen der Jäger von MHI erfolgreich zusammengearbeitet und dabei Yeren und Ananasi bekämpft. Mittlerweile ist das Rudel permanenter Gast in dem Hauptquartier des Unternehmens nahe Cassadore. Die Jäger-Veteranen wissen Bescheid, dass es sich bei dem Rudel um Werwölfe handelt. Lediglich die Rekruten und Neulinge sind nicht informiert.
- **Die lokalen Jäger:** Das Rudel arbeitet unter der Führung des pragmatischen **Marcus Dubois** (der örtliche Teamleiter von MHI), der die Garou zwar als notwendige Waffe akzeptiert, aber **nichts über die Umbra** weiß.
- **Die Geheimhaltung:** Die SCs könnten ihre **Umbra-Reise** als komplexes, okkultes "**körperliches Reinigungsritual**" tarnen, um das Vertrauen der Jäger nicht zu verlieren. Die Jäger wissen, dass das Rudel Werwölfe sind, haben allerdings nur lückenhaftes Wissen über deren Fähigkeiten. Aber vermutlich werden die Spieler:innen noch ganz andere Ideen haben

?? Die tieferen Ebenen (Plot-Haken)

- **Der Magier-Haken:** Elias Moreaus Hintergrund deutet subtil auf die Existenz der **Magier-Fraktionen** hin (Terminologie, Bibliotheksstempel), was als Auslöser für zukünftige Abenteuer dient.
- **Die Moral:** Das Rudel muss einen Weg finden, Elias Moreaus Ritual zu brechen und die Geister zu besiegen, ohne das spirituelle Gleichgewicht der Stadt dauerhaft zu zerstören.

Ziel: Das Rudel muss unentdeckt in die Umbra reisen, den **spirituellen Anker** im Sumpffriedhof zerstören und die nekromantische Verbindung zur Schlachtfeld-Umbra kappen, bevor die Jäger aus Verzweiflung die gesamte Region bombardieren.

Inspiration

Das Jäger-Unternehmen MHI stammt aus der Roman-Reihe von Larry Correia "Monster Hunter International" und die meisten Charaktere aus den Büchern existieren auch in meiner Version der Welt der Dunkelheit. Earl Harbinger ist jedoch kein Werwolf, und es gibt keine befreundeten Orks.

Orte

- **Der Friedhof:** liegt auf einem alten Schlachtfeld (Bürgerkrieg). Elias nutzt diese alte, blutgetränkte Erde ("Gnosis-Batterie"), um den Riss zu öffnen.