

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.** Brechen Sie den Anflug ab!*

“ 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 vereinzelten, 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.

Revision #1

Created 2026-03-02 20:43:29 UTC by Lester

Updated 2026-03-02 20:43:29 UTC by Lester