

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.
-

Revision #1

Created 2026-03-02 20:43:31 UTC by Lester

Updated 2026-03-02 20:43:31 UTC by Lester