

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 notwenige 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.

Revision #1

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

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