

(wichtige)-Orte

- [MHI-Gelnde-158](#)
- [Tmpel-im-Stadtpark-Wasserelementar-246](#)

MHI-Gelnde-158

MHI Gelände

[MHI_HQ.png](#)

Die Abfahrt von der öffentlichen, wenn auch selten befahrenen Straße ist leicht zu übersehen und führt durch einen kleinen Wald. Der Wald wird von einer 10 m breiten Schneise und einem hohen Zaun, die Straße von dem **Haupttor** mit Torhäuschen unterbrochen. Abgesehen von den Warnschildern und einigen Kameras am Zaun wird die Grundstücksgrenze von etwas versteckteren Kameras und Bewegungsmeldern überwacht. Das Torhaus ist besetzt.

Nachdem der Wald zurückgelassen wurde, sieht man das von sanften Hügeln durchzogene Gelände. Die meisten Wiesen werden vermutlich nicht öfter als einmal im Jahr gemäht und sind daher von hohem Gras bewachsen, dass den Wind sichtbar werden lässt. Die befestigte Straße führt an 3 Abzweigungen vorbei auf den Hauptplatz zu.

Auf dem Platz steht die Statue von Reginald "Bubba" Shackelfort, dem Gründer von "Bubba Shackelfort's Professional Monster Killer" (1895). Die Statue ist aus Bronze und zeigt einen schwer bewaffneten Trapper.

[bubbaStatue.png](#)

Am Hauptplatz befindet sich ein altes großes Haus aus dem frühen letzten Jahrhundert. Die Wände wirken stabil genug, um sogar ein oder zwei Schüssen einer Kanone standzuhalten und die Fenster sind schmal und vergittert. Das Gebäude kann als **Festung** bezeichnet werden. Ein großes Holztor mit zwei Flügeln ist der einzige Eingang, der oberhalb von einer kleinen Treppe sitzt.

Auf der rechten Seite steht die relativ neue **Baracke**, ein 3-stöckiger Bau mit mehreren Eingängen, großen Fenstern und einer Feuertreppe an beiden Seiten. In dem Aufenthaltsraum im Erdgeschoss ist eigentlich immer jemand zu finden. Hier gibt es Arcade-Spielautomaten, Billard, Dart und eine Karaoke-Maschine. Zusätzlich genug gemütliche Sitzgelegenheiten und eine kleine Teeküche. Ansonsten sind hier die Unterkünfte und Sanitäranlagen der Frischlinge und Gäste, sowie einiger Ausbilder.

Auf der linken Seite parken einige Fahrzeuge vor einem langen **Garagengebäude**. Dahinter geht es weiter zum Flugfeld mit dem **Landeplatz für den Heli**, einem Hind (Mi-24). Dieser stammt aus den Restbeständen der Sowjetunion und ist offiziell unbewaffnet.

[hind.jpg](#)

Mehr oder weniger hinter den Garagen befindet sich **Milo's Bunker** ([NSC](#)), der durch einige Erdwälle vom restlichen Gelände getrennt ist. Abgesehen von einem kleinen Zaun warnen nur die unzähligen kleinen Schilder vor Sprengstoff, Explosionen, Schusswaffengebrauch, hellen Lichter, extrem lauten Geräuschen, starker Rauchentwicklung oder dem Tod. Hier werden die neusten Waffen und Ausrüstung entwickelt und ein großer Teil der Gewinne des Unternehmens ausgegeben.

Nahe der Landebahn gibt es noch eine **Laufbahn** und Hindernisstrecke und deutlich hinter der Baracke liegt der **Schießstand**. Abgesehen von den teils überdachten Stellungen gibt es noch einen kleinen Munitionsbunker und zwei Brandhäuser welche sowohl zum Training für Häuserkampf, als auch zum Training mit dem Flammenwerfer genutzt werden.

Weit abseits liegt das "**Gastquartier**", in welchem die SC untergebracht sind. Bei diesem Gebäude handelt es sich um ein sehr alt und lange ungenutztes Haus mit kleinem Brunnen davor. Mittlerweile wurden Wassertank und Satelliten-Uplink mit Solargenerator und Batterie abgestellt und es wurde angekündigt, dass ein Bautrupp das Gebäude in das aktuelle Jahrhundert upgraden soll.

[Gasthaus.png](#)

Tmpel-im-Stadtpark- Wasserelementar-246

Tümpel im Stadtpark - Wasserelementar

Die Gruppe hat einen Wasserelementar umgesiedelt und gestärkt, um es der Wyldnis zu ermöglichen, diesen Ort zurückzuholen.

[1000074237.png](#)

Der Stadtpark atmet wieder auf. Wo zuvor eine beklemmende Stille lag, ist jetzt ein neues Flüstern zu hören, das die Erholung der Natur ankündigt. Die alten, knorrigen Bäume wirken nicht mehr so düster, ihre Äste scheinen sich weniger bedrohlich in den Himmel zu recken, sondern sanfter im Wind zu wiegen. Der leichte Modergeruch, der einst die Luft erfüllte, weicht einem frischeren, erdigen Duft von feuchtem Laub und aufkeimendem Grün.

Besonders spürbar ist die Veränderung am Teich. Die schlammige, trübe Oberfläche hat einer klareren, spiegelnden Wasseroberfläche Platz gemacht. Ihr könnt jetzt tiefer blicken und schemenhaft Wasserpflanzen erkennen, die sich sanft im leichten Strom wiegen. Das ständige, leise Knarren des morschen Pavillons am Ufer wird nun vom Plätschern des Wassers übertönt, das sich angenehm mit dem sanften Quaken der Frösche und dem Zirpen der Grillen vermischt. Sogar kleine Insektenschwärme tanzen wieder über der Oberfläche. Ein Hauch von frischer Feuchtigkeit liegt in der Luft, der nicht nach Moder, sondern nach lebendigem Wasser riecht.

Tagsüber glitzert das Sonnenlicht jetzt hell und klar auf dem Wasser, Vögel zwitschern lebhafter in den umgebenden Bäumen, und man sieht sogar vereinzelt Enten wieder auf dem Teich schwimmen. Abends spiegeln sich die länger werdenden Schatten der Bäume klar im Wasser, und nachts wirft der Mond deutliche, helle Muster auf die ruhige Oberfläche, die nun lebendiger und friedlicher wirkt als zuvor.

Der Ort ist noch nicht vollständig geheilt, aber die Präsenz des Wasserelementargeistes hat eine deutliche Veränderung bewirkt. Es ist, als hätte der Park einen tiefen Atemzug genommen, eine Wunde begonnen, sich zu schließen