

Setting-312

Setting

Aktualisierte Setting-Beschreibung I. Der Grundkonflikt: Werwölfe und Jäger Setting: Die Geschichte spielt in den USA, in Alabama, in einer abgelegenen Kleinstadt. Die Welt entspringt dem TTRPG Werwolf: Die Apokalypse und kreuzt sich mit der Realität von Monster Hunter International (MHI). Die Spielercharaktere (SC) sind Garou (Werwölfe), die kürzlich von ihrer Septe als Gäste zum Hauptquartier von MHI entsandt wurden. Dieses Bündnis entstand durch einen gemeinsamen, verzweifelten Kampf:

- Vorgeschichte: Das SC-Rudel und einige Jäger kämpften Seite an Seite gegen einen übermächtigen Feind – eine große Sippe von Yeren (Wer-Gorillas), die dem Wurm dienen. Dieser Sieg war der Ankerpunkt der Allianz. (Die Vernichtung eines einzelnen Vampirs mit den Jägern war lediglich eine kleinere Bewährungsprobe, keine zentrale Herausforderung.) Dynamik: Die SC und die MHI-Jäger sehen sich primär als Feinde des Feindes im Kampf gegen die Mächte der Verwesung (Wurm-Bedrohungen). Dennoch bestehen tiefes Misstrauen und Skepsis auf beiden Seiten. Die Jäger, von denen einige bereits gegen Garou gekämpft haben, sind misstrauisch. Die SC sind gleichermaßen wachsam und versuchen, so wenig Geheimnisse der Garou-Nation wie möglich preiszugeben. Die Weitergabe von Informationen oder Proben (wie das Gegengift) an MHI ist kein Vertrauensbruch gegenüber der Garou-Nation, solange es dem größeren Ziel der Wurm-Bekämpfung dient. II. Die Aktuelle Mission: Das Ultimatum der Spinnen Das Rudel ist mit einem Team von MHI-Jägern in der Kleinstadt unterwegs. Das anfängliche Ziel – die Jagd auf Vampire – hat sich als falsch herausgestellt. Der wahre Feind: Die Bedrohung geht von abtrünnigen Ananasi (Werspinnen) aus. Diese sogenannten "Ausreißer aus dem Netz" bilden eine seltene Aussteiger-Gruppierung, die die "offiziellen" Ananasi als Bedrohung ihrer Nation ansehen. Ananasi-Politik: Das Ananasi-Volk, die Letzten Weber, ist intern gespalten: Die Fraktion, die Isolation wünscht, ist aktuell noch stärker als die, die eine Expansion anstrebt. Das Ultimatum: Das Rudel traf sich mit der Ananasi-Kontaktperson Jessica Weaver, die das Problem der Abtrünnigen auf den Tisch brachte. Sie stellte ein eiskaltes Ultimatum: Die SC haben sieben Tage Zeit, um die Abtrünnigen zu stoppen. Schlagen sie fehl, drohen die offiziellen Ananasi mit der Vernichtung der gesamten Stadt als "radikale Lösung" ihres Problems. III. Gefahren und Taktiken
- Zusammenarbeit: Um die MHI-Jäger handlungsfähig zu halten (da sie nicht wie Garou regenerieren), gaben die SC Proben eines speziellen Ananasi-Gegengifts zur Analyse an MHI weiter.
- Kampftaktiken: Die SC wissen nun, dass Feuer gegen Spinnen und ihre netzbasierten Reisewege am effektivsten ist und dass Angriffe auf die Gliedmaßen verwundbar sind. Normales Apotheken-Gegengift hilft meistens gegen das Spinnengift, was die Jäger einem ständigen Risiko aussetzt. IV. Aktuelle Erkenntnisse und Bedrohungen Das Rudel

untersuchte drei mögliche Orte der Abtrünnigen:

- Das alte Waisenhaus 'St. Judes': Abgesehen von einer unheimlichen Stimmung, gruseligen Kinderzeichnungen (mit Spinnen und Netzen) und dem Hinweis auf ein zu suchendes Graffiti gab es keine klaren Beweise.
- Das stillgelegte Wasserwerk: Noch nicht untersucht.
- Die alte St.-Agnes-Kirche: Dieser Ort steht unter massiver Überwachung (viele Kameras). Die SC wurden von einem unbekannten Mann konfrontiert und offen abgewiesen, was sie zum Rückzug zwang. Kritischer Zwischenfall: SC Ally versuchte bei der Kirche, die Überwachung zu umgehen. Doch ihr gescheiterter Hacking-Versuch wurde von den Letzten Webern ausgenutzt, um Zugriff auf ihren PC zu erlangen. Die SC sind nicht nur auf der Jagd, sie werden selbst ausspioniert und sind bereits Opfer von Gegenangriffen geworden.

Revision #1

Created 2026-03-02 20:43:19 UTC by Lester

Updated 2026-03-02 20:43:19 UTC by Lester