Ein Plothook für Werwewolf: The Apocalypse

Get'em – Trading Cards des Wyrm

Das Spielerrudel wird nach Vancouver geleitet und soll dort nach dem Rechten sehen, da ein Caern nicht mehr auf Rufe antwortet. Was sie dort vorfinden, stürzt sie in den Kampf zweier verfeindeter Werwolf-Gruppierungen, an denen ein Trading Card Spiel nicht ganz unschuldig ist. Die Wahrheit ist aber, wie immer, viel komplexer

Der Anfang

Es ist wichtig, dass die Garou nicht aus Vancouver kommen. Wir haben für unseren Startpunkt den von den Bone Gnawern beanspruchten Caern der niemals endenden Beute in New York City gewählt. Dieser Caern verbirgt sich im Central Park und ist allen Stämmen offen.

Schön ist es, wenn die jungen Werwölfe zu einem neuen Rudel geformt werden. Großmütterchen Emma, die Älteste des Caerns, eine weise Theurgin, bringt die jungen Wölfe zusammen und bittet sie, an einem befreundeten Caern nach dem Rechten zu sehen. Sie habe von Ihrem Freund White Paw, einem Philodox der Wendigo, lange nichts mehr gehört und sei in Sorge. Der Caern ist in Vancouver.

Da der Caern bei Vancouver nicht auf Rufe antwortet, öffnet man eine Mondbrücke auf eine heilige Lichtung in den Wäldern des Umlandes. Die Gefährten reisen los und kommen an dieser Lichtung an, möglicherweise werden sie in der Umbra von Bane Spirits angegriffen, wenn der Runde langweilig sein sollte.

Auf der Reise zu dem eigentlichen Ziel bricht plötzlich ein schwer verletzter und offenbar wahnsinniger Silver Fang durch das Unterholz. Er greift die Spielercharaktere wie von Sinnen an und ist nicht mehr Herr seiner selbst. Können Sie ihn bändigen und ist ein Theurge anwesend, könnten sie herausfinden, dass der Werwolf von der schweren Vergiftung eines Bane Spirits betroffen ist. Auch wenn sie den Makel entfernen, wird er sterben. Dieses lineare Fragment kann genutzt werden, um die Verzweiflung und den Wahnsinn in dem Werwolf zu betonen. Es ist wichtig, dass er stirbt, um die Spielercharaktere direkt emotional in das Geschehen eintauchen zu lassen. Sollten die SCs es mit einer rituellen Reinigung versuchen, entfernen sie zwar die Plage, aber nicht die inneren Blutungen der Vergiftung. Immer wieder ruft er "Get'em, Get'em". Lediglich seinen Namen können sie erfahren, bevor er stirbt: Walks-with-Pride.

Rituell würde verlangt werden, dass der Körper verbrannt wird. Er verwandelt sich übrigens in einen jungen muskulösen Mann nach dem Tod. Sollten die Charaktere auf die Idee kommen, die Leiche mitzunehmen zum Caern, kann er dort nicht wiederbelebt werden. Aber die Theurgin Windchaser kann mehr über die Vergiftung herausfinden. Offenbar hat ein Geist des Wyrm versucht, den Körper von innen heraus zu zerfetzen, scheiterte aber an der Widerstandskraft des Werwolfes und vergiftete ihn darauf hin. Haben die SCs den Körper nicht gereinigt, ist die Kreatur noch in ihm und muss in einem Ritus entfernt, sogar ggf. bekämpft

Auf dem weiteren Weg zum stillen Caern werden sie wieder von zwei Werwölfen mit Speeren aufgehalten. Diese führen sie zu einem kleineren Caern, der unterirdisch ist. Hier lernen sie den Anführer einer Splittergruppe kennen. Es handelt sich um einen Wendigo Ahroun namens Fangs-First. Er wird unterstützt von seiner Gefährtin Windchaser, einer Wendigo Theurgin. Hier kann man erfahren, dass der Caern von einem neuen Rudel angeführt wird, das vor einigen Wochen in die Stadt kam. Das neue Rudel selbst wird angeführt von einem Red Talon namens Hatebreed. Dieser hat den ehemaligen Anführer White Paw um die Herrschaft herausgefordert und im Rahmen eines Duells entgegen aller Gesetze in Friedenszeiten getötet. Daraufhin entbrannten Kämpfe und die Bewohner des Caern entzweiten sich in zwei Fraktionen. Fangs-First ist mit den Getreuen von White Paw in den kleinen unbekannteren Caern gegangen und plant eine Rückeroberung.



Ein Abenteuer des Webzines teilzeithelden.de, dem Magazin für Rollenspiel, LARP und Phantastik.

Autor: Roger Lewin

Beitragende: Andreas Verchin, Anton Kurenbach

Das Abenteuer ist nur in Grundzügen umrissen, ihr habt also viel Platz, euch auszutoben. Wir beleuchten hier nur Schlüsselszenen. Um das Setting zum Leben zu erwecken, bedarf es eines gewissen Maßes an Eigenleistung.

Dramatischer Aufbau

Sollten die Spieler auf die Idee kommen, selbst die Stadt erkunden zu wollen und vielleicht Kontakt zum anderen Caern aufzubauen (auch wenn Fangs-First ihnen davon abraten wird), muss es zu einer der beiden folgenden Szenen kommen: An einer Bushaltestelle oder vor einer Schule (etc.) hocken mehrere Kinder zusammen und spielen mit Sammelkarten. Sie tauschen auch und wenn die SCs in Hörreichweite sind, kann eines der Kinder sagen "Gib Du mir einen Captain Slivers, dann geb' ich Dir zwei meiner Bronze Paws-Werwölfe!"

Bereisen die Charaktere im Dunklen die Stadt, kann es zur allgemeinen Erheiterung Zusammentreffen mit Vampiren geben, wichtiger ist jedoch folgender Sachverhalt: Besorgte Eltern protestieren auch noch abends vor dem Rathaus und der weiter unten genannten Shoppingmall. Auf Schildern liest man Sprüche wie "Stoppt die Sucht unserer Kinder" und "Verkaufskontrollen in Spielwarenläden", aber auch "Get'em ist Schmerz!".

Befragen die SCs die Protestierenden, finden sie heraus, dass seit einiger Zeit ein neues Sammelkartenspiel in der Stadt als Pilot getestet wird und die Kinder wie wahnsinnig nach den Karten sind. Sie geben all ihr Geld für die sogenannten Booster aus (Päckchen à 15 Karten), manche stehlen sogar. Die Protestaktion wurde organisiert von der hiesigen römisch-katholischen Kirche und wird von einigen Politikerfrauen unterstützt.

Das alleine sollte für Aufmerksamkeit sorgen. Forschen die SCs nach, um was für Karten es sich da handelt, finden Sie heraus, dass es die Sammelkarten überall in Vancouver zu kaufen gibt. In jeder 1000sten Packung befindet sich eine goldene Karte (ultra mythic foiled rare), die man einschicken kann zusammen mit einem auszufüllenden Infobogen. Diesen bekommt man auf der Website des Spiels. Der Name des Spiels ist "Get'em"

Unter allen Einsendungen der goldenen Karten werden dann Gewinner gezogen, die in das Captain Slivers Primal Defense Summer Camp für zwei Wochen reisen und dort Spiel, Spaß & Abenteuer mit anderen Spielern genießen dürfen. Dementsprechend hoch ist der Absatz der Karten. Möglicherweise äußert sich der eine oder andere Erwachsene etwas besorgt über die Spielsucht der Kinder. Aber "Wenn ich meinen Kleinen dann strahlen sehe, wenn er einen Booster aufmacht, dann ist alles gut!"

Sollte ein SC auf die Idee kommen, die Booster wissenschaftlich, z.B. chemisch, untersuchen zu lassen, werden keine besonderen Hinweise auf seltsame Inhaltsstoffe vorkommen. Eine Betrachtung der meisten Karten auf spirituelle Art offenbart auch nichts Besonderes. Lediglich sogenannte "Rare"-Cards, also sehr seltene Karten, haben einen leichten Widerhall der Energie eines Geistes. Es ist also etwas an den Karten und dem suchtähnlichen Verhalten der Kinder dran.

Weitere Nachforschungen ergeben, dass in einer großen Shopping Mall im Stadtzentrum in der nächsten Woche die Präsentation der neuen Edition Shadow of the Dark Wolf ansteht und dort auch die Gewinner der Goldkarten-Verlosung gekürt werden und direkt im Anschluss in das Summer Camp fahren.

Der Caern selbst, dessen Lage wohl bekannt ist, empfängt die Gäste aus New York mit Offenheit und Höflichkeit. Ungefähr 15 Werwölfe und das Doppelte an Kinfolk sind anwesend und gehen ihren Aufgaben nach. Hatebreed und sein Rudel sind nicht anwesend, angeblich sind sie auf der Jagd. Wenn nach dem Duell befragt, werden einige sich derart äußern, dass es an der Zeit war, dass White Paw abgetreten ist. Dass er dabei starb, ist nicht schön, aber es herrscht Krieg. Friedenszeiten gibt es nicht mehr. Die am Caern verbliebenen Werwölfe sind allesamt



Versucht ein Theurge der SCs den Hütergeist des Caerns zu wecken und zu befragen, wird er feststellen, dass dieser nicht antwortet. Auf einen sehr guten Wurf kann der Eindruck entstehen, dass er tiefer schläft als normal, vielleicht gar verletzt oder beeinflusst ist.

Sollte es aus irgendwelchen Gründen sehr gute Beziehungen zu einzelnen Werwölfen hier geben, können die Charaktere noch ein Stückchen mehr erfahren. Ein Beobachter weiß zu berichten, dass **Hatebreed** mit einem **Grand Claive** gekämpft hat. Das ist zum einen sehr untypisch für einen **Red Talon**, zum anderen schien er wie in Kampftrance zu sein. Auch das ist ungewöhnlich für die doch sehr von Instinkten gesteuerten **Red Talons**.

Walks-with-Pride

Am Caern im Wald können die Spielercharaktere von Fangs-First erfahren, dass sich dieser heftige Selbstvorwürfe macht. Offenbar wollte **Walks-with-Pride** dringend mit ihm vor ein paar Tagen reden, aber durch die Verwerfungen mit dem Hauptcaern kam der **Wendigo** nicht dazu. Er weiß nur, dass Walks-with-Pride mit seinem Rudel vor zwei Tagen (vor dem Zusammentreffen im Wald) aufgebrochen ist mit den Worten "Dann machen wir es eben alleine!" und seitdem vermisst ist. Offenbar war der **Silver Fang** etwas Wichtigem auf der Spur.

Die Präsentation

Sicher werden die Charaktere der Show beiwohnen wollen, die in einem großen Spielwarengeschäft stattfindet. Eins sei gesagt – es sind eine Menge Fomori anwesend. Meist handelt es sich nicht um die körperlich mutierte Version, sondern um jene, deren Geist verändert wurde: Verführer. Dennoch ist auch körperlich mutierte Sicherheit anwesend. Diese aber versteckt in einem Bus hinter der Mall, bereit zum Einsatz, sofern es dazu kommen sollte.

Schaffen es die Charaktere sich einzuschleichen in der mundanen Welt, werden sie schnell feststellen, dass die gezeigten Goldkarten der Gewinner alle mit einem Bane Spirit infiziert sind. Das lässt nur einen Schluss zu – das Summer Camp ist in Wahrheit eine Fomori-Brutstätte, in der bereits Kinder vorbereitet werden. Für einen direkten gestaltwandelten Angriff sind sehr viele Menschen anwesend, das ruft auch sofort sämtliche Fomori auf den Plan. Sollte es wirklich dazu kommen, steht den Charakteren ein harter Kampf bevor. Flüchten sie in die Umbra (oder versuchen sie so hereinzukommen), wird ihnen direkt die gesamte Misere offenbar. In das Gebäude der Mall verwachsen ist eine gigantische Kreatur aus pulsierendem schwärzlichem Fleisch, ein Greater Bane Spirit.

Diese Kreatur ist alleine von den Charakteren noch nicht besiegbar (s.u zu einer möglichen Lösung). Reisen die Garou des kleineren Caerns in die Stadt, wird es zu kämpferischen Auseinandersetzungen mit denen des Hauptcaerns kommen. Also geht das auch nicht.

Rückkehr und Bericht

Zurück am Caern von Fangs-First werden die SCs viele Verletzte vorfinden. Hatebreed hat mit einigen anderen Wölfen den Caern angegriffen. Stehen Eure Spieler auf viel Action, besteht hier nochmal die Chance für Gefechte. Hatebreed ist ein sehr erfahrener Red Talon (Rang 4), der mit aufmüpfigen Charakteren kurzen Prozess machen wird, wenn sie sich ihm in den Weg stellen.

Werden die SCs nicht an dem Kampf teilnehmen oder kommen sie zu spät, können sie dabei helfen, die Verletzten zu versorgen und die Toten zu begraben. Berichten sie von dem, was sie gelernt haben, kommt es zu Wutausbrüchen und atemloser Stille.

Wie konnte es sein, dass sich das Wyrm so tief in die Stadt eingräbt, ohne, dass die Garou etwas merken? Doch nur wegen der Spaltung des Hauptcaerns durch das Auftauchen von **Hatebreed**. Gibt es da etwa einen Zusammenhang?

Auflösung und mögliche Wege

Ab hier seid ihr selbst gefordert. Das Setting liegt vor Euch ausgebreitet, nun ist es an der Zeit, die eigene Geschichte weiter zu schreiben. Um Euch nicht ganz alleine zu lassen, löse ich hier meine Variante auf. Natürlich könnt ihr diese Informationen benutzen:

• Die Karten werden in Vancouver gedruckt. Die Kartenpresse ist selbst von einem Bane Spirit infiziert, der die goldenen Karten "befruchtet". Wenn die Charaktere die Druckerei zerstören wollen, werden sie hier neben guten zehn Fomori als Sicherheit noch weitere 10 normale Menschen treffen, die nur schwach vom Delirium betroffen sind. Die echte Herausforderung sind zwei Black Spiral Dancer, die jeder für sich etwas mächtiger als ein SC sein sollten. Ist diese Hürde genommen, kann der Brütergeist attackiert werden. Dieser ist nur sehr träge, ist er doch nicht mehr als eine gigantische Be-

fruchtungsmaschine. Übrigens – ganz außer Frage natürlich: Die Druckerei gehört einer Firma, die bei entsprechenden wirtschaftlichen Kenntnissen über 25 Ecken auf PENTEX zurückgeführt werden kann. In der Umbra finden sich auch die zerstückelten und wie Trophäen aufgespießten Reste von Walks-with-Prides Rudel.

- Es gibt eine Möglichkeit, das Duell, das nicht rechtmäßig endete und damit auch nicht endgültig bindend ist, zu wiederholen. Dafür bedarf es eines Herausforderers. Fangs-First ist daran sehr interessiert. Damit nicht wieder das Gleiche passiert, muss das Duell unter einem großen Ritus vollführt werden. Möglicherweise braucht es zum Erzwingen der Gesetze, die Hatebreed offenbar nicht ehrt, ein Artefakt der Garou. In den Legenden der Wölfe (die die SL anfangs einbringen kann, vielleicht gar schon in NYC) wird von einem Silver Fang Galliard gesprochen, dessen Flöte alle Gesetze erzwang und jeden bedingungslos an deren Einhaltung band, der sie hörte. Dabei gibt es nur ein Problem. Dieser Galliard lebte vor vielen Jahrhunderten. Möglicherweise aber ist er noch im Reich der Legenden, einer umbralen Paralleldimension, zu finden und hat seine Flöte noch. Das führt das Abenteuer auf eine gänzlich neue epische Ebene. Ist das nicht gewünscht, reicht ein großer Ritus, dessen Geheimnis erst einem Geist in der Umbra entrissen werden muss.
- Es gibt tatsächlich einen Zusammenhang zwischen dem Rudel von Hatebreed und dem Kartenspiel. Allerdings keinen direkten. Die Grand Claive, die er führt, ist von einem korrupten Kriegsgeist besetzt. Dieser dient noch nicht dem Wyrm, aber ist von Hass und Wut derart zerfressen, dass er den Träger der Waffe kontrolliert. Die Waffe wurde über Umwege an den Werwolf von Wyrmagenten zugespielt, in dem Wissen, dass Hatebreed auf den Weg nach Vancouver war. Damit hat sich PENTEX erhofft, die Garou in interne Kriege zu verwickeln. Dieser Plan ging auf. Das Geheimnis der Waffe kann über andere Geister oder Theurgen herausgefunden werden. Entbunden werden kann der Geist durch Zerstörung der Waffe (was schwierig ist) oder wiederum durch einen Ritus. In beiden Fällen wird der Geist frei und greift das Erstbeste an, was er vorfindet. Eine neue Hülle sucht er nicht. Er will frei oder vernichtet sein. Hatebreed wird dann wie aus einer Trance fallen, sein Verbrechen erkennen, sich unterwerfen gegenüber Fangs-First und versprechen, White Paws Überreste in die Umbra in das Heimatreich der Wendigo zu tragen. Ebenfalls erwacht der Wächtergeist wieder.
- Der Wächtergeist des Caern schläft bislang, weil der korrupte Geist des Claive ihn dazu gebracht hat, vielleicht sogar verletzt. Der Wächtergeist hätte sofort die Andersartigkeit des Waffengeistes gespürt.
- Wenn Eure Spieler/innen immer noch nicht genug haben und nach mehr Blut dürsten, gibt es immer noch das Summer Camp, was gerade angefangen hat. Dort finden sich neben noch gänzlich uninfizierten Kindern einige wenige Sicherheitskräfte. Es warten aber noch drei Black Spiral Dancer in der Umbra, die sich nicht scheuen werden, Gaia-Garou direkt zu attackieren.
- Und dann gibt es noch den großen Bane Spirit auf der Mall dieser ist aber nun mit vereinten Kräften beider Caerns und der SCs gut zu besiegen. Die SCs könnten dabei den Todesschlag ausführen und sollten nicht nur Statisten sein. Möglicherweise wird Hatebreed hier Reinigung suchen und sich opfern wollen – mögen Eure Spieler pathetische Szenen, habt ihr hier alle Mittel dazu. Vielleicht finden ideenreiche Spieler sogar eine Möglichkeit, den korrupten Kriegsgeist aus der Grand Claive auf den Bane Spirit zu hetzen?