

Missionsdossier:

ALBERTA BLOWFISH

Cineastische Spionageaction in Turbo-FATE für
drei bis fünf Spieler von Azareon29

Als Rechtsextreme eine
Atombombe in ihre Gewalt
bringen, entsendet die CIA
ein Team junger Agenten,
um die Extremisten
aufzuhalten. Können sie,
trotz Verrat aus den
eigenen Reihen,
erfolgreich sein?



"Weißt du, was 'ne Befehlskette ist? 'ne Kette, mit
der ich dich verprügel, damit du checkst, wer das
rattige Kommando hier hat."

DISCLAIMER: Dieses Abenteuer ist Fiktion. Ähnlichkeiten mit lebenden Personen und Orten sind rein zufällig. Die im Text ausgedrückten Meinungen entsprechen nicht der des Autoren.

This work is based on Fate Core System and Fate Accelerated Edition, German Version Turbo Fate (found at <http://www.faterpg.com/> or <http://www.faterpg.de> for the german translation), products of Evil Hat Productions, LLC, developed, authored, and edited by Leonard Balsera, Brian Engard, Jeremy Keller, Ryan Macklin, Mike Olson, Clark Valentine, Amanda Valentine, Fred Hicks, and Rob Donoghue, and licensed for our use under the Creative Commons Attribution 3.0 Unported license (<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>). © Uhrwerk Verlag 2015 Authorized translation of the english edition © 2015 Evil Hat. This translation is published and sold by permission of Evil Hat, the owner of all rights to publish and sell the game.

This work is based on the Fate System Toolkit (found at <http://www.faterpg.com/>), a product of Evil Hat Productions, LLC, developed, authored, and edited by Robert Donoghue, Brian Engard, Brennan Taylor, Mike Olson, Mark Diaz Truman, Fred Hicks, and Matthew Gandy, and licensed for our use under the Creative Commons Attribution 3.0 Unported license (<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>).

Großes und herzliches Dankeschön an **Veantur**, **Rekandar**, **SnowLily** und **Skalfloc**

Handlung:

Die Spieler verkörpern junge CIA-Agenten, die auf einen Notfalleinsatz geschickt werden. Rechtsextreme in Alberta wollen eine Kofferatombombe in ihre Gewalt bringen. Die SCs sollen unerkannt über die kanadische Grenze gehen und die extremistische Gruppe unterwandern. Begleitet werden sie dabei von zwei noch verfügbaren Agenten, von denen einer das Kommando übernimmt.

Was die Spieler nicht wissen: die Bombe ist bereits in der Hand der rechtsextremen Kanadier.

Kaum in Alberta, geht der Ärger erst richtig los.

Denn was die Spieler auch nicht wissen: der Agent, welcher den Einsatz leitet, wurde durch einen Doppelgänger ersetzt, der für die rechtsextreme Gruppe arbeitet. Dieser Doppelagent setzt nun alles daran, den Einsatz zu sabotieren oder zumindest die SCs an ihre Limits zu bringen, ohne dass es zu auffällig wirkt. Nach mehreren Widrigkeiten erreichen die SCs doch ihr Ziel. Im Versteck der Rechtsextremen kommt es zum Showdown, an dessen Ende die SCs hoffentlich mit letzter Kraft und in letzter Sekunde die Bombe entschärfen können.

Vorneweg: keiner der verwendeten Aspekte ist in Stein gemeißelt. Sie, werter SL, können und sollten die Aspekte anpassen, wenn es dem Spielfluss und -spaß dienlich ist.

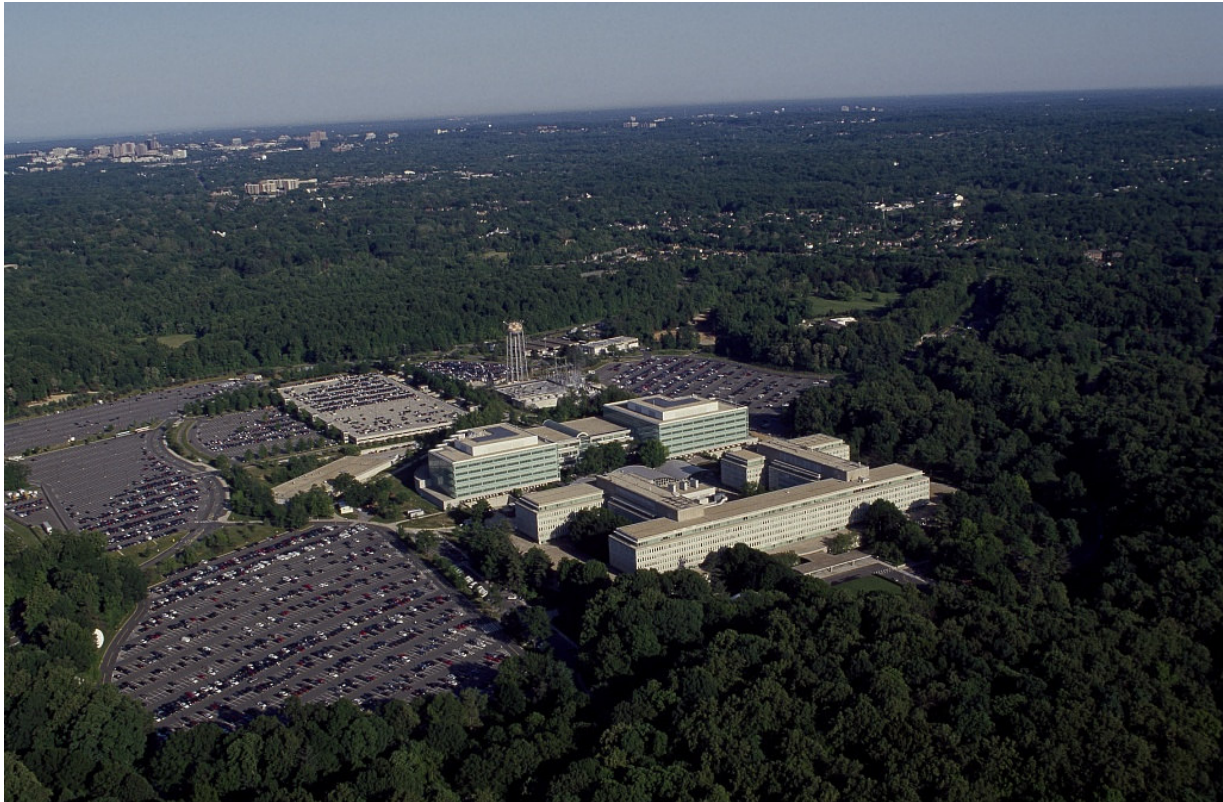
Denken Sie auch immer daran, werter SL, dass die Spieler nicht einfach einen Fatepunkt ausgeben können, nur weil sie gelangweilt sind. Die Aussage: „Ey, hier is’n Fatepunkt, SL, mach ma’ Action!“ sollte die Spieler nach Möglichkeit immer in den Hintern beißen.

Dieses Abenteuer kann als Oneshot gespielt werden, es eignet sich aber auch als Auftakt für eine längere Kampagne. Sie, werter Spielleiter, sollten sich das Abenteuer vorher durchlesen. Bei FATE ist es ganz besonders wichtig, dass Sie gut im Improvisieren sind. Lehnen Sie nichts, was die Spieler vorschlagen, ab, suchen Sie nach Möglichkeiten, wie Sie diese Vorschläge ins Unangenehme verdrehen können. Neben dem Grundregelwerk für TurboFATE sollten Sie sich auch noch mit dem FATE Sytem Toolkit und dem Kapitel ‚Crime World‘ aus „FATE - Worlds in Shadow“ vertraut machen. Letzteres ist kein Muss, versetzt einen aber in die richtige Stimmung für Spionage.

Allgemeine Aspekte:

Ein ungesעהener Krieg; Die Welt blickt in den Abgrund und der Abgrund fragt: „Ey, was guckst du!“; Jeder lügt; Weißt du, was 'ne Befehlskette ist? 'ne Kette, mit der ich dich verprügel, damit du checkst, wer das rattige Kommando hier hat;

Teil 1



Langley, CIA-Hauptquartier

Aspekte: „The Work of a Nation. The Center of Intelligence.“; Der Papierkrieg, um alle Papierkriege zu beenden;

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Es ist sehr ruhig, als ihr an diesem Morgen euren Dienst in Langley antretet. Die klimatisierten Innenräume der CIA-Zentrale sind größtenteils noch leer, die Trolle der Nachtschicht schleichen sich gerade nach Hause. Neben der Bürokabine von [Agent] ersetzt der Hausmeister gerade eine flackernde Neonröhre. Ist es wirklich schon zwei Wochen her, seit ihr auf der Farm¹ durch den Schlamm gerobbt seit oder Lektionen über MICE² gehört habt?

1 https://en.wikipedia.org/wiki/Camp_Peary, auch inoffiziell ‚Die Farm‘ genannt, das Trainingsgelände der CIA

2 MICE: Money, Ideology, Coercion, Ego – zu deutsch, Geld, Ideologie, Erpressung, Ego; die vier grundlegenden Ansatzpunkte und Gründe, aus denen Menschen zu Spionen werden.
https://en.wikipedia.org/wiki/Motives_for_spying

Schweren Herzens wendet ihr euch den Anliegen zu, die sich in der Nacht angesammelt haben. Der übliche Unsinn. Ace Two in Dubai bittet um Erhöhung seines Budgets, denn er hat angeblich einen gierigen Schreibtischtäter am Konsulat aufgetan, der über Zugang zu iranischen Atomprogrammen verfügen soll. Eine Beschwerde vom Außenposten in Turku: das Abhörequipment wurde schon wieder von den Russen beschädigt. Und so weiter und so fort.

Mechanisch stempelt ihr die Papiere als 'Genehmigt' und reicht sie an den nächsthöheren Gehaltsgrad weiter. Gerade habt ihr es geschafft, euch in Trance zu versetzen, um durch einen weiteren Tag zu kommen, da sollt Ihr Euch so schnell wie möglich im Büro von Direktor Strahofski einfinden. Mehr wird euch nicht gesagt und ihr könnt nicht umhin, einen kleinen Klumpen an Angst zu verspüren."

SL-Informationen

Bevor die SCs zu Direktor Strahofski vorgelassen werden, warten sie im Vorzimmer, was der perfekte Moment ist, um sich miteinander bekannt zu machen. Der Eingangstext impliziert zwar, dass die SCs sich durch die Grundausbildung schon kennen, aber das ist nicht der Fall. Tatsächlich treffen sie sich heute zum ersten Mal. In den letzten zwei Wochen hat man sich vielleicht mal hier oder da auf dem Gang oder der Toilette oder in der Kantine gesehen, aber kaum mehr als zwei Worte miteinander gewechselt.

Wenn Sie, werter SL, das Gefühl haben, die Spieler haben alles gesagt oder treten nach Beschreibung ihres Charakters auf der Stelle, wird es Zeit, sie zum Direktor zu bringen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Ihr habt Direktor Strahofski zum ersten Mal vor zwei Wochen erlebt, als er euch im Rahmen einer kleinen Ansprache in Langley willkommen heißen hat. Seither scheint er kaum geschlafen zu haben, seine Krawatte sitzt schief, sein Hemd und Sakko sind zerknittert und er hat dunkle Ringe unter den Augen. Die zu drei Vierteln geleerte Flasche Jack Daniels auf seinem Schreibtisch ist auch nicht vertrauenerweckend.

Außer Strahofski sind noch zwei weitere Leute anwesend, beide in die üblichen Hosenanzüge der CIA gekleidet. Auf den ersten Blick scheinen sie etwa fünf Jahre älter zu sein als ihr. Ein drahtiger Bursche mit braunen Haaren und der Kassengestellbrille des US-Militärs, sowie eine frostig dreinblickende Blondine, die ständig mit den Fingern der rechten Hand auf ihrem linken Oberarm trommelt.

[Sollte einer der SCs den Versuch machen, sich den Leuten vorzustellen, wird Strahofski ihn unverblümt anschnauzen, er oder sie solle sich hinsetzen, die Futterluke zu- und die Lauscher aufsperrn. In genau diesen Worten]

Strahofski bedeutet euch mit einer Handbewegung, Platz zu nehmen.

„Wir stecken in Schwierigkeiten“, sagt er ohne Umschweife. „Vor einigen Tagen wechselte auf einem Schwarzmarktbasar in Johannesburg eine Kofferatombombe den Besitzer. Es handelt sich um eine TSR-80 aus Sowjetzeiten, eine von der echt fiesen Sorte. Der neue Besitzer heißt Eric Bouchard. Und als die Nachricht bei uns eintraf, schrillten sämtliche Alarmglocken los.

Bouchard ist der Anführer der Alberta Vanguard, eine rechtsextreme

Vereinigung von von knapp zwei Dutzend Kriminellen und Unruhestiftern, auf deren Konto einige Banküberfälle, Ladendiebstähle und Brandstiftungen gehen. An sich kleine Fische. Seit einem Jahr sind sie auch im Badesalz-Geschäft, mit mäßigem Erfolg. Oder das dachten wir zumindest, bis jetzt. Denn sie haben sich ja diese Kofferatombombe leisten können. Seit diesem Zeitpunkt laufen wir intern auf Defcon 1. Sämtliche verfügbaren Agenten sind im Einsatz, rund um den Globus, um zu verhindern, dass Bouchard die Bombe nach Kanada bringen kann. Was hat das mit euch zu tun? Ich habe in meiner Dienstzeit eins gelernt: verlasse dich niemals nur auf einen Straight Flush, sondern habe immer zusätzliche Asse im Ärmel. Auf dem Landefeld steht ein Sikorsky. Der wird euch, nachdem ihr ein Basis-Einsatzkit erhalten habt, nach Montana bringen. Von dort aus geht ihr über die Grenze nach Alberta, findet und unterwandert diese Hundesöhne und sorgt dafür, dass die Kofferatombombe nicht mehr wert ist, als ein Haufen Altmetall!" Strahofski deutet auf das Kassengestell, welches nervös die Hand zum Gruß hebt. „Agent Lee Cullen ist unser bester Mann, was diese Sorte MWDs angeht. Wenn ihr ihn zu der Bombe bringt, dann wird er sie entschärfen.“ Dann deutet er auf die Frau, die euch kurz und knapp zunickt. „Agent Lillian Holunder ist unsere erfahrenste Agentin, die sich gerade nicht im Einsatz befindet. Ihr obliegt die Einsatzleitung auf dieser Mission. Noch irgendwelche Fragen?"

SL-Informationen

Hier ist eine Auswahl möglicher Fragen der SCs und Strahofskis Antworten darauf:

Warum wir? Wäre das nicht etwas für erfahrenere Agenten?

„Das wäre es. Aber ich habe keine erfahreneren Agenten zur Verfügung. Ihr seid das beste Blatt, das ich momentan spielen kann.“

Wie sieht es mit Ausrüstung aus?

„Ihr kriegt das Basis-Kit und hundertfünfzig kanadische Dollar. Für alles andere fehlen uns Budget und Zeit. Ist keine Dead Man's Hand, aber besser als nichts.“

Werden wir von der kanadischen Regierung unterstützt?

„Nein. Die kanadische Regierung weiß nichts davon und das soll auch so bleiben. Wir dürfen nicht zulassen, dass irgendwas davon an unsere Türschwelle getragen wird.“ [weiterhin wird Strahofski erklären, dass der Einsatz als Black Ops eingestuft ist und die Agenten auffordern, ihre Ausweise auszuhändigen. Falls etwas schiefgehen sollte, wird die CIA jegliche Verbindung zu den SCs dementieren]

Wieso hat die da [Agent Holunder] das Kommando?

„Agent Holunder hat schon einige Zeit als Liaison mit Kanada gearbeitet. Sie kennt sich mit den dortigen Gepflogenheiten aus und kann verhindern, dass Ihr zu sehr auffallt. Außerdem ist sie ranghöher. Der Begriff Befehlskette sollte Ihnen etwas sagen, Agent. Es ist die Kette, mit der Sie windelweich geprügelt werden, bis Sie verstehen, wer das verfluchte Kommando hat.“

Haben wir eine Lizenz zum Töten?

„Nur zum Zweck der Selbstverteidigung.“

Können wir der kanadischen Polizei einen heißen Tipp geben?

„Können wir nicht, denn dann riskieren wir, dass die Alberta Vanguard einfach in den Untergrund geht. Schlimmstenfalls werden sie dadurch noch vorgewarnt und stellen Gott weiß was an. Pokerface ist das operative Wort.“

Eine Kofferatombombe? Ist das nicht so ein billiger MacGuffin aus schlechten Filmen?

„Offiziell ja. In den 50er und 60er Jahren wurde daran geforscht und in den 70ern kam die Idee auf, dass sich diese Bomben gut für terroristische Plots eignen würden. Inoffiziell? Ja, wir haben diese Dinger hergestellt und damit trainiert, im Ernstfall Teams in Großstädte einzuschleusen. Ich bin nicht stolz darauf, aber es war eine andere Zeit. Wir wissen auch, dass die Sowjets diese Scheißdinger gebaut haben und mindestens 250 davon als ‚verloren‘ gelten.“³

Wo sollen wir suchen?

„Unseren Informationen zufolge ist ein großer Teil der Vanguard im Municipal District of Wainwright No. 61 basiert, nahe der Grenze zu Saskatchewan. Bouchard selbst scheint einige Adressen in Lethbridge zu haben. Suchen Sie dort, aber gehen Sie diskret vor.“

Was, wenn wir es nicht schaffen?

„Dann Gnade uns Gott.“

Natürlich, werter SL, ist es unmöglich vorauszusehen, welche Fragen die Spieler an den Direktor haben werden. Beachten Sie dabei immer diesen Grundtenor: „Nein, wir können keine Delta Force-Einheit nach Kanada entsenden. Nein, wir können die kanadische Regierung weder informieren noch um Hilfe bitten. Wir sind auf uns allein gestellt.“ Sollte der Fall auftreten, werter SL, dass die SCs versuchen, mit dem Direktor um irgendwelche Sonderbefugnisse oder ähnliches zu feilschen, klatschen Sie laut in die Hände und lassen Sie Strahofski sagen, es sei nun genug Zeit verschwendet, die Agenten sollen aufbrechen.

3 https://en.wikipedia.org/wiki/Suitcase_nuclear_device

WICHTIG: was zu diesem Zeitpunkt weder Strahofski, noch Cullen oder die SCs wissen, Agent Holunder ist nicht, wer sie zu sein vorgibt. Das wissen derzeit nur Sie, werter SL. Die echte Agent Lillian Holunder liegt seit fast zwei Monaten tot in einer Kühltruhe in der geheimen Basis der Alberta Vanguard. Bei der Frau in Strahofskis Büro handelt es sich um Cyrielle Bouchard, die zweieiige Zwillingschwester von Eric.

Wie hat sich das zugetragen? Die echte Holunder reiste vor zwei Monaten nach Kanada, um einige Akten auf den neusten Stand zu bringen und diverse Recherchen durchzuführen. Im Zuge dessen traf sie sich auch mit Cyrielle Bouchard und gab sich als Mitarbeiterin eines radikalen Blogs aus, um Cyrielle über die Alberta Vanguard auszufragen.

Cyrielle Bouchard ist eine eiskalte Psychopathin, die voll und ganz hinter ihrem Bruder und der Sache der Vanguard steht und auch vor Mord nicht zurückschreckt. Dies erfuhr die echte Lillian Holunder am eigenen Leib. Ihrem Bruder Eric fiel die überraschende Ähnlichkeit zwischen den beiden Frauen auf, was sie auszunutzen beschlossen. Cyrielle färbte ihre schwarzen Haare in Holunders Blond und infiltrierte die CIA. Dadurch war es ihr auch möglich, Eric auf die Kofferatombombe in Johannesburg aufmerksam zu machen. Leider konnte sie nicht verhindern, dass die CIA den Kauf bemerkte oder dass sie ausgerechnet dem Team zugeteilt wurde, welches nun die Bombe in letzter Instanz stoppen soll. Cyrielle, die im Folgetext weiterhin als Agent Holunder bezeichnet wird, beabsichtigt nun, diesen Einsatz so unauffällig und gründlich wie möglich zu sabotieren. Dabei möchte sie ihre Tarnung nicht gefährden, denn diese könnte sich auch in Zukunft als nützlich erweisen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Die Rotorblätter des Sikorsky drehen sich schon, als Ihr das zentrale Gebäude verlasst. Das Basis-Einsatzkit wiegt schwer auf euren Rücken. Strahofski begleitet euch bis zum Landefeld. Als der Helikopter sich erhebt und Langley unter euch schrumpft, entbietet der Direktor euch einen Salut.“

SL-Informationen:

Mit knapp 300 Stundenkilometern donnert der Sikorsky in Richtung Montana. Dennoch ist es immer noch ein zehnstündiger Flug. Zwischendurch gibt es eine kurze Pause zum Nachtanken. Agent Holunder wird auf der ganzen Reise über nur sehr kurze Antworten auf sachliche Fragen geben. Bei persönlichen Fragen oder gar Annäherungsversuchen wird sie sehr rabiat antworten.

Agent Cullen wird dagegen umso redseliger und nervöser. Es bereitet den SCs keine Probleme herauszufinden, dass Cullen kaum Feldeinsätze erlebt hat.

Wenn die SCs auf der Reise versuchen, Aspekte aufzudecken oder zu schaffen, so lassen Sie dies ruhig zu, werter SL. Versuchen Sie aber wenn möglich, dass diese Aspekte mehr Fragen als Antworten aufwerfen.

Bezüglich des Basis-Einsatzkits haben Sie mehrere Möglichkeiten, werter SL. Sie können es den SCs als einmaligen Stunt erlauben, um aus einer haarigen Situation zu kommen. Sie können es als Extra einbauen, dass den SCs einen +2 Bonus auf eine(!) ihrer Methoden gibt. Oder Sie machen aus dem Kit eine Entität mit eigenen Aspekten, welche die Spieler benutzen können, was natürlich Fatepunkte kostet.

**Basis-Einsatzkit: Thermoschlafsack mit Tarnmuster;
Multifunktionszange; Glock 19 mit einem Magazin; Signalpistole**

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Der Sikorsky setzt nach einer mehr oder minder bequemen Reise nicht auf, sondern schwebt in zwei Meter Höhe über dem Boden. Bevor der letzte von euch herausspringt, ruft diesem der Pilot noch zu: „Wir zählen alle auf euch!“ Dann erhebt er sich wieder und lässt euch inmitten der rauen, bewaldeten Berglandschaft zurück. Die Luft ist verdammt frisch und es wird langsam dunkel. „

SL-Informationen:

Sollte einer der SCs wildnisaffin sein, darf er ruhig hier die Führung übernehmen. Ansonsten nimmt Agent Holunder einen Kompass heraus und deutet in eine Richtung. „Da geht es lang!“

Teil Zwei



Alberta

Aspekte: Fortis et liber (das Motto des Staates); Molson Ice⁴, Ahornsirup und Eishockey; Wer seid ihr denn, eh?;

SL-Informationen:

Nun, werter SL, kommen wir zum offeneren Teil dieses Abenteuers. Anstelle hier einen genauen Handlungsverlauf vorzugeben, werden Sie nun einige Vignetten serviert bekommen, die Ihnen dazu dienen sollen, die SCs in Schwierigkeiten zu bringen. Wie die Fragen im ersten Teil werden diese Vignetten auch nicht alle Situationen abdecken, in welche die SCs geraten können. Sehen Sie diese Vignetten als Inspiration für weitere Ereignisse, die den SCs zustoßen können, werter SL.

Der Sikorsky hat die Agenten nahe der kanadischen Grenze abgesetzt. Tatsächlich müssen sie nur einige Meilen marschieren und befinden sich schon auf dem Gebiet des Waterton Lakes National Park und damit auf kanadischem Boden. Der nächstgelegene Ort, sofern man das so bezeichnen kann, ist das aus sechs Häusern bestehende Kaff namens Twin Butte (sprich „Bjuht“, wie die erste Silbe des Wortes ‚Beauty‘) Die nächstgrößere Stadt ist Lethbridge, die viertgrößte Stadt Albertas.

Spätestens ab hier ist Ihre Fähigkeit zur Improvisation gefragt, werter SL. Denn Agent Holunder wird keine Gelegenheit auslassen, die Mission zu sabotieren. So schickt sie zum Beispiel die Capoeirista los, um ein Fahrzeug zu organisieren, oder entsendet den Hacker, um Informationen in einem Nachtclub zu sammeln. Unmutsäußerungen der SCs wird sie dabei immer mit Verweis auf ihren höheren Rang abtun. Cullen schlägt sich dabei auf ihre Seite.

Seien Sie natürlich vorsichtig, werter SL. Treiben Sie die Spieler nicht zu sehr an ihre Grenzen, denn Frust zerstört den Spielspaß in elf von zehn Fällen.

⁴ Kanadische Biersorte

Bedenken Sie auch, dass es Holunder nicht darum geht, die SCs von vornherein scheitern zu lassen. Stattdessen geht es darum, dass die SCs zu unkonventionellen Herangehensweisen gezwungen sind, die Aufmerksamkeit erregen und den Verdacht ultimativ von Holunder ablenken sollen.

Denken Sie auch daran, dass Sie jederzeit die Dilemmas der SCs involvieren können und sollten. So könnte zum Beispiel der SC mit dem Dilemma „Autoritätsproblem“ auf die Idee kommen, dass er nicht einfach einen Wagen stiehlt, sondern sich die protzige Nobelkarosse krallt, die in der Einfahrt eines teuer aussehenden Hauses herumsteht. Oder gleich einen Polizeiwagen.

Wichtig ist, dass Sie, werter SL, immer die Erzähltechnik des ‚Außerdem‘ anwenden sollten. Ob die SCs erfolgreich sind oder nicht, ihre Taten haben immer Auswirkungen. „Okay, du hast es geschafft den Polizeiwagen kurzzuschließen, und außerdem gleichzeitig Martinshörner und Blinklichter ausgelöst. Die ganze Nachbarschaft wird auf dich aufmerksam und sieht Dir beim Wegfahren zu.“.

Vignette: Ein Fahrzeug beschaffen

Aspekte: ein einsames Auto; Niemand sieht mich, oder?

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Allem Anschein nach steht das Auto einsam und verlassen in der Auffahrt dieses verschneiten Hauses. Die Fenster sind geschlossen und die Straße ist auch beim dritten Mal in beide Richtungen leer.“

SL-Informationen:

Die Straße mag zwar leer sein, aber der versierte SL weiß, dass eine Rentnerin mit Fernglas hinter einem Vorhang lauert und jeden notiert, der ihr verdächtig erscheint. Sehr gut geeignet, um den SCs erste Misserfolge zu bescheren und ihnen ungewollte Aufmerksamkeit zukommen zu lassen.



Ein einsames Haus... ?

Vignette: Informationen in einem Stripclub sammeln

Aspekte: laute Musik, die einem die Ohren bluten lässt; Coole Drinks und heiße Mädels; das Testosteron klebt an den Wänden

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Der blaue Dunst quillt dir schon aus der Tür entgegen. Die Jukebox erzeugt ein Katzenkonzert, welches du mit etwas Überwindung und sehr viel *Forty Creek*⁵ als ‚Turbolover‘ von Judas Priest identifizierst. Eine ausgemergelte Frau, deren Kleidung nur aus strategisch aufgeklebtem, schwarzem Tape besteht, wiegt sich an und um die Stange, die die Welt bedeutet. Ein ölig aussehender Jüngling im Netzhemd starrt dich auffordernd von der anderen Seite der Bartheke an.“



Ein Stripclub...

SL-Informationen:

Dieser Stripclub liegt entweder in Lethbridge selbst, oder außerhalb nahe eines Truckstops. In dieser Bar kann sich tatsächlich ein Informant verbergen, oder es ist einfach nur eine Möglichkeit, um die SCs in Schwierigkeiten zu bringen. Der Hacker würde sich hier besonders gut eignen, gerade wegen dem Dilemma ‚Ich bin schnell gelangweilt‘. Kommt es zu Ärger bilden sich mindestens zwei Mobs, einer aus Barbesuchern und einer aus Stripperinnen. Der Barkeeper sucht das Weite.

5 Kanadische Whiskymarke

Vignette: Polizeikontrolle

Aspekte: Führerschein und Fahrzeugpapiere bitte(alternativ: Ihre Ausweise bitte);
Lethbridge Police Service: Wir sorgen für sichere Gemeinschaften; Bitte lächeln, Sie sind auf unserer Dashboard-Cam

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Ein Polizeiwagen nähert sich euch. Schon hat er angehalten und ein Polizist ist ausgestiegen. Sein Partner sitzt weiterhin im Wagen und beobachtet euch. Und da ist auch noch eine Dashboard-Cam auf euch gerichtet. Das läuft gar nicht gut.“

SL-Informationen:

Es ist Ihnen überlassen, werter SL, ob es sich hier um Zufall handelt, oder ob die falsche Holunder ihre Finger im Spiel hat. Je nachdem, wie sehr die SCs unter Druck stehen, sind die Polizisten entweder ein Zweier-Mob, oder benutzen die gleichen Werte wie Randy. Versuchen die SCs, die Kontrolle einfach über sich ergehen zu lassen, erinnern Sie sie daran, dass sie sich eigentlich bedeckt halten sollen.



Lethbridge Police Dept.

Vignette: Polizeirevier

Aspekte: Lethbridge Police Service: Wir sorgen für sichere Gemeinschaften; Bitte lächeln, Sie sind auf unserem CCTV;

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Das Polizeirevier von Lethbridge, welches in einer alten Feuerwache von 1917 residiert, ist sauberer, als du es erwartet hattest. Selbst die Leute, die in Handschellen auf ihre Bearbeitung warten, verhalten sich ausnehmend höflich.“

SL-Informationen:

Die SCs werden wahrscheinlich versuchen, Informationen über die Alberta Vanguard von der Polizei zu erhalten. Je nachdem, wie gut oder schlecht sie sich bisher angestellt haben, sollten Sie, werter SL, den SCs hier einen kleinen Triumph gönnen. Natürlich dürfen Sie es nicht zu einfach machen, so kann der Hacker sich nicht einfach von außerhalb in die Computer einloggen, sondern muss schon ins Gebäude gehen. Natürlich ist das Polizeirevier auch die beste Möglichkeit, um den SCs ein All Points Bulletin anzuhängen.

Vignette: Ärger im Couche-Tard⁶

Aspekte: der kleine Nachbarschaftsladen an der Ecke; Finger weg von den Würstchen; der Teenager mit quietschender Stimme an der Kasse, der für die Sasketchewan Bloodz arbeitet

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Ausgerechnet jetzt müssen diese Crackheads hier Ärger machen. Du wolltest dem Teenie hinter der Kasse gerade das Kennwort für die Bloodz geben. Plötzlich hörst du das Klicken einer Schusswaffe, die auf dich gerichtet wird, von einem nervös aussehenden Spinner mit rattigen Haaren und tätowierten Armen. „Alter, mach keinen Scheiß, sonst knallts!“, fährt er dich an.“



Der Couche-Tard

SL-Informationen:

Falls die SCs denken, von der Unterwelt erhielte man bessere Infos über die Vanguard, ist das hier ihre Anlaufstelle. Die Crackheads sind ein einfacher Dreier-Mob. Sollte der SC das Ganze über sich ergehen lassen, zögern Sie nicht, werter SL, sein Dilemma zu involvieren. Sollte er sich dann immer noch weigern, entdeckt einer der Crackheads die Waffe des SCs und erschießt damit den Teenie an der Kasse. Der SC kriegt automatisch den Aspekt ‚Gesucht wegen Mordes... von Polizei und den Bloodz‘.



Randy Milholland

Vignette: Der seltsame Wachmann

Aspekte: Verdammt, wo kam der denn her?; Ist das eine Uzi, oder freut er sich, uns zu sehen?

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Die gedrungene Gestalt mit Glatze ist euch im ersten Moment gar nicht aufgefallen. Dann eröffnet er das Feuer.“

SL-Informationen:

Der seltsame Wachmann, mit Namen Randy Milholland, ist eine Option, um die SCs aus der Ruhe zu bringen, sollten sie die Dinge zu cool angehen, oder gerade mal nicht weiterwissen. Randy's Werte finden Sie unter NSCs.

⁶ Kanadischer Komfortladen a la Seven/Eleven

Vignette: Das Haus Bouchard

Aspekte: Haus nennt er das? Das ist ein Motel; unter einem Schwarzlicht sieht das hier aus wie ein Bild von Jackson Pollock;

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Der düstere Klotz scheint das Licht förmlich aufzusaugen. An diesem Ort gibt es nichts Gutes zu entdecken, hier steigt die Hoffnung ab, um Selbstmord zu begehen. An diesem Ort werden Filme produziert, bei denen sogar der Kameramann getestet wird.“



**Bouchards letzte
bekannte Adresse**

SL-Informationen:

Ist dies eine der ersten Anlaufstellen der SCs, dann erweist es sich als Sackgasse. Natürlich hat Bouchard hier gelebt, aber sie werden keine Hinweise auf seinen derzeitigen Aufenthaltsort finden. Ein umtriebiger SL kann natürlich hier schon einige dezente Hinweise auf die echte Identität von Agent Holunder streuen. Ist das einer der letzten Orte auf der Suche der SCs, dann finden sie hier den entscheidenden Hinweis auf die Ranch.

Die Reihenfolge der Vignetten ist nicht in Stein gemeißelt.

Mischen Sie diese Ereignisse nach Herzenslust durcheinander, werter SL. Dennoch hier ein *möglicher* Ablauf:

1. Die SCs requirieren ein Fahrzeug in Twin Butte und kriegen Ärger mit Randy
2. Sie geraten in eine Polizeikontrolle
3. Auf der Flucht landen sie im Stripclub und werden an die Bloodz verwiesen
4. Im Couche-Tard kommt es zum weiteren Schusswechsel
5. Die SCs erreichen die Ranch

Teil Drei

Hope Valley, irgendwo in der Wildnis Albertas

Aspekte: Mitten in der Pampa; Wölfe, Bären und was weiß ich noch alles; Täusche ich mich, oder ist es hier noch kälter?

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Trotz aller Widrigkeiten habt Ihr die Spur bis hierher verfolgt, eine einsame Ranch mit Scheune und Getreidesilo, irgendwo im Hope Valley. Alle Hinweise, die Ihr gefunden habt, deuten auf diesen Ort hin. Aus der Ferne beobachtet Ihr die Farm, während sich der lange Tag so langsam wieder seinem Ende nähert und die Schatten länger werden.“

SL-Informationen:

Idealerweise sollten die SCs zu diesem Zeitpunkt ein bis zwei Stressboxen gefüllt haben und eine Konsequenz mit sich herumtragen. Sollten Sie, werter SL, deutlich sadistischer veranlagt sein, dann können die SCs auch auf dem Zahnfleisch kriechen.

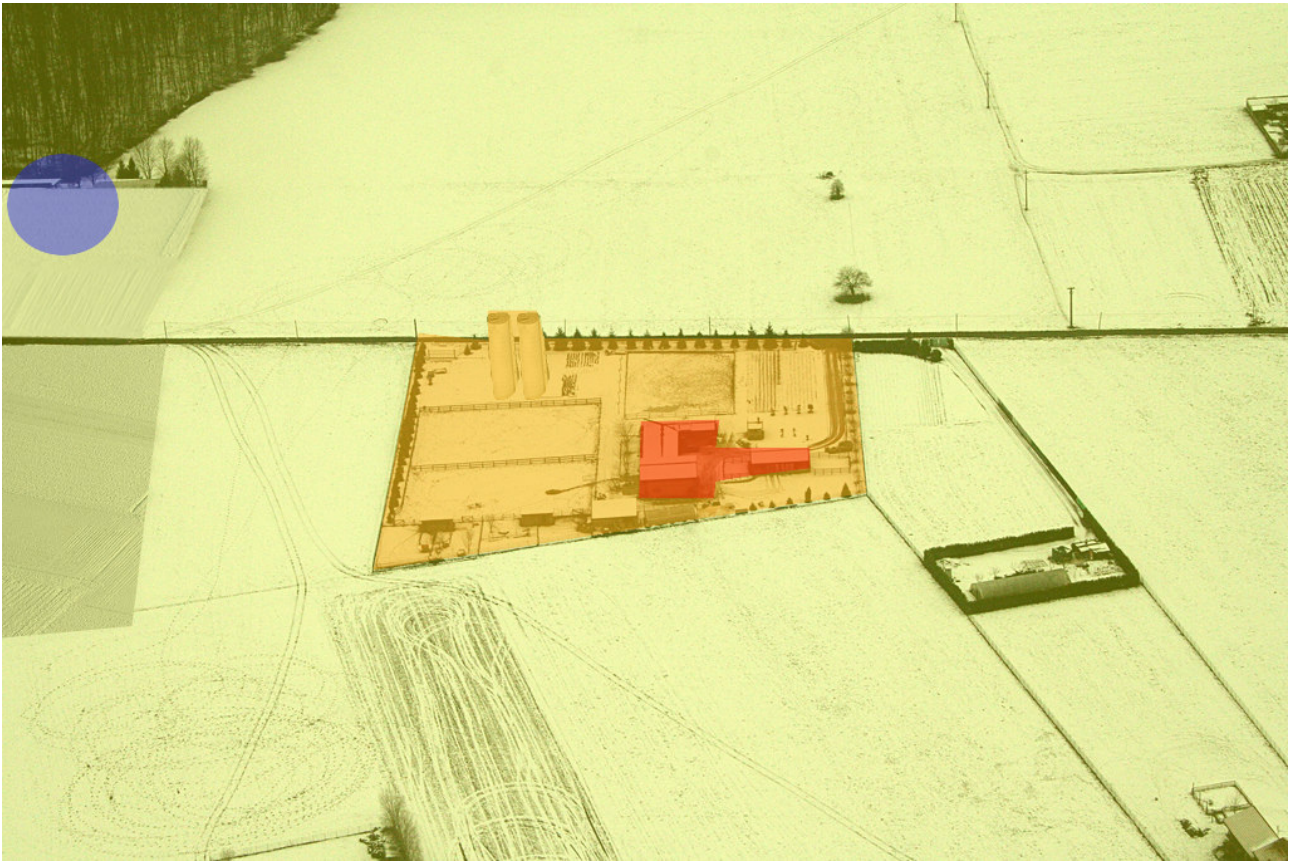
Die Umgebung besteht aus vier Zonen, mit den jeweiligen Gefahrenstufen⁷. Der Beobachtungsposten der SCs, die Wildnis auf dem Weg zur Farm, das Farmgelände an sich, sowie das Innere der Gebäude. Die einzelnen Zonenaspekte werden nochmal separat aufgelistet.

Trotz der Abgeschlossenheit verfügt die Farm über Strom, fließendes Wasser und Heizung. Durch eine Satellitenanlage ist sogar Highspeed-DSL möglich. In der Scheune befindet sich die Kühltruhe, in der die tote Lillian Holunder liegt.

Im Konflikt dauert der Wechsel von einer Zone in die nächste eine ganze Runde, mit einer Schwierigkeit von 2. Will der SC innerhalb einer Runde mehrere Zonen durchqueren, steigt die Schwierigkeit pro Zone um 2.

⁷ https://de.wikipedia.org/wiki/Ministerium_f%C3%BCr_Innere_Sicherheit_der_Vereinigten_Staaten#Warnstufen

Die Vanguard-Ranch



Zonenaspekte:

Der Beobachtungsposten: weitab vom Schuss; Schnee; Gefahrenstufe Blau;

Die Wildnis: Schnee, Schnee und noch mehr Schnee; war das gerade eine Pelzdecke oder ein Bär?; Gefahrenstufe Gelb

Das Ranchgelände: feindliche Patrouillen; jeder Schritt könnte eine Falle sein; Gefahrenstufe Orange

Die Ranchgebäude: im Zentrum des Feindes; Waffen und Pläne sind offengelegt; Gefahrenstufe Rot

Aus der Ferne scheint auf der Ranch nicht viel los zu sein, aber der Eindruck täuscht. Acht Mitglieder der Alberta Vanguard halten sich hier auf. Im Konflikt werden diese als zwei Vierer-Mobs angreifen. Weiterhin treibt sich ein Pitbull namens Meathook auf dem Gelände herum, der anscheinend regelmäßig Steroide verputzt.

Und noch schlimmer: Eric Bouchard ist ebenfalls hier. Dank seiner Schwester konnte er den CIA-Teams ohne größere Probleme ausweichen. Er trägt die TSR-80 ständig mit sich herum.

Die falsche Agent Holunder versucht natürlich weiterhin, die Mission zu sabotieren. Auf die Ranch zu fahren riskiert sie nicht, denn ein misstrauischer Agent ist genug, um ihr eine Kugel in den Kopf zu jagen. Sie wird versuchen, die SCs in ein Palaver über die richtige Vorgehensweise zu verwickeln, während einer von ihnen das Gelände erkunden soll. Doch eigentlich sucht sie nach einer Möglichkeit, Cullen auszuschalten. Je nachdem, wie sich die SCs verhalten, tötet die falsche Holunder Cullen oder verletzt ihn zumindest schwer genug, dass er für die Mission ausfällt.

Gelingt es den SCs Bouchard, die Mobs, den Pitbull und auch noch die falsche Holunder auszuschalten, bleibt immer noch die Bombe.
Diese zu entschärfen, besteht aus dem Überwinden von drei Hindernissen. Der Außenhülle, dem Timer und der Totmannschaltung.

Bouchard versucht, schwer verletzt auf einem Mini-Kopter zu entkommen. Sollten die SCs diese Konzession annehmen, dann beträgt die Schwierigkeit für die Hindernisse respektive 1, 3 und 5. Sollten die SCs es darauf anlegen, Eric Bouchard zu töten, steigen die Schwierigkeiten auf respektive 2, 4 und 6.

TRS-80

Außenhülle 1/2

Timer 3/4

Totmannschaltung 5/6

Und hier, werter SL, beginnt der Anfang vom Ende. Es ist schier unmöglich, vorauszusagen, wie die SCs nun vorgehen werden. Enttarnen sie die falsche Holunder? Laufen sie blindlings in ihr Verderben? Das können nur Sie entscheiden. Wie auch immer diese Geschichte ausgeht, stellen Sie sicher, dass jeder SC etwas dazu beiträgt.

Deswegen hier zum Abschluss noch drei Texte zum Vorlesen oder Nacherzählen, für drei möglichen Enden.

Die SCs versagen:

„Später Nachmittag in Langley. Direktor Strahofski steht am Fenster seines Büros und blickt auf den CIA-Komplex. Er hat die Arme hinter dem Rücken verschränkt. Im Hintergrund läuft auf seinem Computer ein Livestream: *„... ist es bis jetzt noch unmöglich zu sagen, was genau die Detonation im Hope Valley verursacht hat. Experten sprechen von einer nuklearen Explosion der Stufe 5, erste Messungen scheinen dies zu bestätigen. Erste bekannte Terrorgruppierungen haben das Ereignis bereits für sich in Anspruch genommen. Während derzeit die endgültigen Folgen noch nicht absehbar sind, sprechen erste Prognosen für eine völlige Unbewohnbarkeit von Alberta und der umliegenden Provinzen...“* Strahofski blickt nach oben. Schneeflocken beginnen zu fallen.“

Die SCs sind erfolgreich, aber haben eine Spur an Katastrophen hinterlassen:

„Direktor Strahofski massiert sich die Nasenwurzel und blinzelt mehrere Male. „Damit ich das richtig verstehe. Sie haben **[Hier natürlich die Katastrophen aus Ihrem Spiel einsetzen, werter SL]** Aber Sie haben auch die Kofferatombombe entschärft und unbrauchbar gemacht. Ich verbuche das mal als Gewinn. Und jetzt verlassen Sie mein Büro und verlieren Sie nie wieder ein Wort über diese Angelegenheit.“ Ehe Ihr Euch verseht, ist die Tür hinter euch zugefallen.“

Die SCs sind unglaublich erfolgreich:

„Direktor Strahofski schüttelt jedem von Euch fest die Hand.

„Außerordentlich. Wahrlich außerordentlich. Sie haben nicht nur Ihren Auftrag erfüllt, sondern sind weit über die reine Pflichterfüllung hinaus gegangen. Sie haben unser Land vor einer internationalen Blamage bewahrt. Sie haben unzähligen Menschen das Leben gerettet. Sie haben einen Verräter inmitten unserer Reihen enttarnt.

60 Millionen Menschen können ruhiger schlafen, weil sie dank Euch einen weiteren Tag erleben werden. Auch wenn die Welt nicht weiß, was Ihr für sie getan habt, ich weiß es umso besser. Aber genug der Worte, das muss gefeiert werden.“ Aus einem Schrank holt Strahofski eine Flasche sehr teuren Single Malt Scotch und genug Whiskygläser für Euch alle. Das purpurne Herz habt Ihr vielleicht nicht verliehen bekommen, aber dieses Lob gleich zwei Wochen nach Dienstantritt in der CIA zu erhalten, ist mindestens genauso gut.“

NSCs :

Auf Aspekte der NSCs wird verzichtet, um dem SL die größtmögliche Freiheit bei der weiteren Ausgestaltung zu lassen. Ebenso erhalten die NSCs keine vollständigen Methoden, stattdessen werden nach der Idee von Ryan Macklin die vier FATE-Aktionen (Aspekt erschaffen, Hindernis überwinden, Angreifen, Verteidigen) mit Werten versehen.⁸



Vernon Hughes Strahofski

Der Direktor der CIA benutzt gerne Pokerbegriffe, um sich auszudrücken. Hart aber fair beschreibt ihn am besten. Die meiste Zeit ist er sarkastisch, aber wenn ein Untergebener das überwinden kann und den Fall entsprechend vorträgt, stärkt er ihm bis zum bitteren Ende den Rücken.

Aspekt erschaffen: 3

Hindernis überwinden: 0

Angreifen: 1

Verteidigen: 2



Lee Cullen

Eigentlich nur ein ziviler Berater vom MIT, aber aus geheimdienstlichen Gründen bekam er die Rechte und Pflichten eines Agenten verliehen.

Aspekt erschaffen: 1

Hindernis überwinden: 2

Angreifen: 0

Verteidigen: 1



**Lillian Holunder
(a.k.a. Cyrielle Bouchard)**

Holunder wurde im Text zur Genüge beschrieben. Hier sei nochmal erwähnt, dass sie den Tick hat, immer mit ihren Fingern auf ihrem Arm zu trommeln.

Aspekt erschaffen: 1

Hindernis überwinden: 2

Angreifen: 3

Verteidigen: 0

⁸ <http://ryanmacklin.com/2016/01/rating-the-four-fate-actions-themselves/>



Eric Bouchard

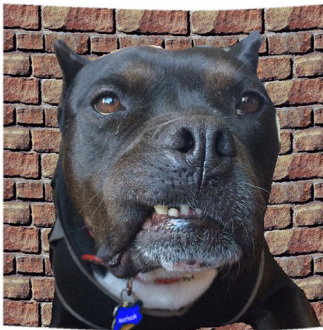
Eric wuchs mit seiner Schwester in ärmlichen Verhältnissen auf und beide wurden von ihren Eltern regelmäßig misshandelt. Mit 16 Jahren haben er und seine Schwester die Eltern aus dem Weg geräumt und schnell kriminelle Karriere gemacht. Von kleinen Überfällen auf Schnapsläden ging es hoch zur Gründung der Alberta Vanguard. Auch Eric hat diesen Tick, sich mit den Fingern auf den Arm zu trommeln.

Aspekt erschaffen: 1

Hindernis überwinden: 2

Angreifen: 3

Verteidigen: 2



Meathook

Ein Pitbull, den Bouchard irgendwann auf der Straße aufgelesen hat. Wer hier eine herzerreißende Geschichte erwartet, der irrt. Bouchard hat den Hund mit eiskalter Berechnung in eine bestialische Killermaschine verwandelt.

Aspekt erschaffen: 0

Hindernis überwinden: 1

Angreifen: 3

Verteidigen: 1



Randy Milholland

Randy wäre ein ideales Mitglied für die Alberta Vanguard. Er ist paranoid und aggressiv. Leider auch viel zu impulsiv und aufsässig, um für Eric Bouchard zu arbeiten. Randy ist die übelst mögliche Mischung aus Prepper und Waffenfetischisten, die man sich vorstellen kann.

Aspekt erschaffen: 1

Hindernis überwinden: 1

Angreifen: 3

Verteidigen: 2

Pregens :

Hier finden sich 3 fertige Spielercharaktere, einfach nehmen und loslegen.

Name: Julia ‚Joelhada(Capoeira-Kniestoß)‘ Alvarez

Konzept: Contemporânea Capoeirista

Dilemma: Autoritätsproblem

Aspekte: ehemals United States Naval Support Detachment von São Paulo; meine Kampfkunst ist die beste; CIA-Agent

Methoden: Tollkühn +3, Flink und Scharfsinnig +2, Kraftvoll und Tückisch +1, Sorgfältig +0

Stunts:

- *Meia-Lua* (port. für „Halbmond“): weil ich die Meia-Lua beherrsche, kriege ich +2 auf schnelle Verteidigung

Extras:

Beschreibung: Julia Alvarez stammt aus den Barrios von Los Angeles, was sie schnell mit dem Gesetz in Konflikt brachte. Sie entging einer Gefängnisstrafe durch Eintritt in die Navy und landete für vier Jahre in São Paulo. Dort lernte sie das Capoeira. Wegen wiederholter, milderer Insubordination wurde sie zwar nicht unehrenhaft entlassen, aber die Navy legte nach dem Ende der Tour keinen weiteren Wert auf ihre Mitarbeit. Zu dem Zeitpunkt war die CIA schon an Julia herangetreten.

Name: James Frederick

Konzept: Hacker in Cowboy-Boots

Dilemma: Leicht gelangweilt

Aspekte: der tiefe Süden... ich hör schon das Banjo; ich komme in jedes System rein... naja, fast immer; CIA-Agent

Methoden: Scharfsinnig +3, Tückisch und Tollkühn +2, Sorgfältig und Flink +1, Kraftvoll +0

Stunts:

-Sweet Home Alabama: weil ich ein sehr guter Hacker bin, kann ich einmal pro Sitzung einen wichtigen Fakt herausfinden

Extras:

- extrem gepimptes Smartphone: gibt +2 auf scharfsinniges Überwinden von Hindernissen

Beschreibung: James sieht auf den ersten Blick wie weißer Trailertrash aus, aber schon als Kind hat er ein gewisses Händchen für Technik gehabt. Mit fünfzehn gelang es ihm, sich über das Computerlabor der Schule in das CCTV-Netz seiner Heimatstadt einzuhacken. Anstelle einer Strafe verschaffte ihm die CIA ein Stipendium für Informatik an der Ball State University in Muncie, Indiana. Was er erst erfuhr, als er dieses Studium mit Auszeichnung beendete.

Name: Scott Parsons

Konzept: geschniegelter Schönredner

Dilemma: Moment, das war mit dir, mit deiner Schwester und deiner Mutter?

Aspekte: Wohin geht's? Da kenn ich doch jemanden...; Ich bin ein Lover, kein Fighter; CIA-Agent

Methoden: Flink +3, Scharfsinnig und Sorgfältig +2, Kraftvoll und Tollkühn+1, Tückisch +0

Stunts:

-Silberzunge: weil ich so schnell bin, kann ich einmal pro Sitzung einen Vorteil mit einer freien Anwendung erschaffen

Extras:

Beschreibung: Scott Parsons wuchs in den Slums von Martha's Vineyard auf und wäre wahrscheinlich den kriminellen Weg seiner Altersgenossen gegangen, hätte er nicht ein Talent für Schönrednerei besessen. Obwohl er offiziell nie seine Schulbildung beendete, machte er eine rasche Karriere als Versicherungsmakler und sozialer Goldgräber. Es gelang ihm sogar, sich auf einen Posten in der Regierung von Massachusetts zu quasseln. Der Schwindel flog zwar auf, aber die CIA war von seinen Fähigkeiten sehr angetan und nahm ihn in ihre Reihen auf.

5 Tipps für den SL:

1. Kenne die Regeln und Möglichkeiten
2. Wissen die Spieler nicht weiter, sofort zur nächsten Actionszene
3. Es lohnt sich immer, vorab einen groben Plan zu haben
4. Niemals eine coole Idee der Spieler ablehnen
5. Die Taten der Spieler haben immer Konsequenzen

Zeitleiste:

Zwei Monate zuvor: Cyrielle Bouchard ermordet Lillian Holunder und nimmt ihren Platz einbauen

Einen Monat zuvor: Cyrielle erfährt von der Kofferatombombe und informiert ihren Bruder

Eine Woche zuvor: Eric Bouchard erstet die Kofferatombombe in Johannesburg

Drei Tage zuvor: Eric kehrt nach Alberta zurück

Heute: Das Abenteuer beginnt, die SCs fliegen nach Kanada

Bildquellen:

Cover: Montage aus [Atomexplosion](#), [Thug with Gun](#) und [Capoeira](#) von [iStock](#)

s. 3 [CIA-Hauptquartier](#) von [Wikipedia](#)

s. 9 [Die Flagge Albertas](#) von [Wikipedia](#)

s. 10 Creative Commons „[House](#)“ von [CJ Oliver](#), nach [CC BY/Polaroid-Effekt](#) von [Krawutzi](#)

s. 11 Creative Commons „[Extasy the strip club](#)“ von [Michael Caroe Andersen](#), nach [CC BY/Polaroid-Effekt](#) von [Krawutzi](#)

s. 12 Creative Commons „[Lethbridge Fire Hall No. 1](#)“ von [cmh2315fl](#), nach [CC BY/Polaroid-Effekt](#) von [Krawutzi](#)

s. 13 Creative Commons „[Couche-Tard](#)“ von [Jenni Konrad](#), nach [CC BY/Polaroid-Effekt](#) von

[Krawutzi](#) & Creative Commons „[GUMBALL SECURITY](#)“ von [akahawkeyefan](#), nach [CC BY/Polaroid-Effekt](#) von [Krawutzi](#)

s. 14 Creative Commons „[DSC02721](#)“ von [BWChicago](#), nach [CC BY/Polaroid-Effekt](#) von [Krawutzi](#)

s. 16 Creative Commons „[Somewhere near Como town](#)“ von [Maurizio Pucci](#), nach [CC](#)

[BY](#)/Teile des Bildes modifiziert, desaturiert und eingefärbt.

s. 19 Creative Commons „[Mormon Man Eyring](#)“ von [More Good Foundation](#), nach [CC](#)

[BY/Polaroid-Effekt](#) von [Krawutzi](#) & Creative Commons „[Guy](#)“ von [Hamish Irvine](#), nach [CC](#)

[BY/Polaroid-Effekt](#) von [Krawutzi](#) & Creative Commons „[Businesswoman-16](#)“ von [rkobes](#),

nach [CC BY/Polaroid-Effekt](#) von [Krawutzi](#)

s. 20 Creative Commons „[a few nice men](#)“ von [Tymtoi](#), nach [CC BY/Polaroid-Effekt](#) von

[Krawutzi](#) & Creative Commons „[Bonnie](#)“ von [C-Monster](#), nach [CC BY](#)/Hund ausgeschnitten und neuer Hintergrund, [Polaroid-Effekt](#) von [Krawutzi](#) & siehe S. 12