

GEHEIMNISSE DES FBI



FACTSHEET: BUILDING INVESTIGATORS 2.0



So Help Us God



Ein Ottefenbuch von
Thomas Michalski



85



IMPRESSUM

Autor: Thomas Michalski

Erstleser der ersten Edition:

Achim Sawroch

Marcel Gehlen

Markus Heinen

Néomi Havinga

Oliver Klinkhammer

Michael Mingers

Entwicklung: Thomas Michalski und Matthias Schaffrath

Überarbeitung der zweiten Edition: Thomas Michalski

Layout und Gestaltung: Thomas Michalski

DORP-Logo: Marko Djurdjevic

Besonderen Dank an: David, Jeremiah

Songkeeper, joetherat, mAnalog Junkie, Tlaloc,

Jeanette Zelmel und Zrob aus dem Forum der

Ex Libris Nocturnis für ihre große Hilfe beim

Ressourcen-Kapitel.

Geheimnisse des FBI wurde inspiriert von

World of Darkness, entwickelt unter der Leitung

von Bill Bridges und Ken Cliffe.

Basiert auf **Vampire: the Masquerade** von Mark

Rein-Hagen

Copyrights

Vampire: The Requiem, Werewolf: The Forsaken, Mage: The Awakening, A World of Darkness, White Wolf, das White Wolf-Logo sowie alle Bezug nehmenden Begriffe und Symbole sind eingetragene Markenzeichen von White Wolf, Inc.

Copyright der deutschen Übersetzungen und aller Bezug nehmenden Namen und Begriffe Feder&Schwert, Graute, Heweker, Hoffmann und Hoffmann GbR.

Wir wollen mit ‚Geheimnisse des FBI‘ in keinster Weise der Vermarktung der offiziellen Produkte schaden. Es ist ein Fanprodukt, es geht uns alleine darum, unseren Anteil dazu zu leisten, ein großartiges Setting noch großartiger zu machen.

Kauft euch die Produkte der genannten Firmen – sie sind ihr Geld wert.

Geheimnisse des FBI. © DORP 2003/2007.

Besucht uns auf www.nerdor.de

Bei Fragen sind wir immer für Euch da, schreibt einfach an SeelederSchar@nerdor.de

In der Reihe
So Help Us God

sind außerdem erschienen:

Sleepwalkers in the American Dream

Der Schneesturm

In Planung:
Die Sommerhitze (2008)

Weitere generische WoD-Abenteuer
und kurze Kampagnen sind
für 2007 und 2008 bei uns in Planung.

Ebenfalls für die WoD:
Scouts of Darkness

Grundwerk:
Scouts of Darkness

Abenteuer:
Blutiges Fundament
Kalter See
Windbruch
Wohlerzogen
Maria voller Schande
Narkose
Steilküste (2007)
In Dubio Pro Libertate/
Aura (2007)



INHALTSVERZEICHNIS

Einleitung: Geheimnisse des FBI	4
Kapitel 1: Geschichte, Organisation und Aufgaben	8
Kapitel 2: Ressourcen	14
Kapitel 3: Einige Methoden im Detail	16
Kapitel 4: Charaktererschaffung	19
Kapitel 5: Mehr als nur Klischees	20
Anhang I: Akronymwahn	26
Anhang II: Andere Behörden	27

Diese Randspalte wird den ganzen Download über immer wieder als Quelle zusätzlicher Informationen genutzt werden. Es ist dabei unterschiedlich, was für Informationen genau hier zu finden sind – die Faustregel war: „Wenn es nicht in den eigentlichen Textfluss passt, dann kommt es in die Randspalte.“

WER WAGT, GEWINNT

Eine komplett überarbeitete Neuauflage eines eigenen Downloads anzufertigen, das ist spannender, als ich eingangs gedacht habe. Allerdings sollte dies hier ursprünglich auch kaum anders aussehen, als es 2003 unser *Factsheet: Building Investigators* getan hat. Doch je mehr ich mich mit dem Download befasste, desto deutlicher wurde mir, dass die Änderungen nicht mit ein paar getauschten Zahlen zu machen wären. Da zudem das *Factsheet* auch noch damals per Pagemaker gelayoutet worden war und die Originaldateien daher nur noch mühsam auf unsere aktuellen Systeme hätten portiert werden können, war es wohl doch einmal Zeit, umfassender Hand anzulegen.

Das war dann auch zugleich eine tolle Gelegenheit, einfach mal ein paar Dinge zu probieren. Etwa die Marginalien. Marginalien nennt man auf „Schlau“ bedruckte Randspalten mit zusätzlichen Kommentaren. Die finde ich persönlich recht schnieke und praktisch und seit Monte Cooks **Ptolus** sind die ja auch zumindest etabliert. Dass der deutsche Verlag Schwarzes Einhorn die anno dazumal schon bei seinen Warhammer-Büchern hatte, davon redet heute keiner mehr, ist aber auch egal. Wir wagen hier nun auch einmal das Experiment und schauen, ob sich unsere Randspalten, pardon, Marginalien als nützlich erweisen können.

Überhaupt, dieser Download ist gewissermaßen ein Experiment in Sachen Anwendbarkeit. Es wird sicher einige Leute geben, die das alte *Factsheet* schöner finden werden als die Neuauflage. Doch es gibt mittlerweile leider genug Leute im RPG-Sektor, die eine starke „style over substance“-Schiene fahren, da müssen wir das nicht auch noch tun.

Im Gegenteil: Das vorliegende Dokument wurde eben gerade auch inhaltlich kräftig erweitert und aktualisiert. Es stecken eine Menge Fakten auf den vorliegenden paar Seiten und ich hoffe, die Präsentation ist so, dass es für viele nützlich sein wird. Es besteht dabei aber kein Grund zur Sorge – andere WoD-Downloads bei uns werden weiterhin in ihrem gewohnten Format erscheinen. Keine **Scouts of Darkness** mit Marginalien also. Aber für ein „Quellenbuch“ wie dieses Dokument hier sollte das gewählte Format insgesamt viel Nutzen bringen können.

Hoffen wir jedenfalls. Teilt uns ruhig mit, wie es euch gefällt. Denn nur durch Feedback können wir dazulernen und kommende DORP-Downloads noch einen Zacken mehr nach eurem Geschmack gestalten!

Thomas Michalski,
im regnerischen Aachen, Februar 2007



GEHEIMNISSE DES FBI

Einleitung

Es ist eigentlich nicht möglich, als Erzähler von Horrorgeschichten in der Moderne am FBI gänzlich vorbei zu kommen. Zumindest, wenn man in Amerika spielt. Die Befugnisse der Bundesagenten reichen weit, greifen bereits sehr früh und sind doch überschaubar, weshalb man sie sehr elegant in eine Geschichte einflechten kann. „Geheimnisse des FBI“ ist eine Ergänzung für alle Horrorrollenspiele, die in der Neuzeit spielen, wenn auch mit Schwerpunkt auf die neue World of Darkness hin verfasst. Ziel des Dokumentes ist es, ein beispielbares Bild von dieser in Amerika so zentralen Behörde zu erschaffen. Wer sind sie? Wie agieren sie? Was dürfen sie? Was verheimlichen sie?

„Geheimnisse des FBI“ bedient sich dabei verschiedener Quellen. Einerseits stand das realweltliche FBI Pate, so wie es wirklich existiert. Andererseits wurden viele Filme und Serien, Romane und Kurzgeschichten zu Rate gezogen, die unser Bild vom FBI mindestens ebenso stark mitbestimmt haben.

Das Dokument sollte niemals eine wissenschaftliche Arbeit über das FBI werden. Ziel war es und ist es, Rollenspielrunden eine Referenz zu geben, die nah genug an der Realität ist, um die Atmosphäre nicht zu zerstören, aber auch nah genug an der Fiktion, um mit liebgewonnenen Grundsätzen nicht ganz zu brechen.

Einige ausgewählte Quellen, vor allem als Anregung zum Weiterlesen und -schauen gedacht, findet sich noch in dieser Einleitung, für alle, die den einen oder anderen Weg genauer beschreiten wollen.

Version 2.0

Regelmäßige Besucher unserer Webseite kennen vermutlich noch unseren Download „Factsheet: Building Investigators“ für die alte World of Darkness. Eigentlich hätte „Geheimnisse des FBI“ ‚nur‘ eine zweite Auflage mit den notwendigen Aktualisierungen zur nWoD hin werden sollen. Doch gesteigerte eigene Ansprüche, einige doch vermeidbare Fehler und eine in Details geänderte Sachlage anno 2007 haben letztlich doch den Anspruch geweckt, das ganze umfassender zu überarbeiten.

Demnach sollte auch jeder, der mit dem „Factsheet“ schon vertraut ist, nicht gleich zu dem Regeln vorblättern. Es hat sich auch sonst inhaltlich einiges getan.

Aufbau

Neben dieser Einleitung gliedert sich dieses Dokument in vier Kapitel und drei Appendizes.

Kapitel 1: Geschichte, Organisation und Aufgaben beschreibt das FBI in seinen Grundzügen. Wie es entstanden ist, seine heutige Struktur, ein Zuständigkeitsbereich und die Selbstwahrnehmung seiner Agenten werden hier thematisiert.

Kapitel 2: Ressourcen behandelt all das Werkzeug, das einem Ermittler des FBI zur Verfügung steht, um seiner Arbeit nachzugehen. Das große FBI-Labor, diverse Online-Dienste, Fahrzeuge, Waffen und sonstige Ausrüstung werden beschrieben.

Kapitel 3: Einige Methoden im Detail greift sich einige über normale Polizeiarbeit hinausgehende Methoden des FBIs heraus und beschreibt, wie man diese am



Spieltisch umsetzen kann bzw. in einigen Fällen, warum man es vielleicht besser umgeht.

Kapitel 4: Charaktererschaffung befasst sich mit den Besonderheiten, wenn man sich einen nWoD-Charakter aus den Reihen des FBI erschafft. Das funktioniert zwar prinzipiell wie im Grundbuch beschrieben, einige Besonderheiten gibt es aber doch zu beachten.

Kapitel 5: Mehr als nur Klischees wirft abschließend einen Blick auf viele bekannte Vorbilder aus Film und Fernsehen und gibt Ratschläge, wie man aus einem FBI-Charakter mehr als einen profillosen Staatsdiener bauen kann.

Appendix I: Akronymwahn listet die wichtigsten Abkürzungen aus dem FBI-Betrieb und dessen Umfeld auf, damit man sich in diesem Labyrinth nicht verirrt.

Appendix II: Andere Behörden beschreibt in sehr kurzen Worten andere Bundesagenturen, mit denen FBI-Ermittler zusammenprallen könnten. Keine großen Details, aber stets einige Worte zur Kompetenz.

Quellen

Zur Realität

Offizielle Webseiten

Die offizielle Webseite des FBI – www.fbi.gov – ist sehr informativ gestaltet und kann jedem neugierigen Leser sehr viele Fragen zum FBI beantworten. Dank dem „Freedom of Information Act“ (FOIA) ist es sogar möglich, historische oder anderweitig interessante Akten einzusehen. Nicht nur eine Fundgrube für jede Kampagne, sogar abseits des Rollenspiels sehr spannend.

Gleichermaßen können andere Webseiten wie die von CIA und NSA – www.cia.gov und www.nsa.gov – zusätzliche Informationen bieten.

Ingo Wirth: Tote geben zu Protokoll - Berühmte Fälle der Gerichtsmedizin

Das Buch hält, was der Titel verspricht. Es ist sachlich, es ist fundiert und es ist dennoch sehr angenehm zu lesen. Es ist zwar nicht mehr ganz up-to-date da sich auch die Rechtsmedizin unglaublich schnell fortentwickelt derzeit, aber wer mal ein Gespür für echte Pathologie gewinnen will, ist bei Wirth richtig.

Stephan Harbort: Das Hannibal-Syndrom

Stephan Harbort: Mörderisches Profil

Fallanalytik, also Profiling, ist auch über zehn Jahre nach dem ersten Medien-Boom in dem Gebiet noch immer ein beliebtes Thema. Egal in welchem Land, Krimis über Leute, die sich in den Geist von Mördern versetzen können, faszinierend die Leser/Zuschauer. Harbort nun ist kein Populist und schreibt fundiert, nicht jedoch langweilig. Wem die Blacks und Borns nicht reichen, findet hier das notwendige Hintergrundwissen.

Peter und Julia Murakami: Lexikon der Serienmörder

Die besten Geschichten schreibt immer noch das Leben. Eine in diesem Kontext zynische, aber nicht minder wahre Redensart. Wer sich einmal ein Bild davon machen möchte, zu was echte Menschen so fähig sind, der sollte einfach mal etwas in dem Buch der Murakamis Blättern. Es ist hart und schockierend ... aber das sollen Horrorgeschichten ja auch sein.

The fourth Amendment

The right of the people to be secure in their persons, houses, papers, and effects, against unreasonable searches and seizures, shall not be violated, and no Warrants shall issue, but upon probable cause, supported by Oath or affirmation, and particularly describing the place to be searched, and the persons or things to be seized.

The fifth Amendment

No person shall be held to answer for a capital, or otherwise infamous crime, unless on a presentment or indictment of a Grand Jury, except in cases arising in the land or naval forces, or in the Militia, when in actual service in time of War or public danger; nor shall any person be subject for the same offence to be twice put in jeopardy of life or limb; nor shall be compelled in any criminal case to be a witness against himself, nor be deprived of life, liberty, or property, without due process of law; nor shall private property be taken for public use, without just compensation.

The sixth Amendment

In all criminal prosecutions, the accused shall enjoy the right to a speedy and public trial, by an impartial jury of the State and district wherein the crime shall have been committed, which district shall have been previously ascertained by law, and to be informed of the nature and cause of the accusation; to be confronted with the witnesses against him; to have compulsory process for obtaining witnesses in his favor, and to have the Assistance of Counsel for his defence.



Zur Fiktion

Gute TV-Serien

Wer spannende Ermittlungen im Fernsehen sehen möchte, muss nicht lange suchen. Empfehlenswerte Serien mit mysteriösem Einschlag wären beispielsweise 4400 – Die Rückkehrer, Akte X, Millennium und Twin Peaks, wenn auch das FBI direkt drin vorkommen soll. Wenn nicht, so sind auch Kolchak: The Night Stalker sowie das Remake Night Stalker, Supernatural oder Joss Whedons Serien Buffy und Angel Quellen, von denen man sich inspirieren lassen kann

Ansonsten kann man aber auch nur raten, so viele Krimis wie möglich zu gucken. Deutsche Krimis sind meist sehr gut, doch hier seien klar amerikanische Serien genannt, da doch deutliche Unterschiede im Stil zu bemerken sind. Der Interessierte schaut also etwa auch 24, Bones - Die Knochenjägerin, Cold Case, Criminal Intend, Criminal Minds, Crossing Jordan, CSI: Den Tätern auf der Spur, CSI: Miami, CSI: New York, Dexter, Kidnapped, Law and Order, Law and Order: New York, Navy: CIS, Numb3rs, Standoff, Profiler, The Closer, The Disctrict und Without a Trace und alle anderen Serien, die so ähnlich heißen. Die Auswahl ist mittlerweile wirklich unbegrenzt.

Die Dolmetscherin

Nicole Kidman spielt, großartig wie immer, eine Dolmetscherin bei der UN, hört durch Zufall zur falschen Zeit die falschen Leute reden und muss um ihr Leben fürchten, Sean Penn als Bundesagent wird mit den Ermittlungen betraut. Realistische Darstellung der Agenten, ein spannender Plot und dazu noch toll inszeniert von Altmeister Sydney Pollack.

Insomnia

Das Remake des norwegischen Films „Todesschlaf“ schickt den grandiosen Al Pacino in eine Ermittlung, die ganz schnell die Grenze zwischen Ratio und Wahnsinn verschwimmen lässt. Der Film ist spannend und zeigt, das auch taghelle Szenen unglaubliche Spannung transportieren können. Dazu darf Robin Williams mal wieder zeigen, dass er viel mehr kann als die Ulknudel markieren.





Mord nach Plan

Zwei Jugendliche (darunter der talentierte Michael Pitt) wollen den perfekten Mord begehen und eliminieren darum die größte Schwachstelle: das Motiv. Sandra Bullock muss sich mit dem Fall auseinandersetzen und der Ermittlungen gegen die beiden abgeklärten, selbstsicheren Jugendlichen fordert sie bald bis aufs Äußerste.

Sieben

An einem Punkt, an dem man glauben musste, das Genre hätte seine Grenzen erreicht, machte sich David Fincher in den 90ern daran, es neu zu definieren: Ein Serienmörder hält eine ganze Stadt mit seinen blutigen Inszenierungen der sieben Todsünden in Atem und nur zwei einsame Ermittler haben eine Chance, seiner Spur zu folgen.

Toll inszeniert spielen hier Brad Pitt und Morgan Freeman auf, flankiert von Gwyneth Paltrow und Kevin Spacey. Wow. Jedes Jahrzehnt hat seine Filmklassikert – und „Sieben“ gehört sicher dazu.

The Sentinel - Wem kannst du trauen?

Michael Douglas gerät als lebende Legende in den Reihen des Secret Service unter Verdacht, es selbst auf den Präsidenten abgesehen zu haben. Kiefer Sutherland und Eva Longoria nehmen die Spur auf.

Der Film vom bisher unbekanntem Clark Johnson lohnt sich vor allem wegen der vielen Einblicke in den Alltag der Männer vom Secret Service, in deren Vorgehen und die Details der unterschiedlichen Vorgehensweisen.

Rollenspielbücher zum Thema

Im Hogshead-Verlag erschienen um 2003 herum eine Reihe von Büchern auf d20-Basis unter dem Label „Crime Scene“. Zwar haben es die neuen Eigner damit geschafft, ein traditionell etabliertes, wenn auch kleines Verlagshaus für Rollenspiele recht schnell in Grund und Boden zu wirtschaften, doch einige der Bücher lohnen sich dennoch. Gerade „The Feds“ und „Forensics“ sind zwei Titel, bei denen man mal einen Blick riskieren kann. Hogshead sind dicht und die Bücher damit Restposten – wer sie also will, sollte eher früher als später zugreifen.

„Real-Life Roleplaying: FBI d20“ kommt dagegen über Holistic und ist ganz fein, kommt aber nicht ganz an die „Crime Scene“-Reihe heran, was die Faktendichte betrifft.

„Cthulhu Now“ ist in der Pegasus-Ausgabe ebenfalls eine Fundgrube für Infos zu Themen wie Waffengesetzgebung oder Pathologie. Sehr wissenschaftlich, erstaunlich fundiert sogar für ein Rollenspielbuch und damit sicherlich auch für Nicht-Cthulhu-Spieler interessant. Das englische Supplement mit gleichem Titel von Chaosium ist dabei nicht inhaltsgleich und sollte eher gemieden werden.

Für die alte World of Darkness gab es dann auch noch einige artverwandte Bücher. „Project Eos“ (im Original: „Project: Twilight“) war nominell ein Werwolf-Buch, stellte aber vor allem die ABA vor – die Abteilung für besondere Angelegenheiten, eine X-Akten-Abteilung für die WoD.

„First Contact“ hatte ein ähnliches Thema, schilderte es aber sehr spezialisiert aus der Perspektive der Hunter. Damit dürfte es für die neue World of Darkness nur sehr, sehr eingeschränkt von Nutzen sein.



KAPITEL I: GESCHICHTE, ORGANISATION UND AUFGABEN

Ein ganz kurzer Blick in die Vergangenheit

Es war 1892 auf einer Sitzung der Baltimore Civil Service Reform Association, als sich zwei Männer, Charles Bonaparte sowie ein gewisser Civil Service Commissioner namens Theodore Roosevelt, zum ersten Mal trafen. Beide waren Pragmatiker, beide waren der Meinung, dass Effizienz und Praxiserfahrung wichtige Eigenschaften eines Polizisten seien – etwas, woran es damals oft mangelte.

1901 wurde Roosevelt dann Präsident der Vereinigten Staaten von Amerika, um weitere

vier Jahre darauf Bonaparte in den Posten des Attorney General zu erheben.

1908 dann gründete er einen ermittelnden Arm für das Department of Justice, eigene Agenten im Feldeinsatz, um so eine Unabhängigkeit von den anderen Organisationen zu erreichen.

Diese Truppe trug keinen Namen und war alleine ihm unterstellt. Bonapartes Nachfolger George Wickersham gab dieser Gruppe dann am 16. März 1909 den Namen, den sie bis heute trägt: Er nannte sie das Federal Bureau of Investigation, kurz: FBI.

Bis 1921 war die Anzahl aktiver Ermittler auf 300 angestiegen, unterstützt von 300 weiteren Mitarbeitern. Diverse Gesetzesänderungen gaben dem FBI, das bis dahin nicht selber ausbildete, sondern Mitarbeiter anderer Behörden einstellte, zunehmend mehr Kompetenzen und das bis heute gültige Modell von Agents und Special Agents wurde eingeführt.

Wie es weiter ging

Die 20er waren geprägt von Ermittlungen gegen Gangster und die Durchsetzung der Prohibition, nur um dann in den 30er und 40er Jahren durch den zweiten Weltkrieg durch umfassende Ermittlungen gegen Faschisten abgelöst zu werden. Es folgte der Kalte Krieg und die damit verbundenen Ängste vor dem Kommunismus, weshalb sich das Ermittlungsfeld der Ermittler ganz patriotisch gegen dessen Anhänger richtete.

In den 70ern folgte dann ein zunehmender Einsatz gegen Drogen und Drogenschmuggler, zu dem sich in den folgenden Jahrzehnten noch die mit Computern und Terrorismus verbundenen Risiken gesellten.

Die letzte inhaltliche Zäsur folgte 2001, als die Anschläge vom 11. September ganz Amerika erschütterten. Damit verbunden war eine starke Umstrukturierung der Behörde, die sich nicht zuletzt aus der Gründung des parallel agierenden Department of Homeland Security und dem Patriotic Act ergab.

11.000 Field Agents, also Ermittler, beschäftigt das FBI heutzutage, zuzüglich 16.000 unterstützender Mitarbeiter, verteilt auf 56 Field Bureaus.

Einsatzgebiete und Autoritäten

Das FBI hat dabei gleich eine ganze Reihe von Aufgaben zu bewältigen. Neben dem Vorgehen gegen den nationalen und internationalen Terrorismus dient es vor allem noch der Bekämpfung des organisierten Verbrechens und des Drogenhandels,

J. Edgar Hoover

J. Edgar Hoover war sage und schreibe 48 Jahre lang der Leiter des FBI. Er nahm das Amt im Jahre 1924 an und verließ es erst wieder 1972. Daher kann man sagen, dass ein großer Teil dessen, was das FBI heute darstellt, auf sein direktes Einwirken zurückzuführen ist.

Der USA PATRIOT Act (Abkürzung für Uniting and Strengthening America by Providing Appropriate Tools Required to Intercept and Obstruct Terrorism Act of 2001) ist ein amerikanisches Bundesgesetz, das am 25. Oktober 2001 vom Kongress im Zuge des „Krieges gegen den Terrorismus“ verabschiedet wurde. Es war eine direkte Reaktion auf die Terroranschläge am 11. September 2001 und die wenig später erfolgten Milzbrand-Anschläge. Es bringt eine Einschränkung der amerikanischen Bürgerrechte in größerem Maße mit sich, aber auch verschärfte Regelungen zur Einreise von Nicht-Staatsbürgern.



Finanz- und Gewaltverbrechen, der Verfolgung und Festnahme von Serienmördern sowie dem Erhalt der nationalen Sicherheit, etwa im Kampf gegen ausländische Spionage.

Liegt nun also eines der o.g. Delikte vor, so werden Field Agents entsandt um in Kooperation mit dem lokalen Behörden den Fall möglichst schnell und sauber zu beenden. Auch werden in Krisensituationen, etwa nach einem Anschlag oder bei einer Geiselnahme, immer Fachleute des FBI entsandt, die in ihren Ressourcen und ihrer Praxis den lokalen Behörden zumeist überlegen sind.

Dabei genießen die Agenten jedoch nicht, wie oft dargestellt, automatische eine höhere Zuständigkeit als die örtlichen Behörden. Zwar kooperieren die meisten lokalen Dienststellen bevorzugt mit dem FBI, wenn aber ein Sheriff beschließt, den Ermittlern von Außerhalb quer zu kommen, so kann er damit auch für sehr viel Ärger sorgen.

Allerdings gibt es zugleich auch nur wenige Institutionen, die dem FBI direkte Befehle geben können. Oberhalb der Leitung der Behörde folgt nur noch der Deputy Attorney General, dem nur noch der vom Präsidenten persönlich eingesetzte Attorney General übergeordnet ist.

Überschneidungen mit den Zuständigkeiten anderer Behörden bleiben aber auch hier selbstredend nicht aus.

Intern steht eigentlich jedem Field Office ein sogenannter Special Agent in Charge (SAC) vor. Davon ausgenommen sind die wirklich großen Zweigstellen wie L.A., NYC oder Washington DC, die noch einen Assistant Director in Charge (ADIC) oberhalb dem SAC in der Rangfolge kennen.

In jedem Fall dem SAC unterstellt sind die Assistant Special Agents in Charge (ASAC), die wiederum die Supervisory Special Agents kontrollieren, denen dann die „normalen“ Special Agents unterstellt sind.

Die meisten Agenten im Feldeinsatz dürften zur letztgenannten Gruppe gehören.

Mehr zu den regeltechnischen Bedeutungen der einzelnen Ränge findet man ab S. 20



Interessantes Konfliktpotential erwächst aus der Frage, was passiert, wenn aus einem gleichrangigen Pärchen einer der beiden befördert wird. Muss er die Beziehung beenden, um den neuen Rang einzunehmen ... und würde er das tun?

Angehörige von Bundesagenten sind nicht selten geschockt, wenn es plötzlich klingelt und draußen zwei Leute in Anzügen mit einem Bild des Agenten stehen und fragen „Können sie diesen Mann identifizieren?“ In den meisten Fällen wird dies nur eine harmlose Personenüberprüfung der Administrative Services Division sein.

Ein Leben für das Bureau

Männer und Frauen sind im Dienst des Bureaus formal gleichberechtigt. Dennoch stellen bis heute Frauen allenfalls 10% bis 15% der aktiven Ermittler. Über die Gründe dafür kann man nur spekulieren, zumindest wird versucht, diesen Trend aufzubrechen – so gibt es beispielsweise Halbtagsstellen beim FBI, die eigens für Mütter eingerichtet worden sind.

Entgegen der landläufigen Meinung sind FBI-Agenten im Übrigen nicht mehr verpflichtet, Anzüge zu tragen. Diese Konvention wurde vielmehr durch die Medien geprägt und hat so in der Realität Fuß gefasst, da die Ermittler nicht durch einen Bruch mit der Erwartungshaltung einen Teil ihrer Autorität einbüßen wollten.

Beim FBI wird großen Wert auf Kameradschaft gelegt. Es wird sehr begrüßt, wenn Kollegen auch ihre Freizeit miteinander verbringen, gemeinsam gelegentlich Abends rausgehen und sich so näher stehen. Mitarbeiter, die nur morgens kommen, ihre Arbeit erledigen und direkt wieder verschwinden sind nicht gerne gesehen und meist wird es so verstanden, als „wolle der nichts mit dem Rest zu tun haben“. Anders als in Film und Fernsehen oft gezeigt sind beim FBI auch Beziehungen zwischen Agenten nicht verboten. Sogar eingeschlechtliche Beziehungen werden akzeptiert. Verboten ist allerdings eine Beziehung zwischen Leuten, die unterschiedliche Ränge innerhalb der Befehlskette belegen, da man einen Zerfall der Befehlskette aus Autoritätsverlust befürchtet.

Abteilungen

Das FBI gliedert sich heutzutage in zahlreiche Divisionen, die seit jeher eher mehr als weniger werden. Sie sind in acht unterschiedlich große Gruppen eingeteilt.

Administration

Administrative Services Division

Zuständig für die Betreuung und Auswahl von Mitarbeiter, führt s.g. ‚background checks‘ bei Mitarbeitern durch, regelt Bezahlung und Zuschläge, Gesundheits- und Versicherungsprogramme und generelle, administrative Aufgaben.

Finance Division

Verwaltet das Gesamtbudget des FBI und regelt den Zahlungsverkehr.

Information Resources Division

Verwaltet die Datenbanken und Software des FBI, Kommunikation mit anderen Behörden und den Field Offices.

Office of Professional Responsibility (OPR)

Das FBI-interne Äquivalent der „Abteilung für Innere Angelegenheiten“ (internal affairs) der Polizei. Gesetzesverstöße und Disziplinarvergehen der Agenten werden hier behandelt.

Records Management Division

Verwaltung der Akten, Überprüfung von Unterlagen und die Verwaltung des „Freedom of Information Act“ (FOIA)



Security Division

Zuständig für die Absicherung des FBI's. Vorgehen gegen die Behörde, ihre Mitarbeiter, Gebäude oder Datennetze fallen in ihr Ressort.

Anti-Terror (Counterterrorism/Counterintelligence)

Counterintelligence Division

Hier werden vor allem alle Foreign Counterintelligence Investigations (FCI) verwaltet; die Aufgabe ist es, terroristische Gefahren vorzeitig zu identifizieren und zu neutralisieren sowie die Zusammenarbeit der zahlreichen Anti-Terror-Einheiten in den USA zu verwalten

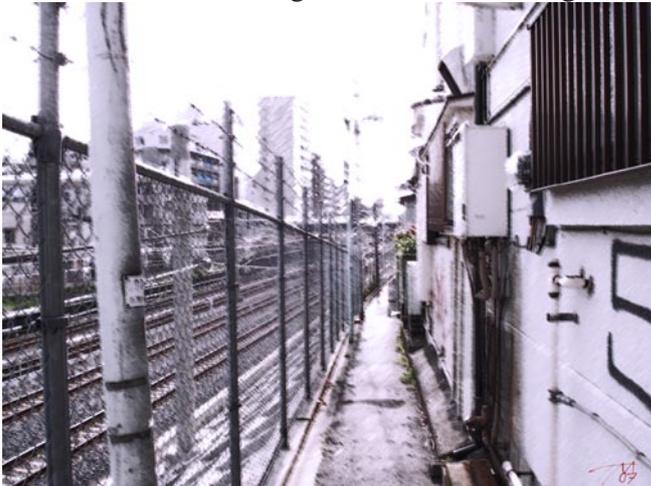
Counterterrorism Division

Diese zwei geteilte Division gliedert sich in das National Infrastructure Protection Center (NIPC), das eben die bedeutsamen Infrastrukturen der Vereinigten Staaten schützen soll, sowie das National Domestic Preparedness Office (NDPO), dass die Helfern vor Ort (Sanitäter, Notärzte, Feuerwehr etc.) unterstützen soll.

Office of Intelligence

Die zentrale Säule aller Ermittlungen im Namen der Vereinigten Staaten. Aufbau und genaue Aufgaben der Abteilung sind genauso wie all ihre Unterlagen strengstens geheim.

Kriminalermittlungen (Criminal Investigation)



Criminal Investigative Division

Verbrechen, die regionale Grenzen überschreiten, werden von dieser Division des FBI betreut. Dazu gehören unter anderem, aber nicht ausschließlich, Kunstdiebstahl, Erhalt der Grundrechte, Kindesmissbrauch, Finanzverbrechen, Schmuckdiebstahl, Unterstützung von Opfern und das vorgehen gegen das organisierte Verbrechen.

Cyber Crime Division

Alle Verbrechen, die per Computer, Datennetzwerk oder Internet verübt werden, fallen in die Zuständig der Cyber Crime Division. Bei massiven Übergriffen auf die Gesamtstruktur gibt es dabei eine Teilung der Kompetenzen mit dem NIPC (siehe Counterterrorism Division).

Gesetzhüter (Law Enforcement Services)

Criminal Incidents Response Group (CIRG)

Die CIRG wird bei Einsätzen gerufen, die eine sofortige Reaktion vom FBI verlangen, also etwa um aktive Serienmörder zu fassen, entführte Personen aufzuspüren oder um höchst riskante Einsätze durchzuführen. Die Gruppe ist dabei in drei Zweige untergliedert: Die Operations Support Branch (OSB), das National Center for the Analysis of Violent Crime (NCAVC) und die Tactical Support Branch (TSB), die ihrerseits weiter untergliedert sind.

*Zwar sind Hacker „in“ und Counter-Hacker ebenfalls nicht unbeliebt, aber am Rollenspieltisch werfen sie einige Probleme auf. Nicht nur, das Cyber Crime-Ermittler selten viel Arbeit vor Ort haben und vor allem am Rechner sitzen. Wenn sie dann einmal handeln können, sitzen dagegen alle anderen Spieler tatenlos herum und wissen nicht, was sie tun sollen.
Mehr dazu ab S. 16*



Fallanalytik

Fallanalyse ist der korrekte deutsche Begriff für „Profiling“. Mehr zum Profiling am Spieltisch folgt ab S. 16.

Mehr zu den

Informationsdiensten des FBI findet man auch ab S. 14 im Kapitel Ressourcen.

Man kann es ja nicht oft genug sagen: CSI ist keine Doku. CSI ist, grob gesagt, sehr unterhaltsame, fundierte Phantastik.

Die angewandten Verfahren existieren zumeist vage auch so in der Realität. Aber nicht nur, dass sie zumeist in der Wirklichkeit weit mehr Zeit verschlingen würden, sie kosten oft auch fünf- bis siebenstelligen Beträge!

Und keine Stadt macht eine Million Dollar locker, um herauszufinden, woran Kalle Koslowski, der Pizzabote, gestorben ist.

Die OSB ist dafür zuständig, möglichst schnell Fachkräfte an einen Tatort zu bringen. Ihr unterstellt ist das Crisis Negotiation Unit (CNU), das mit 340 ausgebildeten Ermittlern bereit ist, in Krisen möglichst friedfertige Lösungen auszuhandeln, sowie das Crisis Management Unit (CMU), das dazu dient, die Leitung in nationalen Krisen mit Rat und Tat zu unterstützen.

Das NCAVC regelt die Ermittlungsarbeit und Bekämpfung von wiederkehrenden, gewalttätigen Verbrechen. Das umfasst u.a. Brandstiftung, Bombenlegungen, Kindesentführungen, Drohungen und Erpressungen, Bedrohungen für die nationale Sicherheit, Einzelmorde und Serientaten, die Suche nach Massenvernichtungswaffen und derlei mehr.

Ihr untergliedert sind noch das Behavioral Analysis Unit (BAU), das für Fallanalytik zuständig ist, das Child Abduction and Serial Murder Investigative Resources Center (CASMIRC), das seinem Mandat über die ganze Nation hinweg nachgeht, sowie das Violent Crime Apprehension Program (VICAP), das sich um die Kooperation, Kommunikation und Koordination zwischen verschiedenen Bundesbehörden zur Verbrechensbekämpfung kümmert.

Der TSB wiederum sind das Hostage Rescue Team (HRT), dessen Spezialgebiet Geiselnahmen sind, sowie das Operations Training Unit (OTU), das nicht nur das HRT ausbildet, sondern auch dessen Einsätze überwacht und koordiniert.

Die Criminal Justice Information Services Division (CJIS) kümmert sich einerseits um die Identifikation von Tätern, andererseits auch um das Info-Programm des FBI an Schulen und anderen öffentlichen Institutionen. Das Integrated Automated Fingerprint Identification System (IAFIS) ist mittlerweile ein digitales System, um Fingerabdrücke zu speichern, verarbeiten, analysieren und zuzuordnen. Law Enforcement Online (LEO) ist ein Intranet aller amerikanischen Bundesbehörden, wohingegen das National Crime Information Center 2000 (NCIC 2000) das Computersystem beschreibt, mit dem von jedem Streifenwagen in den USA aus auf zahlreiche Datenbanken zugegriffen werden kann.

Das National Instant Criminal Background Check System (NICS) wird vor allem beim Erwerb von Feuerwaffen verwendet und ermöglicht es Angestellten, binnen Sekunden das Vorstrafenregister des Kunden abzugleichen. Kombiniert ermöglichen abschließend das Unified Crime Reporting (UCR) und das National Incident-Based Reporting System (NIBRS) Ermittlern den Zugriff auf umfangreiche Statistiken zu diversen Verbrechen, was gerade für Profiler oft sehr nützlich sein kann.

Das Labor (Laboratory Division)

Generell stellt die LabDiv eines der größten Laboratorien zur Analyse und Bekämpfung von Verbrechen dar, die es weltweit gibt. DNA-Analysen, Forensik und Pathologie werden hier geregelt und zugleich werden lokale Fachleute zentral von ihr ausgebildet. Hervorgehoben gehört dabei noch das...

Evidence Response Team (ERT)

Die Analyse und Sicherstellung von Hinweisen am Tatort selbst fällt in die Zuständigkeit des ERT.



Koordination

Office for Law Enforcement Coordination

Zuständig für die Kommunikation zwischen dem FBI und lokalen Behörden

Office of International Operations (IOS)

Das Mandat des FBI reicht nicht über die nationalen Grenzen des USA hinaus, doch über das IOS wird die Kooperation mit anderen Behörden auf internationaler Bühne koordiniert.

Training Division

In Quantico residiert abschließend die Training Division, in der alle neue Agenten des FBI einen großen Teil ihrer Grundausbildung erhalten.



Wem all die hier vorgestellten Behörden nicht so ganz passen oder wer eine buntere Truppe haben möchte, der sollte sich nicht scheuen und einfach eine eigene Division aufmachen.

*In der eigenen Runde gab es bei uns etwa noch das „Violent Crime Investigation Unit“, kurz VCIU (gespr. „We See You“). Mehr dazu im DORP-Download **So Help Us God: Sleepwalkers in the American Dream**, den es kostenlos auf www.nerdor.de gibt.*



KAPITEL 2: RESSOURCEN

Das Labor

FBI-Agenten können jederzeit im Sinne ihrer Ermittlungen das große Labor des FBI in Quantico hinzuziehen. Dort sitzen Spezialisten für alle denkbaren Gebiete, deren einziger Nachteil der Zeitaufwand ist. Der Vorteil, den Leute vor Ort haben, ist es, dass sie konkret an diesem einen Fall arbeiten. Zwar arbeitet man auch im Labor sehr effektiv, doch da auch Aufträge von Außerhalb des FBI eingereicht werden, dauert hier eine DNA-Analyse auch mal gerne fünf bis acht Wochen. Spezialisierte Untergruppen des Labors sind noch das Computer Analysis and Response Team (CART), die auch noch das letzte Bit an Informationen aus einem Computer gelockt bekommen, sowie die Polygraph Unit, die für Lügendetektortests zuständig ist.

Hilfe mit Technik

Das Technical Support Squad (TSS) hilft Agenten vor Ort, wenn es um besondere Technik geht. Abhör- und Überwachungsanlagen, verkalbete Agenten, Peilsender und andere Ortungssysteme sind ihr Spezialgebiet. Die mit Spitznamen auch „Sounddogs“ und „Ghosts“ genannten Agenten sind allerdings sehr beliebt und haben daher das gleiche Problem wie das Labor: Sie sind schwer zu kriegen.

In der Welt des Datennetzes...

Mit dem weiter oben bereits vorgestellten CJIS steht dem FBI die amerikaweit beste Datensammlung über Kriminelle und Straftaten zur Verfügung.

Sie stellen drei Dienste zur Verfügung, die nicht nur FBI, sondern mittlerweile auch im gesamten Staatsgebiet von der Polizei verwendet werden. Da ist zunächst sicherlich „Law Enforcement Online“, kurz LEO, zu nennen. Bei LEO handelt es sich um ein großes Intranet, welches sämtliche Polizeikräfte miteinander verbindet, von außerhalb nicht erreicht werden kann und so sowohl vor Hackern wie Viren sicher ist.

Zudem bietet es eine sichere Möglichkeit zum Versand von eMails und eine große Liste an Online-Lehrgängen und Tutorials an, so dass Agenten ihr Wissen auch auf diesem Wege erweitern können. Zweites Standbein der von CJIS angebotenen Dienste des das „National Crime Information Center“, kurz NCIC. Dabei handelt es sich um eine sehr umfassende Datenbank, die gemeinsam von den Vereinigten Staaten, Puerto Rico und Kanada genutzt wird und alle bekannten Informationen über eine Person ausgibt.

Eine phonetische Suchmaschine gibt dabei auch gleich noch ähnlich klingende Namen mit aus, um eventuellen Tippfehlern vorzubeugen. Dabei wird nicht nur das Strafregister ausgegeben, sondern zugleich noch umfassende Angaben zu besonderen Merkmalen wie Narben der Zielperson sowie auf ihren Namen registrierte Fahrzeuge, Betriebe und Adressen. Außerdem kann mittels NCIC ein Fingerabdruck mit denen der Straftäterdatenbank, der Liste gesuchten und vermisster Personen sowie allen anderweitig gespeicherten Abdrücke verglichen werden.

Das NCIC ist im Übrigen auch mit den in einem Streifenwagen installierten Terminals angesprochen werden um, etwa bei einer Verkehrskontrolle, schnell die Personendaten zu überprüfen.

Natürlich erhält jeder Agent auch die dazugehörige Marke, mit der er sich als FBI-Agent ausweisen kann.

Ebenfalls im „Paket“ enthalten ist ein Clip, den er tragen muss, wenn er sich in seinem Field Office bewegt, um sich als Mitarbeiter auszuweisen. Special Agents haben einen Clip mit blauem Rand, ab dem Rang eines ASAC erhalten sie einen Clip mit goldenem Rand.

Beide unterscheiden sich dabei in den Besucherrechten. Jeder darf Besucher in das Field Office bringen, doch während Besucher von Leuten mit blauem Anhänger sich nicht ohne Begleitung im Gebäude bewegen dürfen, haben Besucher von Agenten mit goldenem Rand weitestgehend Bewegungsfreiheit im Office.



Länger, aber auch effizienter, geht es mit dem „National Incident-Based Reporting System“ (NIBRS), welches zwar nicht den Komfort des Anfragens, etwa das Erstellen von Bewegungsmustern nach Verbrechenart, Modus Operandi oder auch Täter.

Der letzte Service des CJIS dient dabei mehr dem Volk als dem FBI selber. Denn dank des „Brady Act“ ist es Waffenbesitzern möglich, mittels des „National Instant Criminal Background Check System“, kurz NICS, über mögliche Waffenkäufer Informationen einzuholen. Darüber kann man in Erfahrung bringen, ob die Zielperson eben eine Straftakte irgendeiner Art besitzt oder nicht, weiterführende Informationen werden aber nur in Sonderfällen gegeben.

Handfeste Ausrüstung

Soweit es die getragene Ausrüstung der Agenten betrifft, so wendet sich der Blick der meisten Spieler sicherlich zunächst auf die Dienstwaffe. Die Field Agents des FBI tragen von der Dienststelle aus im normalen Einsatz wahlweise eine SIG Sauer 226, SIG Sauer 228 oder eine SIG Sauer 225.

Ebenfalls verbreitet sind aber andere Handfeuerwaffen, ob nun Kaliber .40 oder 9mm, zunehmend verschiedene Varianten der Glock.

FBI-Agenten dürfen eigene Waffen erwerben und im Dienst verwenden, allerdings nur eine SIG Sauer 229, Smith and Wesson 1076, oder eine Glock 22 oder 23.

Abseits der Dienstwaffe besteht die Ausrüstung aus genau dem, was man erwartet. Ein von der Dienststelle bereitgestelltes Handy, eine 18“-Maglite, je nach Division einen Laptop sowie nach Bedarf Kevlarwesten verschiedener Stärken und am Körper getragene, kleine Funkgeräte.

Als Dienstwagen werden für gewöhnlich Mittelklassewagen gewählt, entweder der Dodge

Intrepid, der Chevrolet Impas oder der Ford Crown Victoria. In unwegsamere Gelände werden zudem Allradwagen wie der Chevrolet Tahoes oder der Jeep Cherokees verwendet.

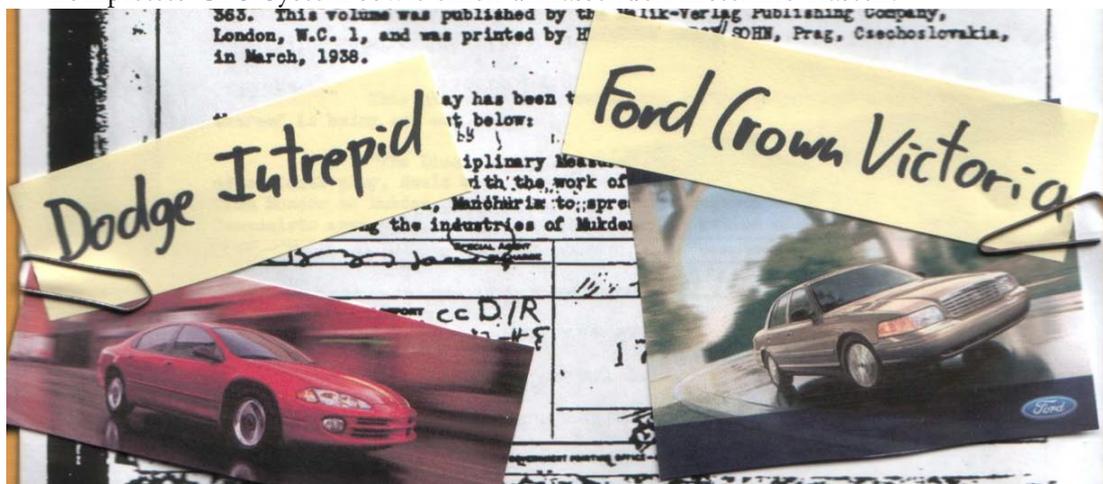
In diesem Wagen wird, wenn es ein Dienst- und kein Leihwagen vor Ort ist, zumeist noch eine

Shotgun, 12 Gauge, geben, auf jeden Fall aber einen GPS-Sender, zumeist sogar ein komplettes GPS-System sowie einen umfassenden Ersteilfe-Kasten.

Zusätzliche Details zu automatischen Faustfeuerwaffen finden sich in der Armory ab Seite 64.

Auch zusätzliche Details zu Fahrzeugen aller Art finden sich in der Armory beginnend mit Seite 132.

Besonders interessant könnten die zusätzlichen Informationen zu amerikanischen Polizeiwagen sein, die ab Seite 133 vorgestellt werden.





KAPITEL 3: EINIGE METHODEN IM DETAIL

Mediale Beispiele für solche Zwangs-Stubenhocker gibt es zuhauf:

Franks Computer-Helfer in der dritten „Millennium“-Staffel, die Nerds vom NTAC bei den „4400“ oder auch etwa Jamie, Milo und all die anderen Fachleute des CTU bei „24“.

html wird zwar von „echten Programmierern“ gerne als trivial belächelt, ermöglicht es aber auch ohne große Einarbeitung, dem Spieler etwas vorsetzen zu können. Einfach mal im Netz nach „self html“ suchen und schauen, ob das etwas für einen ist.

Cyber-Kriminalität

Die Umsetzung von FBI-Hackern am Spieltisch ist aus mehrerlei Hinsicht problematisch. Zunächst einmal sind, rein in der Realität, die Cyber-Ermittler selten sehr aktive Field Agents. Zwar rückt ein solcher Ermittler auch mal aus, um an einem Tatort besondere Umstände zu attestieren, aber die meiste Zeit wird er vermutlich im Field Office verbringen.

Das aber ist für Spieler im hohen Maße langweilig. Spieler wollen beschäftigt werden.

Das zweite Problem tritt im Gegenzug dann auf, wenn der besagte Hacker dann mal einen Computer gefunden hat. Egal was er tut, es wird vermutlich länger als fünf Minuten dauern, vermutlich auch länger als zehn. In dieser Zeit ist er dann aber alleine gefragt und die restlichen Mitspieler können nur zuschauen. Das ist dann für die langweilig und da „Auge um Auge“ selten jemand glücklich macht, kann das auch die vorigen Langeweile des Cyber-Spielers nicht ausgleichen.

Die dritte Frage ist, was man dann effektiv mit dem Spieler machen kann. Man kann seine Ermittlungen über eine gestaffelte *extended action* (WoD, S. 127) regeln. Das ist nicht sehr stimmungsvoll und löst Problem 1 nicht, ist aber praktikabel und lässt sich gut im Rahmen der üblichen Regeln abdecken.

Die schönere Alternative ist ziemlich aufwendig, lohnt sich aber: Wer die technischen Möglichkeiten hat – also etwas Ahnung vom Programmieren und einen Computer am Spieltisch – kann dem Spieler auch wirklich ein kleines Datennetz zum Durchforsten vorsetzen. Ob man sich aber diese Mühe machen möchte, nur damit ein Spieler mehr zu tun hat, muss jeder Spielleiter selber wissen.

Fallanalyse

Fallanalytiker respektive Profiler haben eine sehr coole, aber auch spieltechnisch sehr heikle Eigenschaft: Beim Betrachten von Tatorten scheinen ihnen die notwendigen Informationen geradezu in die Hände zu fallen. Wenn jetzt natürlich Spieler und Erzähler über das gleiche Maß an, sagen wir mal, Halbwissen haben, dass sie sich da gegenseitig die Bälle zuwerfen können, ist das geradezu wunderbar.

„Es ist eine Mordserie, dann ist der Täter vermutlich ein weißer Mann“.

Nur leider klappt das an den wenigsten Spieltischen so – selbst *wenn* sich beide für Fallanalytik interessieren, führen alleine unterschiedliche Quellentexte zu ganz unterschiedlichen Vorstellungen davon, was jetzt womit wie in Verbindung zu stehen hat.

Nimmt man dagegen den direkten Weg über entsprechende Proben (*Wits + Investigation, solving enigmas* (WoD, S. 60) und ganz viele Würfe auf *Empathy*), so wird es einerseits schnell stimmungsarm und andererseits wird es schlimmstensfalls zur Ausrede, gegebene Hinweise gar nicht mehr interpretieren zu müssen.

„Jau, Erzähler, ich würfel mal *Intelligence + Investigation*, vielleicht krieg ich ja so raus, warum er am Tatort immer alle Vasen vom Regal wirft.“



Der beste Tipp hier ist wohl ein Mittelweg. Man gibt dem entsprechenden Spieler regelmäßigen Hinweise, die er aber selber auslegen muss und gibt ihm nach gelungenen Proben eindeutiger Indizien an die Hand, bei denen er einen letzten, einfachen Denkschritt jedoch noch immer selbst machen muss.

In einem Verhör etwa kann man als Erzähler ja typische Indizien für's Lügen – Unruhe, Händereiben, Stammeln, übertriebenes Abwehrverhalten, „wir“ statt „ich“ bei Zeugenberichten etc. – massiv überzeichnen, damit der Spieler so bereits den Köder schluckt. Auf Nachfrage gewährt man dann den entsprechenden *Wits* + *Empathy*-Wurf und hilft dem Spieler, bei Gelingen, noch weiter auf die Sprünge.

Untersuchung des Tatorts

CSI ist in aller Munde, Tatortanalysen sind angesagt. Leider ist hier kaum ein Weg praktikabel, außer die Untersuchungen der Spieler komplett über Proben zu verwalten. Selbst mit den besten Beschreibungen kann man diesen Part des Abenteuers nicht gut erzählerisch regeln und gerade das Element, Spuren ggf. auch nicht direkt zu finden, ist eigentlich nur durch einen Wurf auszudrücken.

Hier sind die Tatortuntersuchungen vielmehr aus einem ganz besonderen Grund aufgeführt. Jeder Spieler, jeder Erzähler sollte sich noch einmal daran erinnern, als er das letzte Mal etwas gesucht hat. Sei es eine Brille, ein Handy, die Wagenschlüssel – irgendetwas. Wie oft haben die einem schon vor der Nase gelegen und man hat sie doch übersehen?

Bei der Untersuchung eines Tatorts ist das oftmals nicht anders. Egal wie systematisch man vorgeht, manchmal sieht man den Wald vor lauter Bäumen einfach nicht. Insofern ist selbst ein Patzer bei der Probe zur Untersuchung eines Zimmers gar nicht mal so unrealistisch, wie man oftmals meint.

„Das hätte ich doch sehen müssen!“ hört man öfters mal an Spieltischen. Vielleicht hilft dieses Beispiel ja etwas, dieses Vorurteil zu entkräften. Denn die korrekte Antwort lautet „Nee, hättest du nicht.“

Manche Spielgruppen bevorzugen auch einen Spielstil, bei dem auch dieser letzte Schritt der Interpretation durch Regeln abgedeckt wird. Frei nach dem Motto „Wenn der Spieler des SWAT-Manns kein guter Schütze sein muss, muss ich kein Fachmann für Zwischenmenschliches sein.“ Wenn die Gruppe das so sieht, spricht natürlich auch nichts dagegen, es dann komplett über die Regeln zu verwalten.

Wer die Gelegenheit hat, mal einem LARP beizuwohnen, gerade wenn es in den 20ern oder sogar der Moderne spielt, sollte diese Chance auch sofort ergreifen. Dort lernt man mehr über die Eigenheiten der subjektiven Wahrnehmung, als das der beste Artikel der Welt vermitteln könnte.



Verhandlungen mit Geiselnehmern, Amokläufern und anderen

Abschließend ist auch die Verhandlung mit NSCs immer ein Gebiet, wo die Geister sich scheiden. Einerseits ist es sehr trist, wenn man es einfach mit einer Probe auf *Manipulation* und eine passende Fertigkeit löst. Andererseits gibt es wieder dieses Argument, dass auch Leute, die nicht gut verhandeln können, gerne mal Verhandler spielen würden.

Jede Gruppe muss da wohl ihren eigenen Weg finden. Doch dieser entscheidende Moment in manchem Abenteuer – zündet der Terrorist die Bombe, oder gibt er auf – kann zu einem packenden Finale für alle Beteiligten werden, gerade auch wenn keine Würfel gerollt werden.

Ein Mittelweg hat sich auch hier in der Praxis als beste Lösung erwiesen. Der Erzähler legt eine generelle Schwierigkeit fest, die dem Entschlossenheitsgrad des Diskussionspartners. Danach erfolgt der ausgespielte Dialog, in dem der Spieler sein Bestes gibt, um den NSC zu überzeugen. Der Erzähler lauscht, bewertet das Ganze (was meist auch gut an der Reaktion der anderen Spieler messbar ist) und modifiziert die Schwierigkeit entsprechend. Alles verdeckt.

Dann würfelt der Spieler eben noch *Manipulation* + *Persuasion* und versucht, diese modifizierte Schwierigkeit zu überbieten.

Somit hat man dann beides drin – persönliches Engagement und ein wertebasierter Würfelwurf.





KAPITEL 4: CHARAKTER-ERSCHAFFUNG

Generelles zur Charaktererschaffung

FBI-Charaktere werden nicht anders generiert, als normale Charaktere auch. Die Regeln aus dem Grundbuch (WoD, S. 34). Jedoch sollten Field Agents zumindest *Athletics* und *Firearms* auf jeweils 1 haben – da kommen sie nicht dran vorbei, ob sie wollen oder nicht. Das regelmäßige Training bedingt das.

Ebenfalls Pflicht ist für jeden Ermittler der *Rank Merit* mindestens auf 2. Welcher FBI-Rang welcher Stufe des entsprechenden Vorzugs entspricht, wird weiter unten in diesem Kapitel erläutert.

FBI-Ränge

Der *Rank Merit*, aufgeschlüsselt nach den einzelnen Ebenen in der Hierarchie des FBI:

Rank 2: Special Agent

Rank 3: Supervisory Special Agent oder Special Agent in Charge

Rank 4: Assistant Special Agent in Charge

Rank 5: Assistant Director in Charge

Der Fragenkatalog

Abschließend einige Fragen, die einem helfen können, dem Charakter etwas mehr Tiefgang zu verleihen. Es ist nicht zwingend notwendig, dass ein Spieler zur ersten Sitzung zu jedem dieser Punkte etwas zu sagen hat, es ist vielmehr als kleine Hilfe zu sehen.

Name? Aussehen?

Wie alt bist Du?

Was hat Dein Charakter bisher in seinem Leben so getan?

Warum bist Du FBI-Agent geworden?

Welcher Division gehört Dein Charakter an?

Magst Du den Job (noch)?

Was machst Du in Deiner Freizeit?

Wie sieht Dein soziales Umfeld aus?

Bist Du gläubig?

Was verbirgst du so?

Wovor fürchtest Du Dich?

Wonach sehnst Du Dich?

Wie siehst Du Dein Land?

Interessiert Dich Politik?

Großzügige Erzähler gewähren den Spielern die zwei Skill-Punkte und Rank 2 kostenlos, bevor dieser seine eigenen Punkte verteilt. Das simuliert dann vielleicht auch, dass FBI-Charaktere gewissermaßen bereits erfahren ins Abenteuer starten.

Mehr zu den Rängen findet man in diesem Dokument ab S. 9.

Man sollte außerdem bedenken, dass spätestens ein Special Agent in Charge nur noch selten im Feldeinsatz tätig sein wird.



KAPITEL 5: MEHR ALS NUR KLISCHEES

Es ist recht leicht, einen FBI-Ermittler nach Schema F zu generieren. Er trägt einen Anzug, darüber einen Trenchcoat, er ermittelt knallhart, hat eine feste Dienstwaffe, eben all die Oberflächlichkeiten, die man erwartet. Genauso ist ein Ermittlungsplot nach Schema F nie schwer zu finden.

Doch was ist es, dass bestimmte Charaktere aus den Medien zu nachhaltig hängenden bleibenden Figuren macht? Was ist es, dass einen Agent Cooper oder Mulder von einem beliebigen, auswechselbaren FBI-Ermittler unterscheidet? Weshalb lassen einen einige Krimis geradezu beklommen zurück, während andere nur dahinplätschern?

Und, viel wichtiger, welche Lektionen kann man daraus ziehen, wenn man sich selber einen Charakter oder Plot generiert?

Achten wir auf Äußerlichkeiten

Beginnen wir mit der Schale. „Kleider machen Leute“ sagt das Sprichwort – und es hat Recht. Wenn man sich die prägnanteren TV-Ermittler etwa einmal anschaut, so sprechen ihre Kleider, ihre Frisuren und ihr ganzes Auftreten oft schon Bände über den eigentlichen Charakter der Figur.

Agent Cooper etwa, aus „Twin Peaks“, ist so akkurat gekleidet, wie sein ganzes Denkschema funktioniert. Cooper achtet auf Details, wird zudem von asiatischer Weisheit getrieben und begegnet vielem in seinem Leben mit großer Selbstverständlichkeit. Ebenso sitzt sein Mantel stets akkurat, seine Frisur ist ordentlich und sein ganzes Aussehen strahlt seine Ruhe aus.

Frank Black, aus „Millennium“, trägt dagegen selbst im FBI-Dienst keinen Anzug oder Mantel. Seine typische, graue Jacke ist nicht schön, mutmaßlich nicht teuer und so wenig formell wie in seinem Beruf denkbar. Wenn man ihn sieht, dann weiß man, dass man es mit einem unorthodoxen Menschen zu tun hat. Und die tiefen Furchen in seinem Gesicht bezeugen zudem, dass Frank kein leichtlebiger Mensch ist.

Daraus kann man auch etwas für seine Charaktere lernen. Wenn man ihr Aussehen signifikant und mit dem Charakter abgestimmt gestaltet, kann man direkt vom ersten Satz an über bessere Taschenspielertricks dem Charakter viel *Erscheinung* verleihen.

Und eine nett beschriebene Visualisierung des Charakters gibt auch gleich den Mitspielern – den Erzähler hier eingerechnet – etwas zum „anspielen“.

Nichts ist trivial

Ein kleiner Tick, eine seltsame Angewohnheit, eigentümliche Hobbys – all das hat, erst einmal, mit der Ermittlungsarbeit eines FBI-Charakters rein garnichts zu tun. Dennoch sind es gerade diese Momente, diese Züge, die eine Figur erst wirklich rund werden lassen.

Wenn wir noch kurz bei Frank Black bleiben, so ist er zunächst einmal, vom FBI her gesehen, ein sehr verschlossener, finsterner Typ, dem offenbar nicht viel Humor in die Wiege gelegt wurde. Sieht man ihn aber, gerade am Anfang der Serie, in seinem gelben Haus mit seiner Frau und seiner Tochter zusammen, strahlt er plötzlich eine solche Wärme und Herzlichkeit aus, dass man kaum glauben mag, dass dieser Mensch beruflich Serienmörder fängt. Seine Frau Catherine charakterisiert ihn einmal nach J.D. Salingers Geschichte als „Fänger im Roggen“,

Castings

Es hat sich bei uns als hilfreich erwiesen, wenn die Spieler ihre Charaktere mit Schauspielern besetzen. Da reicht oft auch schon ein Foto, doch oftmals können kurze Sätze wie „So ähnlich wie Sandra Bullocks Charakter in ‚Mord nach Plan‘ war“ mehr ausdrücken als tausend Beschreibungen.

Catherine: Frank went back to work because he had to. It's who he is. Sometimes I think of Frank as the catcher in the rye... standing at the edge of the cliff trying to save the world... but he can't change anything. All he can do is catch these horrible men before they kill again.

- Millennium, 1x02: Gehenna



was eine sehr rührende Szenerie zeichnet.

Dem gegenüber zeigt Fox Mulder, aus „Akte X“, ganz andere Seiten. Er besitzt nicht einmal ein Bett in seinem Apartment, worin sich bereits zeigt, dass er ein Fanatiker ist, dem neben seinem Job wenig Privatleben bleibt. Und doch sind es ganz triviale Elemente, die ihn dabei Menschlich erscheinen lassen, beispielsweise seine Affinität zu Porno-Videos, auf die Scully auch bereits sehr früh aufmerksam wird.

Die Lektion hier ist simpel: Privatleben schafft Konturen. Egal ob nun mit Kind und Kegel oder einer einsamen Bruchbude, es zeigt, was für ein *Mensch* hinter dem Ermittler steckt. Diese Menschlichkeit macht ihn nahbar, zugänglich, rund und damit schlicht spielsenswert.

Backstory Wound

Sehr klassisch in der kriminalistischen Literatur ist das, was man gemeinhin *backstory wound* nennt. Eine Narbe aus der Vergangenheit des Charakters, ein Ereignis, das ihn gezeichnet und geprägt, aber auch angeknackst hat. Auch im Mystery-Genre ist das ein beliebtes Mittel und, ganz anbei, Erzähler freuen sich in der Regel darüber, weil man daraus Handlungsfäden spinnen kann.

Ganz klassisch ist da etwa erneut Fox Mulder. Als er ein kleiner Junge von acht Jahren war, schwebte seine Schwester Samantha vor seinen Augen in einem grellen Licht aus dem Raum. Seine Theorie: Außerirdische. Seine Suche nach Samantha prägt ihn, treibt ihn an und ist es letztlich auch, die ihn zu den X-Akten führt und damit die gesamte Serie erst möglich gemacht hat.

Samantha Waters aus „Profiler“ steht in ähnlicher Verbindung durch eine Narbe zur Rahmenhandlung. Der mysteriöse Jack hat ihren Ehemann ermordet, weshalb sie ursprünglich ihre ganze Arbeit fortwerfen wollte. Doch von ihrem Freund Bailey zurück geholt, muss sie sich wieder und wieder mit dem scheinbar unfassbaren Jack auseinandersetzen.

Doch häufig kommen diese Wunden auch tatsächlich erst im Verlauf der Serien zustande. Dana Scully verliert während ihrer Arbeit an den X-Akten mehrere Angehörige auf sehr harte Art und Weise und Jack Bauer ist zu Beginn der zweiten Staffel von „24“ auch nicht mehr der Mensch, der er in der ersten Staffel einmal war.

Doch nicht immer haben diese *wounds* etwas mit dem Plot an sich zu tun. Mac Taylor, der Chefermittler von „CSI: New York“, hat seine Frau durch die 9/11-Anschläge verloren. Das ist nicht nur ein veritabler Grund dafür, einen weiteren bitteren Ermittler zu erschaffen, sondern stärkt hier auch seine Bindung mit der Stadt an sich. Denn entgegen der landläufigen Rhetorik waren es doch vor allem die New Yorker, die den Preis für die Anschläge zahlen mussten.

Im Endeffekt sind vollkommen intakte Figuren einfach langweilig. Gerade auch in einer World of Darkness kann es so etwas wie „Adelheid und ihre Mörder“, wo die freundliche Tippike die Fälle löst, weil ihr Chef nicht die Kompetenz hat, einfach nicht geben. Das Leben ist bitter in der Welt der Dunkelheit, das Leben ist hart. Das Leben ist kein Zuckerschlecken und die *backstory wound* eines Charakters legt Zeugnis davon ab.

Persönliche Verflechtungen

Interessant wird es dann sicher noch, wenn die Figuren selber von der Handlung betroffen sind. Das ist zwar auch etwa bei Akte X durch den Samantha-Plot und bei Millennium u.a. durch den Polaroid-Mann gegeben, doch das Paradebeispiel dafür

Mulder: *Whatever tape you found in that VCR, it isn't mine.*

Scully: *Good, because I put it back in that drawer with all those other videos that aren't yours.*

- X-Files, 2x11: *Excelsis Dei*



ist hier klar „4400 – Die Rückkehrer“. Tom Baldwins Neffe ist ein 4400, sein Sohn liegt wegen der ganzen Geschichte zu Beginn der ersten Staffel im Koma. Seine Kollegin Diana Skouris adoptiert eine 4400.

Somit sind die Charaktere untrennbar mit dem Schicksal der Rückkehrer verbunden und selbst wenn eine Plotwendung sie etwa aus der Ermittlungszentrale, dem NTAC, verdrängen würde, oder wenn etwa eine Quarantäne-Order an die 4400 herausgeht, sind sie ganz persönlich betroffen.

So etwas schafft Nähe und Intensität. Wenn ein Charakter am Tage böse Menschen jagt, aber Abends die Füße hochlegen kann und die ganze dunkle Welt an der Türschwelle abgibt, dann ist das sogar noch idealer als die Wirklichkeit. Doch dies ist die Welt der Dunkelheit und die Finsternis sollte eher dazu tendieren, über die Türschwelle langsam ins Privatleben zu kriechen.

Mittendrin, statt nur dabei: Hard-Boiled Characters

Ein Genre, kurz einmal fernab von allen Fernsehserien, hat genau dieses Prinzip eigentlich bereits perfektioniert. In einer *hard boiled*-Geschichte schlägt der Plot mit einer ganz anderen Intensität und auf einer ganz anderen Ebene auf den zumeist einzelnen Protagonisten ein, als es das im klassischen Krimi gibt.

Hier ist das Verhältnis der beiden Ströme zueinander ähnlich dem der Realität zur Welt der Dunkelheit. Im Krimi ist Gewalt etwas, das anderen passiert und Sex etwas, das andere machen, in der *hard boiled crime fiction* steckt der Protagonist mitten drin. Wenn in einem Krimi der Protagonist mit seinen Kollegen Abends bei einem Bierchen noch mal den Tage Revue passieren lässt, dann sitzt der *hard boiled detective* in einer miesen Kaschemme und säuft sich die Hucke voll. Der Krimi-Ermittler hat vermutlich eine liebende Frau daheim, die ihm Ruhe und Komfort bietet, sein Counterpart zieht sich durch kaputte Beziehungen, die ihm langsam auch noch die letzte Kraft rauben.

Natürlich ist es auch eine Frage des persönlichen Geschmacks, doch wer den Horror in der FBI-Arbeit sucht, der sollte sich stark in der *hard boiled*-Ecke umsehen.

Wer als Außenstehender unberührt seiner Arbeit nachgehen kann, der wird auch gut schlafen. Aber beispielsweise „Sieben“ ist ja gerade deshalb ein so intensives und unvergessliches Erlebnis, weil der Mörder es schafft, in das Leben der Ermittler vorzustoßen. Er spielt mit ihrer heilen Familienwelt und das Finale des Films, das Meisterstück seiner Inszenierung, basiert genau auf dieser eindringlichen Intensität.

Wissenschaft versus soziale Interaktion

Im Zeitalter der CSI-Serien macht sich im Fernseh-Krimi immer mehr ein Trend breit, der für das Rollenspiel sehr abträglich sein kann: die Wissenschaft. Das CSI-Kredo ist es, dass Zeugen lügen können, Täter nicht. Dr. House, auf den wir gleich noch genauer zu sprechen kommen, variiert dies ebenfalls und erklärt, dass jeder lügt, also auch Patienten. Er kontert mit dem gleichen Mechanismus, den sich auch die CSI-Leute zu Nutzen machen: analysierte Fakten.

Während aber nun musikuntermalte Sequenzen, in denen gutaussehende Menschen in unglaublich weißen Laborkitteln mit futuristisch anmutenden Gerätschaften obskure Substanzen analysieren durchaus eine gewisse Ästhetik besitzen, so funktioniert der gleiche Mechanismus am Spieltisch eben genau *nicht*.

Es ist die Auswertung der Fakten, in denen der Spaß liegt, doch damit das funktioniert, muss eine ausgewogene Gewichtung geschaffen werden. Natürlich ist die Laborarbeit Teil einer Ermittlung, auch beim FBI, aber sie kann man Spieltisch eigentlich nie zum Hauptdarsteller werden.

Im Grunde sind all diese Namen recht synonym zu gebrauchen. *hard boiled* ist der Begriff, den man gerade im Bezug auf die Literatur zumeist liest, während der *film noir* die klassischen Verfilmungen umschreibt. *Neo-Noir* ist technisch gesehen alles, was an *film noir* seit 1958 erschienen ist, wird aber in der Praxis bisweilen auch für eben jene düsteren Thriller verwendet, die seit „Sieben“ erschienen sind. Und die „Schwarze Serie“ wiederum ist so etwas wie die deutschsprachige Entsprechung, wenn auch etwas aus der Mode gekommen.

Flack: Nice. What's wrong with good old-fashioned motive?

What more do you need?

Stella: The motive doesn't put him in that monastery.

Flack: You got a car that puts him outside of it!

Stella: Outside! Key word!

Come one - not at the crime scene.

- CSI: NY, 1x15:

Til Death Do We Part



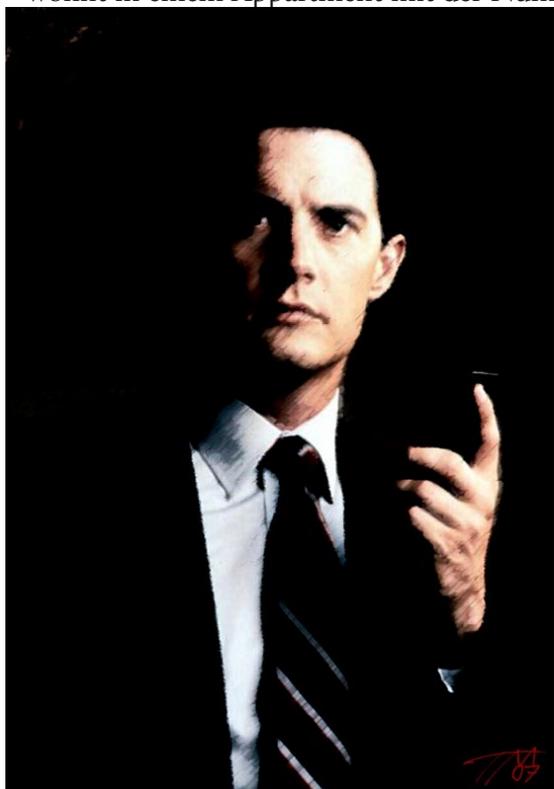
Scully hat ihre Untersuchungen immer nebenher machen können und die nerdischen Wissenschaftler des NTAC in „4400“ sind eben nur Nebendarsteller. Diese produzieren Ergebnisse, aber auf eine Art und Weise, wie man sich gute Hilfskräfte wünscht - unmerklich im Hintergrund. Was nicht einmal bedeutet, dass man von den besagten Serien nichts lernen kann. Nur muss man eben die klassischen Elemente eines Verbrechens – das Opfer, den Täter, den Tathergang und vor allem das Motiv – so gestalten, dass die Spieler-Agenten die notwendigen Fakten eben nicht durch das Anleuchten roter Substanzen mit blauem Licht ermitteln können, sondern durch Interaktion und das beliebte Puzzlespiel mit Fakt und Lüge.

Der Reiz der Deduktion

Im Endeffekt landet man mit dieser Methode dann auch schnell wieder beim Altmeister des Genres, man landet bei Sherlock Holmes. Die Figur des Sherlock Holmes ist zwar erkennbar ein Produkt ihrer Zeit und spiegelt diese recht exakt wieder, doch sind die Ideale, aus denen sie geboren wurde, anno 2007 wieder sehr beliebt und gefragt.

Sowohl Wissenschaftsoptimismus als auch logische, ja analytische Philosophie erfreuen sich heute großer Beliebtheit, auch wenn es den Rahmen und die Intention dieses Kapitels sprengen würde, jetzt zu mutmaßen, ob das nun an dem TV-Boom von Forensik-Serien oder unseren unruhigen, terrorgeschüttelten Zeiten liegt.

Wie sehr das gilt, sieht man an dem oben bereits erwähnte Dr. Gregory House aus der nach ihm benannten TV-Serie. House, dem Klang nach Holmes schon nahe, ist besessen von dem Gedanken, Unerklärliches aufzuklären und schafft dies vor allem aufgrund deduktiver Methoden. Sein bester Freund und häufiger Aussprechgefährte ist ein Dr. Wilson, was wiederum einem Dr. Watson nahe klingt, und House wohnt in einem Apartment mit der Nummer 221B. Weiterhin konsumiert House



Drogen und einen Moriarty gab es auch einmal im Laufe der Serie.

Und obschon die Täter, die House jagt, normalerweise nur auf mikroskopischer Ebene aktiv sind, kann man als Erzähler einer FBI-Kampagne hier durchaus eine wichtige Lektion mitnehmen.

Man muss das Rad nicht neu erfinden. Es reicht, wenn man ihm dann und wann einen neuen Anstrich gibt. Im Grunde machen Detektive aus mehr als hundert Jahre alten Romanen nichts anderes als House es in einer Fernsehserie seit 2004 tut – deduktive Ermittlung – doch die ungewohnte Kombination des Arzt-Settings mit dieser eher kriminologischen Denkweise hält es frisch. FBI-Kampagnen neigen mit der Zeit auch zu einer gewissen Schemenbildung – hier sieht man den Beweis, dass dies kein Hindernis sein

muss.

Die Serie ist streng schematisch, bis hin zu einem Punkt, an dem ein Bekannter neulich bei einer Folge amüsiert ausrief „Oh guck mal, wir sind schon an dem Punkt angekommen, an dem der Patient Blut spuckt“. Er hatte Recht, doch im

Die Deduktion (v. lat.: deducere = herabführen) oder deduktive Methode ist in der Philosophie und der Logik eine Schlussfolgerungsweise vom Allgemeinen auf das Besondere. Genauer gesagt werden mithilfe der Deduktion spezielle Einzelerkenntnisse aus allgemeinen Theorien gewonnen. Sie bezeichnet das Verfahren, aus gegebenen Prämissen auf rein logischem Wege, d.h. auf extensionaler Grundlage, Schlussfolgerungen abzuleiten.

When you have excluded the impossible, whatever remains, however improbable, must be the truth.

*- Sherlock Holmes
in A.C. Doyle: The Adventure
of the Beryl Coronet*



Laufe der Episoden beweisen die Autoren immer wieder ein Gespür für diese kleinen Kniffe, die eine ansonsten identische Episode doch wieder in ganz neue Bahnen lenken. Diese Kniffe sind als Erzähler Gold wert.

Der Reiz des ermittelnden *homo superior*

Es ist erstaunlich, mit was Charaktere in Serien wegkommen können, wenn Plot und Inszenierung stimmen. Wenn man sich mal kritisch vor Augen führt, was für Geistesprünge Detective Robert Goren in „Criminal Intent“ so manchmal hinlegt und was für minimale Abweichungen in Gestus und Mimik für ihn zur Verhaftung reichen, so müsste man eigentlich nur den Kopf schütteln. Tut man aber nicht, man applaudiert lieber.

Das gleiche gilt auch für House, es gilt für Columbo, es gilt für die meisten Ermittler. Häufig ist der *twist* am Ende der Geschichte, die überraschende Wendung auch so inszeniert, dass man auch als Zuschauer von der Offenbarung des Täters verblüfft ist. Das hat schon immer so funktioniert, schon im klassischen, britischen Kriminalroman findet man das wieder. Diese typische, klassische Sequenz, in der alle Verdächtigen in einem Raum versammelt werden und der Ermittler einen nach dem anderen, zumeist deduktiv, ausschließt, ist schon so zum Klischee geworden, dass sie wie eine Selbstverständlichkeit erscheint.

Doch während es bei einem klassischen Krimi allenfalls ein weiterführendes Qualitätskriterium ist, ob man nun als Leser von Anfang an eine Chance gehabt hat, den Täter zu erkennen, oder ob der Autor „geschummelt“ hat und die Überraschung produziert, indem er dem Leser schlicht Fakten vorenthält und erst am Ende die Katze aus dem Sack lässt, im Rollenspiel ist ein lösbarer Fall lebensnotwendig.

Literarische Ermittler sind oftmals Übermenschen, Spielercharaktere können ohne Würfelwurf nur auf das Wissen zugreifen, das auch dem Spieler vorliegt. Ein „Scooby Doo“-Ende ist für Spieler unbefriedigend, mehr noch, als für einen Krimileser, da sie nicht das Gefühl haben, interaktiv zum Sieg gelangt zu sein. Ein Täter, der seine Serienmorde dadurch garniert, dass er darin Anspielungen auf eine bestimmte, literarische Vorlage hinterlässt, ist ebenfalls so eines dieser unsterblichen Klischees. Angenommen, der Ermittler findet am Tatort Zeilen, die in den Schädel des Toten geritzt wurden: „*Nor dread nor hope attend a dying animal.*“ Der gewitzte mediale Ermittler kann jetzt wissen, dass das aus W.B. Yeats Gedicht „Death“ ist und, wenn rezitiert, sogar noch Doppeldeutigkeiten schaffen, da Zeilen wie „*A great man in his pride / Confronting murderous men / Casts derision upon / Supersession of breath;*“ ja sogar den Plot selbst umrahmen könnten. Am Spieltisch muss der Spielern das Gedicht herausgeben und hoffen, dass sie es richtig deuten. Die Wirkung ist eine ganz andere – und das literarische Beispiel ist noch eher optimal, weil Textinterpretation auch ohne Vorwissen möglich ist. Laborergebnisse, Anomalien am Tatort – die Faustregel kann wohl sein, dass man als Erzähler schlichtweg immer dicker auftragen muss, als im Fernsehen. Die Kunst ist es natürlich, nicht *zu* dick aufzutragen, aber man darf eben nie vergessen: Die Spieler sind keine Fachleute in ihren jeweiligen Gebieten. Sie spielen nur welche.

Cat-Scare, whodunnit und Taucher in Bäumen

Wie ein „perfekter“ FBI-Plot aussähe, kann sowieso niemand sagen, subjektiv wie diese Einschätzung wäre. Aber es gibt einfach ein paar Lektionen, die man den großen Medien entnehmen kann. Cat-Scare-Effekte sind im Rollenspiel schwer umzusetzen und vor allem kein Fundament für eine gute Geschichte.

Cat Scare

Ein Moment hoher Spannung der in einer scheinbaren Entspannung gipfelt, nach der die wahre Bedrohung enthüllt wird. Der Klassiker ist der Charakter, der durch ein dunkles Haus schleicht, als er etwas hört. Langsam schleicht er an die entsprechende Türe heran, die öffnet sich langsam und heraus springt eine fauchende Katze. Der Charakter entspannt sich, ebenso der Zuschauer – nur damit plötzlich die wahre Bedrohung aus der nächsten Tür gesprungen kommen kann.



Von den Klassikern lernen dagegen heißt siegen lernen. Ein guter, traditioneller Kriminalfall, eine typische *whodunnit*-Geschichte, funktioniert 2007 noch genauso gut wie 1907 oder auch 1807 und der Reiz, einen scheinbar unlösbaren Fall zu knacken, ergreift eigentlich fast jeden. Der klassische „closed room“-Fall, in dem ein Mensch in einem verschlossenen Raum den Tod findet und es scheinbar keine logische Erklärung für den Tathergang gibt, ist ja gerade deshalb so zeitlos, weil der Kern der Geschichte nie an Aktualität einbüßen wird: „keine logische Erklärung“ fasziniert Menschen einfach. In der WoD gleich doppelt, da es sowohl ein kniffliger, mundäner Fall wie auch eine mystische Verwicklung sein kann.

Der Trick ist es nur, regelmäßig einen neuen Anstrich zu finden. Darin liegt auch der Erfolg von Serien wie CSI verborgen: Niemand will Woche für Woche sehen, wie die Opfer von Messerstechereien gefasst werden. Aber tote Taucher in Bäumen in der Wüste und Männer mit Juwelen-BHs, die daran starben, dass sie einen falschen Diamanten verschluckten und danach einen Schlag auf den Brustkorb bekamen – das fasziniert. Ob nun Motiv oder Tathergang unklar sind, man horscht auf und fragt sich die entscheidende Frage: *Wie?*

Nur muss ein Erzähler eben stetig darauf achten, dass Spieler diese Frage auch beantworten können. Denn das ist es, was FBI-Agenten machen sollen – sie lösen den Fall.

whodunnit

Der Begriff beschreibt das häufig in Krimis und Fernsehserien verwendete deduktive Konzept der schrittweisen Aufklärung eines Verbrechens und der Konzentrierung auf die Ermittlung der Identität des Täters.

Der klassische *whodunnit* findet an einem abgeschnittenen Ort statt, die Anzahl der Verdächtigen ist begrenzt und überschaubar und der Tathergang wird letztlich restlos aufgeklärt.





ANHANG I – AKRONYMWAHN (EINE AUSWAHL)

ADIC – Assistant Director in Charge

ASAC – Assistant Agent in Charge

ATF – Bureau of Alcohol, Tobacco and Firearms; kontrolliert Alkohol, Tabak und Waffen

BAU – Behavioral Analysis Unit; eine Gruppe des NCAVC

BuCar – Bureau Car, Dienstwagen des FBI (umgangssprachlich)

CASMIRC – Child Abduction Serial Murder Investigative Resources Center; eine Gruppe des NCAVC

CDC – Center for Disease Control; Seuchenkontrollzentrum

CIA – Central Intelligence Agency; amerikanischer Geheimdienst

CID – Criminal Investigation Division

CIRG – Critical Incident Response Group; das SWAT des FBI

CJIS – Criminal Justice Information Services Division; Verwalter der Computerdienste des FBI

DHS – Department of Homeland Security; neue Behörde zum Schutz der Grenzen

DOD – Department of Defense; Verteidigungsministerium

DOJ – Department of Justice; Justizministerium

ERT – Evidence Response Team; die Spurensicherung

FBI – Federal Bureau of Investigation; die Bundespolizei

FEMA – Federal Emergency Management Agency; Bundesamt für Katastrophenschutz

FOIA – Freedom of Information Act; offene Akteneinsicht in vergangene Fälle

IA – Internal Affairs; Abteilung für interne Ermittlungen im Polizeidienst

INS – US Immigration and Naturalization Service; Einwanderungsbehörde

LEO – Law Enforcement Online; das Intranet von Polizei und FBI

NCAVC – National Center for the Analysis of Violent Crime; Sonderkommission des FBI

NCIC – National Crime Information Center; amerikaweite Straftäterdatenbank

NIBRS – National Incident-Based Reporting System; spezielle Software um Aufzeigen von Verbrechenmustern

NICS – National Instant Criminal Background Check System; Beschränkter Zugriff der

Allgemeinheit auf das NCIC

NSA – National Security Agency; Bundesamt für innere Sicherheit

SA – Special Agent

SAC – Special Agent in Charge

SOG – Special Operation Group; das SWAT der US Marshals

SWAT – Special Weapons & Tactics; die Eingreiftruppe der Polizei

VICAP – Violent Criminal Apprehension Program; Untergruppe des NCAVC



ANHANG II – ANDERE BEHÖRDEN

ATF – Bureau of Alcohol, Tobacco and Firearms

Das ATF ist für die Überwachung sämtlicher Gesetze im Zusammenhang mit Alkohol, Tabak,

Feuerwaffen, Sprengstoffen und Brandstiftungen zuständig und ermittelt, sowie der Verdacht auf einen Verstoß gegen eines der genannten Gesetze vorliegt.

CIA – Central Intelligence Agency

Die Aufgabe des CIA besteht darin, den Präsidenten, das „National Security Council“ und alle Entscheidungsträger der Vereinigten Staaten mit Informationen jeder Art über andere Länder, sofern es die innere Sicherheit betrifft, zu versorgen und ggf. Gegenmaßnahmen zu entsprechenden Tätigkeiten anderer Länder einzuleiten.

Das dieser (schwammige) Rahmen in der Vergangenheit jedoch schon mehrfach überschritten wurde ist keine Verschwörungstheorie mehr sondern gilt als erwiesen.

CDC – Center for Disease Control

Das CDC ist immer dann zuständig, wenn die Gefahr besteht, dass eine ansteckende Krankheit zum Ausbruch kommen kann, oder wenigstens der Verdacht darauf besteht. Zu diesem Zwecke kann sie Quarantänen verhängen, Gebiete abriegeln und entsprechende Sonderkommandos entsenden.

DEA – Drug Enforcement Administration

Drogenmissbrauch und -konsum sind die beiden Zuständigkeitsgebiete der DEA. Dabei kann es sich auch um kleine Dealer handeln, normalerweise ist die Behörde allerdings vor allem darum bemüht, gegen größere Fische vorzugehen.

DHS – Department of Homeland Security

Das 2003 neu formierte DHS ist für den Schutz der Grenzen der Vereinigten Staaten zuständig. Es ist die Oberbehörde des Grenzschutzes, der Einreise- und Einfuhrkontrollen, des US Immigration and Naturalization Service (INS), der Küstenwache sowie des US Secret Service.

FEMA – Federal Emergency Management Agency

Die FEMA ist für die Vorbeugung von und Hilfe bei Katastrophen zuständig. Schwere Erdbeben, Wirbelstürme, Sturmfluten und alle anderen vergleichbaren Notsituationen, natürlich wie vom Menschen geschaffen, fallen in ihre Jurisdiktion, ihre Befugnisse sind recht weitreichend, bis hin zum Ausruf des Notstands.

Die FEMA ist mittlerweile ein Teil des DHS.

NSA – National Security Agency

Die NSA ist ein ganz besonderer Fall. 1952 durch ein nie ganz veröffentlichtes Dokument von

Präsident Truman ins Leben gerufen stellt sie die Nachfolge der Armed Forces Security Agency dar und ist somit der Zusammenschluss aller amerikanischen Geheimdienste.



Die Organisation ist gut gehütet, technologisch sehr fortschrittlich und mit hoch qualifiziertem Personal ausgestattet, was sie zu einer sehr effizienten Vereinigung macht.

US Marshals

Die US Marshals sind für den Transport von Straftätern, das Aufspüren von Flüchtlingen, die Sicherheit in Gerichtssälen sowie den Zeugenschutz zuständig. Sie können dabei in Notfällen auch auf die Special Operation Group (SOG) zugreifen, das SWAT-Äquivalent ihrer Behörde.

Secret Service

Die Leibgarde des Präsidenten beschützt den mächtigsten Mann der Welt und seine Familie rund um die Uhr. Was weniger Leute wissen: Auch die Kandidaten der letzten Phase des Wahlkampfs, die Angehörigen des Präsidenten und dessen Witwe genießen den Schutz der Behörde. Was noch weniger Leute wissen: Im Fall nationaler Krisen, etwa schwerer Terroranschläge, wird der Secret Service auch abseits der zu schützenden Personen als Unterstützung für die anderen Behörden eingesetzt.

