

FBI

Factsheet:

Building Investigators



Ein Supplement für die WoD
von Thomas Michalski



FBI - Factsheet: Building Investigators

Mitarbeiter:

Autor:

Thomas Michalski

Erstleser:

Achim Sawroch
Marcel Gehlen
Markus Heinen
Néomi Havinga
Oliver Klinkhammer
Scorpio

Entwicklung:

Thomas Michalski und Matthias Schaffrath

Layout und Gestaltung:

Thomas Michalski

DORP-Logo:

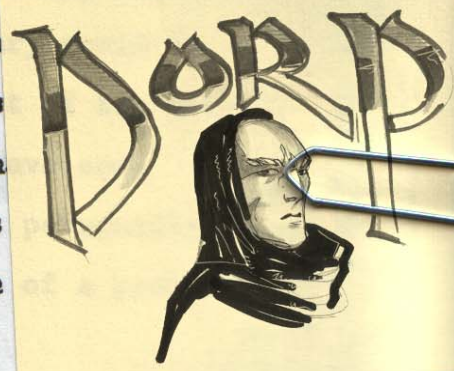
Marko Djurdjevic

Besonderen Dank auch an

David, Jeremiah Songkeeper, joetherat, mupfather,
Analog Junkie, Tlaloc, Jeanette Zemel und Zrob
aus dem Forum der Ex Libris Nocturnis für ihre
große Hilfe beim dritten Kapitel.

„In my last annual report I called attention to the fact that this department was obliged to call upon the Treasury Department for detective service, and had, in fact, no permanent executive force directly under its orders. Through the prohibition of its further use of the Secret Service force, contained in the Sundry Civil Appropriation Act, approved May 27, 1908, it became necessary for the department to organize a small force of special agents of its own. [...] The Special Agents, placed as they are under the direct orders of the Chief Examiner, who receives from them daily reports and summarizes these each day to the Attorney General, are directly controlled by this department, and the Attorney General knows or ought to know, at all times what they are doing and at what cost.”

- Attorney General Charles Bonaparte legt den Grundstein zum heutigen FBI (in einer Rede gegenüber dem Kongress, 1908)



© Dimension of Roleplaying, 2003

Dieses Projekt verwendet die „World of Darkness“ als Hintergrund.

World of Darkness, Vampire: the Masquerade, Werewolf: the Apocalypse, Mage: the Ascension & Hunter: the Reckoning are © by White Wolf Publishing

Vertrieb der deutschen Ausgaben: Feder & Schwert

Dies ist ein Fanprodukt das keinen kommerziellen Nutzen anstrebt noch den kommerziellen Gewinn der oben genannten Firmen schmälern will.

Dieses Dokument erhebt zudem keinen Anspruch auf Korrektheit seiner Informationen über die namentlich hier genannten Geheimdienste, FBI, CIA, NSA, DEA, CDC, der FEMA sowie einiger andere. Es ist ein Spiel, es bedient sich bei Fakten ebenso wie bei dramaturgisch orientierten Medien wie Buch, Film und Fernsehen und versteht sich eher als Inspiration denn als Faktensammlung.

Die im Design eingeflossenen Akten sind Auszüge aus realen Akten, die im Zuge des FOIA der Öffentlichkeit zugänglich gemacht wurden. Ein wirklicher Bezug zum Inhalt der Seiten, über die Verwendung zu rein optisch verschönernden Zwecken, liegt nicht vor.

Die in Kapitel 3 abgebildeten Waffenbeschreibungen wurden dem Waffen Digest 2002 entnommen. © Verlag Stocker-Schmid AG, 2001

Die Autoabbildungen in Kapitel 3 wurden den Webseiten der respektiven Herstellern entnommen und dienen alleine veranschaulichenden Zwecken.

Aufgrund des realitätsnahen Inhalts wird jüngeren Lesern zudem von der Lektüre abgeraten.

Inhalt

- Kapitel 1: Wie man dieses Dokument benutzt
Kapitel 2: Wer ist das FBI? Geschichte,
Zuständigkeit und Organisationen
Kapitel 3: Ressourcen
Kapitel 4: Andere Behörden
Kapitel 5: Im Dienste des Bureau
- Anhang 1: Akronym-Wahnsinn
Anhang 2: Charakterblatt

Report of Special Agent
Angeles, dated March 6, 1943.

DETAILS:

Subject is the author, with HANNS EISLER and S. DUDON, of
an "educational play" entitled "Die Massnahme" ("The Disciplinary Measure")
which appears in German in the second volume of the collected
BERTOLT BRECHT

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.

Kapitel 1: Wie man dieses Dokument benutzt

Einleitende Worte

Wir alle kennen das FBI. Kennen aus Agententhrellern (wenn früher das CIA und heute die NSA doch immer größere Beliebtheit zu haben scheinen), aus diversen Mystery- und Krimiserien, aus diversen Actionfilmen oder auch einfach aus den Nachrichten, wo zumindest jene in ihren dunkelblauen Regenjacken mit dem grellen, gelben FBI-Buchstaben auf dem Rücken ins Auge stechen.

Wir, so als WoD-Rollenspieler kennen sie ja vielleicht auch schon aus einigen, wenigen Ergänzungsbänden der WoD, in denen sie, ebenfalls auf der damaligen Akte X-Welle schwimmend, ihren Auftritt hatten.

Aber einen kompakten Überblick über das FBI selber, den sucht man vergebens. Selbst die offiziellen Quellen beschäftigen sich stets ausnahmslos mit dem SAD (Special Affairs Department) respektive dem deutschen Äquivalent, der ABA (Abteilung für besondere Angelegenheiten).

Wer nun, wie natürlich nicht ganz ohne Zufall wir gerade, eine Kampagne im Dienst des FBIs, in der World of Darkness, spielen will, aber eben keine Spookies haben will, der schaut dann doch recht hilflos drein. Nun, eben darum gibt es das vorliegende Dokument, das hofft, in einer Gradwanderung zwischen Fakt und dramaturgischer Fiktion ein ganz gutes Bild des FBIs und seiner Mittel zeichnen zu können.

Insofern dient das Dokument mehr als Rundumschlag, damit zumindest alle grob wissen, worum es geht, auch wenn sie vielleicht privat mit der Materie eher weniger Kontakt hatten. Somit werden Spieler nicht ganz ins kalte Wasser geworfen und Spielleiter, die es nicht all zu exakt haben müssen, können auch ohne endloses Durchforsten noch endloserer Quellen einigermaßen ins Themengebiet eindringen.

Wer dennoch in irgendeine Richtung weiteres

Material braucht, dem sei noch die folgende Liste an Materialien empfohlen, die wohl hoffentlich alle Bedürfnisse abdecken sollte...

Empfohlene Quellen...

...für Fakten zur Ermittlungsarbeit

Generell die einfachste Quelle hier ist, so ungewöhnlich das ist, tatsächlich mal die offizielle Webseite www.fbi.gov. Nicht nur, dass es dort umfassende Informationen über die aktuellen Entwicklungen und nette, berühmte Gimmicks wie die meistgesuchten Verbrecher gibt, dank dem „Freedom of Information Act“ (FOIA) ist es zudem möglich, in diverse historische und interessante Akten Einblick zu nehmen ... eine Fundgrube!

Das gilt gleichermaßen übrigens auch für die Webseite des CIA (www.cia.gov) und, zumindest soweit es die Akten betrifft, auch die des NSA (www.nsa.gov).

Ebenfalls gut sind die Rollenspielbücher der Reihe „Crime Scene“ von Mark Ricketts, im Vertrieb von Hogshead Publishing. Diese Bücher sind zwar zunächst einmal „nur“ D20-Ergänzungsbände, doch sind sie mit großer Realitätsnähe und Recherche verfasst und daher durchaus lohnenswerte Anschaffungen. „Police Investigations“ ist der erste veröffentlichte Band und gibt bereits gute Einblicke, der irgendwann in der Zukunft erscheinende Band „The Feds“ natürlich noch viel mehr.

Im November 2003 planen Holistic Design zudem den Band „Real-Life Roleplaying: FBI d20“, zu dem ich aber wenig sagen kann, da mehr als Pressemitteilung noch nicht raus ist.

„Forensics“ ist ebenfalls angekündigt und dürfte auch zumindest jeden Spielleiter interessieren, wobei diese auch im englischsprachigen „Cthulhu Keeper's Companion“ fündig werden können, welches einen fast dreißig Seiten umfassenden Artikel zur Materie enthält.

„Wer lieber bei Sachbüchern bleibt, dem sei noch „Tote geben zu Protokoll – Berühmte Fälle der Gerichtsmedizin“ von Ingo Wirth empfohlen, welches zugleich eine wertvolle Inspiration darstellt.

Wem es alleine um giftige Substanzen geht, dem sei noch das Buch „Gifte, Hexensalben, Liebestränke“ von Bernt Karger-Decker empfohlen, welches da einen interessanten und ganz gut verwertbaren Überblick liefert.

Wen es dagegen mehr zur Psychologie zieht, dem

seien die beiden Bücher „Das Hannibal-Syndrom“ und „Mörderisches Profil“ von Stephan Harbort angeraten, welche zusammen einen sehr umfassenden – und desillusionierenden – Überblick über die Tätigkeit von Fallanalytikern geben.

Wem das zu komplex, weitreichend oder auch einfach zu wissenschaftlich ist, der kann dagegen mit dem „Lexikon der Serienmörder“ von Peter und Julia Murakami doch zumindest noch Boden gutmachen. Allerdings muss er sich darüber im klaren sein, dass dieses Buch wirklich nur sammelt, nichts erläutert.

...für Fiktion zur Ermittlungsarbeit

Das wiederum stellt natürlich gar kein Problem dar, sind Krimis doch seit jeher eines der beliebtesten und unsterblichsten Genres überhaupt. Alleine das öffentlich-rechtliche Fernsehen erscheint da als Goldgrube, denn wenn auch keine der Serien vom FBI handelt, so vermitteln „Tatort“, „Polizeiruf 110“, „Stahlnetz“, „Die Männer vom K3“ und alle Artverwandten Serien doch zumindest einen guten Eindruck von Ermittlungsarbeit, was durchaus viel wert ist.

Aber auch ausländische Krimis können gut sein, man denke nur „Die purpurnen Flüsse“ aus Frankreich, „Mord nach Plan“ aus Amerika oder auch „Insomnia“, wahlweise in der amerikanischen Fassung mit Al Pacino und Robin Williams oder im norwegischen Original „Todesschlaf“. Aus Skandinavien kommen ohnehin gute Krimis, sei es nun in Buchform oder als Film.

Das man „Sieben“ vermutlich einem WoD-Leser kaum mehr empfehlen muss, nehme ich hier jetzt einfach mal an, ebenfalls wie „Das Schweigen der Lämmer“ bekannt sein dürfte.

Sucht man dagegen nach gut dargestellten FBI-Ermittlern, so wird es schon schwieriger, denn viel des Materials gleitet schnell in Richtung Mystery oder Action ab. Letzteres können wir hier wohl kaum gebrauchen, aber Mystery spielt der WoD durchaus ja entgegen.

Somit kommt man an der Empfehlung von „Akte X“ nicht vorbei, muss aber wohl auch nicht mehr viel dazu sagen. Ebenfalls sicherlich eine

Empfehlung wert ist „Millennium“, ebenfalls von Chris Carter, einer Serie um den Ex-Profiler Frank Black (Lance Henriksen) im ewigen Ringen mit dem um sich greifenden Chaos zur Jahrtausendwende. Die erste Staffel zeigt noch am deutlichsten die Tätigkeit als Profiler, die dritte Staffel liefert dagegen weit mehr Einblick in die Arbeit des FBI.

Aber „Profiler“ ist auch kein schlechtes Stichwort, die etwas im Fahrwasser der großen Mysteryserien untergegangene Serie um die Profilerin Dr. Samantha Waters (Ally Walker) sowie die Violent Crimes Task Force ist eine ziemlich gute Serie, die ebenfalls mehr Ruhm verdient hätte und einem Spielleiter manche Inspiration liefern kann; Spielern dagegen einige interessante Charakterideen liefern kann.

Sicherlich auch noch ein Muss ist die Serie „Twin Peaks“ von David Lynch, allerdings nur Bedingt zum Thema. Aber da es eine schlicht grandiose Serie ist und Agent Cooper für das FBI arbeitet: anschauen.

Wer zuletzt im Bereich der Rollenspiele sucht, der wird, zumindest was die WoD betrifft, auch noch fündig. „Projekt: Eos“ respektive „Project: Twilight“ im Original war ein Supplement für Werewolf und dreht sich um das oben schon genannte SAD bzw. die ABA und liefert einen leider sehr aufs Übernatürliche fixierten Einblick.

„First Contact“ ist dagegen ein Supplement für Hunter und dreht sich in Teilen um das gleiche Thema, ist aber noch engstirniger und zu spezialisiert, um zu diesem Thema wirklich empfohlen werden zu können.

Kapitel 2:

Wer ist das FBI? Geschichte.

Zuständigkeit und Organisationen

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 besagter 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 ... und sie ist der Urvater des FBI.

...und zurück in die Gegenwart

Über die Jahre, über die Gangster-Ära zwischen 1920 und 1930, über den zweiten Weltkrieg und die damit verbundene Fahndung nach Faschisten, über den kalten Krieg und die damit verbundene Fahndung nach Kommunisten wuchs das FBI sowohl in seiner Personenzahl wie in seiner Zuständigkeit.

11.000 Field Agents, also Ermittler, beschäftigt das FBI heutzutage, zuzüglich 16.000 unterstützender Mitarbeiter, verteilt auf 56 Field Bureaus. was eine beachtliche Zahl darstellt. Nach dem Attentat auf das World Trade Center im September 2001 brach zudem eine ganz neue Verantwortung auf die Behörde ein: der damals erst eine Woche im Amt befindliche neue stellvertretende Direktor des FBI, Robert S. Mueller, muss nun im Zuge des U.S. Patriotic Act

auch die Bekämpfung des nationalen und internationalen Terrorismus angehen, was teils massive Umstrukturierungen zur Folge hat.

Einsatzgebiete

Das FBI hat dabei gleich eine ganze Reihe von Aufgaben zu bewältigen. Neben dem oben genannten Vorgehen gegen den Terrorismus dient es vor allem noch der Bekämpfung des organisierten Verbrechens und des Drogenhandels, 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 und werden im übernächsten Kapitel noch näher betrachtet.

Abteilungen

Das FBI gliedert sich in fünf grobe Abteilungen und insgesamt 18 Divisionen, von denen aber zumindest die sechs administrativen Zweige, das „Office of Strategic Planning“, die „Records Management Division“, die „Administrative Services Division“, die „Security Division“, die „Finance Division“

sowie die „Information Resources Division“ höchstens in Form vereinzelter NSCs vorkommen dürften.

Interessanter schon die beiden Zweige, die – anders als alle anderen – direkt dem Deputy Director unterstellt sind. Zum einen die „Criminal Investigation Division“ (CID) macht eben genau das, was der Titel vermuten lässt: sie ermittelt im Falle von Gesetzesbrüchen. Zum anderen die „Cyber Division“, die sich mit der Sicherheit des internationalen Datennetzes sowie aller computerbezogenen Problemstellungen auseinander setzt muss.

Die allgemeine Überwachung obliegt dem „Office for Intelligence“, welches unter einem separaten Executive Deputy Director arbeitet, dennoch aber oft Hand in Hand mit den beiden, einem zweiten Direktor unterstellten, Zweigen der Abteilung für „Counter-Intelligence“ und „Counter-Terrorism“ arbeitet.

Den aber wohl mit Abstand größten Zweig stellen sicherlich die „Law Enforcement Services“ mit ihren sieben Divisionen dar. Das sind, neben der Ausbildung, der Ausstattung und der nationalen wie internationalen Koordination der Agenten durchaus sehr wichtige Bereiche.

Die „Laboratory Division“ stellt dabei einen sehr wichtigen Teil. Neben der Pathologie, Forensik und Ballistik findet man dort etwa das ERT, das Evidence Response Team; die Spurensicherung. Weiterhin findet man in dieser Abteilung die „Critical Incident Response Group“, kurz CIRG. Dabei handelt es sich um eine speziell geschulte Eingreiftruppe, die den SWAT-Kommandos der örtlichen Behörden gleichkommt und dann zum Einsatz kommt, wenn es gilt, verbarrikadierte Gesuchte, mit oder ohne Geiseln, aus einem Gebäude zu holen oder um bestimmten VIPs besonderen Schutz zu geben.

Letzter Zweig ist die „Criminal Justice Information Services Division“, kurz CJIS, auf deren Dienste im folgenden Kapitel noch detaillierter eingegangen wird.

Dazu gibt es dann noch einige Sonderkräfte, die nur in speziellen Fällen angefordert werden, etwa die „Disaster Squad“, die sich alleine mit schweren Unglücken und ihren Folgen

beschäftigt, oder auch das „National Center for the Analysis of Violent Crime“, kurz NCAVC. Dabei handelt es sich um eine Spezialgruppe erfahrener FBI-Agenten, die sich auf bestimmte Gebiete der Verbrechensbekämpfung spezialisiert haben und bei Bedarf den einzelnen Regionalbüros mit Rat und Tat zur Seite stehen. Das NCAVC gliedert sich dabei noch, wie die meisten Behörden, in drei weitere Gruppe, nämlich das „Behavioral Analysis Unit“ (BAU; u.a. die im Fernsehen so beliebten Profiler), das „Child Abduction Serial Murder Investigative Resources Center“ (CASMIRC) sowie die übergreifende Datenbank des „Violent Criminal Apprehension Program“ (VICAP) – doch all das würde hier den dramaturgischen Rahmen zu deutlich sprengen.

Kapitel 3: Ressourcen

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.

Länger, aber auch effizienter, geht es mit dem „National Incident-Based Reporting System“ (NIBRS), welches zwar nicht den Komfort des

NCIC besitzt, dafür aber auch komplexere Anfragen, 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 Strafkarte 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 eine Smith & Wesson SW99, mit 16+1 Schuss im Kaliber 9mm, oder aber ein Modell 910, welches 15 Schuss 9mm Parabellum-Munition verschießt.

Langsam setzt sich dort allerdings eine stärkere Dienstwaffe durch, eine Springfield Armory MIL-SPEC 1911-A1 .45 ACP, eine halbautomatische Feuerwaffe mit einem bis zu zehn Schuss fassenden Magazin sowie hoher Genauigkeit und großer Durchschlagskraft.

Ebenfalls verbreitet sind aber andere Handfeuerwaffen, ob nun Kaliber .40 oder 9mm.

Abseits der Dienstwaffe besteht die Dienstwaffe 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 oder, bei formelleren Anlässen, der Ford Crown Victoria. Andere Wagen werden auch eingesetzt, doch als normale Field Agents werden die Spieler vermutlich die meiste Zeit Dodge fahren. In diesem Wagen wird, wenn es ein Dienstwagen 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 Ersthilfe-Kasten.

FEDERAL BUREAU OF INVESTIGATION

FILE NO. 100-18112



DATE FOR WHICH MADE 19, 22, 27/43	REPORT MADE BY [REDACTED]
CHARACTER OF CASE INTERNAL SECURITY (G) ALIEN ENEMY CONTROL	

SYNOPSIS OF FACTS:

Subject
Measur
advoc
Subject
advoc

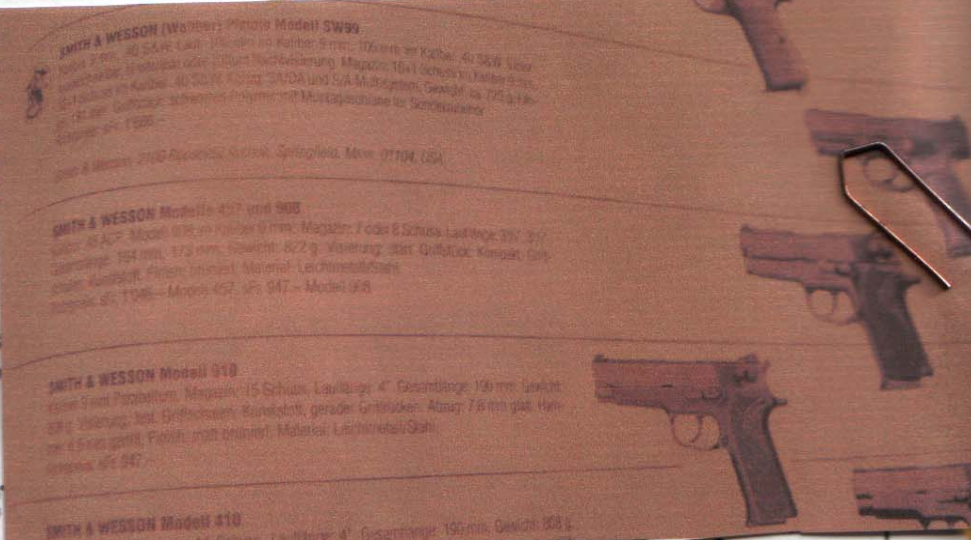
*B-2
B-3*

REFERENCE:

111
2 INCL. 1111
Report
Angelo

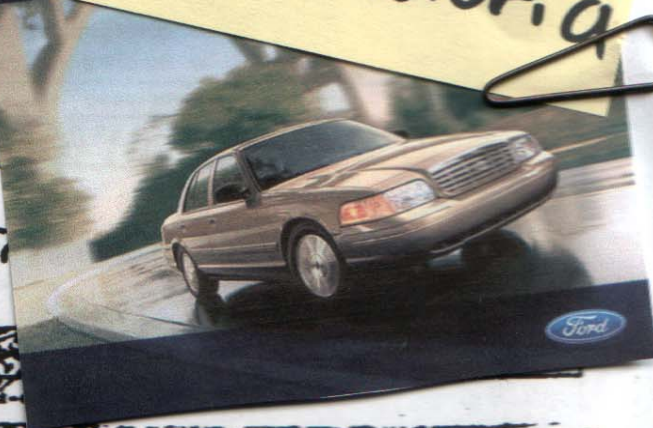
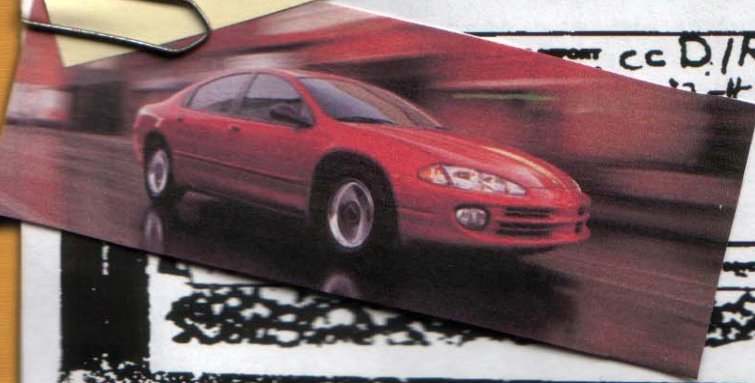
DETAILS:

Subject
an "educational play"
which appears in German in the second volume of the collected works of
BERTOLT BRECHT (BERTOLT BRECHT, Gesammelte Werke, Band II) pages 329 to 365. This volume was published by the Malik-Verlag Publishing Company, London, W.C. 1, and was printed by H. SOHN, Prag, Czechoslovakia, in March, 1938.



Dodge Intrepid

Ford Crown Victoria



cc D/R
12-48

GOVERNMENT PRINTING OFFICE

Kapitel 4:

Andere Behörden

Zur aktuellen Lage

Wie sicherlich allgemein bekannt, ist die Praxis der einzelnen Behörden und Geheimdienste teils höchst undurchschaubar. Zwar plant Condoleezza Rice, Assistant to the President for National Security Affairs, zum Zeitpunkt, an dem diese Zeilen geschrieben werden (Herbst 2003) eine Gleichschaltung der gesamten Behörden, die Praxis scheint davon aber noch Jahre entfernt zu sein.

Insofern sei hier kurz ein Überblick über die wichtigsten Behörden gegeben, damit man zumindest weiß, mit wem man es zu tun hat...

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 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.

Kapitel 5:

Im Dienst des Bureau Auf geht's

Nun wollen wir uns aber am Ende unseres „Rundgangs“ durch die dramaturgisch gefilterte Welt des FBI aber noch um die harten Fakten kümmern, namentlich: die Erschaffung eines WoD-Charakters im Dienst des FBI's.

Grundsätzlich kann ich da zunächst einmal auf das schon mehrfach erwähnte „Projekt: Eos“ verweisen, welches die Charaktererschaffung entsprechender Charaktere ausgiebig mitsamt aller Regelvarianten umfasst.

Was man wissen sollten

Wem das Buch, schon lange Out of Print, nicht vorliegt, dem sei generell gesagt, dass die Charaktere die Attribute mit 6/4/3, die Fähigkeiten mit 11/7/4 steigern sowie eine Startwillenskraft von drei haben. Ebenfalls drei Punkte können sie auf Hintergründe verteilen, wobei sie Einfluss 2, Ressourcen 2 und Verbündete 2 umsonst mit auf den Weg bekommen.

Von der Verwendung der Numina rate ich dagegen ab, da sie doch nur unnötig stark bereits wieder den übernatürlichen Faktor ins Spiel bringen. Wenn, dann sollte wirklich nur ein Spieler eine solche Fertigkeit haben und es sollte auch viel Plot alleine darum gehen – ansonsten verschwendet man nur Potential in alle Richtungen.

Der Fragenkatalog

Ansonsten sollte man am Ende der Charaktererschaffung vor allem in der Lage sein, jede der Fragen des folgenden Kataloges leicht zu beantworten und damit sich selber zeigen können, dass man dem „Charakter“ auch Charakter, und nicht nur Werte, gegeben hat.

Name? Aussehen? Der Standard-Kram eben
Dürfte klar sein...

Wie alt bist Du?

Und vor allem: bist du Newbie? Alter Hase?
Kurz vor der Pension?

Was hat Dein Charakter bisher in seinem Leben so getan?

Jugenderlebnisse ebenso wie die schulische Laufbahn und die Erfahrungen auf der FBI-Akademie von Quantico...

Warum bist Du FBI-Agent geworden?

Hohe Ideale? Das Erbe deines Vaters? Spontane, unüberlegte Entscheidung?

Welcher Behörde gehört Dein Charakter an?

Ermittler höchstwahrscheinlich CID, Computerfreaks Cyber Division, Muskelmänner (und -frauen) CIRG, alles weitere dazu findet man in Kapitel 2.

Magst Du den Job (noch)?

Stehen die Ideale noch? Konntest du deinen hohen Ziele bisher erreichen?

Was machst Du in Deiner Freizeit?

Poker mit den Kollegen? Lesen und dabei klassische Musik hören? Pornohefte und Verschwörungstheorien verschlingen? Gartenpflege?

Wie sieht Dein soziales Umfeld aus?

Hast du enge, gute Freunde? Verwandte? Bist du gar verheiratet? Hast du Kinder?

Bist Du gläubig?

Glaubst du an Gott? Oder an Vampire und Werwölfe? Gar an Aliens?

Was verbirgst du so?

Schwere oder auch nur subjektiv schwere Jugendsünden? Traumatische Erlebnisse? Dunkle Seiten? Alkoholismus?

Wovor fürchtest Du Dich?

Ratten? Schlangen? Dunklen Räumen? Friedhöfen? Einsamkeit?

Wonach sehnst Du Dich?

Welche beruflichen und privaten Ziele verfolgt er? Sucht er Liebe? Zuneigung? Will er viele Leute kennen lernen? Nächster Assistant Director werden? Jagd er irgendeine bestimmte Wahrheit?

Wie siehst Du Dein Land?

Amerika, das Zentrum der Kultur im umliegenden Sumpfland der Alten Welt? Ein schon halb faschistisches Regime, das du so nicht mehr lange ertragen kannst? Die Weltpolizei, die nun von bösen Terroristen von Außerhalb bedroht wird, oder vielleicht doch eher Wichtigtuere, die zu weit gegangen sind?

Interessiert Dich Politik?

Republikaner? Demokrat? Radikal in irgendeine Richtung? Oder gar vollkommen gleichgültig?

Einige Beispiele

Zum Abschluss nun noch einige Charakterbeispiele, gesammelt aus diversen Quellen und sicherlich Repräsentanten vieler Klischees. Sie dienen auch mehr der Inspiration denn der direkten Verwendung, ich bin sicher, die wenigsten Spielleiter legen es darauf an, exakte Abbilder bekannter Film- und Seriencharaktere in ihrer Gruppe zu haben, insofern ... einfach den eigenen Geist mal etwas kreieren lassen...

Der ausgebrannte Ermittler



Der ausgebrannte Ermittler ist eindeutig schon zu lange in seinem Job. Jahre im Dienst der Behörde haben ihn gestresst, er hat zu viel Leid und Unglück in der Welt gesehen, um das einfach Abends hinter sich lassen zu können. Er kann

die Arbeit nicht mehr vom Privatleben trennen und kann so weder dem Leben noch der Arbeit effektiv nachkommen. Dennoch schleppt er sich Tag für Tag zum Dienst, jeden Tag mehr auf den endgültigen Zusammenbruch hin...

Der Computerexperte

Computer sind seine Welt. Er liebte sie als Kind, er liebte sie in der Schule, er hat sie studiert und nun nutzt er sein Wissen, um Hacker und andere Kriminelle auf dem Datenhighway zur Strecke zu



bringen.

Auch beherrscht er die gesamte elektronische Ausrüstung des FBI, von simplen Kameras bis zur komplexen Software zur Stimmidentifikation, er kommt mit allem klar ... solange er nur in seinem Keller, bei seinem Power Mac und seiner Standleitung bleiben darf...

Der ehemalige Soldat

Seine Ausbildung hat er nicht auf der Straße genossen, seine Ausbilder war das Militär. In jungen Jahren ist er zum Militär gegangen, hat sich sogleich dort verpflichtet und eine solide Karriere hingelegt. Doch mit der Zeit zog es ihn mehr in den zivilen Bereich, so wagte er den Quereinstieg ins FBI.

Anders als der Veteran war er niemals in einem Krisengebiet, aber er hat seine Ausbildung gemacht und seine Ideale sind gefestigt.

Der Fanatiker



Der Fanatiker hat ein Ziel und diesem strebt er mit allen Mitteln nach. Dass das günstigste Mittel dazu das FBI war, ist eher als Nebensächlich zu sehen. Doch die Ressourcen der Behörde kommen ihm gelegen, ob er nun sich selbst oder

jemand anders etwas beweisen muss, ob er jemanden sucht oder einfach nur gegen irgendeine Gruppe, Person oder irgendein Feindbild vorgehen will, hier kann er es.

Dass er dabei manchmal alle Grenzen übertritt und oft am Rande der Kündigung, vielleicht sogar Inhaftierung, steht, kann ihn auch nicht aufhalten.

Der Gläubige



Dein Job ist hart, die Welt ist grausam und eigentlich ist er Realist, dennoch hat es der Gläubige irgendwie geschafft, sich zumindest seine Religion als Zuflucht zu bewahren. Er glaubt fest daran, dass Gott ihm beisteht, geht regelmäßig zur Kirche oder trägt zumindest ein

Kreuz mit sich und steht auch klar zu seinem Glauben.

Doch so wie der Glaube ihm Kraft gibt, so kann er ihn auch Schwächen – dann, wenn seine Glaube tief erschüttert wird und die Welt nicht mehr zu seinem Weltbild passen will.

Der makellose Mensch



Er sieht gut aus, kleidet sich stets Adrett, hat beste Manieren, ist klug und belesen. Er interessiert sich für alles und jeden, kann sich auch an den kleinsten Dingen erfreuen und manchmal lehrbedürftig wie ein kleines Kind.

Auf andere mag er Arrogant wirken, jedoch ist er eigentlich immer im Recht, wenn seine Methoden auch manchmal etwas unorthodox sind. Aber bei seiner herausragenden Statistik fragt auch niemand weiter nach...

Der Neuling

Frisch von der Akademie, voller Ideale und guter Absichten geht es jetzt erstmals in den großen Einsatz. Aber man ist ja ein Optimist. Bei allen Tests in der Ausbildung hat er immer hervorragend abgeschnitten, er ist mit allen Standardprozeduren vertraut und hat ganz gut beim Zielschießen abgeschnitten.



Sein Chef erscheint ihm etwas Raubeinig, die alten Hasen auf der Dienststelle unangemessen zynisch und die Angehörigen der Opfer nehmen ihn noch sehr stark mit, aber das wird sich der Zeit schon geben. Daran glaubt er fest.

Außerdem bietet ja jeder Tag etwas Spannendes und Neues...

Der Pflichtbewusste



Der Job verlangt täglich viel von einem, und der pflichtbewusste Ermittler ist gewillt, jeden Tag sein Bestes zu geben – nur ist das nicht immer so leicht. Er schwankt stetig zwischen

Verhaltensregeln, persönlicher Moral und dem doch immer vorhandenen, subjektiven Gefühl von richtig und falsch.

Es ist nicht immer ganz leicht, aber am Ende möchte er auch nur mit einer weißen Weste sowie einem reinen Gewissen nach Hause kommen und weiterhin in der Lage sein, die ganze Arbeit hinter sich lassen zu können.

Der Routinier



Er hat den Job hundert, nein tausend Mal gemacht. 1100 Leute eingetütet, mindestens 5000 Zeugen befragt, etwa 500 Leute eingebuchtet. Er hat seine

Waffe mehrfach ziehen müssen, aber es war nie schön. Er hat einige Kollegen kommen und gehen, einige Leute auch sterben sehen.

Vermutlich wäre er schon längst ausgebrannt, aber er hat um sich herum eine Mauer errichtet, nimmt den Job als Job, sowie er Abends geht, schaltet er alles ab und hat Feierabend. Andere Menschen empfinden ihn vielleicht als unangenehm, eventuell auch zynisch, aber lieber das als ein Nervenzusammenbruch.

Der Schleimer

Es gibt nur einen Weg, das hat er schnell erkannt, um auf der Erfolgsleiter schnell aufzusteigen: das Wohlwollen deines Chefs. Also ist die Konsequenz klar: ihm muss gedient werden, jeder Wunsch



schon am Blick abgelesen werden und nie darf es ihm an etwas mangeln.

Klar, dann und wann gerät man dadurch mit den anderen Kollegen aneinander, aber es ist ja für eine gute Sache: die eigene Karriere.

Der Soldat

Seine Ausbildung hat er nicht auf der Straße genossen, seine Ausbilder war das Militär. In jungen Jahren ist er zum Militär gegangen, hat sich sogleich dort verpflichtet und eine solide Karriere hingelegt. Doch mit der Zeit

zog es ihn mehr in den zivilen Bereich, so wagte er den Quereinstieg ins FBI.

Anders als der Veteran war er niemals in einem Krisengebiet, aber er hat seine Ausbildung gemacht und seine Ideale sind gefestigt.

Der überkorrekte Ermittler



Der Grund, warum es Regeln und Gesetze gibt, ist das, dass man sich an sie halten soll. Sie regeln ein geordnetes Miteinander, ohne sie würde pure Anarchie losbrechen. Darum

gibt es Dienstvorschriften, Dienstverordnungen, klare Ränge und Zuständigkeiten sowie Protokolle, die ohnehin jedes Vorgehen diktieren.

Der überkorrekte Ermittler kennt sie alle: jede Vorschrift, jede Verordnung, jedes Protokoll. Und er befolgt sie, ohne Fragen zu stellen – mit denen konfrontiert er lieber jene, die das anders sehen.

Der Veteran

Vielleicht ist er nicht der Beste seines



Fachgebiets. Vielleicht ist er nicht durch so viele Lehrgänge gegangen wie seine Konkurrenten. Aber der Veteran war schon im Krieg, hat sein Land schon auf dem

Feld der Ehre verteidigt und nun ja, das wird einem eben hoch angerechnet.

Er ist ein fairer Mensch, doch ist er vom Leben gezeichnet und militärische Disziplin gewohnt, kein Wunder also, dass er genau das auch von seinen Mitmenschen erwartet.

Der Wissenschaftler

Für den Wissenschaftler gibt es nur eine Religion: sein Fachgebiet.

Lange hat er studiert und nun ist er bereit, sich damit in die Welt der Verbrechen zu stürzen.

Er glaubt an die Wissenschaft, an ihre allgemeine Gültigkeit und

vor allem daran, dass es das perfekte Verbrechen nicht gibt und er mit ihr jeden Täter fangen kann, ganz gleich, wie viel Mühe er investiert. Manche



von ihnen werden schlimme Fachidioten, manche einfach arrogant, doch haben sie natürlich einen Punkt für sich – ohne sie geht in der modernen Verbrechensbekämpfung nichts mehr.

Anhang 1:

Akronym-Wahn

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

BAU – Behavioral Analysis Unit; eine Gruppe des NCAVC

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 Verbrechensmustern

NICS – National Instant Criminal Background Check System; Beschränkter Zugriff der Allgemeinheit auf das NCIC

NSA – National Security Agency; Bundesamt für innere Sicherheit

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

Name:

Wesen:

Abteilung:

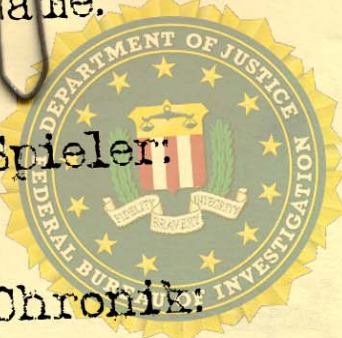
Spieler:

Verhalten:

Rang:

Chronik:

Konzept:



CALIFORNIA 2/18/43 4/15, 21, 22, 29; 4/4, 5, 6, 11, 12, 28, 19, 20, 26, 27

Attribute

Körperkraft	00000	Charisma	00000	Wahrnehmung	00000
Geschick	00000	Manipulation	00000	Intelligenz	00000
Widerstandsf.	00000	Erscheinungsbild	00000	Geistesschärfe	00000

Fertigkeiten

Aufmerksamkeit	00000	Etikette	00000	Bürokratie	00000
Ausdruck	00000	Fahren	00000	Computer	00000
Ausflüchte	00000	Heimlichkeit	00000	Gesetzeskennt.	00000
Ausweichen	00000	Nahkampf	00000	Linguistik	00000
Einschüchtern	00000	Reparaturen	00000	Medizin	00000
Empathie	00000	Schusswaffen	00000	Nachforschen	00000
Führungsquali.	00000	Sicherheit	00000	Naturwissensch.	00000
Handgemenge	00000	Tierkunde	00000	Okkultismus	00000
Sportlichkeit	00000	Überleben	00000	Politik	00000
Szenekenntnis	00000	Vortrag	00000	Schattenkultur	00000

Besondere Fähigkeiten

_____	00000
_____	00000
_____	00000
_____	00000
_____	00000
_____	00000
_____	00000
_____	00000
_____	00000
_____	00000

Hintergründe

Vorzüge und Schwächen

Willenskraft

0000000000
0000000000

Erfahrung

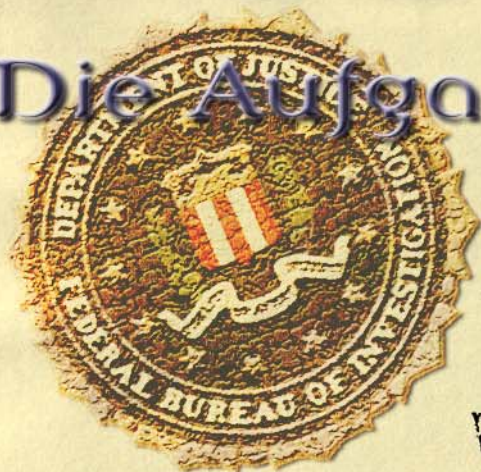
Geistesstörungen

Gesundheitsstufen

- Blaue Flecken
- Verletzt
- Schwer verletzt
- Verwundet
- Schwer verwundet
- Verkrüppelt
- Außer Gefecht

Waffe Schaden Reichweite Schussfolge Magazin Versteck

Die Aufgaben sind zahlreich



Wenn die Behörden nicht
mehr weiter wissen...

Wenn Schwerverbrecher Angst
und Schrecken verbreiten...

Wenn Terroristen die Freiheit
bedrohen...

Dann werden sie gerufen...

Die Möglichkeiten grenzenlos

Ob Mulder und Scully, Agent Cooper oder
Clarice Starling, Frank Black oder auch
Samatha Waters, jeder kennt sie.

Ob aus dem Fernsehen, dem Kino, aus
Büchern oder Rollenspielen: FBI-Agenten.

Bisher gab es kaum Informationen über sie,
ihre Struktur, ihr Equipment oder ihre
Ermittlungsmethoden.

Dieses Dokument soll, zumindest für die
WoD, Abhilfe schaffen.

Besucht uns unter
www.dorp.de.vu

