

The New Girls

Teenage Superheroines go FATE

*Ein Kurzzenario für Fate Accelerated
von Jan „Horatio“ Jacobs*

Version 1.1

Text und Konzept: Jan „Horatio“ Jacobs

Lektorat: Beatrice Eisenblätter

Sonstiges Feedback: Marcel „Sylandryl“ Selinger, Sascha Schmitz

Testspieler: Jan Bösche, Beatrice Eisenblätter, Christoph Geißler, Jan Jacobs (SL), Daniel Maximini sowie die Spieler der Runde auf der RatCon 2013.

Inspirationen:

- Marvels Runaways
- Marvels Generation X
- Wildstorms Gen13
- DCs Superboy (New 52)
- J. K. Rowlings Harry Potter Bücher
- The Breakfast Club (1985)
- Splice (2009)

.. sowie Buffy the Vampire Slayer (1997-2003) als Patin aller Teenies-mit-Superkräften-Soaps

Spieleranzahl: 3-4

Geschätzte Spieldauer: 4-6h

Regeln zum freien Download:

<http://www.evilhat.com/home/fate-core-downloads/>

Mit herzlichem Dank an Dominik Dießlin und www.FateRPG.de für die freundliche Unterstützung!

Inhalt:

Die Prämisse in wenigen Worten (3)

Vor dem Spiel (3)

Stärker werdende Kräfte (3)

Schnellere Konflikte (3)

Geschlechtertausch (3)

Spiel mit drei Charakteren (4)

Alternative Lösungsansätze (4)

Die beteiligten Fraktionen (4)

Das Szenario (5)

Akt I: Erster Schultag (6)

Akt II: Auf eigene Faust (7)

Akt III: Die Rettung (10)

Anhang (12)

Die Prämisse in wenigen Worten

Die Spieler schlüpfen in die Rolle eines von vier Mädchen mit übernatürlichen Fähigkeiten, die alle aus unterschiedlichen sozialen Umfeldern stammen. Was sie verbindet, ist, dass sie alle auf ein Internat der „Dayspring Foundation“ gehen werden. Es dauert nicht lange, bis sie durch die Umstände auf sich alleine gestellt ihre erste große Aufgabe bewältigen müssen.

Einen kurzen Überblick über das Szenario gibt es unter dem Punkt „Das Szenario“.

Vor dem Spiel

Stellen Sie Ihren Spielern die Charaktere kurz vor und lassen Sie diese unter sich aufteilen. Um eine gemeinsame Erwartungshaltung zu schaffen, machen Sie den Spielern zwar klar, dass es natürlich darum geht, einen Teenager mit seinen Unsicherheiten und Eitelkeiten in einer ungewohnten Situation zu spielen, im Zweifel aber ein proaktives „Was würde Buffy tun?“ gefragt ist. Gefahr und Action gehören genauso zum Genre wie das Drama der Charaktere untereinander.

Ebenso loben sie noch vor dem Spiel für jeden Spieler einen Fatepunkt aus, der im Spiel seinem Charakter einen Superheldennamen gibt oder geben lässt. Möglicherweise müssen sie darauf im Spiel selbst noch einmal hinweisen, da dies im Eifer des Gefechtes leicht untergehen kann.

Stärker werdende Kräfte

Auf den Charakterblättern befindet sich eine Überschrift namens „Upgrade“. Den Abschnitt darunter sollten Sie verdecken, beispielsweise mit Post Its. Im Laufe des zweitens Aktes (nach der Szene „Die Rückkehr“ ist z.B. ein guter Zeitpunkt) lassen Sie die Spieler diesen Bereich aufdecken. Ab dann können die Spieler die neuen Kräfte nach eigener Vorstellung ins Spiel einführen. Die -1 auf den Refresh hat für das restliche Szenario erst einmal keine Auswirkungen und wird nur relevant, falls Sie mit eigenen Ideen an das Szenario anknüpfen wollen.

Schnellere Konflikte

Nach Geschmack der Gruppe kann man Konflikte etwas beschleunigen, indem man auf dem Stress Track nicht nur das Kästchen abstreicht, welches gerade „getroffen“ wurde, sondern auch alle links daneben (wie es erstmalig in dem FATE3 Spiel Diaspora eingeführt wurde). Dadurch nehmen alle Charaktere schneller Konsequenzen, womit Kämpfe und soziale Konflikte zügiger ablaufen. Gerade, wenn Ihnen eher ein kurzer Zeitrahmen für dieses Szenario zur Verfügung steht, sei Ihnen diese Möglichkeit ans Herz gelegt.

Geschlechtertausch

Während die Spielercharaktere grundsätzlich als Mädchen konzipiert sind, sollten sich diese, falls ein Spieler das wünscht, mit geringem Aufwand in eine männlichen Form bringen lassen. Ändern Sie zusammen mit dem Spieler soweit nötig den Namen und passen sie die Aspekte, wo es notwendig wird, dem Sinn nach an.

Spiel mit drei Charakteren

Sollten Sie das Szenario nur mit drei Spielern bestreiten, geben Sie den Spielern jeweils einen Fatepunkt mehr und den NSCs jeweils einen weniger. Alternativ können Sie auf den NSC Matthews (siehe Anhang) verzichten, da er für die Vorgänge selbst keine ausschlaggebende Rolle spielt.

Es bietet sich bei drei Spielern an, Alex im Spiel zu behalten (aufgrund der Szene „Das Football-Spiel“), aber auch das ist kein Muss.

Alternative Lösungsansätze

Während der Endpunkt dieses Szenarios – die Rettungsaktion – sehr klar ist, ist es immer möglich, dass Ihre Spieler auf kreative Ideen das Szenario weiterzuverfolgen kommen, zu denen Sie in diesem Text nichts finden werden. Behalten Sie in diesem Fall den Endpunkt im Kopf und entscheiden Sie anhand der hier gegebenen Informationen nach bestem Wissen und Gewissen wie erfolgreich das Vorgehen der Spieler ist und was sie an Informationen gewinnen können. Wichtig ist, dass die Spieler das Szenario am Ende aufgelöst haben, nicht dass sie alle „Stationen“ auf dem Weg dahin abarbeiten.

Die beteiligten Fraktionen

Die Dayspring Foundation

Bei der Dayspring Foundation handelt es sich um eine Stiftung, benannt nach ihrem angeblichen Gründer, Graham Dayspring, die Kinder und Jugendliche mit „besonderen Begabungen“ fördern will. Nach außen hin wird sie als Reihe exklusiver Internate für vielversprechende Kinder und Jugendliche verkauft.

Die neueste Einrichtung, tatsächlich ein ehemaliges Internat der Stiftung aus den 80ern / 90ern, wird dieses Jahr zum ersten Mal wieder Schüler aufnehmen. Geführt wird es von Ms. Eryn Winter als Direktorin, einer etwas fülligen, aber durchsetzungsfähigen und strengen Telepathin. Da aber das Semester zu Zeiten des Szenarios noch nicht begonnen hat, ist das einzige anwesende Mitglied des Lehrkörpers Mr. Terry Gordon, der Sportlehrer, der mit seinen Kräften lokale Erdbeben verursachen und Schockwellen durch den Boden übertragen kann.

Das Internat

Bei dem Internatsgebäude handelt es sich um ein altes Herrenhaus der Stiftung im späten Kolonialstil, welches bereits in den 1980ern und 90ern als Internat geführt wurde, bevor es bei einem Unfall zu großen Teilen zerstört und die dortige Schule aufgelöst wurde. Der Ostflügel ist bis jetzt nicht vollständig renoviert. Im Archiv der Schule verweilen damit noch einige Daten aus dieser Zeit, inklusive Akten über die Abgänger und das ehemalige Lehrpersonal; natürlich nicht mehr auf dem neusten Stand. Das Gebäude befindet sich in einem generischen, kleinen Ort im mittleren Westen der Vereinigten Staaten.

Im Erdgeschoss befindet sich das große Gemeinschaftszimmer, daneben das Büro des Internatsleiters sowie die Räumlichkeiten der vor Ort wohnenden Lehrkräfte. Außerdem ist dort eine Waschküche und eine Reihe von Unterrichtsräumen. Die Schlafzimmer der Schüler befinden sich nach Geschlechtern getrennt im ersten Stock; üblich sind Zweierzimmer. Bad und Küche des Stockwerkes werden gemeinschaftlich benutzt.

Im Außenbereich steht ein Container mit zusätzlichen Unterrichtsräumen und es gibt einen Sportplatz und ein Waldstück, welches mit einem „Hindernisparcours“ ausgestattet ist. Dort steht auch eine große Innensporthalle. Umschlossen wird das ganze Gelände von einer hohen Mauer mit einem großen Eisentor, welches auf einen großen Vorplatz führt.

Die „Ghost Division“

Diese spöttisch „Ghost Division“ getaufte Einheit der Polizei ist eine sehr junge Spezialabteilung, die mit übernatürlichen „Bedrohungen“ umgehen soll und zwar möglichst so, dass die Öffentlichkeit davon nichts erfährt. Ihr Chef, Agent Bayden, ist noch relativ jung, idealistisch und glaubt an die Bedeutung seiner Arbeit. Seine Mitarbeiter sind größtenteils weniger motiviert, was

auch damit zusammenhängen mag, dass die Einheit intern nicht wirklich ernst genommen wird. Was den Umgang mit Personen mit übernatürlichen Fähigkeiten angeht, ist die Einheit bisher noch sehr unerfahren.

Gegründet wurde die Division als Reaktion auf „Die Familien“ oder „The Families“, eine Art übernatürliche Mafia. Für das Szenario sind diese nicht weiter relevant, allerdings hat ihr Kopf, Samson Jacobi, einen Kurzauftritt in der Szene „Judy“. Da die Division Judy in Verbindung mit Jacobi bringt (tatsächlich ist sie seine Nichte), hat sie eine Motivation in der Szene ebenfalls aufzutauchen. Für die Spieler ist deren Anwesenheit vermutlich eher eine Überraschung.

Die Agenten vermuten bisher nicht, dass es sich bei dem Internat um eine Ausbildungsstätte für übernatürliche Begabungen handelt.

Die Nexus Cooperation

Die Nexus Cooperation ist ein an der Börse notiertes Pharmaunternehmen, das seine Schwerpunkte im Bereich der Genforschung hat und dafür bekannt ist, dass es vielversprechende Absolventen direkt von der Universität rekrutiert. Sie hat eine kleinere Zweigstelle mit Forschungsabteilung etwas außerhalb des Ortes.

Im vergangenen Jahr kam nun eine Gruppe junger, talentierter Wissenschaftlern über einen anonymen Wohltäter an Genmaterial von Menschen mit außergewöhnlichen Fähigkeiten. Nachdem ohne Wissen des Unternehmens erste Tierversuche durchgeführt worden waren, die äußerst erfolgreich verliefen, begannen die ehrgeizigen jungen Forscher am eigenen Körper zu experimentieren. Leider zeigte sich, dass die Mutationen instabiler waren als man anfangs dachte und dass sie begannen ihren Träger langsam umzubringen. Die Forschungsgruppe ist damit unter Zeitdruck. Sie brauchen neues Material um den Prozess aufzuhalten, zu verlangsamen und überhaupt besser zu verstehen. Bei ihren Nachforschungen bezüglich der Meldungen über Vorfälle von „Superkräften“ sind sie schließlich auf die Foundation aufmerksam geworden.

Die Dynamik der Gruppe ist folgende: Shelly hat wegen der ganzen Sache Gewissensbisse. Sie wäre lieber raus, will die anderen aber nicht im Stich lassen. Buchannan ist der Treiber hinter der Sache und allgemein Wortführer der Gruppe. Er hat nicht vor unterzugehen ohne alles, was in seiner Macht steht, versucht zu haben. Roberts beschränkt sich inzwischen aufs Mitlaufen und möchte so wenig Entscheidungen wie möglich selbst treffen, womit er Buchannans größter Fürsprecher ist. Matthews ist verzweifelt und steht kurz vor einem emotionalen Zusammenbruch, tut aber bisher noch, was man ihm sagt. Die Werte der Wissenschaftler finden Sie im Anhang.

Die Gruppe hat inzwischen auf einer alten verlassenen Farm in näherer Umgebung ein improvisiertes Labor zusammengetragen und führt dort den Großteil ihrer weiteren Forschungen und Experimente durch.

Das Szenario

Das Szenario selbst kann grob in drei Abschnitte eingeteilt werden.

Im ersten Akt lernen sich die Spielercharaktere, insbesondere in einem Football-Spiel, untereinander kennen, rivalisieren, schaffen Bündnisse und müssen sich als Gruppe gegen die Jugendlichen des Ortes auf einem Jahrmarkt behaupten.

Der zweite Akt beginnt mit der Rückkehr zum Internat, in welches eingebrochen wurde, und dem Verschwinden von Mr. Gordon, der im Moment einzigen anwesenden Lehrkraft. In diesem Akt

finden die Spielercharaktere Hinweise auf die Einbrecher und Entführer die, wie sich später herausstellt, eine Gruppe von Wissenschaftlern ist, die mit Genmaterial von übernatürlich begabten Menschen experimentiert. Die Spielercharaktere lernen weiterhin die Ghost Division kennen, die aufgrund der Anzeichen von Superkräften in diesem Fall ermittelt, aber auf der falschen Spur ist. Ebenso müssen die Spielercharaktere sich um eine zwölfjähriges Mädchen kümmern, das am folgenden Tag am Flughafen ankommen soll und sehr starke, aber sehr instabile telekinetische Kräfte hat. Problematisch ist dabei, dass sowohl die Ghost Division als auch die Gruppe von Wissenschaftlern an ihr interessiert sind.

Der dritte Akt stellt schließlich das Finale dar, also die Konfrontation mit den Wissenschaftlern und die Rettung von Mr. Gordon, der als unfreiwilliges Testobjekt missbraucht wird.

Akt I: Erster Schultag

Ankunft am Bahnhof

Die erste Begegnung der Spielercharaktere untereinander findet am Bahnhof des Ortes statt. Alle warten voneinander unabhängig darauf, von einem Mr. Gordon abgeholt zu werden. Tatsächlich beginnt das Semester erst eine Woche später, doch durch Umstände und Fügungen sind die Spielercharaktere einige Tage vorher angekommen. Da der Bahnhof ansonsten vollkommen leer ist, können sie davon ausgehen, dass sie alle aus demselben Grund hier sind.

Nutzen Sie den Moment um die Spieler ihre Charaktere kurz beschreiben zu lassen. Möglicherweise inszenieren sie bereits von sich aus eine Interaktion. So oder so lassen sie kurz darauf Mr. Gordon mit einem Pick Up der Stiftung auftauchen, der die Charaktere sehr herzlich empfängt.

Auf der Fahrt zum Internat (es liegt auf einem Hügel etwas außerhalb des Ortes) erzählt er ein wenig von der Stiftung – er selbst ist auch hier zur Schule gegangen – und erwähnt, dass noch eine fünfte Person, ein zwölfjähriges Mädchen namens Judy, morgen um 09:00 Uhr vom Flughafen abgeholt werden muss (achten Sie darauf, dass diese Information bei den Spielern ankommt; sie wird später noch wichtig). Gegenüber Julie erwähnt er, dass ihre Eltern bereits mit ihm telefoniert haben und meinten, dass er „einiges von ihr erwarten darf“ und gegenüber Patricia, dass sich Ms. Winter sehr freue, eine Telepathin unterrichten zu können.

Das Football-Spiel

Sobald die Charaktere an der Schule ankommen, können sie die Zweierzimmer beziehen und sollen sich in Sportkleidung werfen (tatsächlich liegt auf jedem Bett ein kompletter Satz Kleidung mit Foundation Logo) um sich bei einem „lockeren gemeinsamen Spiel ersteinmal kennenzulernen“. Als Belohnung für diese „außerschulische Aktivität“, stellt Mr. Gordon den Charakteren in Aussicht ihnen den Pick Up für den Abend zu überlassen; heute ist Jahrmarkt im Ort .

Für das Spiel zeichnen sie sechs Zonen hintereinander auf – es reichen fünf Striche – und lassen sie die Spieler Zweier-Teams zusammenstellen. Das Team, welches zuerst den Ball dreimal in die letzte Zone der jeweils anderen Seite bringt, gewinnt. Weitere Regeln, wie sie im regulären American Football zu finden sind, gibt es nicht.

Regeln: Um jemandem den Ball abzunehmen muss eine Create an Advantage Action gelingen (regeltechnisch wird hier ein Aspekt geschaffen, der direkt für eine entsprechende Wirkung compellt wird). Bei Erfolg landet der Ball in derselben Zone auf dem Boden. Bei einem Success with Style kann der Angreifende den Ball entweder selbst in den Händen halten oder ihn eine Zone

weiter vorne oder weiter hinten landen lassen. Das Aufnehmen des Balles ist eine Supplemental Action und gibt einen Malus von -1 auf die eigene Aktion in dieser Runde (diese Regel gilt auch für alle folgenden Konflikte). Weisen Sie die Spieler darauf hin, dass sie über die Defend Action auch Aktionen anderer Charaktere verhindern können, beispielsweise um einen Ball abzufangen oder ein Vorbeisprinten zu verhindern.

In dieser Szene geht es nicht um ein faires Spiel. Alex Kräfte werden das Spiel höchstwahrscheinlich dominieren (sollten nur drei der Spielercharaktere an dem Spiel teilnehmen, stellen Sie dementsprechend Alex gegen den Rest). Es geht hier nur darum, Bündnisse und Animositäten zu schaffen und ein paar Fatepunkte unter die Spieler zu bringen. Sollte das Spiel aus dem Ruder laufen, worauf es durchaus angelegt ist, brechen Sie es ruhig vorzeitig über Mr. Gordon ab; auf den Jahrmarkt dürfen die Spielercharaktere natürlich trotzdem.

Der Abend auf dem Jahrmarkt

Auf dem Jahrmarkt werden die Spielercharaktere nicht gerade herzlich empfangen. Recht bald werden sie von anderen Jugendlichen aus dem Ort angepöbelt, ob sie nicht „welche von diesen speziellen Kindern aus dem Internat sind“. Diese sind durchaus auf eine Rangelie aus; immerhin ist das Ringerteam der staatlichen Schule auf dem Jahrmarkt. Zusätzlich wird eines der Mädchen recht platt von ein paar Jungs angemacht (bevorzugt Janice). Möglicherweise ist denen nicht einmal klar, dass sie zu der Internatsgruppe gehört.

Die Situation kann sich in sehr unterschiedliche Richtungen entwickeln. Wichtig ist lediglich, dass sie die Situation so gestalten, dass die Spielercharaktere diese nicht ohne Weiteres ignorieren können. Ansonsten behalten Sie im Hinterkopf, dass auf dem Jahrmarkt auch ein Sicherheitsdienst umhergeht für den Fall, dass die Konfrontation zu große Wellen schlägt. Sobald der Konflikt ausgestanden ist, fragen Sie nach, was die Spielercharaktere den Rest des Abends noch tun wollen und machen Sie einen Schnitt zur Heimfahrt.

Akt II: Auf eigene Faust

Die Rückkehr

Schon aus einiger Entfernung zum Internat fällt auf, dass etwas nicht stimmt. Um das Gelände der Schule stehen mehrere Polizeiwagen und das anscheinend aufgebrochene, große Eingangstor ist mit Absperrband versehen.

Die Polizisten wirken jedoch nicht besonders engagiert. Man steht in kleinen Gruppen herum, trinkt Kaffee und unterhält sich. Belauscht man eine solche Gruppe oder redet gar mit einem der Polizisten, kommt heraus, dass die Anweisung der Zentrale ist auf die „Spezialisten“ zu warten, eine Spezialeinheit aus der nächsten Großstadt, die den Spitznamen „Ghost Division“ trägt. Da man auf die offensichtlich „keinen Bock hat“ – schon allein, weil sie aus der Stadt kommen und einem auf dem eigenen Terrain sagen wollen, was man zu tun hat – nimmt man die Situation gerade nicht sehr ernst. Grund für diese Entscheidung scheinen die merkwürdigen Einbruchsspuren zu sein, die sich an Tor und Vorhof finden lassen: Verbogene Metallstangen, tiefe Furchen im Boden und „zerschmolzene“ Wände. Ebenso kann man herausfinden, dass diese Ghost Division in vermutlich einer halben bis dreiviertel Stunde hier sein wird.

Mögliche Optionen der Spielercharaktere sind beispielsweise unbemerkt über die Mauer zu klettern und das Haus selbst zu untersuchen oder mit einem Polizisten reinzugehen um nach den eigenen Sachen zu schauen, nachdem man sich als Schüler des Internats zu erkennen gegeben hat. Im zweiten Fall wird man gebeten für entsprechende Zeugenprotokolle zur Verfügung zu stehen, wenn

die zuständige Einheit da ist. Allerdings werden keine besonderen Vorkehrungen getroffen die Spielercharaktere aufzuhalten, sollten sie sich doch entfernen; immerhin ist das nicht der eigene Fall.

Die Spuren im Haus

Die Kampfspuren setzen sich im Haus fort. Auffällig ist außerdem, dass die Türen zum Archiv und zum Büro der Direktorin offen stehen und Akten und Unterlagen auf dem Boden liegen. Wenn die Charaktere die Unterlagen durchsuchen, werden sie für alle aufgetretenen Kampfspuren entsprechende Kräfte aufgeführt finden. Allerdings sind die Unterlagen größtenteils aus den 80ern / 90ern. Der Brief der Eltern von Judy Summerville an die Stiftung samt Ankunftsdatum am Flughafen wurde aus ihrer Akte entnommen und liegt nun, mit dem größeren Teil des weiteren Inhalts, nebeneinander ausgelegt auf dem Schreibtisch und es scheint fast, als hätte man sie abfotografieren wollen. Der Rest der Akte ist über den Boden verstreut. Sorgen Sie bei diesem Hinweis dafür, dass den Spielern klar ist, dass die Einbrecher scheinbar ein besonderes Interesse an dieser Akte und Judy hatten.

Im zweiten Stock, wo auch die Zimmer der Charaktere sind, befinden sich reglose, durchsichtig blau schimmernde, telekinetische Konstrukte von Roberts (die auch seine Gesichtszüge tragen), die er hier zum weiteren Absuchen zurückgelassen hat. Wenn die Charaktere sich ihnen nähern, greifen diese an (Werte finden sie im Anhang bei den Werten von Roberts). Die Zimmer der Spielercharaktere sind durchwühlt, aber es fehlt nichts. Wenn die Spieler auf die Idee kommen nach einer Person mit entsprechenden Kräften in den Akten zu suchen, werden sie zwar fündig, aber das Bild in der Kartei gleicht Roberts – logischerweise – überhaupt nicht.

Ein Hinweis, den die Charaktere auf jeden Fall finden sollten, ist ein kleiner, leerer Injektionspfeil mit dem Logo der Nexus Cooperation.

Sollten die Spieler zu sehr trödeln, können Sie die Szene beenden, indem Sie die Charaktere bemerken lassen, dass die Wagen der „Ghost Division“ ankommen und sie damit entweder aus dem Gebäude raus oder sich mit den Agenten auseinandersetzen müssen.

Unterhaltungen mit der Ghost Division

An wenigstens zwei Stellen dieses Szenarios können die Charaktere mit der Ghost Division in direkten Kontakt kommen. Die Agenten halten die Spielercharaktere erst einmal für unschuldige Kinder, die zwischen die Fronten geraten sind. Lediglich bezüglich des Sportlehrers Mr. Gordon werden sie genauer nachfragen und klar machen, dass dieser Mann gefährlich sein könnte und sie in seinem Fall weiter ermitteln werden. Falls die Spielercharaktere es ihnen nicht ins Gesicht schreien, werden sie nicht auf die Idee kommen, dass das Internat eine Schule für Kinder mit übernatürlichen Begabungen ist. Neue Informationen sind hier nicht herauszubekommen.

Natürlich ist es auch möglich, dass die Spielercharaktere mit der Division zusammenarbeiten oder sie für ihre Zwecke instrumentalisieren möchten. Ohne ein starkes Indiz, dass da etwas mit der Nexus Cooperation im Argen ist, werden die Agenten jedoch nicht viel machen können. Ebenso werden sie natürlich eigene Nachforschungen anstellen wollen, die ein paar Tage Zeit brauchen und an denen sie die „Kinder“ nicht beteiligen werden. Entscheiden Sie hier nach bestem Wissen und Gewissen, aber machen Sie den Spielern im Zweifel klar, dass die Ghost Division sicher nicht das Szenario für sie lösen wird.

Die Nexus Cooperation bei Tage

Sollten die Charaktere die örtliche Zweigstelle der Nexus Cooperation aufsuchen und an der

Rezeption nachfragen, werden sie wenig ernst genommen und in erster Linie mit PR-Sprüchen abgespeist. Mit der Beschreibung von Roberts und einer entsprechenden Probe mag man, auch wenn ungern Informationen über Personal ausgegeben wird, zumindest raushören, dass er momentan nachts arbeitet. Je nach dem, wie die Spielercharaktere auftreten und was sie behaupten, wird möglicherweise auch die Polizei verständigt, was wiederum zu einer Auseinandersetzung mit der Ghost Division führen kann.

Mehr Informationen können die Spieler tagsüber von Arbeitskollegen erhalten, indem sie sich beispielsweise in die Labors schleichen oder sie bei einer Zigarettenpause auf dem Gelände abfangen. Diese können erzählen, dass Roberts in letzter Zeit abwesend und kränklich wirkt. Ansonsten halten sie Roberts für ein manchmal etwas seltsames Wunderkind. Sie vermuten, dass er irgendeine ernstere Erkrankung hat, aber er redet nicht darüber und man möchte nicht weiter nachfragen.

Die Nexus Cooperation in der Nacht

Nachts ist das Tor verschlossen und das Gelände von mehreren Hunden bewacht und mit Kameras gesichert. In einem der Seitengebäude gibt es ein Fenster im ersten Stock, in dem noch Licht brennt. Der Eingang ist natürlich verschlossen. Shelly führt während ihrer Nachtschicht nebenbei eigene Experimente bezüglich des Genmaterials in einem der Labors durch. Ergebnisse werden in einen mitgebrachten, passwortgesicherten Laptop eingegeben. Sie wird sich von vier jugendlichen Mädchen nicht direkt beeindrucken lassen, allerdings wird sie auch keinen Kampf gegen vier Teenager mit Superkräften führen, den sie nicht gewinnen kann. Im Zweifel wird sie fliehen, aber den Laptop zurücklassen.

Wenn man ihr mit Vernunft und Lösungsbereitschaft begegnet, kann sie in einem sozialen Konflikt überzeugt werden. In diesem Fall weicht sie die Charaktere in die Ereignisse ein und verspricht sie zu ihrem Versteck zu bringen und hofft, dass man Bucchannan dazu bringen kann, Terry Gordon freizulassen. Sie erwähnt dabei, dass die Prozedur, die sie ausgearbeitet haben um das genetische Material zu untersuchen und zu extrahieren, den Sportlehrer möglicherweise umbringen könnte.

Die Alternative sind die Daten in dem Laptop. Soweit Shelly noch eingeloggt ist, wird ein Teil ihrer Aufzeichnungen verfügbar sein, so auch Bilder von der alten Farm, die als Versteck dient. Ohne Passwort wird sich allerdings nicht viel mehr herausfinden lassen. Andere Lösungsansätze sind natürlich auch möglich, beispielsweise über Zurhilfenahme von Patricias Kräften oder indem die Spielercharaktere den Laptop von der Ghost Division untersuchen lassen (in diesem Falle sorgen sie dafür, dass die Spielercharaktere die entscheidenden Informationen zügig bekommen, die Ghost Division aber abwarten und selbstständig ermitteln möchte).

„Judy“

Das Abholen von Judy Summerville von dem kleinen, lokalen Flughafen ist als Szene eine gewisse Wildcard. Es ist möglich, dass dies der letzte Punkt auf der Tagesordnung der Spieler ist, das heißt, dass das eigentliche Finale schon stattgefunden hat. In diesem Fall verwenden sie die Szene als Teil des Epilogs ohne weitere Zwischenfälle. Lediglich aus einer Limousine mit getönten Scheiben kann man das Gesicht eines etwa 50jährigen, blonden Mannes (Samson Jacobi) mit kantigem Gesicht erkennen. Kaum, dass er gesehen wird, schließt sich das Fenster jedoch wieder und die Limousine setzt sich in Bewegung.

Ansonsten können sie die Szene nutzen um den Spielern neue Spuren zu geben. Sowohl zwei Agenten der Ghost Division als auch Roberts sind anwesend. Die Spieler sollten beide Parteien, die sich auffällig unauffällig verhalten, unter den spärlichen Besuchern des Flughafens erkennen

können. Roberts hat eine Anti-Supers-Serum Injektionspistole dabei (siehe Anhang). Seine Minions wird er nur im Notfall einsetzen, da er möglichst wenig Aufmerksamkeit erregen will. Aus selbigem Grund werden auch die Division Agenten ihre Schusswaffen nur im Notfall einsetzen.

Judy selbst ist ein sehr schüchternes, zwölfjähriges Mädchen. Sobald es zu einer aggressiven Konfrontation mit den anderen Parteien kommt (oder einer anders gearteten Stresssituation), kauert sie sich zusammen und verursacht einen unkontrollierten Psi-Sturm, der eine Reichweite von 3 Zonen in jede Richtung ausgehend von Judy selbst hat. Handeln sie das Ganze als Konflikt ab. Die Stärke des Sturms wird zu Anfang jeder Runde mit +2 ausgewürfelt und jegliche Aktion gelingt nur, sofern sie diesen Wert überschreitet (dann allerdings ohne Abzüge). Um dies zu beenden muss man sie entweder physisch ausschalten, beispielsweise bewusstlos schlagen, oder psychisch beruhigen. In beiden Fällen würfeln sie Judys Defend Actions mit +1. Sobald Judy eine mittlere Konsequenz erleidet, ist sie Taken Out. Andere übernatürliche Fähigkeiten, schon gar keine, die sie bewusst kontrollieren kann, haben sich bei Judy bisher noch nicht gezeigt.

Roberts wird sich nicht offen zeigen wollen und möglicherweise Judys Sturm als Gelegenheit nutzen die Flucht zu ergreifen. Die Agenten der Ghost Division sind erst mal zu überrascht um die Verfolgung aufzunehmen. Dementsprechend sollte den Spielercharakteren nach diesem Vorfall eine Flucht ohne größere Problem gelingen. Wenn Sie in dieser Szene nochmal auf die Nexus Cooperation hinweisen wollen, geben Sie einem der Spielercharaktere die Chance die fallengelassene Injektionspistole mit einer vollen Ampulle zu finden.

Sollten die Spielercharaktere Roberts dennoch erfolgreich stellen, können sie von ihm Hinweise auf die Laboratorien der Nexus Cooperation erhalten (samt der grundsätzlichen Geschichte mit den Proben des anonymen Spenders) und darauf, dass alle der beteiligten Wissenschaftler in der Nachtschicht bei Nexus arbeiten. Falls die Spielercharaktere das wünschen, wird er sie auch zu dem Labor der Nexus Cooperation hinführen, vorzugsweise nachts. Dort wird er versuchen mit der anwesenden Shelly die Spielercharaktere zu überrumpeln und zu fliehen. Das Geheimversteck wird er nur verraten, wenn die Spieler ihn direkt darauf festnageln, was ihnen vermutlich nur gelingen wird, wenn sie bereits etwas davon wissen (außer natürlich, Sie möchten das Szenario hier etwas abkürzen).

Auch in einem dieser Fälle wird einer der Spielercharaktere einen kurzen Blick auf Samson Jacobi werfen können, bevor sich die Limousine in Bewegung setzt.

Akt III: Die Rettung

Das Versteck

Bei dem Versteck der Sportlehrerkidnapper handelt es sich um eine alte Farm. Das ehemalige Wohnhaus ist bereits eingefallen, die Scheune sieht jedoch noch sehr robust aus. Eine genauere Untersuchung bringt einige Kabel zum Vorschein, die anscheinend in das Gebäude hineinführen.

Das Haupttor ist mit einem Alarm und einer Sprengfalle gesichert. Das Dach ist nicht weiter gesichert oder überwacht. In der Scheune selbst befindet sich eine Art Generator sowie andere zusammengetragene Ausrüstung. Auffällig sind außerdem die dicken Kabel, die in einen Durchgang zum Keller führen. Neben dem Generator stehen Matthews und, je nach dem wie die mögliche Begegnung mit ihr verlief, Shelly. Buchannan und Roberts sind im Kellerraum, dem Labor und der „Werkstatt“ der Gruppe.

Bucchannan wird sich auf keine größere Diskussion einlassen und die Situation zu einem körperlichen Konflikt eskalieren lassen, spätestens wenn er irgendeine Form von Stress erleidet oder bedroht wird. Roberts wird sich ihm in diesem Fall wortlos anschließen und Matthews, falls er noch handlungsfähig ist, ebenso. Ob Shelly mitkämpft, hängt davon ab, wie sich die Spielercharaktere im Vorfeld verhalten haben. Sie wird jedenfalls nicht auf Seiten der Spieler in den Konflikt eingreifen, dazu ist ihr inneres Dilemma zu groß.

Der große Kellerraum ist annähernd oval. In der Mitte befindet sich ein großer Glaszylinder in dem Terry Gordon stark verkabelt fixiert ist. An dem Zylinder sind verschiedene Kontrollpulte angebracht. An einer Wand im hinteren Bereich des Raumes steht ein Tisch mit einer Injektionspistole und fünf Ampullen des Anti-Supers-Serum. In einer Ecke steht ein Labortisch mit drei abgefüllten Injektionspfeilen des Anti-Supers-Serum und einer entsprechenden Pistole. Roberts oder einer seiner Minions werden sich im Rahmen eines Kampfes damit bewaffnen (falls die Spielercharaktere sie nicht vorher in die Hände bekommen). Seien Sie mit den Zonen für diesen Konflikt großzügig, sie müssen eine Menge Beteiligte unterbringen. Es bietet sich an den Zylinder als zentrale Zone zu nehmen, um diesen zwei Kreise / Ovale zu ziehen (den zweiten größer als den ersten) und diese mit vier geraden Linien, ausgehend von der zentralen Zone weiter zu unterteilen. Damit sollten sie auf neun Zonen kommen.

Um Mr. Gordon zu befreien muss der Zylinder entweder zerstört werden (dieser hat drei Stresskästchen und nimmt regulär Konsequenzen; er „verteidigt“ sich mit +0). Alternativ kann man auch über ein Passwort den Prozess abbrechen. Dieses kennen aber nur Bucchannan, der über die Ereignisse etwas paranoid geworden ist und Roberts als die einzige Person, der er noch traut. Einer der beiden wird im Rahmen des Kampfes den Analyseprozess einleiten, der innerhalb von sieben Runden (auf einem der Bildschirme erscheint ein Statusbalken) abgeschlossen ist. Sollten die Spielercharaktere es in dieser Zeit nicht schaffen, die Sequenz aufzuhalten, versetzt die enorme Belastung Gordon ins Koma. Ansonsten können die Spielercharaktere einen lediglich bewusstlosen Sportlehrer aus der Apparatur befreien.

Für den eher unwahrscheinlichen Fall, dass die Spielercharaktere unterliegen, lassen Sie die Wissenschaftler ihre Aufzeichnungen einsammeln, einen Selbsterstörungsmechanismus auslösen (wie geplant für den Fall, dass sie entdeckt werden) und die kampfunfähigen Spielercharaktere mit dem bewusstlosen oder komatösen Mr. Gordon gerade so entkommen.

Epilog

Wie die Spieler das Szenario ausklingen lassen wollen ist im Großen und Ganzen ihnen überlassen. Sie können die geheime Forschungseinrichtung zerstören wollen, es kann Tode unter den Wissenschaftlern während des Kampfes gegeben haben und möglicherweise wollen sie auch noch ein paar Dinge mit den Überlebenden klären. Vielleicht wollen sie auch nur mit dem bewusstlosen Terry Gordon weg vom Ort des Geschehens. Es bietet sich an, den Epilog mit einer kurzen Szene zu beenden, die die vier Spielercharaktere eine Woche später in Schuluniform im Unterricht an dem nun belebten Internat zeigt. Immerhin war das der Grund, weswegen sie ursprünglich hergekommen sind.

Falls Sie Lust haben an das Szenario mit eigenen Ideen anzuschließen, haben Sie als mögliche Anknüpfungspunkte die Fragen, was der Kopf der Familien, Samson Jacobi, am Flughafen zu suchen hatte, wie die Ghost Division, die nun auf Judys Kräfte aufmerksam geworden ist, weiter vorgehen wird und wer der anonyme Spender war, der der Gruppe von Wissenschaftlern die Proben zukommen ließ.

Anhang

Ausrüstung: Anti-Supers-Serum Injektionspfeile

Gelingt dem Angreifer eine Attacke gegen einen Charakter mit Superkräften, wird auf diesen zusätzlich ein Aspekt gelegt, als wäre ihm eine Create an Advantage Action gelungen. Der verursachte Stress wird dafür um 1 reduziert. Bei einem Boost durch ein Succeed with Style erhält der verursachte Aspekt eine weitere freie Nutzung. Ein Compell kann genutzt werden um die Kräfte des Betroffenen für eine Runde aussetzen zu lassen. Reichweite ist 1 Zone.

Angela Shelly, PhD

Concept: Das Gewissen der Gruppe

Trouble: Innere Zerissenheit

Approaches

- +3: Careful
- +2: Forceful / Clever
- +1: Sneaky / Flashy
- +0: Quick

Powers & Stunts

Creative Usage:

+1 auf jede Overcome / CaA Action, wenn der Einsatz der eigenen Superkräfte nachvollziehbar begründet wird. Ergibt sich aus einer Kraft bereits ein höherer Bonus, gilt nur dieser.

Gift: Telekinetic Push

Ein Success gegen eine entsprechende Defend Action des Gegners bewegt diesen eine Zone. Ein Succeed with Style sogar 2. Alternativ, wenn sie entweder einen Charakter in einen schweren Gegenstand hineinstoßen oder einen schweren Gegenstand aus derselben Zone auf jemanden stoßen kann, kann sie diese Kraft auch zum Angreifen verwenden. Reichweite der Kraft sind 3 Zonen.

Gift: Telekinetic Shield

+2 auf Defend Actions gegen jede Art von Projektilangriffen.

Refresh: 1

Steven Bucchannan, PhD

Concept: Der skrupellose Anführer

Trouble: In die Enge getrieben

Approaches

- +3: Forceful
- +2: Quick / Flashy
- +1: Sneaky / Clever
- +0: Careful

Powers & Stunts

Creative Usage:

+1 auf jede Overcome / CaA Action, wenn der Einsatz der eigenen Superkräfte nachvollziehbar begründet wird. Ergibt sich aus einer Kraft bereits ein höherer Bonus, gilt nur dieser.

Gift: Molecular Destabilizer

Zonenangriff mit einer Reichweite von 2 Zonen. Der Boden oder die Wand explodieren buchstäblich. Auf diese Attack Action erhält der Anwender einen Bonus von +1.

Gift: Matter Melting

Mit einer entsprechenden Overcome Action können feste Materialien geschmolzen und geformt werden. Die geformten Objekte sind immer etwas krude und der Vorgang hinterlässt stets sichtbare Spuren.

Refresh: 1

Alexander Roberts, PhD

Concept: Der stille Mitläufer

Trouble: Entscheidungsunfreudig

Approaches

+3: Sneaky

+2: Careful / Clever

+1: Quick / Forceful

+0: Flashy

Powers & Stunts

Creative Usage:

+1 auf jede Overcome / CaA Action, wenn der Einsatz der eigenen Superkräfte nachvollziehbar begründet wird. Ergibt sich aus einer Kraft bereits ein höherer Bonus, gilt nur dieser.

Gift: Telekinetic Minions

Die Shifts einer Overcome Action gegen 0 produzieren telekinetische Konstrukte (siehe Mooks, Seite 38 FAE). Jeder Shift, der ausgegeben wird, schafft entweder einen zusätzlichen Mook oder gibt allen in diesem Durchgang erschaffenen Konstrukte 1 Stresskästchen bis zu einem Maximum von 3; wird hierauf kein Shift verwendet, zerspringt die gesamte Mook-Gruppe bereits bei einem Tie einer gegen sie gerichteten Attack Action. Keine Gruppe kann größer als vier Mooks sein. Sind sie zu dritt oder viert, erhält die Gruppe +1 auf alle Aktionen.

Sie handeln nach der Runde, in der sie erschaffen wurden. Die Konstrukte verschwinden, sobald Roberts bewusstlos wird.

Gift: Overreaching

Im Austausch für die Hinnahme einer Konsequenz erhält der Anwender +2 auf den *Telekinetic Minions* Wurf.

Refresh: 1

Dorian Matthews, PhD

Concept: Das schwächste Glied

Trouble: Emotionales Wrack

Approaches

+3: Quick

+2: Careful / Clever

+1: Sneaky / Flashy

+0: Forceful

Powers & Stunts

Creative Usage:

+1 auf jede Overcome / CaA Action, wenn der Einsatz der eigenen Superkräfte nachvollziehbar begründet wird. Ergibt sich aus einer Kraft bereits ein höherer Bonus, gilt nur dieser.

Gift: Raise the Bars

Jeder Shift aus einer Overcome Action mit einem Bonus von +2 gegen 0 kann dazu verwendet werden, eine oder mehrere Zonengrenzen mit einem Obstacle in Form einer aus Stein / Erde / Metall / Glas geformten Barriere zu versehen. Soweit eine Decke geformt werden soll, gilt diese als eigene Zonengrenze. Die aufgewendeten Shifts geben an, wie schwer die Overcome Action zum Überwinden ist. Eine Overcome Action reduziert jedoch immer die Shifts der Barriere um ihr Ergebnis, auch wenn sie nicht mit einem Mal zerstört wird. Die Reichweite beträgt 2 Zonen.

Gift: Splintershot

Eine einfache körperliche Attack Action. Sie benötigt jedoch einen harten Gegenstand oder eine entsprechende Oberfläche (Stein / Erde / Metall / Gas / Holz), die zum Zerbersten gebracht werden kann. Für jeweils -1 auf den Wurf kann der Angriff auf weitere Gegner ausgedehnt werden. Die Reichweite beträgt 2 Zonen.

Refresh: 1