

# **Forced Agents 2.0**

**von jjls**

online unter:

<https://www.testedich.de/quiz65/quiz/1599983095/Forced-Agents-20>

**Möglich gemacht durch [www.testedich.de](http://www.testedich.de)**

# Einleitung

Gestern Abend noch bist du friedlich in deinem Bett eingeschlafen.

Doch heute schon erwachst du in einer dunklen Kammer an einem dir unbekanntem Ort und wirst gezwungen, Teil einer geheimen Eliteagenteneinheit der UN zu werden.

Und es ist noch viel mehr seltsam als allein die Tatsache deiner Entführung.

Das ist alles kopiert und stammt von le petit docteur. Das ist ein 2.0

# Kapitel 1

Also, erstmal Herzlich Willkommen zu diesem neuen RPG von mir! ^-^

Ich freue mich sehr, euch begrüßen zu dürfen.

Jetzt habe ich mir mal ein ganz anderes Thema rausgesucht, inspiriert wurde ich von einem anderen RPG und dem Buch 'Die Achte Wächterin' von Meredith McCardle. Obwohl das Buch am Ende ein wenig konfus wird, kann ich es nur empfehlen.

Um nicht weiter vom Thema abzulenken, es soll um eine Gruppe von Jugendlichen gehen, die über Nacht entführt wurden und nun gezwungen sind, Teil eines Agententeams zu werden. Dabei ist allerdings einiges seltsam. Alpha, der Boss der Abteilung, wirkt irgendwie nicht wie ein Regierungstyp. Und dann sind da auch noch die drei Agenten, die auf den zweiten, dritten oder gar erst vierten Blick so anders sind als ihre Kollegen.

Ich wünsche euch viel Vergnügen mit diesem RPG und hoffe, dass ihr euch dazu entscheidet, mitzumachen! ^-^

# Kapitel 2

Wer es nicht ganz lesen will, am Ende gibt es eine Kurzfassung.

-----

Flatternd öffnen sich deine Lider, nur um einen dunklen, düsteren Raum zu erblicken. Durch ein vergittertes Fenster fällt ein fahler Lichtstrahl auf den Boden und beleuchtet die Spitzen deiner Schuhe. Deine Glieder schmerzen, sind steif von einer langer Nacht, in der sie sich nicht entspannen konnten.

In deinem Mund ruht ein Knebel und deine Handgelenke sind überkreuz an die Stuhllehne gefesselt. Erst zaghaft, dann immer heftiger kämpfst du dagegen an. Doch es bringt nichts, du scheuerst dir nur die Handgelenke wund. Also lässt du schließlich ab und wartest. Hoffst, dass irgendwann jemand kommen wird.

Nach einer Weile öffnet sich die Tür, leichte Schritte betreten den Raum.

Es kann noch nicht zu viel Zeit vergangen sein, das Licht ist noch kaum gewandert. Dir kommt es vor wie eine Ewigkeit. Deine Kehle brennt, deine Zunge fühlt sich zu groß an für deinen Mund. Du bist durstig.

Der Fremde nähert sich und geht hinter deinem Stuhl in die Hocke. Zumindest vermutest du das, denn im nächsten Moment macht sich jemand an deinen Fesseln zu schaffen.

"Du musst der/die Neue sein", spricht dich der Fessellöser an. Irgendwie klingt er traurig, doch diese Blöße gibt er sich nur für die paar Augenblicke, die dieser Satz gebraucht hat, um seinen Mund zu verlassen.

Nun klingt er distanzierter: "Mein Name ist Black. Für den Moment. Du wirst Durst haben. Ich habe hier etwas Wasser bei mir. Wenn ich dich losgemacht habe, zeige ich dir dein Quartier. Dort findest du eine Mappe mit Informationen über das ganze hier. Lies sie sorgfältig, dann füll den Steckbrief auf dem letzten Blatt aus. Versuch gar nicht erst, zu lügen. Alpha weiß sowieso schon alles über dich." Kurz schweigt er, bevor er fortfährt: "Lass die Mappe auf deinem Tisch liegen, ich hol sie ab, wenn ich Zeit habe."

Deine Fesseln fallen zu Boden und du ballst die Fäuste. Ob es wohl einen Versuch wert ist, ihn überwältigen zu wollen?

Nun fummelt er am Knebel herum.

"Falls du versuchen solltest zu fliehen, ich bin zwar der Anführer des Teams, allerdings bin ich nicht dafür verantwortlich, dass du hier feststeckst. Außerdem kommst du sowieso nicht weit", erklärt er, beinahe so, als ob er deine Gedanken gelesen hätte.

Der Knebel fällt in dein Schoß und dir wird eine Flasche gereicht. Dankbar trinkst du den Großteil des Inhaltes aus, bevor dir überhaupt der Gedanke kommt, dass es gefährlich sein könnte. Was wenn dieser Black ein Psychopath war?

Hinter dir knarzen die Dielen und jemand zieht dich vorsichtig auf die Beine. Kräftige Arme stützen als deine Beine, die noch ganz wackelig sind von den Strapazen der Gefangenschaft, nachzugeben drohen.

"Bitte sprich noch nicht. Es ist Nacht und die anderen schlafen. Wir müssen sie nicht unbedingt wecken", murmelt Black.

Du beschließt ihm zu vertrauen, doch dennoch huscht dein Blick verwirrt zu dem Lichtstrahl zurück. "Das ist zur Verwirrung, kommt aus dem Nebenraum", erklärt er gelassen. Irgendwie klingt er so, als ob er das schon tausendmal gesagt hätte.

Schweigend lässt du dich von ihm auf den Gang führen.

Während ihr schweigend nebeneinander den hell erleuchteten Gang entlang lauft, hast du genug Zeit, Black eingehend zu mustern.

Er trägt einen Kurzhaarschnitt und hat recht buschige, tiefliegende Brauen, die ihm etwas grimmiges verleihen. Von außen deutet nichts auf seinen Namen hin, seine Haare sind naturrot und seine Augen grau. Beiläufig nimmst du wahr, dass er ziemlich groß ist. Etwa 1.90 m schätzt du.

Nach ein paar Ecken haltet ihr vor einer Zimmertür, dein Name ist in schmucklosen, schwarzen Buchstaben eingraviert. Mit einem seltsamen Gefühl öffnest du die Türe.

Dahinter erwartet dich ein großzügiger, schlicht eingerichteter Raum. Direkt gegenüber von dir steht ein großes Himmelbett. Rechts der Türe steht ein Schreibtisch, auf ihm liegen eine dicke, braune Mappe und einiges an essbarem Knabberzeug. Hinter einer hellbraunen Tür vermutest du ein Badezimmer, womit du richtig liegst. Es ist sauber und ordentlich, riecht allerdings irgendwie klinisch. Links stehen ein Kleiderschrank und eine Kommode. Neben dem Bett findest du ein Bücherregal. Neugierig betrittst du den Raum und siehst dich genauer um.

Überall findest du kleine Details, die aus deinem alten Zimmer zu stammen scheinen.

Als du dich umdrehst, um Black danach zu fragen, ist er verschwunden und die Türe geschlossen.

Verwundert widmest du dich der Mappe auf dem Tisch.

-----

Also, erstmal sorry, dass es so lang geworden ist, ich hab einfach drauf los geschrieben.

Kurzfassung:

Ihr wart gefesselt in einem dunklen Raum. Ein rothaariger Typ namens Black hat euch befreit und in euer Quartier gebracht. Hier sollt ihr jetzt die Informationen lesen und ein Formular ausfüllen.

# Kapitel 3

3

Über die Agentur FA - kurz für Forced Agents - ist eine geheime Regierungsorganisation mit dem Ziel, die Welt zu schützen. Leider Über die Agentur

FA - kurz für Forced Agents - ist eine geheime Regierungsorganisation mit dem Ziel, die Welt zu schützen. Leider konnte keine Rücksicht auf ihren freien Willen genommen werden, da die Sicherheit der gesamten Welt nun auf ihnen lastet und keiner sich freiwillig dafür entscheidet. Unter allen anderen Menschen wurden sie als die erfolgversprechendsten ausgewählt. Glückwunsch!  
Im weiteren Verlauf des Kapitels wird über die Räumlichkeiten, die Hierarchie und die Missionen informiert.

## Räume

Jeder besitzt ein eigenes Zimmer mit:

Großem, breiten Himmelbett; Schreibtisch mit Unterlagen, Stiften und Stuhl; Nachtschränkchen und Nachttischlampe; Kleiderschrank und Kommode mit Kleidung aus deinem alten Leben; Truhe mit schwarzer Einsatzkleidung; Bücherregal; separates Badezimmer, das irgendwie nach Krankenhaus riecht

Es ist in der Farbe deines Codenamens gestaltet

Zusätzlich gibt es hier noch:

- einen Gemeinschaftsraum
- eine Küche
- eine Krankenstation
- ein Esszimmer
- ein Labor
- eine Werkstatt
- viele, viele weiße Gänge
- das Büro von Alpha
- eine Bücherei mit Computer (einziger Internetzugang)
- Vorschläge erlaubt und erwünscht!

Es gibt nirgendwo Fenster und höchstens mal eine Uhr.

## Die Hierarchie

Ist klar strukturiert:

- Jeder ist dem Anführer unterstellt.
- Jeder außer dem Anführer ist dem Stellvertreter unterstellt
- Wenn alle Plätze besetzt sind, ist das RPG voll.

Anführer: Black

Stellvertreter: Silver

Strategie: Gold

Recherchenmeister: Brown

Nahkampf: Gray,

Red, Indigo, Amber

(Derzeit 4/9)

Fernkampf: Pink, Yellow, Maroon

(Derzeit 3/8)

Spion: Teal, Coral, Bronze

(Derzeit 3/3)

Fahrzeugtechniker: White

Rüstungstechniker:

Verteidigungstechniker:

Waffentechniker: Violet

Bio - Wissenschaftler: Rosa

Chemo - Wissenschaftler:

Arzt: Blue

Arzthelfer: Olive

Missionen

Je häufiger ihr da seid, desto öfter werdet ihr Missionen zugeteilt

Name: 001

Wohin: London City Flughafen

Wer: Alle

Geleitet von Black

Was:

Aufhalten eines Flugzeuges mit Terroristen - diese sollen nicht von der Landebahn kommen - es wird eine Schießerei erwartet, weshalb auch die Ärzte dabei sind

1. Fahrt per fensterlose Transporter (etwa 1,5 Stunden)
2. Einschleichen ins System; Durchdringen zum Rollfeld
3. Ausfindig machen der Maschine (per Scanner)
4. Stoppen des Fliegers und Eindringen in diesen
5. Ausfindig machen und Festnehmen der Terroristen (vermuteterweise zwischen 10 und 20);

6. Übergabe der Terroristen an Einheiten eines anderen Geheimdienstes

7. Rückfahrt zum HQ mit denselben Transportern (etwa 1 Stunde)

Gesamtdauer: geschätzt 5 Stunden

Beginn: gegen Abend des 25. Dezembers

Name: 002

Wohin: Verlassene Lagerhalle am Rande einer Kleinstadt in Deutschland

Wer:

Teal, Coral, Bronze, Pink, Red

Geleitet von Red

Was:

Beschaffen von Informationen bei einem Treffen von Schmugglern

1. Transport per fensterlosem Transporter, Flugzeug und Auto (gesamt ca. 6 Stunden Anfahrt)

2. Unauffälliges und möglichst lautloses Eindringen ins Gebäude

3. Positionierung im Obergeschoss; Platzierung von Aufnahmegeräten und Kameras

4. Aufnahme der Gespräche, wenn möglich Beschaffung der Akten - Achtung, Gegner bewaffnet!

5. Möglichst unbemerktes Verschwinden - Rückzug zum Flughafen Leipzig (etwa 2 Stunden Fahrt)

6. Rückflug und Fahrt mit Transporter (zusammen etwa 7 Stunden - Warten auf Linienflug)

Gesamtdauer: ca. 20 Stunden

Nach Mission 001



# Kapitel 4

Codennamen

Während der Missionen müssen wir uns mit Codennamen rufen, um unsere wahre Identität zu schützen. Im HQ ist es uns freigestellt.

Die Codennamen sind Farben.

Hier könnt ihr nachsehen, wer sich hinter welchem verbirgt:

Black:

?, 23,?

Gray:

Shawn Harley Shaw, 19

White:

Light Fighter, 18, US-Amerikaner

Maroon:

Jake Jefferson, 20, Londoner Kanadier

Red:

Eloise Philline Gray, 16, Londoner Italienerin

Coral:

Thalia McAllen, 18, Bristoler US-Amerikanerin

Orange:

Amber:

Penelope Marley, 17, Bristoler Hawaiianerin

Yellow:

Sumi Lee, 16, Londoner Südkoreanerin

Khaki:

Olive:

Cosmo Elian Caius, 18, Greenwicher Alasker

Lime:

Green:

Turquoise:

Teal:

?, 14,?

Cyan:

Azure:

Belegt

Blue:

?, 14,?

Indigo:

Florence Drew King, 22, Londoner Schottin

Violet:

Cadoc O'Neill, 21, Londoner Schotte

Orchid:

Purple:

Plum:

Pink:

Cindy Rose Sullivan, 18

Rosa:

Roza Dee Hunter, 20, Nottinghamer Irin

Beige:

Brown:

Toby Carter, 20, Manchester Engländer

Sienna:

Bronze:

Arden McKinley, 16, Stonehavener Australierin

Silver:

Maximilian Vibritania, 22, Londoner Brite

Gold:

Camino Villanders, 19, Edinburgher US-Amerikaner

# Kapitel 5

## Die Regeln der Agentur

1. Befolge die Befehle vom Anführer und seinem Stellvertreter.
2. Alphas Befehle stehen für jeden an erster Stelle.
3. Es gehen niemals alle gleichzeitig auf Mission.
4. Im Hauptquartier wird sich disziplinarisch verhalten.
5. Regelverstöße werden streng bestraft.
6. Keine Tiere.

Es kommen wahrscheinlich noch weitere hinzu.

## Die Regeln

1. Jeder erstmal nur 2 Charaktere. Davon einer jeden Geschlechts.  
Ich weiß, ich hab 3 männliche, von denen zwei auch unter dem Alter liegen. Das liegt aber daran, dass ich sie für die Story brauche. Der Grund wird später erklärt.
2. Storyrelevante Charaktere, derzeit nur Alpha, werden nur von mir gespielt und auch die Antworten auf die Fragen nur von mir gegeben.  
Das liegt daran, dass niemand in den Plot eingeweiht ist.
3. Ihr müsst euch nicht an die Regeln der Agentur halten, allerdings hat ein Verstoß gegen sie Folgen.
4. Schreibt "Today" zu eurem Steckbrief, um zu zeigen, dass ihr die Regeln gelesen habt.
5. Jeden 7., 14., 21. Und 28. eines Monats fliegen alle, die sich bis dahin nicht mehr gemeldet haben.
6. Wer in der Zeit seinen Steckbrief geschrieben und sich nicht mehr gemeldet hat, fliegt auch.
7. Keine Menschenfeindlichkeit außerhalb des RPGs.
8. Streitereien und Meinungsverschiedenheiten im RPG sind erlaubt, sollten aber nicht Oberhand nehmen.
9. Bitte realistische Beziehungen! Stellt euch mal vor, im RL stellt ihr euch jemandem vor, küsst ihn, macht ein bisschen rum, steigt zusammen in die Kiste für 1 Million Jahre (ja, das fühlt sich wirkliche so an bei manchen) und dann seid ihr das beste Paar weit und breit
10. Weil es mich interessieren würde. Schreibt "Reader" zu eurem Steckbrief, wenn ihr Kapitel 2 komplett gelesen habt.
11. Ich weiß, meine Charas sind sehr anders als die, die ihr erstellt und ich spiele mehr als ihr. Naja, tut mir Leid, aber ich brauche die für die Story. Im Laufe der Story kommen wahrscheinlich sogar noch drei andere dazu, allerdings nur, weil die alle zueinander in Bezug stehen.

# Kapitel 6

## Steckbriefvorlage

Codename:

Name: (tatsächlicher Name)

Spitzname:

Alter: (16-24)

Rang: (siehe Kap 3)

Aussehen: (möglichst ausführlich; mind. Haare, Augen, Statur und Teint)

Größe: (in deutscher, gängiger Maßeinheit)

Haupthand:

Kleidungsstil:

Charakter: (mind. 6 Adjektive; nobody's perfect)

Stärken:

Schwächen: (ausgeglichen!)

Sprache(n): Englisch (nur, falls du noch andere sprichst)

Instrument(e):

Hobbys:

Ängste:

Sexualität:

Verliebt in/Interesse an jemandem?:

Familie:

Herkunft: (Geburtsland; abgetrennt davon Stadt in GB, in der du zuletzt gelebt hast)

Sozialer Status: (dort, wo du herkommst; bitte, nicht jeder war der größte Loser)

Vergangenheit: (kein werdet ihr sehen; so wie es in den Akten der Regierung vermerkt ist)

Sonstiges:

Link: (Muss nicht; sagt, wenn ich was suchen soll; realistisch; wer keinen Link schickt und nicht sagt, dass ich ein Bild suchen soll, der bekommt einen schlaunen Spruch)

# Kapitel 7

Die Suche nach der Wahrheit Ich meine, es ist wohl offensichtlich, dass hier nicht alles ganz kosher läuft. Und auch wenn Blue, Tea Die Suche nach der Wahrheit

Ich meine, es ist wohl offensichtlich, dass hier nicht alles ganz kosher läuft. Und auch wenn Blue, Teal und Black die anderen unterstützen, sind auch sie schleierhaft.

Hier wird es eine Sammlung der Fragen, die noch offen und die schon beantwortet sind, geben, damit keiner den Überblick verliert.

Was herausgefunden wurde

- Noch nichts -

Offene Fragen

- Wo befinden wir uns?

- Was ist FA's Ziel?

Verbesserung der Welt durch Stellung gefährlicher Straftäter

- Wie kommen wir hier wieder raus?

- Warum hat noch niemand Alpha gesehen?

- Wer sind Alpha, Blue, Teal und Black?

- Warum genau wir?

Alpha hat uns in einer Liste von Kandidaten als die Qualifiziertesten wahrgenommen

- Was sind Alphas Ziele?

- Wie stehen Black, Teal und Blue in Verbindung zu Alpha?

- ..... Schlagt gerne weitere vor!

# Kapitel 8

Sonst noch Wer wen spielt |BlackFinnom| ? Maroon |ClarkGriffin18| - ? Indigo((efuch Sonst noch

Wer wen spielt

|BlackFinnom|

? Maroon

|ClarkGriffin18|

-

? Indigo

? Rosa

|Evi Cwiertnia-Joseph|

?Violet

?Coral

|Le petit docteur|

? Alpha

?Black

? Teal

? Blue

|Light\_Fighter (LTFB)|

? White

|Mexx\_Storm|

? Silver

|MijuJigoku|

?Yellow

|Mily|

?Amber

?Brown

|Monster...|

? Red

|Mister #|

? Bronze

?Gold

|Rina|

? Pink

? Grey

## Beziehungen

??? - Geschwister

? - Sonst irgendwie verwandt

? - Interesse an

? - Verliebt

? - Beide verliebt

? - Pärchen

? - Hass

Black ? Teal ? Blue

Black ? Cindy

Thalia ? Shawn

Florence ? Black

Cindy ? Black

## Start

Ihr fangt an, indem ihr am nächsten Morgen euren Raum verlasst

Und jetzt viel Spaß! \*????.?°??\*