

HINWEISE FÜR SPIELER

Das Ziel von *Night's Black Agents* ist es gemeinsam einen Horror-Spionage-Thriller zu erleben. In diesem Zusammenspiel ist es der Job der Spieler den Horror zu spüren, Geheimnisse aufzudecken und es spannend zu halten. Der Job des Directors ist es in erster Linie, dies den Spieler zu ermöglichen. Beide – Director und Spieler – ziehen Vorteile daraus, wenn sie im Vorfeld verinnerlichen, wie das Spiel aussehen soll.

Eine *Night's Black Agents* Kampagne strukturiert sich häufig wie folgt:

- im ersten Einsatz (auch Szenario oder Abenteuer genannt) entdeckt ein Team zwielichtiger Agenten, dass Vampire existieren.
- durch diese Entdeckung will die Verschwörung ihren Tod, es gibt aber auch schlimmeres als den Tod.

Um diesem Schicksal zu entgehen, müssen die Agenten:

- Einsätze bewältigen, um das Ausmaß der Verschwörung aufzudecken
- vermeiden von den Vampiren gejagt und angegriffen zu werden
- Missionen erfüllen, um die Vampire-Verschwörung zu schwächen und bestenfalls zu zerstören.

Die Missionen umfassen:

- Aufdecken und Vereiteln von Vampire-Operationen
- Angriffe auf die Ressourcen der Verschwörung und
- sobald das Team genug herausgefunden hat, die Vampire als solches angreifen.

In vielen Spionage-Spielen arbeiten die Spieler für einen Auftraggeber – M, die Stimme auf dem Band, D-Ops – der Ihnen

Aufgaben gibt, die zufälligerweise mit den vom Spielleiter vorbereiteten Abenteuern übereinstimmen. In *Night's Black Agents* kommen die Missionen oftmals von den Spielern selber: Sie haben ihre eigene Agenda und aus den losen Enden früherer Operationen und der Widersacher-Karte ergeben sich unmittelbare Ziele, die es zu erreichen gilt. Wenn der Director mal eine Aufgabe verteilt, dann sieht diese eher wie folgt aus: „*Ihr habt einen vampirischen Handlanger aufgedeckt, der euch töten will oder bereits eine Menge Unschuldiger tötet. Vielleicht solltet ihr versuchen ihn zu stoppen.*“

DIE BUKAREST REGELN

Die „Moskauer Regeln“ führten westliche Agenten durch Einsätze des Kalten Krieg im Sowjetblock. In der Welt der Thriller sind diese etwas angestaubt, darum haben wir sie mit ein paar „Bukarest Regeln“ ausgetauscht, um das Spiel in Schwung zu bringen: Techniken und Konzepte, die man beherzigen sollte, um den Spaß zu maximieren.

IHR KÖNNT GEWINNEN

Ja, dies ist ein Horrorspiel in dem die Agenten ohne weiteres abgeschlachtet, ausgeblutet oder in einer slowakischen Zementfabrik verscharrt werden können. Und dies wird *definitiv* passieren, wenn du nichts tust – also solltest du wenigstens *irgendwas* unternehmen!

Ergreife die Initiative: Wähle das bestmögliche Vorgehen und leg los. Wird etwas Schreckliches passieren? Natürlich – dies ist ein Horrorspiel! Etwas Schlimmes wird passieren egal was du planst.

Bestenfalls wirst du etwas finden, egal wie hoffnungslos die Situation ist – und es kann

dich trotzdem das Leben kosten. Aber Spaß und Spannung werden nicht aufkommen, wenn du dich nicht entschließt etwas zu tun und es auch tust.

Sei unerschrocken und ergreife die Initiative.

Such dir das Risiko, das du am ehesten bewältigen kannst, egal wie furchterregend es wirken mag und pack mit beiden Händen mittenhinein! Wer weiß? Vielleicht überraschst du den Director, wenn nicht sogar deine Gegner. Wie in jedem guten Spiel wird der Director jeden halbwegs erfolgsversprechenden Ansatz erlauben, wenn es glaubhaft erscheint. Und selbstverständlich er wird dir hinterhältig Steine in den Weg schmeißen, damit es noch spannender wird. Mach was, beiß die Zähne zusammen und schick deinen Agenten in die Zementfabrik.

NUTZE DEINEN ANTRIEB

Wenn es dir immer noch schwer fällt dich für einen akzeptablen beinahe-selbstmörderischen Plan zu begeistern, denk an deinen Antrieb (Drive). Such dir einen passenden Grund, um dich in Gefahr zu stürzen und vielleicht bekommst du einen netten kleinen Refresh vom Director dafür. Begreife deinen Antrieb als Quelle für Action und Inspiration. Nutze ihn, um zu bestimmen welcher der selbstmörderischen Pläne der richtige für deinen Agenten ist.

AUS GROSSEN WERTEN FOLGT

GROSSE VERANTWORTUNG

Keiner will einen Film sehen, in dem Bond die Frau nicht rumkriegt, Jason Bourne nicht die Scheiße aus seinen Gegner prügelt oder Ethan Hunt keine coole Maske trägt.

Du hast dieselbe Verantwortung gegenüber den Zuschauern und deinem Team. Wenn du feststeckst, überlege wie du deine Spotlight-Fähigkeiten einsetzen kannst, damit das was passieren soll auch passiert.

Du hast deinen MOS noch nicht eingesetzt? Wo kannst du ihn für einen garantierten Erfolg verwenden? Hab deine besten Fertigkeiten (Investigative und Generelle) im Blick. Spiel diese hohen Werte aus und du spielst, um zu gewinnen. Viel wichtiger: Du wirst verdammt cool dabei aussehen! Du bist ein Wet-Worker mit *Shooting 15*? Was wird einfacher, wenn ein Scharfschütze mitmischt? Du bist ein Black-Bagger mit *Infiltration 14*? Dann sollte Euer

THE CLAPHAM RULES

John Anderson hat diese noch prägnanteren Regeln während des Spieltests erarbeitet:

1. Lauf! Schnell! Und zwar entgegen der Richtung aus der die Kreaturen des Directors kommen. Auch wenn sie tot wirken – oder, noch schlimmer: harmlos.
2. Lerne, wie man diese Bastarde effektiv killt, aber denke immer an **Regel #1**.
3. Arbeitet zusammen als Team – nicht wie eine Horde Rollenspieler. Alleingänge enden mit dem Tod oder noch schlimmer.
 - 3a. Solltest du dich allein wiederfinden: **Regel #1**.
 - 3b. Versuch nicht den Held zu spielen und das Biest alleine zu töten – gleich wieviel C4 oder weißen Phosphor du hast. Siehe **Regel #1**.
4. Planen, planen, planen und dann **Regel #1** als Exit-Strategie.
5. Die Widersacher-Karte ist dein Freund. Arbeite mit Ihr, aber erwarte immer, dass sie dich tiefer in die Scheiße reißt, anstatt dir Antwort zu bringen. Siehe **Regel #1**.

Plan wohl einen Einbruch beinhalten. Stell dir vor, du schreibst an einer Episode einer Trickser-Serie, wie **Leverage**: Der Schläger schlägt, der Hacker hackt und der Schütze schießen.

WENN ES HAFT, BESCHAFF DIR MEHR INFORMATIONEN

Wenn du regelrecht feststeckst, dann bleib nicht zu Hause und lamentier über deine Optionen. Wenn du hängst, geh raus und beschaff dir mehr Informationen. Frag dich selber, was du brauchst um einen Plan zu schmieden. Dann entscheide, wie du an die Info kommst, geh raus und schnapp sie dir.

FOLGE DEM GELD

Niemand arbeitet für die Vampire um des Vergnügens Willen. Selbst wenn der innerste Kern der Verschwörung durch eine häretische Katharer-Taufe gebunden ist: Irgendwer muss für die Roben und Kelche zahlen. Greife dir Bag-Men oder offensichtliche Einkommensquellen, wie Drogen-Ringe, Casinos oder andere reiche Drecksäcke. Durchkämm die Finanzen von verdächtig wohlhabenden Beamten. Finde heraus, wer die mittelalterliche Ikone oder das etruskische Toten-Amulett **wirklich** gekauft hat. Auch wenn Vampire keine Schatten werfen – ihr Geld tut es.

HUMINT IST DER SCHLÜSSEL

Viele Gruppen zögern ihr zwischenmenschliches Potential (Interpersonal Fertigkeiten) zu nutzen, sie vertrauen ausschließlich auf greifbare Hinweise oder darauf von einem schick ausgeleuchtetem Hotelzimmer aus Daten herunterzuladen. Ein verhängnisvoller Fehler.

Mit Spitzeln, Zeugen, Experten und Informanten zu sprechen, ist immer noch der beste Weg, um an Informationen über die Situation zu kommen. Mit Infos, Zugängen und Ressourcen findest du den gesuchten Weg, der dich zu deinem Ziel führt. Quetsche auch dein Netzwerk aus, wenn du nicht weiter kommst. (vgl. *Investigative Networking* S.32)

BAU DEIN EIGENES NETZWERK AUS

Agenten haben ihre Network-Pools und die Möglichkeit Spitzel aufzubauen aus einem guten Grund: Es gibt ihnen die taktische

Flexibilität und strategische Tiefe, die ihre Feinde bereits haben.

Nutze dies zum Äußersten: Frage „Wer kann mir hier helfen“ und unterstütze, kaufe oder brich diese Person. Im besten Fall hast du erheblich mehr Augen, die deine Gegner beobachten und dich mit Informationen versorgen. Im schlimmsten (oder zynischsten) Fall verwandelt sich dein Netzwerk in einen Haufen Judasziegen. Sobald die Vampire deine Spitzel hochgehenlassen, erhalten sie noch mehr Hinweise, die zu dir führen.

BLEIB IN BEWEGUNG

Erwarte nur einen wichtigen Hinweis pro Szene. Trotzdem solltest du die Szene nicht frühzeitig zugunsten der nächsten abbrechen. Viele Gruppen machen den gegenteiligen Fehler und kehren in der irrigen Hoffnung noch mehr herauszufinden wieder und wieder zu den gleichen Orten oder Zeugen zurück. Wenn dich ein Hinweis woanders hinführt, begib dich dahin! Die Chancen stehen hervorragend, dass du dort einen weiteren Hinweis findest, der dich zur zweiten, dritten und weiteren Szenen führt. Erfolgreiche Gruppen durchwühlen weiter die immer gleichen Quellen – Erfolgreiche folgen den Spuren, wie es Geheimagenten eben tun.

LASS RAUM ZUM MANÖVRIEREN

Dies ist kein Spiel, um sich über jede Kleinigkeit oder Ressource den Kopf zu zerbrechen: Es ist ein Thriller.

Abgesehen von der *Preparedness*-Fähigkeit und dem *Nick-of-Time* Cherry (vgl. S.33) kannst du immer beschließen, dass du etwas genau dann kannst, wenn du es brauchst. Wenn du jede einzelne Minute der Vorbereitung ausspielen willst, langweilst du nur deine Mitspieler und den Director und nimmst dir Raum für spätere Veränderungen. Dies hat Konsequenzen, sowohl für deinen Agenten, wie auch den Spielspaß. Zögere nicht direkt zur Tat zu schreiten, du kannst immer noch im Nachhinein investigative Fähigkeiten im Kampf oder Verfolgungen nutzen, wenn du es brauchst. Verschaff dir einen Überblick: Bestimme was du erledigen musst und in groben Zügen wie du dran kommst. Soll sich der Director um das Ausschmücken der Schrecken und Gefahren kümmern.

WER IST HIER DER HARTE HUND?

Wenn du deinen Agenten erstellst, erschaffst du einen Charakter – einen Helden – in einer Geschichte. Es geht um harte Kerle, die Vampiren in den Arsch treten. Andere mögen sich zusammenkauern und beteuern, dass es Vampire nicht gibt. Diese Leute heißen „Nichtspielercharaktere“ oder schlicht „Futter“.

Stillstand ist langweilig. Wenn du deinen Agenten erstellst – oder im Laufe des Spiels entwickelst - denke über machbare Wege nach, ihn proaktiv, findig und gefährlich zu machen – in einem Wort: Zu einem harten Hund, selbst im blutigen Angesicht des Horrors.

Spieler in Horror- und Spionage-Spielen machen oft den Fehler und denken zu viel darüber nach wie realistisch ihre Reaktionen sind. Triff interessante Entscheidungen und versuche sie plausibel erscheinen zu lassen. Eine interessante Wahl treibt die Agenten vorwärts, lässt sie glänzen und cool aussehen.

WISSEN, WANN SCHLUSS IST

Manchmal musst du einfach erkennen, dass du sie hier nicht treffen kannst. Jedenfalls jetzt noch nicht. Du bekommst keine Erfahrungspunkte, weil du den Dungeon geschafft hast: Nenn die Mission einen „*Sondierungsangriff*“ oder „*Aufklärung mit Gewalt*“ wenn sie zu tödlich wird, aber lebe um in einer anderen Nacht weiterzukämpfen. Verlass dich nicht darauf, dass der Director dich schon am Leben lässt. Du kannst dich aber darauf verlassen, dass er dir mehr Informationen geben wird, nachdem dein Agent *Traffic Analysis* auf das Hornissennest anwendet, dass er gerade selbstmörderisch aufgestachelt hat. Oder verwende *High Society* um rauszufinden, welcher ungarische Finanzier auf der Konferenz mit einem Bodyguard erscheint... oder einem Einschussloch aus dem Hinterhalt.

Übersetzung: Version 1.03 (16.02.2016)