

Night's Black Agents – rollenspel bespreking

Tijdens de laatste jaren is Boekarest het toneel geweest van een aanhoudende golf opstanden en protesten die problemen probeerden aan te kaarten van verkiezingsfraude tot dierenmishandeling. Heeft de onrust iets te maken met het feit dat de aardbeving van 1940 het graf van ene Vlad Tepes heeft beschadigd, waarna zijn overblijfselen op mysterieuze wijze uit het Museum voor Nationale Geschiedenis zijn verdwenen? En waarom plaatst de plaatselijke bevolking kruisen, kaarsen en rozen op het graf an Nicolae en Elena Ceausescu? Waar is het rode kwik naartoe dat tussen 1989 en 1996 door de Roemeense politie werd geconfisceerd?

In 1922 beweerden drie Londenaars dat ze in Coventry Street waren aangevallen door een onzichtbare vampier, maar ook in 2007 werd er nog gewag gemaakt van een 'vampierengeest'. Collectieve fantasie of is er meer aan de hand? Volgens Bram Stoker kocht Dracula ooit een landgoed in Purfleet, ten oosten van Londen. Een aantal van de documenten daarrond zijn recentelijk opnieuw opgedoken, maar iedereen die ermee omgaat, sterft. Hun lichamen worden zonder bloed in de aderen teruggevonden. En wie de tabloids analyseert, merkt dat zogenaamde 'weerwolfaanvallen' die in de Underground en Hyde Park zijn gerapporteerd rond de Russische ambassade plaatsvinden.

Wat is er precies aan de hand?

In Tunesië proberen de aanhangers van de oude regering sinds de islamitische partij er in 2011 aan de macht kwam zo weinig mogelijk stof op te laten waaien, maar een aantal ex-PLO-agenten hebben aanwijzingen gevonden van een samenzwering die naar Palestina en Israël lijkt te leiden. En is het waar dat de Mukhabarat geheime dossiers bezit over de aanwezigheid van bloedzuigende wezens?

Het zijn maar drie van de vele steden waar vreemde dingen aan het gebeuren zijn, waar gevoelige informatie angstvallig wordt verzwegen tegenover de grote massa en waar er bewijzen te vinden zijn van het bestaan van het enige soort monster dat in zowat elke cultuur wordt vertegenwoordigd in de legenden: vampiers.

Achtergrond

In *Night's Black Agents*, dat mooi is uitgegeven met veel donkere kleurentekeningen en jammer genoeg ook iets te drukke letters, kruipen de spelers in de rol van personages die vroeger deel uitmaakten van een of andere organisatie die hen hebben geleerd hoe ze moeten overleven in de schaduwen: MI5, de Stasi, de CIA, de Mossad of een dergelijk instituut. Sinds enkele jaren zijn ze echter terug te vinden in een geheime groep criminelen, huurlingen of paramilitairen. Ze behouden een netwerk dat gedeeltelijk bestaat uit hun

voormalige contacten, maar hun opdracht is veranderd. Vampiers bestaan immers wel degelijk en het is aan de personages om al hun bekwaamheden aan te wenden om te ontdekken wat er eigenlijk aan de hand is en de monsters te stoppen voor er nog ergere dingen gebeuren...

Dit rollenspel wordt uitgegeven door Pelgrane Press, dat een aantal van de beste schrijvers in de rpg-wereld in de rangen heeft, zoals Robin D. Laws en Kenneth Hite. Het gebruikt het *Gumshoe*-systeem, een regelset die heel erg gericht is op onderzoek en het ontrafelen van mysteries en waar onder andere ook *Trail of Cthulhu* op draait. Er wordt geen specifieke 'setting' gegeven, maar wel worden er een hoop opties aangeboden die de spelleider kan gebruiken om zijn of haar eigen vampierenmythologie en raadsels mee op te bouwen, maar eerst...

De personages

Alle Player Characters kiezen eerst een of meerdere Backgrounds. Die zijn flexibel en bovendien is het perfect toegelaten om jouw eigen achtergrond te verzinnen, maar de keuzes zelf tonen al onmiddellijk dat Hite zijn research uitstekend heeft gedaan en ademen een intense spionagesfeer uit. Er worden 17 Backgrounds gegeven die variëren van Analyst tot Asset Handler (iemand die 'assets' - menselijke contacten, bronnen en informanten controleert), Bagman (iemand die de geldstromen beheert), Bang-and-Burner (een saboteur), Black Bagger (een professionele

inbreker), Wheel Artist (een zeer goed getrainde chauffeur) en Wire Rat (een technische expert). Elke Background bevat een korte beschrijving en een aantal specifieke voorbeelden van organisaties die ook in het echt bestaan (bijvoorbeeld een CSG 9-scherpschutter, een moordenaar van de FBI of Mossad, een huurmoordenaar van de Camorra of een IRA-aanhanger voor Wet Worker). Ook worden er 6 punten aan Investigative Abilities en 18 punten aan General Abilities vermeld, telkens met een aantal alternatieven.

Die punten tellen mee voor het totaal dat je krijgt om uit te geven. Voor Investigative Abilities hangt dat totaal af van het aantal spelers dat meedoet, van 32 voor 2 spelers tot 20 voor 5 of meer spelers. Dat betekent dat je in elke spelsessie voldoende mogelijkheden zal hebben om mysteries op te lossen, maar het probleem met deze manier van werken is wel dat niet alle spelersgroepen even standvastig zijn. Soms stoppen spelers ermee of komen er nieuwe leden bij. De regels stellen wel duidelijk dat spelers die maar zo nu en dan meedoen niet worden meegeteld bij het bepalen van het te verdelen aantal punten dat elk personage ter beschikking heeft, maar de scheidingslijn is wat ons betreft te dun om van een goede richtlijn te kunnen spreken.

Verder krijg je 70 Build Points om uit te geven aan jouw General Abilities. Overigens kunnen spelers punten onder elkaar uitwisselen (1 punt in een Investigative Ability is 3 punten in een General Ability waard), wat een heel leuk idee

is en voor een interessante dynamiek kan zorgen bij het genereren van een Character. Verder krijg je ook een aantal punten in verschillende Investigative en General Abilities gratis. Attributes zoals Strength, Dexterity en Intelligence, die je in de meeste andere rollenspelen vindt, worden hier niet gebruikt en de nadruk ligt heel sterk op vaardigheden die kunnen gebruikt worden tijdens onderzoek, al wordt zeker het actie-aspect niet vergeten.

1 punt in een Investigative Ability betekent al dat je er uitzonderlijk goed in bent; Player Characters met 3 punten zijn meestal vooraanstaande experts en gekend omwille van hun expertise - denk aan Bones uit de gelijknamige tv-reeks. Wat Investigative Abilities zo sterk maakt, is dat je er niet voor hoeft te rollen. Je slaagt met andere woorden altijd! Er is echter een 'maar': door (tijdelijk) een of twee punten in een Investigative Ability uit te geven, kan je op bepaalde momenten in een scenario nog meer te weten komen over een bepaalde zaak of persoon. Met Chemistry zal je bijvoorbeeld altijd benzine kunnen herkennen - je hoeft er niet voor te rollen. Maar je zult een punt Chemistry moeten uitgeven om ook te weten te komen dat er additieven in zitten die de brandstof efficiënter maken.

Aanvankelijk stelden we ons vragen bij deze regel: automatische successen lijken voor minder spanning te zorgen. Aan de andere kant is het de bedoeling dat de personages échte experts zijn in hun veld, op een manier die

haast onmogelijk is om uit te spelen. De meeste spelers zullen immers véél minder weten over een bepaald onderwerp dan hun personages, als die laatste daar een relevante Investigative Ability voor hebben. Omdat het ontdekken en analyseren van aanwijzingen zo integraal is aan *Gumshoe*, is het belangrijk om de spelers een manier te geven om op Sherlock Holmes-achtige wijze te kunnen werken wanneer ze topexperts zijn in dat veld. Bovendien zou je kunnen zeggen dat ze in zekere zin wel kunnen falen door geen punt uit te geven wanneer ze een belangrijke clue hebben ontdekt. Beslissen wanneer je dat wel of niet doet, is dus een belangrijk en spannend onderdeel van *Night's Black Agents*. Wel zijn er iets teveel Investigative Abilities vergeleken met General Abilities: bijna 40 tegenover 23. Investigative Abilities als Flattery, Flirting of Negotiation hadden we dan ook liever als General Abilities gezien omdat ze sterk afhangen van de interactie met iemand anders. Enkele voorbeelden van andere Investigative Abilities zijn: Art History, Bullshit Detector, Forensic Pathology, Occult Studies, Tradecraft, Traffic Analysis en Vampirology.

Je krijgt ook 70 punten om te verdelen aan General Abilities. Doorgaans steek je meer punten in een General Ability dan in een Investigative Ability. Er is ook geen echt plafond, maar 8 punten in een General Ability is al heel erg veel en laat je ook toe om een Cherry te gebruiken - dat is een extra voordeel, zoals een bonus die je krijgt op een andere Ability. Om te slagen in een General Ability, rol je een zeszijdige

dobbelsteen. Voor een gemakkelijke taak heb je maar een 2 nodig, terwijl 4 de gemiddelde moeilijkheid is. De hoogste Target Number is 8. Die kan je niet bereiken met 1d6, maar je kunt tijdelijk ook punten van een General Ability uitgeven. Die worden dan bij de dobbelsteen opgeteld. Enkele voorbeelden van General Abilities zijn: Conceal, Digital Intrusion, Filch, Hand-to-Hand, Infiltration, Shooting, Shrink, Surveillance en Weapons. Een aantal General Abilities zijn ook belangrijk bij vecht- of actiescènes: Athletics bepaalt immers ook hoe moeilijk je bent om te raken, Health fungeert als een soort Hit Points en Stability is het *Gumshoe*-equivalent van Sanity in *Call of Cthulhu*.

Tenslotte kan je een General Ability kiezen als jouw MOS ('Military Operational Specialty'), waardoor ook die een keer per sessie automatisch lukt.

Ook de psychologie van jouw personage is belangrijk: je kiest voor hem of haar ook drie Sources of Stability (een Solace, een Safety en een Symbol), die bepalen hoe hij of zij erin slaagt om niet volslagen krankejorum te worden, en een Drive (zoals bijvoorbeeld Altruism, Atonement, Revenge, Thrill-Seeker of Transparency).

Natuurlijk is er ook heel wat uitrusting waar je kunt uit kiezen. Veel opties hebben rechtstreeks te maken met spionage en dergelijke aangelegenheden, wat natuurlijk erg belangrijk is voor dit soort spel.

De regels

Een groot deel van de regels zit vervat in de beschrijving van het maken van personages, hierboven. Belangrijk is echter dat een aantal regels afhangen van de sfeer die de groep en de spelleider uitkiezen voor hun Campaign. Er zijn vier mogelijkheden, die elk een naam een eigen icoon hebben gekregen: Burn (waarbij de nadruk ligt op psychologische schade en de nadelen van heldhaftigheid, zoals in de tv-series *Alias* of *The Bourne Trilogy*), Dust (een cinematografische thriller, zoals *Three Days of the Condor*), Mirror (waarbij de focus ligt op geheimen en complotten) en Stakes (waarbij de personages worden gedreven door een hoger doel, denk aan Jack Ryan of zelfs James Bond). Relevante regels hebben steeds een of meerdere icoontje naast de titel om duidelijk te maken bij welke spelgenres ze passen. Dit is een coole vondst, alleen is het mogelijk om genres te mixen, wat alles iets verwarrender maakt, en is het niet altijd gemakkelijk om bij te houden welk regel je nu wanneer moet gebruiken. Oefening baart echter kunst.

Er zijn regels voor allerlei effecten van de omgeving (zoals verdrinken of gas) en situaties. Een groot deel van het hoofdstuk rond regels wordt echter ingenomen door achtervolgsscènes. Die worden niet uitgespeeld met figuurtjes, maar zijn eerder abstract, zonder daarbij veel aan spanning in te boeten. Ook erg leuk zijn de extra opties onder de noemer *Thriller Combat Rules*, die de vechtregele van het

Gumshoe-systeem sterk uitbreiden met regels voor zaken als automatische vuurwapens, richten op specifieke lichaamsdelen, Critical Hits, ontwijkingsmanoeuvres, meerdere aanvallen of doelwitten, doen alsof, roekeloze aanvallen, enzovoort. Dit was zeker nodig en al helemaal voor een spel als *Night's Black Agents*, waarin actie toch iets belangrijker is dan in *Trail of Cthulhu*.

... En verder

Wat *Night's Black Agents* écht bijzonder maakt, is de aandacht die er wordt besteed aan de verschillende genres, de mogelijke geheimen en samenzweringen, en de manier waarop er onderzoek wordt gevoerd. De tekst is doorgaans behoorlijk evocatief en bevat enorm veel ideeën die spelleiders met veel plezier kunnen overnemen. Het advies voor spelers en spelleiders is van uitzonderlijke kwaliteit, vooral wat betreft het in elkaar steken van interessante scenario's, het bedenken van aanwijzingen en het structureren van een avontuur. Die nadruk op structuur is zowel te vinden in de verhaaltechnische elementen als in het opbouwen van de vampierencultuur die aan de touwtjes aan het trekken is. Er zijn namelijk veel mogelijkheden wat vampiers betreft: misschien lijken ze op de wezens die we kennen uit de boeken van Anne Rice of *Vampire: The Masquerade*, misschien gaat het eerder om typische vampieren à la *Dracula*, misschien zijn ze eerder monsterachtig of hebben we eigenlijk te maken als

energiewezens, of als monsters die zich niet voeden op bloed, maar op de levensenergie van hun slachtoffers. We herinneren ons nog een oude aflevering van *Buck Rogers* waarin een dergelijke vampier werd opgevoerd.

Er worden voorbeelden gegeven van generische antagonisten, mogelijke steden waarin je jouw Campaign kan laten plaatsvinden en meer. Ook bevat het boek een erg goed introductiescenario dat absoluut de moeite waard is om eens uit te spelen!

Conclusie

Night's Black Agents is een uitstekend spel, dat echter niet voor iedereen is. De focus ligt op een goede mengeling tussen actie en meer cerebrale zaken, en het onderzoeken van een mysterie is meestal belangrijker dan een robbertje te vechten met de vijand. Buiten de bedenkingen die we al eerder maakten, wérkt het systeem ook gewoon heel erg goed voor het genre dat het simuleert en dat is van enorm belang. Ja, *Night's Black Agents* is een must-have, ook al omdat er weinig rollenspelen beschikbaar zijn als dit!

Dirk Vandereyken (4½)

Uitgever: Pelgrane Press | Ontwerper: Kenneth Hite

Hardcover | 232 blz. | 2012

www.pelgranepress.com