



Streng Geheim

ein Daidalos-Mythos
© 2000 Jochen Eid
Version 1.0

Agenten und Spione

*Ich bin ein Geheimagent
den zum Glück kein Schwein erkennt,
denn würde mich ein Schwein erkennen,
wär' ich nicht geheim zu nennen!*

Streng Geheim! ist ein Mythos für Daidalos - das freie Rollenspiel von
Jochen Eid. Daidalos © 1998 - 2000 by Jochen Eid

email: Jochen.Eid@gmx.de
<http://www.daidalos-rpg.de>

Dieses Dokument darf nicht ohne die schriftliche Genehmigung des
Autors veröffentlicht werden. Auch das zur Verfügungstellen im
Internet bedarf der Einwilligung des Autors. Zum persönlichen
Gebrauch darf Daidalos kopiert und vervielfältigt werden.
Die Erwähnung von oder Bezugnahme auf Firmen oder Produkte auf
den folgenden Seiten stellt keine Verletzung des Copyrights dar.

Einleitung

Die Zeit des kalten Kriegs ist längst vorbei, aber die Welt ist deswegen nicht weniger gefährlich geworden. Ganz im Gegenteil: überall lauern Gefahren und die besten Leute verschiedener Geheimdienste und Organisationen versuchen, sich täglich neuen Herausforderungen zu stellen und im Kampf gegen Verbrechen, Korruption, Krieg und Machtgier zu bewähren. Immer einen Schritt weiter als alle anderen.

Wir bewegen uns in der Welt der Reichen, Schönen und Mächtigen. Und zugleich an den Abgründen der menschlichen Existenz. Die Motive wiederholen sich: Geld, Macht, Rache sind Variationen des gleichen Themas. Und zwischen dem Triumph der Antagonisten und ihren lang ersehnten, weitreichenden Zielen stehen nur noch die Charaktere...

Agent Osterhase, ihr Einsatz!

Besonderheiten, Tipps und Tricks

Besonderheiten

Streng Geheim! ist eine stark cinematische Rollenspielwelt rund ums Dasein fiktiver Agenten und Spione, Privatdetektive und Undercover-Polizisten. Kurz: rund um alle Erscheinungsformen des Agententhillers.

Je nach Lust und Laune kann dies sehr weit gefasst werden, auch Indiana Jones wäre hier durchaus an der richtigen Stelle.

Dabei ist natürlich klar, dass auch innerhalb dieses Genre die Geschmäcker über die "richtige" Art zu spielen sehr weit auseinander gehen werden. Alles folgende ist wiederum nur als Vorschlag zu verstehen. Vorbild sind dabei diverse in der Umgebung der Geheimdienste angesiedelte Filme.

Was unterscheidet einen Agenten oder Spion von anderen Charakteren?
Nun ja, Agenten sind besser...

Und das schlägt sich bereits bei der Erschaffung des Charakters nieder. Je nach gewählter Umgebung und Hintergrund sind die Charaktere deutlich schöner, schlauer, gewitzter, einflussreicher, fähiger als die meisten übrigen Menschen ihrer Umwelt.

Aber um Missverständnisse gleich erst gar nicht aufkommen zu lassen: Das hat mit Powergaming nichts zu tun. Powergaming ist Rollenspiel, um zu gewinnen und nicht um eine Rolle zu spielen.

Bei Streng Geheim! geht es sehr

wohl um die Rolle eines bzw. mehrerer Charaktere. Natürlich gehören Erfolgserlebnisse wie das Überwinden eines Gegner auch zum Rollenspiel, aber es ist nicht das letztendliche Ziel.

Vielmehr soll auf diese Art dem Klischee des "Agenten" entsprochen werden.

Mögliches Vorgehen

Wie schon bei Daidalos beschrieben ist es am einfachsten, sich zu Beginn der Charaktererschaffung bereits Gedanken zum neu erschaffenden Agenten zu machen. In einem Genre, das wie kaum andere mit Klischees behaftet ist, erleichtert ein gewisses Bild des Charakters, das man von Anfang an vor Augen hat, die Erschaffung ungemein.

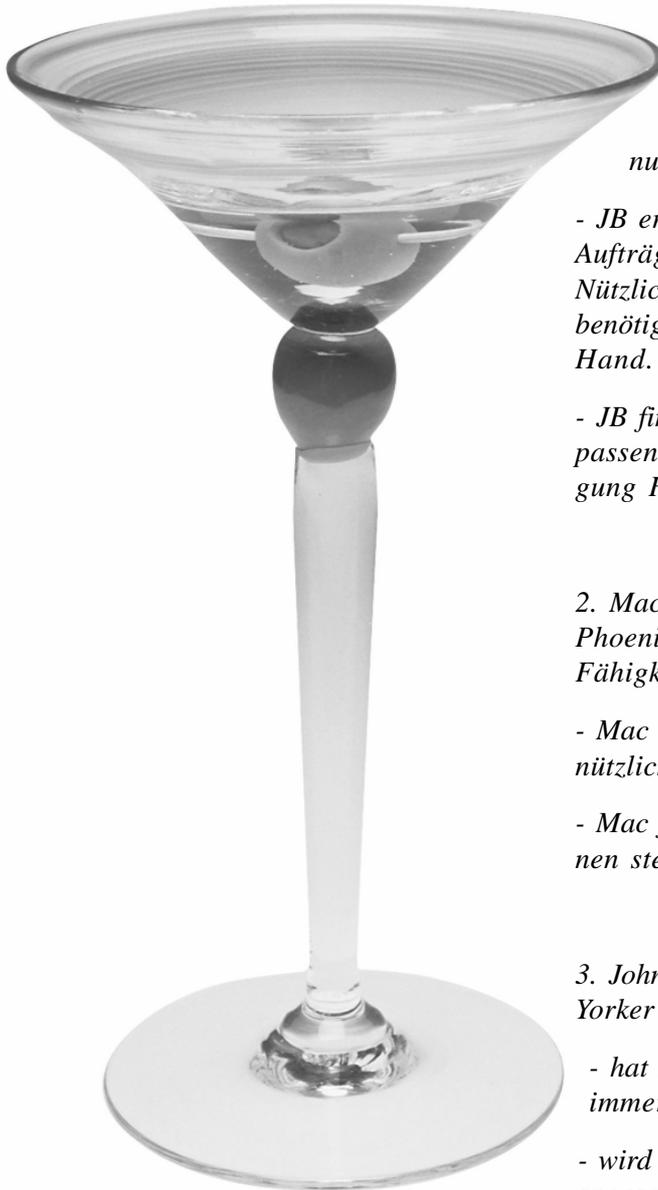


Die Charakterfragen, wie sie in Daidalos empfohlen werden, können natürlich verwendet werden, allerdings empfiehlt sich eine Ergänzung bzw. Modifikation, die durch den besonderen Hintergrund des Agentenmilieus sinnvoll wird.

1. Welcher Organisation gehört der Charakter an?
2. Warum gerade dieser? Was ist seine Motivation? Ist es noch immer die gleiche wie zu Beginn?
3. Wie kam er zu dieser Organisation?
4. Wie lange ist er schon dabei?
5. Wie zufrieden ist er mit seinem Job? Macht er seine Arbeit gerne?
6. Hat er ein bestimmtes Ziel, das er erreichen möchte?
7. Hat er Familie? Weiss diese, was er tatsächlich macht (Wir erinnern uns an "True Lies"...)?

Um die besondere Atmosphäre der Welt Geheimagenten weiter einzufangen, gibt es eine relativ einfache

Möglichkeit. Jeder Charakter erhält von seinem Spieler, möglichst zusammen mit dem Spielleiter, ein bis zwei "agententypische", für den Charakter signifikante Eigenschaften oder Fähigkeiten. Damit kann der Charakter in



kritischen Situationen die Spielwirklichkeit so zurecht biegen, wie es für den Charakter und die Spielatmosphäre notwendig ist...

Was ist damit gemeint? Am besten an Beispielen erklärt:

1. James Bond, Agent im Auftrag ihrer Majestät mit der Lizenz zum Töten erhält von seinem Spieler folgende spezielle Fähigkeiten:

- JB wirkt auf das andere Geschlecht unwiderstehlich. Wenn er versucht, eine Frau für sich zu gewinnen, kann sie sich nur bedingt entziehen...

- JB erhält zu Beginn seiner Aufträge kleine, notwendige Nützlichkeiten. Wenn er diese benötigt, hat er sie auch zur Hand.

- JB findet stets (nicht unbedingt passende) Fahrzeuge zur Verfolgung Flüchtender vor.

2. MacGyver, bester Mann der Phoenix Foundation, soll folgende Fähigkeiten haben:

- Mac kann aus Schrott sehr viele nützliche Dinge basteln.

- Mac findet in kritischen Situationen stets brauchbaren Schrott vor.

3. John McLain, Polizist der New Yorker Polizei

- hat zu Beginn eines Einsatzes immer Kopfschmerzen.

- wird erst richtig gut, sobald er angeschossen wird. Passiert in jedem Einsatz.

4. Pater Giovanni Porto gehört zum Geheimdienst des Vatikans. Sein Spieler segnet ihn mit

- einem Freund in den Kellern Roms, der innerhalb eines Tages an beinahe beliebige Information kommen kann.

- zu jeder Gelegenheit passenden Flaschen edlen Rotweins.

Ich hoffe es ist klar geworden, was mit der signifikanten Eigenschaft gemeint ist. Entsprechend dem Agentengenre sollten diese Fähigkeiten nicht nur auf reine Nützlichkeit hin ausgewählt werden, sondern auch die besondere Stimmung, die jeden Agenten umgibt widerspiegeln.

Der Tod von Agenten

Wichtig erscheint mir eine Eigenschaft quer durch alle Filme. Keine Hauptdarsteller (also die Charaktere) werden direkt ins Jenseits befördert. Ihr geplantes Ableben verläuft mit großer Regelmäßigkeit nach einem recht ähnlichen Schema. Der Charakter wird gefangengenommen, er erhält eine kurze Darstellung der Pläne seines Gegners (mit dem Hinweis der Unausweichlichkeit der kommenden Ereignisse!) und sieht sich dann einem drohenden, spektakulären Ende gegenüber.

Diesem muss er dann mit entsprechenden Fähigkeiten, Tricks und List entkommen, um gerade noch rechtzeitig die Welt retten zu können.

Um im Spiel die Spannung aufrecht zu erhalten, müssen die Charaktere allerdings immer wieder bedroht werden. Wie gefährdet sie aber tatsächlich sind, hängt sehr stark von der jeweiligen Spielatmosphäre ab (siehe auch die alternativen Konzepte), wo auch "gefährlichere" Agenteneinsätze beschrieben werden.

alternative Konzepte

Rund um die klassischen Agentenfilme haben sich einige sehr interessante, alternative Ansätze gebildet, die ebenfalls einen hohen Anreiz im Spiel bieten können. Insbesondere wird mittlerweile die früher häufig gesehene Schwarz-Weiss-Malerei des kalten Krieges zurückgestellt, und stattdessen werden die Angehörigen diverser Organisationen auch mit menschlichen Schwächen versehen.

Rollenspielerisch ist das vor allem wegen der sich daraus ergebenden möglichen inneren und äußeren Konflikte interessant. Statt Schwarz-Weiss-Charakteren entstehen so Figuren unterschiedlichster Grauschattierungen. Wobei der Gewinn an "Charakter" häufig durch eine Reduzierung des cinematischen Elements begleitet wird, aber auch das nicht immer.

Nachfolgend noch einige Ansätze, die das Genre der Agenten und Spione um einige Facetten bereichern können und auch mögliche andere Rollen, die die Charaktere der Spieler einnehmen können. Welche "Welt" für die eigene Spielgruppe die richtige ist, muß jede Rollenspielrunde für sich selbst heraus finden. Mehr als einige Ideen können zumindest derzeit noch nicht gegeben werden.

Aber Ergänzungen sind jederzeit willkommen, einfach an mich schreiben!

Mögliche Erweiterungen, Ergänzungen, Alternativen

Verschwörungstheorie

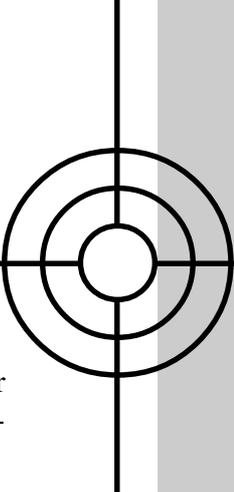
Alle bestehenden Machtgruppen sind unterwandert von anderen Gruppen und Geheimbünden, die ihren eigenen Einfluss erweitern wollen. Die Spielercharakter können z.B. alle dem gleichen Geheimbund angehören, während sie offiziell weiterhin für ihre eigene Organisation arbeiten.

Mystery

Nicht alle Erscheinungen, mit denen die Geheimdienste konfrontiert werden, sind naturwissenschaftlich oder technisch zu erklären. An manchen Geheimnissen scheitern wissenschaftliche Erklärungsversuche. Die Charaktere werden mit unerklärlichen Ereignissen konfrontiert oder sind sogar eingeweiht in diese "unerklärlichen" Phänomene (vgl. auch die Mythos Welt Schatten im Nebel).

Man In Black

Unerklärliche Vorkommnisse haben eine eindeutige Erklärung: Ausserirdische nutzen die Erde immer wieder für Urlaub, Fortbildung, Versuche... Wer sich jedoch daneben benimmt fliegt raus. Und die Rausschmeisser sind...die Charaktere!



Viel Vergnügen, aber falls man sie entdecken sollte, wissen wir von nichts...