How to be a Hero

DAS GESETZ

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 10. Oktober 2026





INHALT

Das Gesetz 3
- Setting 3
- Vorbereitung 4
- Abenteuer 6
- NPCs 16

DAS GESETZ

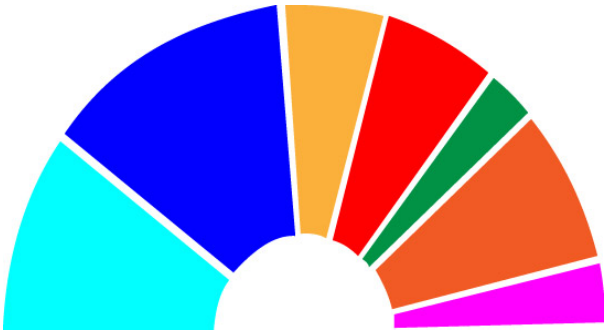


Hier kannst du das Abenteuer von [1] noch einmal nachschauen! Viel Spaß! :)

Teil 1	Teil 2	Teil 3
🎬 *Video im Wiki: https://www.youtube.com/howyoutubeworks/user-settings/privacy/* Falls das Video nicht richtig angezeigt wird, kannst du es hier finden.	🎬 *Video im Wiki: https://www.youtube.com/howyoutubeworks/user-settings/privacy/* Falls das Video nicht richtig angezeigt wird, kannst du es hier finden.	🎬 *Video im Wiki: https://www.youtube.com/h… settings/privacy/* Falls das Video nicht richtig… kannst du es hier finden.

Setting

- Wo spielt das Abenteuer: Deutschland, Dresden & Berlin



Sitzverteilung Bundestag

- Wann spielt das Abenteuer: Frühling 2026
- Nach welchen Regeln spielt das Abenteuer: How to be a Hero
- Für wie viele Leute ist es gemacht: 2 - 4
- Schwierigkeit für den Spielleiter: leicht
- Schwierigkeit für die Spieler: leicht
- Spieldauer: 1 – 2 Abende (6 bis 7 Stunden inkl. kurze Pausen)

Nach der Bundestagswahl 2025 ist das Land gespalten, wie nie zuvor. Nach dem Versagen der letzten Regierung, erstarkten bei der Wahl konservative und rechte Parteien. Ein neuer Gesetzentwurf der Regierung geht durch die Presse. Das Gesetz, welches große Einschränkungen der Freiheiten der Bürger bedeuten würde, wird überall heiß diskutiert. Eine Gruppe von

Freunden haben aus irgendeinem Grund von diesem Gesetz bisher noch gar nichts gehört. Durch plötzliche Wendungen, finden sich die Freunde jedoch in eine gewagte Aktion verwickelt mit dem Ziel das Gesetz in letzter Minute zu verhindern.

Vorbereitung

- Spieler Charaktere sind politisch links ausgerichtete junge Erwachsene - in welcher Ausprägung links ist den Spielern überlassen
- Auf dem Charakterbogen sind in diesem Abenteuer vor allem Soziale Skills wichtig, da dies ein Politik Abenteuer ist. Es wird darum gehen, Personen zu überzeugen, manipulieren, u.ä.
- Fähigkeiten auf dem Charakterbogen dürfen nur Skills sein, die eine Person in Real Life besitzen könnte.
- Jeder Spieler darf: einen wertvollen Gegenstand (preislich hoher Wert o. persönlich ideeler Wert), einen verbotenen Gegenstand (Gegenstand, der im Bundestag verboten ist-> Werkzeug o. Messer, Waffe), drei praktische Gegenstände (Dinge, die der Charakter im Alltag braucht, um den Charakter zu spielen)
- Regeneration Lebenspunkte: Rast und Ruhe

Vorschläge für Charakter-Skills

Handeln

- Klettern
- Rennen
- Schlagen
- Treten
- Ausweichen
- Waffenwert (Messer, Baseballschläger, Schlagring)
- Faustkampf
- Verstecken
- Gewicht heben
- Schleichen
- Nahkampf

Wissen

- Wahrnehmung
- Literatur
- Geschichte
- Medizin
- Tüfteln/ Handwerk
- Politikwissen
- aktuelles Zeitgeschen
- Hacken
- Fremdsprachen (Englisch, Spanisch, Russisch, Japanisch, etc.)
- Programmieren

Sozial

- Redegewandheit



HOW TO BE A HERO
CHARAKTERBOGEN

Name	Daniel Meier
Geschlecht	Männlich
Alter	32
Lebenspunkte	100
Statur	Kräftig
Religion	Linksanarchistisch
Beruf	Metzger
Familienstand	Singel

Portrait

Handeln		Wissen		Soziales	
19	2	15	2	16	2
Mut&Willenskraft	40 19 59	Englisch	30 15 45	Einschüchtern	50 16 66
Ausdauer	35 19 54	Russisch	30 15 45	Feilschen	30 16 46
Schlagen	50 19 69	Mathematik	25 15 40	Begeistern und Führen	40 16 56
Nahkampf	30 19 49	Politikwissen	25 15 40	Lügen	40 16 56
Rennen	35 19 54	Geschichtswissen	40 15 55		16
	19		15		16
	19		15		16
	19		15		16
	19		15		16
	19		15		16

Inventar
-Schlagring (Waffe 2w/10)
-Handy (Standard)
-Block und Stift (Nutzgegenstände)
-bissl Geld
-Taschenuhr (Wertvoll)
-Isomatte (Standard)
-Thermoskanne (Standard)
-Radio (Nutzsgegenstand)
-Sonnenbrille&Schlauchschal (Nutzgegenstand)

Anmerkungen
Schwächen:
-Farbenblind
-Einschüchternd

Stärke:
-Sprachbegabt

Beispiels-Charakterbogen

- mediale Kompetenz (Kameragesicht)
- Feilschen
- Lügen
- Menschenkenntnis
- Überreden
- Manipulieren
- Betören/Flirten
- Beeindrucken
- Unterhalten
- Einschüchtern/Bedrohen
- Begeistern
- Beruhigen
- Zechen
- Humor
- Schauspiel
- Tanzen
- Musizieren
- Singen
- Beruhigen
- Manipulieren
- Begeistern/Führen
- Verhandeln

Waffen

Waffe	Berechnung
Waffenloser Kampf	1W6 Schaden
Stock, Stein, improvisierte u. kaputte Waffen	1W10 Schaden
Messer	2W10 Schaden
Baseballschläger, Metallrohr, etc.	3W10 Schaden

ACHTUNG ❗ Alle Spieler*innen sollten ab hier nicht weiterlesen ❗

Trigger-Warnung & Disclaimer: Dies ist ein fiktives Abenteuer mit teilweise satirischen Passagen. Ähnlichkeiten mit real existierenden Personen oder Gegebenheiten sind rein zufällig und nicht beabsichtigt.

Abenteuer

Wege zum Ziel

Sturm auf den Bundestag

- (Schwierigkeitsstufe: beinahe unmöglich) [Erfolgsschance: sehr gering]
- Gewaltsames Eindringen, Besetzung des Parlaments, Geißelnahme u. Verhandlung mit Polizei
- -> Good Ending: Geißelnahme im Plenum, Aushandeln mit Unterhändlern, dass Gesetz gestrichen wird -> Flucht
- -> Bad Ending: Erschossen und in Leichensäcken raus getragen, Gesetz wird angenommen nach dem Tod der Spieler

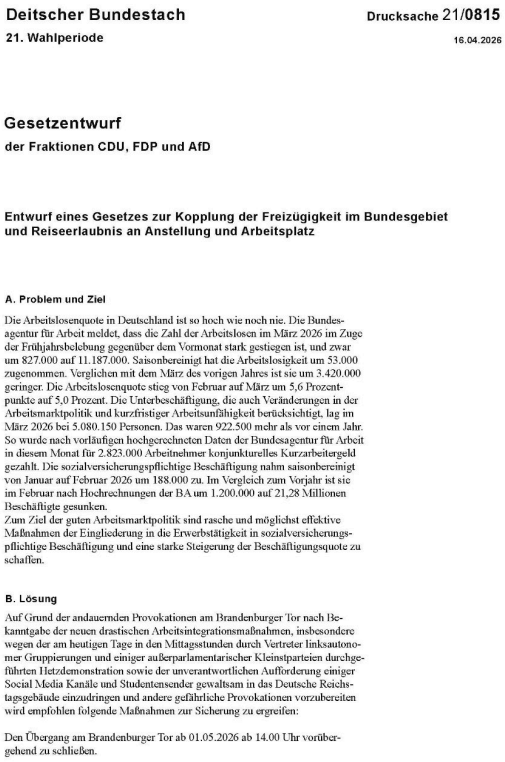
Rede halten

- Rede halten vor versammeltem Plenum u. Versuch Abgeordnete umzustimmen {Spielleiter entscheidet nach eigenem empfinden, ob Rede überzeugend und gut}
- -> Abstimmungsergebnis = 8 (Parteien) x w100 (100 = alle Stimmen der Partei) [Piraten 39 Sitze, Volt Deutschland 45 Sitze, Grüne 83 Sitze, Die PARTEI 1 Sitz (100 erleichtert - ist eingeweiht u. stimmt auf jeden Fall gegen), SPD (-20%) 118 Sitze, CDU (-30%) 206 Sitze, FDP (-10%) 92 Sitze, AfD (-40%) 152 Sitze]

Rede von Abegeordenten halten lassen

- Abgeordneten überzeugen (grundlegende Erschwerung: AfD = (20 Erschwert), CDU = (10 Erschwert), FDP = (20 Erschwert), SPD (10 Erschwert) = 30, alle anderen = normaler Wurf
- -> Spielleiter würfelt für Abgeordneten Redner (einfacher w100)
- -> Abstimmungsergebnis: siehe "Rede halten"

Prolog



Deitscher Bundestach **Drucksache 21/0815**
21. Wahlperiode 16.04.2026

Gesetzentwurf
der Fraktionen CDU, FDP und AfD

Entwurf eines Gesetzes zur Kopplung der Freizügigkeit im Bundesgebiet und Reiseerlaubnis an Anstellung und Arbeitsplatz

A. Problem und Ziel

Die Arbeitslosenquote in Deutschland ist so hoch wie noch nie. Die Bundesagentur für Arbeit meldet, dass die Zahl der Arbeitslosen im März 2026 im Zuge der Frühjahrsbelebung gegenüber dem Vormonat stark gestiegen ist, und zwar um 827.000 auf 11.187.000. Saisonbereinigt hat die Arbeitslosigkeit um 53.000 zugenommen. Verglichen mit dem März des vorigen Jahres ist sie um 3.420.000 geringer. Die Arbeitslosenquote stieg von Februar auf März um 5,6 Prozentpunkte auf 5,0 Prozent. Die Unterbeschäftigung, die auch Veränderungen in der Arbeitsmarktpolitik und kurzfristiger Arbeitsunfähigkeit berücksichtigt, lag im März 2026 bei 5.080.150 Personen. Das waren 922.500 mehr als vor einem Jahr. So wurde nach vorläufigen hochgerechneten Daten der Bundesagentur für Arbeit in diesem Monat für 2.823.000 Arbeitnehmer konjunkturelles Kurzarbeitergeld gezahlt. Die sozialversicherungspflichtige Beschäftigung nahm saisonbereinigt von Januar auf Februar 2026 um 188.000 zu. Im Vergleich zum Vorjahr ist sie im Februar nach Hochrechnungen der BA um 1.200.000 auf 21,28 Millionen Beschäftigte gesunken.
Zum Ziel der guten Arbeitsmarktpolitik sind rasche und möglichst effektive Maßnahmen der Eingliederung in die Erwerbstätigkeit in sozialversicherungspflichtige Beschäftigung und eine starke Steigerung der Beschäftigungsquote zu schaffen.

B. Lösung

Auf Grund der andauernden Provokationen am Brandenburger Tor nach Bekanntgabe der neuen drastischen Arbeitsintegrationsmaßnahmen, insbesondere wegen der am heutigen Tage in den Mittagsstunden durch Vertreter linksautonomer Gruppierungen und einiger außerparlamentarischer Kleinstparteien durchgeführten Hetzdemonstration sowie der unverantwortlichen Aufforderung einiger Social Media Kanäle und Studentensender gewaltsam in das Deutsche Reichstagsgebäude einzudringen und andere gefährliche Provokationen vorzubereiten wird empfohlen folgende Maßnahmen zur Sicherung zu ergreifen:

Den Übergang am Brandenburger Tor ab 01.05.2026 ab 14.00 Uhr vorübergehend zu schließen.

Das Gesetz - Gesetzestextentwurf

Dresden

- Spieler treffen sich nach dem Feierabend in einer Kneipe, um ein Feierabendbier zu genießen
- Leute in der Kneipe: Handwerker, die ihr Feierabendbier trinken; Studenten; 2 bis 3 Bikergang Leute; Frau die sitzen gelassen wurde mit Handtasche; Lehrer und alte Lehrerin mit Schulmappe
- Spieler sitzen gemeinsam an Tisch in der Ecke (Alter Schulfreund von einem Spieler erscheint und fragt, was sie hier in Dresden verloren haben - Spieler sollen erzählen, wie sie hergekommen sind u. wieso sie hier sind)
- Nachrichten über Gesetzesabstimmung im TV an der Bar (Untertitel)-> würfeln auf Politik o.ä., ob Spieler interessiert genug sind, um es mitzubekommen
- Schlipsträger/Politiker betritt die Bar und setzt sich an den Thresen, bestellt ein Bier, nach einigen Minuten werden angetrunkene laut gegen den Schlipsträger, Drohungen werden laut
- wenn Spieler Auseinandersetzung mit dem Politiker ignorieren, einer der Spieler kriegt ein Glas an den Kopf, wird von Studenten in den Kampf verwickelt o. muskulöser, besoffener Typ provoziert Spieler
- **Kneipenschlägerei (Faustkampf mit random NPCs)**

Bikergang 50 HP

Angriff	Skillpunkte	Schaden
Schlagring	40	3W10
Baseballschläger	20	3W10
Faustschlag	60	1W6

Betrunkene Studenten 40 HP

Angriff	Skillpunkte	Schaden
Flasche	10	1W10
Brett	20	1W10
Faustschlag	40	1W6

Säufer 30 HP

Angriff	Skillpunkte	Schaden
Fußtritt	30	1W6
Faustschlag	20	1W6

- Schlipsträger stellt sich nach Kneipenschlägerei als Erich Schwarz vor (Landtagsabgeordneter der Piratenpartei) und läd die Spieler ins Hotel ein
- -> erklärt kurz das Gesetz und dass er mutige Leute für die Mission braucht, das Gesetz zu verhindern

Kapitel 1

18. April 2026. (Samstag)

- Es ist 6:30 Uhr morgens. Es klopft an der Tür von Spieler 1 und Erichs Stimme rüttelt den Spieler unsanft aus dem Schlaf
- Erich ruft "in 10 Minuten im Foyer!", geht die anderen Spieler wecken
- im Foyer angekommen bittet er die Spieler noch einmal um Hilfe - er hat eine Mission für die Spieler, die über die Zukunft der ganzen Bundesrepublik bestimmen wird
- Freund aus Dresden vorstellen, Rucksäcke zur Verfügung gestellt (Werbegeschenke - orange mit großen Parteilogos)
- Erich Schwarz erklärt sich bereit, mit den Spielern bis nach Berlin zu fahren, dort wird er abgeholt zu nem wichtigen Termin (Bundesparteitag der Piraten)
- Zug soll um 8:20 Uhr nach Berlin gehen (10:30 Uhr in Berlin, 12 Uhr planmäßig im Bundestag, 16:30 Uhr Abstimmung zum Gesetz)
- Spieler haben ein wenig Zeit sich bereit zu machen im Hotel [duschen, anziehen, Zeug packen, etc.]
- Spieler sollen jetzt einen Lösungsweg wählen, später leicht änderbar



Charakterbogen Erich Schwarz

- letzte Möglichkeit Dinge einzupacken für die Mission (Fernseher im Hotel anschalten und von Demo in Berlin mitbekommen und/oder googlen, Demo Schilder basteln) [Ort und Zeit der Demo - ab 9 Uhr bis 18 Uhr, Demozug vom Potsdammer Platz bis Bundestag, ab 10:30 Uhr vor dem Bundestag]
- (Möglichkeit Ticket für Zug kaufen - Zugticket: 45€ pro Nase, gesamt: 4 Personen 180€)
- (Möglichkeit Besucherticket für den Bundestag besorgen)
- Erich gibt den Spielern eine grobe Zusammenfassung des Gesetzestextes [kompletten Gesetzestext auf Demo bei Informant]
- 7:30 Uhr Aufbruch zum Hauptbahnhof Dresden

- 15 Minuten Fußweg bis zum Hauptbahnhof (wenn sie aufmerksam sind und schnell reagieren (wenn diskutiert wird, Chance vertan) hier schon Informanten treffen, der auf dem Weg zum Bahnhof ist, Informant hält sich verdeckt, gibt Spielern noch keine Infos)
- Einkaufsstraße menschenleer, Shopping möglich (kostet aber Zeit, die die Spieler eigentlich nicht wirklich haben)

Vor dem Hauptbahnhof:

- am Hauptbahnhof angekommen sehen die Spieler 4 Nazis, die eine junge (bildhübsche) Frau belästigen
- wenn Spieler gegen Nazis kämpfen: Nazis sind keine harten Gegner, ein halbwegs guter Treffer und die Gegner ergreifen die Flucht -> totale Feiglinge, Drohen mit Gewalt, durch jemanden, der halbwegs stark aussieht, reicht aus, dass sie weg rennen

Nazis 30 HP

Angriff	Skillpunkte	Schaden
Fußtritt	30	1W6
Faustschlag	20	1W6

Nazis Loot: 1 stumpfes Messer (eher zum Drohen - keine Waffenwerte), 3 Seile, ein Feuerzeug, 2 Zigarettenschachteln mit je 4 Zigaretten

- wenn zu lange gezögert, werden die Spieler ausgeraubt - wertvoller Gegenstand eines Spielers (würfeln, ob sie sich wehren können) + Nazis klauen 1 Gegenstand aus Inventar von jedem Spieler und hauen ab
- wenn Frau gerettet erhalten die Spieler rollende (gezinkte) Würfel [einmal im Spiel verwendbar, zeigt die Zahl, die der Spieler wünscht - auch NPCs unterjubeln]
- wenn Frau im Stich gelassen, Die PARTEI Politiker später nicht im Bundestag (seine Tochter ist die Belästigte, die nun im Krankenhaus ist, nachdem sie von 4 Nazis krankenhausreif geschlagen wurde -> Spieler sehen Nachrichten-Bericht im TV im Bundestag über zusammengeschlagene Frau in Dresden)
- falls Kampf gemacht, nach Kampf keine Möglichkeiten mehr zum Einkaufen am Hauptbahnhof, sondern schnell zum Zug - 8:15 Uhr, Zug fährt in 5 Minuten

Hauptbahnhof:

- Im Bahnhof Automat mit Quizspiel: Politik Quiz "5 Fragen aus dem Einbürgerungstest" um jeweils einen zusätzlichen Gegenstand freizuschalten für's Inventar. - Item aus selbst anzulegener Lootlist
- am Bahnsteig - Spielleiterwurf: würfeln, ob Bahn pünktlich erreichen [ob Bahn überhaupt pünktlich kommt, 70% dass Bahn verspätet, unter 70 Bahn 10 Minuten zu spät] Je länger Spieler im Hotel gebraucht haben erschwert + Nazis vor dem Bahnhof
- halbe Stunde auf den nächsten Zug warten, wenn Zug verpasst wurde - würfeln, ob sie am Gleis schon angesprochen werden zur Demo in Berlin (erschwert, falls keine Demo Schilder o. ähnliches dabei; nicht erschwert, wenn Zug verpasst wurde)
- am Gleis ist eine Frau, die gehört hat, dass eine Demo in Berlin stattfindet, [Ort und Zeit - ab 9 Uhr bis 18 Uhr, Demozug vom Potsdammer Platz bis Bundestag, ab 10:30 Uhr vor dem Bundestag], falls schon in Wohnung gegoogelt: nennt Namen des stellvertretenden Demoanführers - Bekannter von ihr
- falls Zeit vorhanden: Einkaufen am Bahnhof möglich

Shopping Möglichkeiten in Dresden Hbf: Bäcker, Asia Imbiss, Döner, Burger, Fast Food, Porridge & Kaffee, Hot Dogs, Kaffee, Subway, Bücher und Zeitschriften (Schlafsäcke), Zeitung, Zigaretten und Pfeiffen, Kleidung, Drogerie Artikel, Modelleisenbahnen, Ramsch (NanuNana), Sexspielzeug u. sexy Wäsche, Süßigkeiten, Apotheke, Rossmann, Lidl, Rewe, Bioladen, Service DB, Bahnhofsmission, Polizei, Touri Information, Blumen, Geldautomaten (verschiedene Banken, nur die Banken, bei denen die Spieler ihre Bankkonten haben gibt es nicht), Sanifair (Toiletten)

Im Zug

- falls Spieler kein Ticket haben: Spielleiterwurf: verdächtigt der Schaffner sie am Zug Eingang schon kein Ticket zu haben? -> Möglichkeit Ticket beim Schaffner zu kaufen
- nach einer Weile Fahrt: alte Dame beschwert sich über die Jugend heutzutage u. linke Politik -> Diskussion mit Demonstrant beginnt (wenn Demonstrant vor der Diskussion gefunden möglich mehr Informationen über Demo zu bekommen)
- Wenn Diskussion geschlichtet o. eine Weile während der Fahrt vergangen ist, Schaffner kommt in den Wagon, fängt an Tickets zu kontrollieren (falls vergessen haben ein Ticket zu buchen in der Wohnung Möglichkeit Demonstranten anzusprechen und den Demonstrant zu überreden, der eine 5er Karte besitzt, dessen Freunde nicht gekommen sind
- wenn sie keine Karte organisiert bekommen Ärger/Kampf mit dem Schaffner (Spieler würfeln jeder auf manipulieren o. ähnliches, o. Sozial Standard), wenn einer verkackt müssen sie an der nächsten Station aussteigen und 60€ Strafe pro Person zahlen
- falls rausgeschmissen worden Taxi rufen o. Nächste Bahn mit Fahrschein nehmen (1 Stunde später als geplant in Berlin (11 :30)) (wenn Taxi genommen: Fahrer nach Demo fragen möglich, Taxifahrer aus Berlin, weiß ein bisschen was [Ort und Zeit - ab 9 Uhr bis 18 Uhr, Demozug vom Potsdammer Platz bis Bundestag, ab 10:30 Uhr vor dem Bundestag]), (Taxikosten: 406,40€), (Zugticket: 42€ pro Nase, ges. 4 Personen 168 €)
- falls nicht rausgeschmissen worden: Möglichkeit Informanten im Zug zu treffen, wenn sie sich ausführlich umgucken im Zug: auch hier noch keine Infos

Kapitel 2



Charakterbogen Dalia Demo Anführerin

Ankunft am Hauptbahnhof Berlin:

- Spieler treffen an Gleis an mit Zug 3 Demonstranten, die am Gleis mit Demoschildern stehen -> wenn sie sich nur ein bisschen umgucken, leicht zu entdecken (letzte Infos zur Demo, wenn Spieler sich im Zug mit dem Demonstrant angefreundet haben: Demonstranten am Gleis erkennen Demonstrant aus Zug als stellvertretenden Mitorganisator der Demo) (wenn auf anderem Wege, als mit Zug nach Berlin gekommen, identische Geschichte an Busbahnhof)
- eine Demonstrantin flirtet mit einem Spieler am Gleis - Möglichkeit für Spieler drauf einzugehen
- Spieler würfeln auf Sinnesschärfe o.ä. (Dieb entdecken, der ihnen heimlich etwas aus dem Inventar klaut, extra erschwert)
- wenn Spieler sich aufmachen, vom Gleis zu gehen: Dieb rempelt einen der Spieler ausversehen an (Spielleiterwurf w4 verdeckt, wer angerempelt wird)
- wenn von angerempelten Spieler nicht verdächtigt u. festgehalten, persönlicher Wertgegenstand geklaut (fällt dann erst bei Taschenkontrolle am Bundestag auf)
- am Berliner Hauptbahnhof Chance nochmal Verpflegung zu besorgen (Brötchen, Getränke, etc.) (Ticket für Rückweg) anschließend auf den Weg zum Bundestag machen



Charakterbogen Lukas Demo Stellvertreter

Shopping Möglichkeiten in Berlin Hbf: Bäcker, Asia Imbiss, Pizza, Burger, Bio Burger, Curry Wurst (Curry 42), Fast Food, vom Grill, Donuts, Döner, Kaffee, Tee und Eistee, Kaltgetränke (Getränkebar), Fischspezialitäten, Obst,, Salate, Sandwiches, Wrapes, Subway, Sushi und Suppen, Bücher und Zeitschriften, Zeitung, Zigaretten und Pfeiffen, Soveniers (Ampelmann), Schmuck, Kleidung, Wohnaccesoirs, Drogerie Artikel, Hertha BSC Fanshop, Smartphones, Uhren, Friseur, Technik, Optiker, Süßigkeiten, Trüffel und Pralinen, Apotheke, Rossmann, Rewe, Bioladen, Service DB, Bahnhofsmission, Bundespolizei, Touri Information, Blumen, Banken (Geld - alle bis auf eure), Sanifair (Toiletten)

Weg zum Bundestag:

- Erich Schwarz wird von Parteigenossen abgeholt - zum Bundesparteitag der Piraten und muss die Spieler verlassen [überreden o.ä. dranzubleiben um 60 erschwert - fest eingeplant in Tagesordnung]
- Auf dem Weg von Brücke Richtung Reichstag, auf kleiner Grünfläche: Kleines weinendes Mädchen, das ihre Mutter verloren hat -> Spieler können versuchen sie zu beruhigen, beste Lösung: dem Mädchen Item aus dem Inventar schenken (optimal: Süßes oder Spielzeug)
- falls beruhigt: Mama kommt nach Beruhigung zurück (war kurz am Paul Loebe Haus, um eine Führung durch das Gebäude und den Bundestag für sie und eine andere Familie mit zwei Kindern besorgen - "Ich hab dir doch gesagt, dass ich kurz dahin gehe, du hier spielen kannst und ich gleich wieder da bin. Hast du vergessen?")
- wenn Mädchen nicht beruhigt oder sogar eingeschüchtert: Polizist kommt, schickt die Spieler wütend weg und kümmert sich um Mädchen, bis Mutter zurück kommt, was Spieler nicht mehr mitbekommen

Demonstration vor dem Bundestag:

- Demo Sprüche, die man schon von Entfernung hört: "Rob the rich, arm the poor, social justice is civil war!", "Wir sind hier, wir sind laut, weil man uns die Freiheit raubt!", "One Solution - Revolution!", "Bier trinkt das Volk! - Aus!" (©TM Die PARTEI), "Alerta Alerta Antifascista!", "Macht kaputt, was euch kaputt macht!"
- Auf der Demo neuen Begleiter suchen:

ENTWEDER 1.) Demonstrant aus dem Zug/stellvertretender Demoführer (fällt weg, falls im Zug nicht angesprochen) [Taschendurchsuchung intensiver am Besuchereingang, wenn mit Stellvertreter in den Bundestag, Polizistin verdächtigt die Spieler, alle verlieren wertvollen Gegenstand und verbotenen Gegenstand] ODER 2.) Anführerin der Protestbewegung [hat Gesetzestext] (zieht einen der Spieler auf die Bühne, der ein paar Worte sagen soll, wenn Rede gut genug: möglich mit Überreden/Überzeugen o.ä. sie als Begleiterin zu bekommen) (unmöglich, wenn mit Stellvertreter im Zug geredet, werden die Spieler zu Stellvertreter geschickt) [mit ihr als Begleiter kommen die Spieler nicht durch den Besuchereingang - sie ist ein zu bekanntes Gesicht, man geht davon aus, dass sie für Ärger sorgen wird, entweder ohne Begleiter rein, oder schauen sich am Bundestag um - Treffen am Rande der Demo auf einen Piratenpartei Politiker, der sie mit rein nimmt] ODER random Demonstrant als Begleiter (20 auf alle Skillwerte), (nur als Notlösung, falls Anführerin und Stellvertreter nicht überzeugt)

- Spieler müssen Kontaktmann finden, einzelne Demonstranten haben Infos zu Kontaktmann:

kleiner Junge -> Tauschgeschäft für Information, Spieler wurden reingelegt, Junge weiß nichts kleines Mädchen -> Tauschgeschäft für Information, weiß genau wo der Kontaktmann ist, falls die Spieler ihr noch trauen zwei Erwachsene -> grobe Beschreibung (einer davon spanisch sprechend) ein alter Mann -> falsche Beschreibung ein Jugendlicher -> schickt sie zu Erwachsenen, der grobe Beschreibung gibt ein Jugendlicher -> genaue Beschreibung (suchen) drei Jugendliche, die die Spieler nur verarschen

- Nachdem sie mit einem Demonstranten geredet haben: alter Mann stürmt auf den Platz vor dem Bundestag, ganz in der Nähe der Spieler, brüllt laut "Weg mit euch faulen Sozialschmarotzern! Nur richtig so, dass man euch bestraft! Alles faule Säcke ihr! Recht so! Recht so! Recht so!"
- Störer wird sofort von ein paar Linken umzingelt, als er nach lautstarken Aufforderungen abzuhauen nicht geht, sondern weiter macht, fangen ein/zwei Leute an auf den alten Mann einzuprügeln
- Polizei schreitet ein und treibt die Demonstranten auseinander, wenn Spieler mitmachen bei Schlägerei: 2 W10 +5 Schaden für jeden Spieler (Knüppel der Polizei)

Kontaktmann, wenn gefunden erzählt alles wissenswerte über das Gesetz und die Abstimmung:

- Gesetz: Grundgesetzeinschränkung: Bindung der Freizügigkeit und Reiseerlaubnis an die Arbeitbescheinigung -> Arbeitslose sollen nicht mehr ins Ausland reisen dürfen
- Prognosen für Abstimmung (gerade rein gekommen): AfD und FDP geschlossen dafür, CDU: 5 dagegen, 1 Enthaltung, Grüne: enthalten komplett, SPD: 50/50, Die PARTEI: dagegen, Piraten: geschlossen dagegen, Volt Deutschland: 3 dafür
- Info, dass Mitwisser im Bundestag [falls jemand weiter nach Hinweisen bohrt] (keine Ahnung von welcher Partei, keine Ahnung von Aussehen) - wenn ihr den findet, braucht ihr ihn gar nicht mehr zu überzeugen
- falls Spieler Informant angreifen, Loot: französischer Dipmomatenpass -> Mario Diederich im Bundestag nicht mehr kooperativ, weil er von Überfall auf Informant gehört hat
- Wenn Spieler durch Besuchereingang rein: Taschenkontrolle [rollende Würfel abgenommen] (würfeln auf Geschicklichkeit o.ä., ob verbotene Gegenstände weg genommen werden)
- Wenn durch Piraten Politiker eingeschleust: verbotene Gegenstände noch dabei + Name und aussehen von Piraten Politiker (Möglichkeit ihn schon zu überzeugen, extra erschwert, weil er gerade erst einen riesigen Gefallen getan hat, sie rein zu schleusen und jetzt gleich nächste Bitte?)

Kapitel 3

Im Bundestag:



Bilder Rätsel Bundeskanzler

16:30 Uhr Abstimmung über neues Gesetz

- Spieler werden von Bundestagssicherheitsdienst (wenn durch Besuchereingang rein) /von Piratenpartei Abgeordneten (wenn durch ihn eingeschleust) zu Besucherebene gebracht
- Taschen müssen abgegeben werden am Eingang (Wurf auf Geschicklichkeit o.ä., um noch Gegenstände einzustecken, bevor Rucksack weg)
- Wenn Anführerin der Protestbewegung als Begleiterin mit im Bundestag: im Besucherbereich des Bundestags 2 Demonstranten ansprechbar, bei denen Namen der FDP und Grünen Politiker erfragbar
- Wenn Stellvertreter als Begleiter mit im Bundestag: 1 Demonstrant ansprechbar, bei dem Namen der FDP Politiker erfragbar
- Wenn mit random Demonstrant oder ohne Begleiter im Bundestag: 0 Demonstranten ansprechbar, keine weiteren Infos zu Bundestagsabgeordneten
- in den Abgeordneten Bereich vordringen (Kreativität der Spieler) Weg an Wachen vorbei finden, Wachen ablenken aus Besucherbereich raus

Abgeordnetenbüros:

- im Abgeordnetenbereich angekommen: Zeit sich umzugucken -> Nachrichten im TV von verprügelter Dame in Dresden (falls Dame nicht gerettet)

NPCs, die nach belieben bei den Abgeordneten Büros zu platzieren sind:

- *Bundespräsident:* verwechselt einen der Spieler mit Sohn seines besten Freundes, läd die Spieler zum Kaffee trinken in die Cafeteria im Bundestag ein, wenn Spieler annehmen: in der Cafeteria treffen sie auf den besten Freund -> Überzeugen, dass sie trotzdem im Bundestag frei laufen dürfen, wenn Misserfolg Security Verhör
- *Bundeskanzler:* fragt ob sie die Lobbyisten für den Vortrag der Kohlelobby sind -> Spieler lassen sich entweder drauf ein und halten einen improvisierten Vortrag über die Finanzlage der Kohleindustrie oder müssen sich erklären, warum sie im Abgeordnetenbereich rumlaufen
- *EU Präsidentin:* Spieler müssen beweisen, dass sie Europa lieben, in englisch -> wenn Erfolg: dürfen sie sich weiter frei bei den Büros bewegen, wenn Misserfolg: eine Stunde in Diskussion gefangen, warum EU und Europapolitik gut ist -> wertvolle, verlorene Zeit, die die Spieler am Ende nicht mehr haben, um Politiker zu überzeugen
- *Russischer Außenminister:* fragt Spieler auf russisch nach ihren Namen und woher sie kommen, antworten sie glaubwürdig auf russisch, schenkt er jedem Spieler eine Matrioshka [Маленькие юные товарищи! И кто ты, пожалуйста? Откуда ты, что ты делаешь здесь, в этом дворце демократии? = Kleine junge Kameraden! Also wer bist du bitte? Woher kommst du, was machst du hier in diesem Palast der Demokratie?]
- *random Saaldiener:* hat sie nur aus versehen angerempelt, wenn die Spieler nicht falsch reagieren, kann das komplett problemlos laufen und der Saaldiener sie für Abgeordnete halten
- *Security:* werden von Security gefangen genommen und in kleinem Raum verhört, wer sie sind und was sie hier suchen -> Wurf auf Lügen o.ä., um glaubhaft zu machen, dass sie nicht unbefugt eingetreten sind (halbe Stunde im Verhör -> wertvolle, verlorene Zeit, die die Spieler am Ende nicht mehr haben, um Politiker zu überzeugen)

- Begegnung der Führung von kleinem Mädchen, das vor dem Paul-Loebe Haus weinte mit Mutter (wenn Spieler ihr geholfen haben: Kind sagt Danke und schenkt einem Spieler nen Berliner Bär Plüsch Schlüsselanhänger, den sie als Geschenk von Gruppenführer bekommen hat; wenn Spieler ihr nicht geholfen haben: Mädchen ignoriert die Spieler; wenn Spieler sie verschreckt haben: Mädchen erkennt die Spieler und schreit laut rum, weist alle lautstark auf die Anwesenheit der Spieler hin -> Spieler müssen sich vor Security rausreden)

Bilderrätsel (an passender Stelle bei den Büros platzierbar): in einer Galerie heruntergefallene Kanzlergemälde in richtiger Reihenfolge aufhängen (chronologisch von Adenauer bis Ingame Bundeskanzler) -> Belohnung, wenn sie es schaffen: wertvollen Gegenstand, der verloren wurde, alternativ Abgeordnetenausweis **Rätsel der 2 Türen** (an passender Stelle bei den Büros platzierbar): Als ihr das Büro betretet fällt hinter euch die Tür zu. Als ihr versucht die Tür zu öffnen, merkt ihr, dass die Tür verschlossen ist. Ihr findet euch zusammen mit zwei Personen, einem Abgeordneten und seinem Assistenten in einem Raum mit zwei Türen wieder. Euch wird mitgeteilt: Die eine Person wird euch immer anlügen, die andere sagt euch immer die Wahrheit. Um wieder aus diesem Büro raus zu kommen, müsst ihr jetzt durch eine der beiden Türen. Die Tür, durch die ihr rein kamt bleibt verschlossen. Die eine Tür bringt euch durch ein anderes Büro nach draußen, hinter der anderen wartet der Sicherheitschef des Bundestags in seinem Büro auf euch. Was der mit euch tut, könnt ihr euch denken. Ihr dürft nur eine Frage stellen.

Lösung: Die Frage, die man an eine der beiden Personen stellen muss, lautet: "Welche Tür würde mir der andere von euch empfehlen?" Diese Tür darf man nicht nehmen. **Erläuterung:** Die Person, die die Wahrheit sagt, zeigt auf die falsche Tür, weil sie die falsche Antwort des Lügners wiedergibt. Der Lügner weiß zwar, dass die andere Person die Wahrheit sagt, lügt Sie aber an, und zeigt so auf die falsche Tür. Man kann auch fragen: "Welche Tür würde mir der andere von euch nicht empfehlen?", dann erhält man die richtige Antwort.

- Alter Abgeordneter stolpert vor den Augen der Spieler auf dem Gang und lässt Stapel Papiere fallen. Wenn Spieler ihm helfen seine Papiere wieder zusammenzusammeln, bedankt er sich und macht sich auf zu gehen - Spieler finden Namensschild auf dem Boden, das der alte Mann fallen lassen hat, mit dem Namen Jakob Maria Mierscheid , der Abgeordnete ist nicht mehr findbar
- Spieler müssen Abgeordnete befragen und herausfinden, wer bei der Abstimmung um 16:30 Uhr im Plenarsaal ist und eine Rede hällt. (manche gar nicht im Plenarsaal, manche auf dem Weg zur Kantine o. später nicht im Bundestag o. zu Vortrag, im Büro o. Ausschuss, Lobbytreff)
- Abgeordnete in ihren Büros besuchen und überreden, Rede zu halten oder ihnen Redezeit zu überlassen

Kapitel 4

- Wenn Abgeordneten überredet, Abgeordneter teilt mit: Ausnahmeregelung zur Übertragung der Redezeit eines Abgeordneten auf externe Experten (wurde nach BTW 25 eingeführt), alternativ: Antrag auf Neueinreichung der Rede des Abgeordneten - Rede schon eingereicht bei Bundestagspräsident, bedeutet Protokolländerung [Formular A38]
- Abgeordneter sagt außerdem, dass sie zur Abteilung "Parlament und Abgeordnete" müssen
- Richtige Formulare finden: 4 verschiedene Abteilungen anfragen
- *Abteilung "Parlament und Abgeordnete":* alte Dame sitzt am Schreibtisch vor meterweise Papier Stapel -> Überzeugungswurf, dass sie sich Zeit für Spieler nimmt - ist sehr gestresst -> alte Dame meint, dafür benötigt man das blaue Formular, in der Formular Ablage liegen nur magenta, cyan, gelbe Formulare (Subtraktive Farbmischung: 50% Cyan + 50% Magenta = Blau), Spieler füllen Anträge aus u. werden zu Abteilung Technik geschickt
- *Abteilung "Technik":* Spieler ziehen eine Wartenummer (63), aufgerufen wird gerade Nummer 62 -> Spieler können herausfinden, dass die 62 ein Abgeordneter Namens Herr R. Wenzel ist, dessen Büro sieh suchen müssen und Herrn Wenzel überzeugen Nummern zu wechseln, wenn Spieler mit der

Nummer 62 dran kommen: Person in Abteilung Technik verrät ihnen, dass sie hier falsch seien und Formular 78 in der Zentralabteilung holen müssen
- *Zentralabteilung:* Formular 78 finden und ausfüllen, Spieler werden weiter zu Abteilung „Information und Dokumentation" geschickt
- *Abteilung „Information und Dokumentation":* rotes Formular mit gelbem Logo finden und ausfüllen
- wenn rotes Formular ausgefüllt: alle außer Abteilung Technik rückwärts zurück, um die Stempel von allen Abteilungen unter allen bisher ausgefüllten Papieren zu bekommen
- wenn alle Formulare korrekt ausgefüllt und gestempelt: alte Dame am Schreibtisch in Abteilung "Parlament und Abgeordnete" überreicht den Spielern Antrag A38
- Antrag A38 ausfüllen und wieder von allen Abteilungen inkl. alter Dame abstempeln lassen

Die Rede

- Spieler müssen eine Rede schreiben und halten / alternativ Rede schreiben und einen Abgeordneten, den sie dazu überzeugt haben (Spielleiter) die Rede halten lassen
- auf dem Weg zum Plenum: Saaldiener glaubt ihnen nicht dass sie Rede halten dürfen, trotz genehmigten Papieren, die sie dabei haben - Saaldiener überzeugen (erleichterter Wurf)
- Spieler tragen dem Spielleiter die selbst geschriebene Rede vor
- -> während Rede: Zwischenrufe von AfD und CDU - "Fake News", "Ihr habt doch keine Ahnung", "Da steht nirgendwo Arbeitslose drin", "Frechheit dieser Vorwurf", "selber", u.ä.

Rede halten

- Rede halten vor versammeltem Plenum u. Versuch Abgeordnete umzustimmen (Spielleiter entscheidet nach eigenem empfinden, ob Rede überzeugend und gut)
- -> Abstimmungsergebnis = 8 (Parteien) x w100 (100 = alle Stimmen der Partei) [Piraten 39 Sitze, Volt Deutschland 45 Sitze, Grüne 83 Sitze, Die PARTEI 1 Sitz (100 erleichtert - ist eingeweiht u. stimmt auf jeden Fall gegen), SPD (-20%) 118 Sitze, CDU (-30%) 206 Sitze, FDP (-10%) 92 Sitze, AfD (-40%) 152 Sitze]

Rede von Abegeordenten halten lassen

- Abgeordneten überzeugen (grundlegende Erschwerung: AfD = (20 Erschwert), CDU = (10 Erschwert), FDP = (20 Erschwert), SPD (10 Erschwert) = 30, alle anderen = normaler Wurf
- -> Spielleiter würfelt für Abgeordneten Redner (einfacher w100)
- -> Abstimmungsergebnis: siehe "Rede halten"

- Gewaltweg: Spieler müssen sich in den Plenarsaal vorkämpfen, Geiseln nehmen, mit Polizisten verhandeln, etc. (Aktionen erschwert wie nix gutes, gerne übertreiben mit Erschwerungen, Spielleiter - in deutschlands bestbewachtestem Gebäude Gewalttaten zu begehen soll nicht einfach sein)
- 1W100 Polizisten greifen an, mit je 2 Schusswaffen, Pistole, Gewehr + Messer, Begleiter unterstützt und kämpft mit auf Spieler Seite

Polizisten 80 HP

Angriff	Skillpunkte	Schaden
Gewehr	80	8W10
Pistole	70	7W10
Messer	65	2W10

Endings

- Falls friedlicher Weg mit Erfolg bei Rede: Spieler sind in den Nachrichten mit ihrer Rede, auf dem Weg nach draußen lobt Begleiter die gute Rede der Spieler und dankt für die Unterstützung, als sie aus dem Bundestag kommen auf der Demobühne von den Demonstranten als Helden gefeiert, die das Gesetz verhindert haben
- Falls friedlicher Weg ohne Erfolg bei Rede: Gesetz wird durchgewunken, auf dem Weg nach draußen spricht Begleiter kein Wort mit Spielern, als sie aus dem Bundestag kommen werden sie von den Demonstranten keines Blickes gewürdigt, da sie statt zu helfen, das Gesetz noch ermöglicht haben -> am nächsten morgen werden an deutschen Grenzen erste Grenzzäune errichtet und strenge Ausreisekontrollen eingeführt, ab sofort darf kein Arbeitsloser mehr ins Ausland reisen, Deutschland baut die Mauer wieder auf, doch diesmal baut man außen rum
- Sturm auf den Bundestag:
- -> Good Bad Ending: Geißelnahme im Plenum, Aushandeln mit Unterhändlern, dass Gesetz gestrichen wird -> Flucht
- -> Bad Bad Ending: Erschossen und in Leichensäcken raus getragen, Gesetz wird angenommen nach dem Tod der Spieler

NPCs

Politiker



Bundeskanzler