How to be a Hero

DIE GRENIDA-KRISE

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 9. Oktober 2026





INHALT

Die Grenida-Krise 3
- Klappentext 3
- Hinweise für den Spielleiter/die Spielleiterin 4
- Das Setting 7
- Der Plot 9
- Orte 24
- Charaktere 25

DIE GRENIDA-KRISE



Wo spielt das Abenteuer?: Grenida
Wann spielt das Abenteuer?: Gegenwart

Nach welchen Regeln spielt das Abenteuer?: How-to-be-a-Hero-Grundregeln.

Für wie viele Leute ist es gemacht?: 3-5

Schwierigkeit für den Spielleiter: Mittel (viel Improvisation wird vorausgesetzt)

Schwierigkeit für die Spieler: Mittel

Spieldauer: ca. 4 Stunden

Autor: Steffen Grziwa

Das Abenteuer mit all seinen Ideen entspringt der Feder von Steffen Grziwa. Steffen hat das Abenteuer in der Livesendung auch geleitet.

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

Teil 1

🎬 *Video im Wiki: https://www.youtube.com/howyoutubeworks/user-settings/privacy/*

Falls das Video nicht richtig angezeigt wird, kannst du es hier finden.

Szenen: Szenen geben Handlung und Orte vor, die die Spieler meist passiv miterleben.

Interaktionen: Interaktionen sind aktive Szenen, die eine Interaktion mit den Spielern erfordern.

Kursive Texte: Kursive Texte können wörtlich vorgetragen werden und beinhalten meist direkte Rede oder Beschreibungen.

Proben: Steht für mögliche Talentwürfe, welche die Spieler ablegen müssen.

Boxen: Boxen stehen für Spielleiterhinweise und beinhalten meist Hintergrundinformationen, welche die Spieler nicht haben können.

Klappentext

Wir schreiben das Jahr 2021, und im kleinen Stadtstaat Grenida scheint auf den ersten Blick alles ruhig zu sein. Grenida ist eine fiktive konstitutionelle Monarchie irgendwo im Süden Europas, die hauptsächlich für ihre weißen Sandstrände und günstigen Steuern bekannt ist. Regiert wird das Land von Königin Lucrezia Bolvar II., die mit ihren 82 Jahren das Land fair führt, aber langsam ans Abdanken denkt.

Wir begleiten unsere Helden an zwei aufeinanderfolgenden Tagen durch schicksalshafte Ereignisse in Grenida. Als Nachrichtenteam für das Grenida News Network (GNN) ist ihre Aufgabe: berichten. Sie bilden das neue Live-Außenteam des Senders und sollen nach Wunsch des Chefredakteurs am besten schon an heißen Orten sein, bevor etwas passiert. Tagesaktuelle News und klickstarke Inhalte, das ist die Devise.

Ihr erster Arbeitstag hat es gleich in sich: Der Kronprinz verursacht in den engen Straßen der Stadt einen Autounfall, bei dem mehrere Personen verletzt werden und eine wichtige Mediengestalt stirbt. Die SpielerInnen werden zum Ort des Geschehens geschickt.

Während sich die SpielerInnen durch ein Wust aus Gerüchten in den sozialen Netzwerken wühlen müssen und gleichzeitig vor Ort möglichst viel herausfinden sollen, werden sie von ihrem Chefredakteur unter Druck gesetzt. Er macht ihnen unmissverständlich klar, dass er innerhalb einer Stunde eine Story haben möchte. Gleichzeitig scheint er ein Interesse daran zu haben, dass die Königsfamilie besonders schlecht dasteht.

Über die nächsten Tage spitzt sich die Lage in Grenida zu. Je nachdem, wen die SpielerInnen in ihren Artikel und Recherchen anprangern, kommt es zu Auseinandersetzungen zwischen Royalisten und Anhängern des Vorsitzenden des Parlaments. Die HeldInnen müssen sich entscheiden: Qualitätsjournalismus oder Quotenjagd? Aufklärung oder Hetze? Und wie werden die News vom Publikum, allen voran ihrem Arbeitgeber, aufgenommen?

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

Hinweise für den Spielleiter/die Spielleiterin

Allgemeine Hinweise

Das Abenteuer wird aufgeteilt in drei zentrale Kapitel, die jeweils einen halben Tag darstellen. Zu Beginn jedes Kapitels bekommen die SpielerInnen einen Aufhänger für ihren Artikel, den sie recherchieren müssen. Das sind am ersten Tag der Autounfall des Kronprinzen und die weiteren Recherchen dazu. Am zweiten Tag dreht sich alles um die Unruhen in den Straßen von Grenida. Diese Aufhänger können ihnen entweder von ihrem Chefredakteur zugewiesen oder z. B. über Kontakte zugespielt werden.

Am Ende jedes Kapitels sollen die SpielerInnen einen Beitrag über ihre Recherchen verfassen. Hier müssen sich die SpielerInnen entscheiden, welche Informationen in dem Beitrag vorkommen sollen. Je nachdem, was in den jeweiligen News zu lesen ist, ändert sich die Stimmung im Land.

Darüber hinaus haben die SpielerInnen die Möglichkeit, entweder mehr über die Hintergründe der Geschehnisse zu recherchieren oder sich hinter den Kulissen von GNN umzusehen. Hier können sie auf tiefe Verflechtungen zwischen GNN und den Republikanern stoßen. Dies soll sie zusätzlich in Gefahr und moralische Zwickmühlen bringen.

Zu möglichen Charakteren

Folgende Talente sind nützlich, aber nicht zwingend notwendig.

Handeln	Wissen	Soziales
Fahrzeuge lenken	Gassenwissen	Menschenkenntnis
Taschendiebstahl	Monarchiewissen	Lügen

Schleichen/Verstecken	Genidawissen	Überreden
Videos bearbeiten/Bildbearbeitung	Medienkompetenz	Betören
mechanische Fähigkeiten	High Society	Feilschen
Moderation	Bildbearbeitung	Humor
Social Media	Clubszene	Einschüchtern
		Bekanntheit
		Heimlichkeit

Module und Zusatzreglungen

Glaubwürdigkeit

Qualitätsjournalismus steht bei GNN natürlich an erster Stelle. Jedoch sind nicht alle Nachrichten perfekt ausgearbeitet. So kann natürlich ein schlecht recherchierter oder produzierter Beitrag dem Ansehen der HeldInnen schaden. Gute Beiträge steigern jedoch den Ruf der Protagonisten.

Das **Stimmungsbarometer** stellt, wie der Name es bereits vermuten lässt, die Glaubwürdigkeit des Nachrichtenteams dar. Es ist in eine Skala von {modul|-10 Punkten bis +10 Punkte} unterteilt. Mit jedem Beitrag oder Tweet, der gemacht wird, kann das Barometer steigen oder sinken.

Der/die SpielleiterIn entscheidet, in welche Richtung sich die Anzeige bewegt. Zu Beginn des Abenteuers steht das Barometer auf {modul|0}, da die Bevölkerung dem Team der SpielerInnen neutral gegenübersteht. Je Beitrag oder Tweet wird ein Punkt hinzugefügt oder abgezogen. Nach Möglichkeit sollten SpielleiterInnen den SpielerInnen den Stand des Stimmungsbarometers nicht offendlegen.

Stellen, an denen ein Glaubwürdigkeitspunkt vergeben bzw. abgezogen werden kann, sind wie folgt im Abenteuer markiert:

Glaubwürdigkeit +1/-1.

Das Stimmungsbarometer kannst du dir hier als PDF herunterladen und ausdrucken:
Stimmungsbarometer

Kleiner Tipp: Wenn du den aktuellen Stand markieren möchtest, eignet sich eine Wäsche- oder Büroklammer super.

Berichte

Als Team von JournalistInnen liegt die Idee von Erstellen eigener Beiträge nicht fern. Deshalb sind die SpielerInnen in mehreren Situationen während des Abenteuers dazu angefordert, einen kurzen Videobericht zu verfassen und an ihre Zentrale zu schicken.

Die Anforderungen sind relativ frei gestaltet, damit die SpielerInnen sich kreativ ausleben Können. Unsere Empfehlungen sind ein kurzes und knackiges "Video" von 1 Minute, in dem die ZuschauerInnen informiert und/oder unterhalten werden. Anregungen zur Umsetzung im Pen&Paper dazu findet ihr gleich unten bei den Tipps.

Tweets

Eine weitere Möglichkeit, die SpielerInnen mit der Spielwelt von Grenida interagieren zu lassen, sind Social-Media-Kanäle. Die Spieler können Tweets verfassen und veröffentlichen. Jeder Tweet, der veröffentlicht wird, hat einen direkten Einfluss auf das oben beschriebene Glaubwürdigkeitsbarometer, sofern dieses genutzt wird.

Wie in der Realität hat ein Tweet folgende Beschränkungen:
• maximal 280 Zeichen
• Zusätzlich können bis zu vier Bilder **oder** ein GIF **oder** ein Video angehängt werden.

Der Chef der SpielerInnen drängt natürlich darauf, neben den Beiträgen für GNN auch regelmäßige Beiträge in Social Media zu sehen.

Tipps für das richtige News-Feeling und den Einsatz als Medienbildungsabenteuer

Um noch tiefer in die News-Welt einzutauchen, können die SpielerInnen natürlich eine Kamera und ein Mikrofon einsetzen und wirkliche Beiträge für GNN aufnehmen. Gerade für Spielrunden in Jugendclubs, im Rahmen von Unterricht oder anderen Umgebungen mit pädagogischem Anliegen kann das super in die Medienbildung eingebaut werden. Alternativ kannst du natürlich auch die Influencer-Version spielen und die Clips mit dem Smartphone aufnehmen. Lustig wird es allemal.

Besonderheiten

Während des gesamten Abenteuers sollen die SpielerInnen unter Druck stehen, und das aus verschiedenen Richtungen. Sie sollen immer wieder abwägen müssen, ob sie sich in ihren Artikeln auf die Wahrheit fokussieren oder ob sie die Wahrheit biegen oder gar lügen, um ihren Chefredakteur zufriedenzustellen und mehr Klicks zu bekommen. Sollten sich die SpielerInnen entscheiden, die Forderungen ihres Chefredakteurs zu missachten, kann dieser wichtige Arbeitsmittel kürzen und es den SpielerInnen schwerer machen.

Darüber hinaus wird der Chefredakteur vor persönlichen Drohungen nicht zurückschrecken. Für jeden der SpielerInnen wird im Vorfeld ein „dunkles Geheimnis“ definiert, mithilfe dessen der Chefredakteur den Druck erhöhen kann. Auch die Royalisten werden im Laufe des Abenteuers immer wieder versuchen, die Berichterstattung so zu beeinflussen, dass das Königshaus besonders gut darsteht. Dies geschieht vor allem über den obersten Minister der Königin, dem der Geheimdienst untersteht. Auch er wird persönliche Informationen über die SpielerInnen nutzen.

Außerdem werden die Artikel, die von den SpielerInnen verfasst werden, gravierende Auswirkungen auf das Land und das weitere Abenteuer haben. Sind die Artikel zum Beispiel besonders aggressiv gegenüber den Royalisten, so kann es zu offenen Revolten und Straßenschlachten kommen, die vielleicht sogar Verletzte oder Tote hervorbringen. Letztendlich müssen die SpielerInnen selbst entscheiden, welchen Preis sie bereit sind, für ihren Erfolg zu zahlen.

Im Liveabenteurer bildete das Publikum die Bevölkerung Grenidas und hat über soziale Netzwerke Gerüchte und Wahrheiten zu den Ereignissen gestreut. Grundlage dafür waren 50 vorgeschriebene Gerüchte oder Informationen, die über einen Zufallsgenerator zur Verfügung gestellt wurden. Diese Gerüchte werden nun dem Spielleiter zur Verfügung gestellt und per Würfelwurf in das Abenteuer eingestreut.

Darüber hinaus wird per Würfelwurf entschieden, wie die ZuschauerInnen auf die Berichterstattung reagieren.

Frage
• X • Y • Z

Das Setting

Die Grenida-Krise

Grenida ist der fiktive Stadtstaat, in dem unsere Geschichte spielt. Er liegt irgendwo im Süden von Europa und umfasst 1,8 km² an Fläche. Im Ausland ist Grenida vor allem bekannt durch seine endlosen Strände, die hohe Dichte an Yachten im Hafen und sehr, sehr, SEHR niedrige Unternehmenssteuern. Ansonsten ist der Stadtstaat eher unbedeutend.

Besonders ist Grenida aber auch deshalb, weil es noch von einer waschechten Monarchie regiert wird. Die Familie Bolvar regiert seit 142 Jahren und wird aktuell von Königin Lucrezia Bolvar angeführt, nachdem ihr Mann bei einem Autounfall ums Leben kam. Mit 82 Jahren macht sie sich langsam bereit, das Amt an den Kronprinzen Daniello Bolvar abzugeben, der sich bisher aber eher als Rüpel unbeliebt gemacht hat. Seine Schwester Valeria hat aufgrund des strengen Erbrechts wenig Chancen auf den Thron, obwohl sie viel beliebter ist als ihr Bruder.

Funktionsweise der Fakten und Fake-News

In den sozialen Medien kursieren Informationen, die wahr oder falsch sein können. Das Rechercheteam stößt im Laufe der Geschichte auf sie und muss entscheiden, wie es damit umgehen möchte. Wenn du als Spielleiter/Spielleiterin die Informationen zufällig generieren möchtest, kannst du dafür den Newsgenerator der Rocket Beans verwenden.

Einbau in das Abenteuer: Bei diesem Tool hängt es von den SpielerInnen ab, inwiefern es Beachtung bzw. Verwendung findet. Vorab ist es wichtig als SpielleiterIn die SpielerInnen zu informieren. "Also, es gibt soziale Medien in diesem Abenteuer und wenn ihr sagt, ihr schaut auf euer Handy und wollte euch auf Social Media informieren, dann erhaltet ihr einen Beitrag eines Nutzers/einer Nutzerin. Dieser kann wahr, wie auch falsch sein. Demnach können die Beiträge euch sinnvolle Hinweise liefern, wie euch auch auf eine falsche Fährte locken."

Unsere Empfehlung ist es einen Schlüsselsatz zu nehmen wie "Ich schaue auf mein Handy, was auf Social Media so passiert." Dann weiß der/die SpielleiterIn sofort, was die SpielerInnen möchte und kann einen Satz aus dem Newsgenerator nehmen oder sich selbst einen aussuchen und weiter geben.

Fakten

- Poogie lebt schon ganz schön lange für einen Hund. Viele wollen nicht sehen, dass er wahrscheinlich schon ausgetauscht wurde.
- Das Grenida News Network will sich immer stärker in Richtung schneller News entwickeln. Die journalistische Sorgfaltspflicht ist der Chefredaktion egal.
- Die königliche Familie scheint Geldprobleme zu haben, weshalb sie neue Abgaben einführen will.
- Valeria Bolvar tut in der Öffentlichkeit immer sehr herzlich. In Wahrheit ist sie ein eiskaltes Miststück.
- Der Parlamentspräsident scheint sich in letzter Zeit in verschiedene Medienhäuser einzukaufen. GNN ist wohl als nächstes dran.
- Amanda Giorno, die Besitzerin des berühmten Hundes Poogie, ist eine eiskalte Geschäftsfrau und nicht so sympathisch wie sie immer tut.
- In letzter Zeit treibt sich Daniello öfters in der Nähe des Clubs La Fattoria herum. Was er wohl dort treibt?
- Valeria wurde vor Kurzem öfters mit dem Parlamentspräsidenten gesehen. Läuft da etwa was zwischen den beiden?

- Der alte König starb unter seltsamen Umständen; allerdings ist es unwahrscheinlich, dass die Königin damit zu tun hatte.
- Der Chefredakteur des Grenida News Network trifft sich regelmäßig mit dem Parlamentspräsidenten zum Lunch. Warum nur?
- Jemand im Palast will den Kronprinzen loswerden und schreckt auch vor drastischen Mitteln nicht zurück.
- Am Michaelisplatz gibt es einen kleinen Laden, in dem sich regelmäßig abends mit Computern bewaffnete Personen treffen. Dabei ist der Laden dann schon lange zu.
- „Der Schakal" ruft im Internet offen zur Revolte auf. Man vermutet, dass er von einer mächtigen Person unterstützt wird.
- Einige Individuen treffen sich nachts in Privathäusern und planen einen Umsturz.
- Die Mitglieder des Kollektivs sind allesamt Hacktivisten und Blogger, die zur normalen Bevölkerung zählen. Sie müssen einen geheimen Treffpunkt haben.
- „Der Schakal" versteckt sich immer hinter einer Maske. Jemand Wichtiges muss dahinter stecken.
- Vor Kurzem haben sich die Besitzverhältnisse beim Grenida News Network geändert. Wer wohl hinter dem neuen Besitzer Palma Investments steckt?
- Das Parlament ist nur dafür da, die Bevölkerung zu beruhigen. In Wahrheit geht die ganze Macht von der Königin aus.
- Auch wenn es nicht den Anschein macht, in der Bevölkerung mehrt sich der Drang nach echter Freiheit. Dies wird irgendwann in Gewalt umschlagen.
- Die Mitglieder des neuen schnellen Einsatzteams von GNN scheinen recht unabhängig zu sein. Aber ist das wirklich so?
- Daniello will eigentlich gar nicht König werden. Seine Eskapaden sollen nur die Königin provozieren, den Titel seiner Schwester zu vermachen.
- Der erste Minister der Königin scheint dafür bekannt zu sein, zu vielen Menschen in Grenida Informationen zu haben. Woher kommt das?

Fake-News

- In zwei Tagen werden die Aliens in Grenida landen. Das Königshaus will von ihnen gerettet werden.
- Der alte König wurde von CIA-Agenten getötet.
- Der Parlamentspräsident hat eine Affäre mit der Königin, weshalb es mit den jetzigen Parlamentsmitgliedern nie eine Veränderung geben wird.
- Das Grundwasser ist vergiftet! Sie mischen Cannabis hinein, um euch ruhigzustellen. Kocht es ab, bevor ihr es trinkt!
- Daniello Bolvar hat eine Vorliebe für Tiere. Vor allem Kühe haben es ihm angetan.
- Das Parlament will in zwei Tagen insgeheim ein Gesetz auf den Weg bringen, das die Partizipation der Bürger komplett unterbinden wird.
- Daniello Bolvar hat mindestens zehn Kinder gezeugt. Die Königsfamilie leugnet das natürlich.
- Die Königin und ihre ganze Sippe stammen eigentlich von einer Alienzivilisation ab, die sich im Untergrund hält, um irgendwann die Erde zu übernehmen.
- Daniello Bolvar ist Mitglied einer Eliteorganisation, die das gesamte Geld der Menschheit für sich haben will.
- Habt ihr die seltsamen Wolkenformen über Grenida bemerkt? Die Wolken werden von Wolkenfabriken produziert und verändern eure Gehirnchemie!
- Unter dem Palast gibt es ein Tunnelsystem, das von Reptilien genutzt wird, um sich unbemerkt zu bewegen.
- Daniello Bolvar ist eigentlich nicht das Kind der Königin und hat somit kein Anrecht auf den Thron!

- In zwei Tagen wird sich die Bevölkerung das Land zurückholen! Kommt alle zum Platz der Einheit und leistet euren Beitrag.
- Ein Asteroid rast direkt auf Grenida zu. Niemand will die Gefahr sehen. Er wird in zwei Tagen einschlagen!
- Das Grenida News Network wurde von ausländischen Investoren gekauft, die den Staat destabilisieren wollen.
- Der Hund Poogie ist eigentlich ein amerikanischer Agent, der für die CIA spioniert.
- Es gehen mobile Ärzteteams in Grenida von Tür zu Tür. Sie wollen euch Mikrochips einpflanzen. Macht niemandem die Tür auf!
- GNN wird eigentlich von russischen Oligarchen bezahlt und kontrolliert. Sie wollen eure Hirnströme anzapfen und euch so beeinflussen!
- Valeria Bolvar ist eigentlich ein hochentwickelter Roboter, der gerade getestet wird. Irgendwann soll ein solcher Roboter die Krone übernehmen.
- Valeria Bolvar altert nicht, da sie täglich in Pfauenblut badet. Deshalb gibt es keine Pfauen mehr in Grenida.
- Das Grenida News Network wird eigentlich von Nazis gesteuert, die nach dem 2. Weltkrieg nach Grenida geflohen sind.
- Unter dem Gebäude des Grenida News Network befindet sich ein geheimer Bunker, der den bevorstehenden Atomkrieg überstehen soll.
- Die Medien in Grenida werden alle von der königlichen Familie kontrolliert. Traut niemandem!
- Überall in Grenida stehen seltsame Türme herum. Sie benutzen sie, um eure Gedanken zu lesen! Schützt euch mit einem Pappkarton auf dem Kopf!
- Im Parlamentsgebäude gibt es einen Raum, der alle Geheimnisse der Regierung beherbergt. Diese müssen ans Licht kommen!
- Königin Lucrezia Bolvar hat ihren Mann, den König, umbringen lassen, um selbst an die Macht zu kommen. Sie tut alles, um ihre Macht zu sichern!
- Das Internet in Grenida wird von GNN kontrolliert. Sie entscheiden, was einem angezeigt wird.
- Valeria Bolvar ist eigentlich die Erbin des Königshauses, doch die Geburtsurkunden wurden gefälscht, da sie eine Frau ist.
- Daniello und Valeria Bolvar führen eine heimliche Beziehung, um die royale Blutlinie „rein“ zu halten.

Der Plot

Ah Grenida! Ein kleiner und meist übersehener Stadtstaat irgendwo im Süden Europas. Zwischen malerischen Berggipfeln und weißen Sandstränden bietet das Mikroland Zuflucht für alle, denen die Steuern in den EU-Ländern zu teuer sind. Während sich an den Stränden die Touristen tummeln, spielt die High-Society von Grenida in den zahlreichen Casinos um horrende Summen. In nagelneuen gläsernen Bürotürmen finden sich meist leere Büros und eine ganze Menge Briefkästen mit Namen international bekannter Konzerne. In internationalen Medien ist Grenida meist nur vertreten, wenn mal wieder ein Autorennen in den Straßen stattfindet oder der Hund Poogie für das Land einen internationalen Hundewettbewerb gewinnt.

Doch etwas ist an Grenida besonders: Es handelt sich um eine konstitutionelle Monarchie, in der die Königsfamilie deutlich mehr Macht genießt als in vielen anderen europäischen Ländern. Denn auch, wenn es ein gewähltes Parlament gibt, so ist dies hauptsächlich dazu da, der Bevölkerung Mitspracherecht zu suggerieren.

Staatsoberhaupt ist aktuell Königin Lucrezia Bolvar II., die das Amt übernahm, nachdem ihr Mann, König Eugenius Bolvar, vor 25 Jahren plötzlich ums Leben kam. Sie ist allerdings bereits 82 Jahre alt und plant Gerüchten zufolge langsam ihre Abdankung.

Erster in der aktuellen Thronfolge ist Kronprinz Daniello Bolvar, doch wirklich staatsmännisch verhält er sich kaum. Er ist vor allem durch seine zahlreichen Eskapaden und Affären bekannt, ebenso aber für seine eher negative Einstellung gegenüber der einfachen Bevölkerung. Entsprechend blickt Grenida mit Sorge auf seinen künftigen König.

Daniellos Schwester, Valeria Bolvar, ist da schon deutlich angesehener in der Bevölkerung. Sie gilt als sehr gebildet und demütig, weshalb viele Menschen in Grenida sie sich als neue Königin wünschen. Doch durch die strenge Erbfolge hat sie aktuell kaum Aussicht auf den Thron. Das scheint sie auch wenig zu stören.

Unsere Geschichte beginnt nicht an einem Sandstrand oder in der pittoresken Altstadt, sondern in einem modernen Glaswolkenkratzer, der seit ein paar Monaten das höchste Gebäude in Grenida darstellt. Hier sitzt das Grenida News Network, der größte Nachrichten-Aggregator des Staates. Das Gebäude beherbergt alles, was ein modernes Medienhaus braucht: TV-Studios, Redaktionsräume, Druckerpressen – alles. Wir beginnen allerdings im Aufzug …

Das Meeting

Szene: Die Charaktere treffen sich im Aufzug, der sie in die oberste Etage des Gebäudes bringen soll. Dort wartet der Chefredakteur von GNN in seinem Büro auf sie. In der obersten Etage ist es extrem sauber, und die SpielerInnen gehen einen langen Flur entlang, an dessen Ende sich das wunderschöne Eckbüro befindet. Darin steht ein großer Schreibtisch, auf dem sich neben drei Monitoren allerhand Papiere und Artikel türmen. An den Wänden hängen eingerahmt die wichtigsten Schlagzeilen der letzten Jahrzehnte: „GNN geht an den Start“, „GNN gründet eigenen Fernsehsender“, „Der König ist tot, lang lebe die Königin!“ und vieles mehr ist dort zu lesen. Der Chefredakteur bittet die SpielerInnen, sich zu setzen, und erklärt weshalb sie heute hier sind.

Als sie das Büro betreten, telefoniert Giacomo Davide. Nachdem er aufgelegt hat, ruft er sich in Erinnerung, wer sein Besuch eigentlich ist. Davide erklärt, dass es ein neues Projekt gibt: ein brandneues Nachrichtenteam, das IMMER live vor Ort ist. IHR. Das mobile Team, für das eigens ein neues Auto mit moderner Ausstattung angeschafft wurde. Davide erwartet noch heute den ersten Beitrag.

Jeder einzelne der Charaktere wurde speziell ausgewählt, Teil eines neuen agilen Teams zu sein, dessen Hauptaufgabe darin besteht, so schnell wie möglich an Orten in der Stadt zu sein, wo interessante Dinge geschehen, und schnellstmöglich Nachrichten darüber zu produzieren. Dieses Team wird von ganz oben finanziert und mit allem technischen Schnickschnack ausgestattet. Die HeldInnen bekommen einen modernen Übertragungswagen und ein Büro zur Verfügung gestellt. Nachdem eventuelle Fragen geklärt wurden, schickt der Chefredakteur die SpielerInnen in die Tiefgarage. Als die SpielerInnen das Büro verlassen, kommen ihnen zwei Männer im Anzug entgegen, die in das Büro des Chefredakteurs eintreten. Sie tragen beide goldene Krawattennadeln mit einer Palme darauf.

Berichterstattung Glaubwürdigkeit Teil 1

Szene: Am Ende bittet Davide euch noch, einen Tweet zu machen und die Bevölkerung zu informieren, dass ihr als Team ab sofort im Einsatz seid.

Dieser Tweet ist als Einstieg für die SpielerInnen gedacht, damit sie vertraut mit dem System werden. Aber auch dieser Tweet hat schon eine Auswirkung auf ihre Glaubwürdigkeit. Präsentiert das Team sich in dem Tweet seriös, sympathisch transparent, oder eher reißerisch, nachrichtengeil oder inkompetent? Du als SpielleiterIn entscheidest.

Glaubwürdigkeit +1/-1.

Die Tiefgarage

Szene: *In der Tiefgarage steht ein großer News-Van für euch bereit, der in einer der Parkbuchten geparkt ist und das GNN-Logo trägt. Der Van sieht sehr modern aus, scheint komplett auf Strom zu laufen und hat auf dem Dach eine große ausklappbare Satellitenschüssel. Sie ist eingeklappt.*

Interaktion: Im Inneren des Wagens finden die SpielerInnen eine topmoderne digitale Schaltzentrale vor. Über mehrere Computer können die SpielerInnen auf Datenbanken von GNN zugreifen, sich die Social-Media-Trends ansehen und blitzschnell das Internet nutzen. Zudem befindet sich an der Wand eine moderne Kameradrohne, die aus dem Fahrzeug heraus gesteuert werden kann. Das wageneigene **Assistenzsystem EVA** hilft der Gruppe zudem bei Recherchen. Haben sich die SpielerInnen mit dem Fahrzeug vertraut gemacht, machen sie sich auf den Weg in die Stadt.

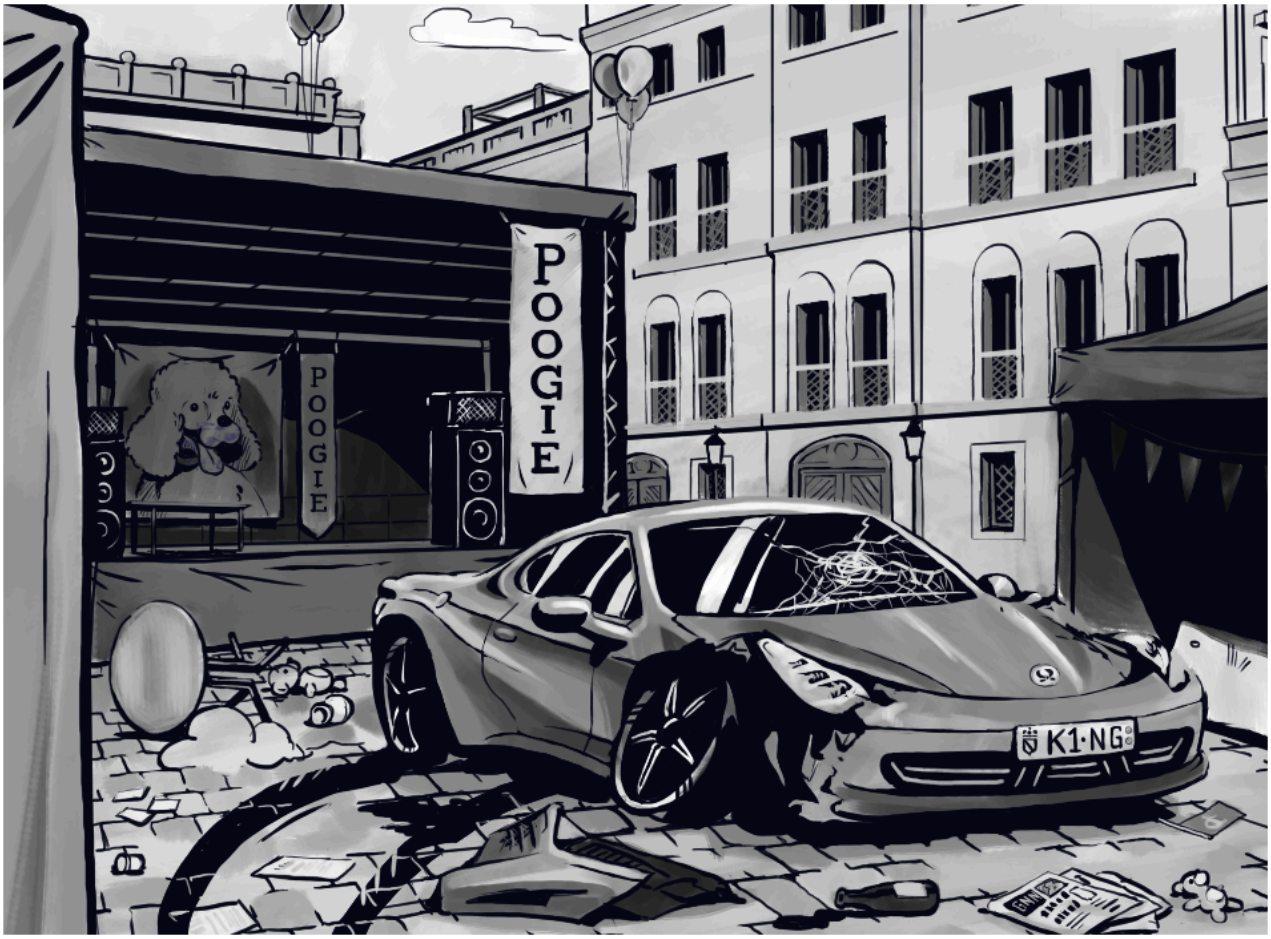
Der Unfall

Interaktion: *Während die SpielerInnen durch die Straßen von Grenida fahren, erreicht sie eine Nachricht von ihrem Chefredakteur: „Unfall am Eugenius-Bolvar-Platz. Kronprinz verstrickt. Liefert mir News! JETZT!“.*

Je nachdem, wie schnell die SpielerInnen unterwegs sind (Probe auf **Fahren**), kommen sie noch vor den Ordnungshütern und den Krankenwagen am Platz an.

Szene: *Am Eugenius-Bolvar-Platz angekommen offenbart sich euch das totale Chaos: Auf der Straße, die zum Platz führt, stehen mehrere Autos quer. Auf dem Platz selbst seht ihr Zelte und eine Bühne, von der mehrere Banner mit dem Bild des Pudels Poogie herabhängen. Einige Zelte und Stände wurden umgefahren, es liegen Plüschhunde, Essens- und Getränkereste sowie Teile von Tischen und Stühlen herum. Am Ende der Spur der Verwüstung seht ihr einen knallroten Sportwagen. Rauch kommt aus dem Motorraum. Einige Personen versuchen, bei verletzten Personen erste Hilfe zu leisten.*

Haben die SpielerInnen die Probe auf (Probe auf **Fahren**) bestanden, können sie sich zunächst frei auf dem Platz bewegen und den Spuren nachgehen.
Haben sie es nicht geschafft, treffen sie auf dem Platz ein, wenn die Polizei gerade dabei ist, die Absperrung zu errichten. Die SpielerInnen müssen in diesem Fall eine Probe auf **Überreden o. Ä.** bestehen, um sich Zugang zum Unfallort zu verschaffen. Sie sehen noch, wie Daniello von einer Sanitäterin abtransportiert wird.



Hier können die SpielerInnen Spuren finden:

An und um die Bühne

Die Bremsspur Eine lange Bremsspur des Sportwagens ist auf der Straße zu sehen. Schauen sich die SpielerInnen diese genauer an (Probe auf **Wahrnehmung o. Ä.**), stellen sie fest, dass das Auto mit hoher Geschwindigkeit ins Schleudern geraten ist und die Kurve nicht erwischt hat. Ungebremst ist es durch die Zelte in die Bühne gekracht. Auffällig ist, dass das Auto schon vor der Kurve leicht geschlingert zu sein scheint.

Überwachungskameras Auf dem Platz sind zwei Überwachungskameras installiert. Die SpielerInnen können über ihren Computer (Probe auf **Computerkenntnisse oder Hacking**) auf die Signale der Kameras zugreifen. Die Aufnahmen bestätigen die Informationen, die sie aus den Bremsspuren herausgelesen haben.

Die Aufnahmen zeigen, wie der Wagen kurz vor der Kurve seltsam ausschlägt und dann auf den Platz rast. Auf der Bühne haben gerade Mademoiselle Amanda Giorno und ihr Hund Poogie eine Show aufgeführt. Der Wagen erwischt den Hund, Amanda kann sich gerade noch mit einem Sprung von der Bühne retten.

Schaffen die SpielerInnen eine Probe auf **Wahrnehmung**, können sie erkennen, dass eine Person kurz nach dem Unfall das Auto verlässt und verschwindet. Außerdem erkennen sie einen kleinen Gegenstand, der durch die Luft in einen Busch hinter der Bühne geschleudert wird (**die Pillendose**).

Am Autowrack

Der Sportwagen ist mit hoher Geschwindigkeit in die Bühne gerast. Das Chassis hat sich komplett verzogen. Daniello kann nur durch das zersprungene Fenster aus dem Wagen geholt werden.

Schaffen es die SpielerInnen, ins Innere des Wagens zu sehen, können sie dort erkennen, dass beide Airbags ausgelöst haben.

Sie sehen, dass die Tür auf der Beifahrerseite offensteht (weitere Hinweise auf eine zweite Person im Wagen).

Können die SpielerInnen auf den Computer des Autos zugreifen (Probe **Computerkenntnisse oder Hacking**), können sie feststellen, dass der Wagen kurz vor dem Unfall das Warnsignal „Fahrer schläft“ gesendet hat. Außerdem können sie anhand der Navigationsdaten feststellen, dass der Wagen ca. 2 Stunden vor dem Unfall am Palast losgefahren ist, dann aber in einem eher schäbigen Stadtteil kurz angehalten hat (**Hinweis auf den Club La Fatoria**), bevor er sich wieder in Bewegung in Richtung Festplatz setzte.

Sie können mit einer Probe auf **Wahrnehmung** Spuren von Highheels finden, die von der Beifahrerseite aus wegführen.

Die Umstehenden

Sind die SpielerInnen **vor der Polizei vor Ort**, tummeln sich auf dem Platz noch geschockte Menschen, mit denen die SpielerInnen sprechen können.

Sind die SpielerInnen **später** auf dem Platz, finden sie diese Personen am Rand hinter einer Polizeiabsperrung. Die SpielerInnen können mit den Leuten reden und bekommen teils widersprüchliche Aussagen.

Alle können beschreiben, dass der rote Sportwagen des Kronprinzen plötzlich auf den Platz gerast ist und die Bühne gerammt hat.

Einige behaupten, dass der Prinz den Wagen absichtlich auf den Platz gesteuert hat, um Poogie zu ermorden.

Andere meinen, eine Person auf dem Beifahrersitz gesehen zu haben, die anschließend geflüchtet sei (**Hinweise auf Gina**).

Wollen die SpielerInnen den Platz verlassen oder haben sie alle Hinweise gefunden, bekommen sie eine Nachricht von ihrem Chefredakteur, der nun einen Bericht verlangt, der auch sofort geteilt werden soll.

Die Konkurrenz

Während die SpielerInnen den Tatort begutachten, rast ein weiterer Kastenwagen auf den Platz. Aus ihm springt Flavio Mandarini, braungebrannt und mit stets perfekt gestylter Frisur. Er und sein Team (er als Moderator, eine Redakteurin sowie ein Tontechniker) sind vom "Ersten Freien Fernsehen" von Grenida und damit die direkte Konkurrenz zu euch als GNN-Team. Flavio geht auf den/die AnführerIn der Charaktere zu und versucht diesen einzuschüchtern. Er, also Flavio, und sein Team werden viel schneller und informativer arbeiten, da wird das GNN-Team alt daneben aussehen. Danach wendet er sich mit seiner Redakteurin den Umstehenden zu und versucht Informationen zu erlangen.

Das GNN-Team kann nun zum Beispiel...

- mit Flavio und seinem Team interagieren
- ihn ignorieren
- ihn boykottieren (bzw. behindern)

Flavio ist eine Möglichkeit für den/die SpielleiterIn, zeitlichen Druck auf die SpielerInnen auszuüben. Falls die Charaktere besonders langsam arbeiten oder sehr ausführlich diskutieren, kann ein weiteres Auftauchen des Konkurrenzteams zur Eile antreiben.

Berichterstattung Glaubwürdigkeit Teil 2

Szene: Kaum seid ihr mit der Begutachtung des Platzes fertig, meldet sich euer Chef Giacomo Davide per Telefon. Er will von euch Material, und zwar schnell. Er will sofort einen Tweet sowie eine kurze Meldung für die Webseite von euch haben.

An dieser Stelle ist es für den/die SpielleiterIn durchaus möglich, zeitlichen Druck auf die SpielerInnen auszuüben. Falls die SpielerInnen sich lange beraten, kann mit Lohnkürzungen oder Überstunden gedroht werden.

Glaubwürdigkeit +1/-1.

Kriterien, anhand dessen du die Berichte und Tweets der SpielerInnen bewerten kannst

- logischer Aufbau der Berichte: Ergibt sich aus dem Bericht eine nachvollziehbare und gut begründete Geschichte (z. B.: Zitiert das Team unbelegte Behauptungen der Umstehenden über den Ablauf des Geschehens (**Glaubwürdigkeit -1**, oder begründet es alles, was es als Fakten präsentiert, plausibel (**Glaubwürdigkeit +1**?)
- Formulierung, d. h. wie reißerisch oder sachlich ist der Beitrag formuliert
- Auftreten der Gruppe, d. h. wie verhalten sich die Teammitglieder und wie gehen sie mit Fragen ihrer Umgebung um
- Positionierung innerhalb des Berichtes: Nimmt das Team eine klare Position ein, oder bleibt es sachlich und überlässt dem Publikum die Schlüsse?
- Präsentation vor der Kamera: Wirkt das Team routiniert
- Professionalität: Bleibt das Team auch in Hektik ruhig und überlegt.

A) Die seltsamen Pillen – Die Praxis des Leibarztes

Um zum Ort zu gelangen: Die SpielerInnen wollen mehr über die Medikamente des Kronprinzen herausfinden.

Haben die SpielerInnen die Pillendose am Unfallort gefunden, können sie feststellen, dass es sich dabei um schwache, aber verschreibungspflichtige, Schmerzmittel handelt. Als ausstellender Arzt steht auf der Packung Timotheus Galfrasi.

Haben die SpielerInnen die Dose nicht gefunden, wird ihnen Gina diese nach ihrem Treffen übergeben.

Nach kurzer Recherche mithilfe von EVA können die SpielerInnen herausfinden, dass es sich bei Galfrasi um den Leibarzt der königlichen Familie handelt, der in der Stadt zudem eine Privatpraxis hat. Diese ist allerdings nur wenige Stunden in der Woche geöffnet und akzeptiert nur hochrangige Patienten. Kommen die SpielerInnen bei der Praxis in einem Nobelviertel der Stadt an, steht auf einem Mitarbeiterparkplatz eine schwarze Limousine, die wohl Galfrasi gehört.

Szene: *Im Inneren der Praxis kommt ihr zunächst in einen Vorraum. Hinter einem Tresen sitzt ein Arzthelfer. Er fragt euch nach eurem Anliegen und einem Termin.*

Interaktion: Legen die SpielerInnen offen, dass sie von der Presse sind, wird der Arzthelfer zunächst versuchen, sie auf einen anderen Termin zu verweisen.

Bleiben die SpielerInnen hartnäckig, geht der Arzthelfer kurze Zeit aus dem Raum, um den Doktor zu holen. Diese Zeit können die SpielerInnen nutzen, um auf die Patientenakten des Arztes zuzugreifen. Dabei kann ihnen auffallen, dass der Kronprinz tatsächlich aktuell mit Schmerzmitteln behandelt wird. Allerdings fiel die letzte Dosierung deutlich stärker aus als eigentlich vorgesehen.

Werden die SpielerInnen vom Arzt oder dem Arzthelfer beim Durchsuchen der Daten erwischt oder konfrontieren sie Galfrasi mit ihren Recherchen, versucht dieser, zu flüchten und mit seinem Auto zu entkommen.

Dies können die SpielerInnen entweder verhindern oder die Verfolgung aufnehmen. Bei Letzterem müssen die SpielerInnen das Fahrzeug während einer wilden Verfolgungsjagd durch Grenida zum Stillstand bringen.

Schaffen es die SpielerInnen, den Arzt zu stellen, erzählt er ihnen, dass er Geld von einer anonymen Quelle dafür bekommen hat, die Dosierung des Kronprinzen etwas anzupassen. Er macht zudem deutlich, dass er glaubt, die Anweisung komme aus dem Palast selbst.

Konfrontieren die SpielerInnen den Arzt nicht, streitet er alles ab. Später kann er allerdings durch die SpielerInnen beschattet und bis zu einem Müllcontainer verfolgt werden, aus dem er einen großen Aktenkoffer holt. Konfrontieren die SpielerInnen den Arzt dort, gesteht er ohne Fluchtversuch.

Brauchen die SpielerInnen sehr lange, besteht hier die Möglichkeit Flavio Mandarini wieder auftauchen zu lassen. Mittlerweile hat auch er erfahren, dass euer Team den Leibarzt der Königsfamilie aufgesucht hat. Entweder platzt er in die Praxis hinein oder erscheint der Verfolgungsjagd und versucht den Leibarzt selbst zu stellen.

B) Der Kronprinz – In der Klinik

Um zum Ort zu gelangen: Die SpielerInnen wollen den verletzten Kronprinzen zu den Ereignissen befragen oder einfach Fotomaterial sammeln.

Szene: Nach dem Unfall wurde der der Kronprinz in das örtliche Krankenhaus gebracht. Kommen die SpielerInnen am Nachmittag in die Klinik, ist Daniello bereits wieder ansprechbar und hat auch schon eine Botschaft aus dem Krankenhaus gepostet. Allerdings gilt natürlich ein strenges Besuchsverbot. Das Krankenhaus selbst ist ein großes weißes Gebäuden, in dem man sich aufgrund der vielen gleich aussehenden Flure und Türen schnell verirrt.

Bewacht wird Danillo nicht nur von zwei Sicherheitsleuten, die zu jeder Zeit an seiner Tür stehen, er ist auch in einem Trakt des Krankenhauses untergebracht, der vom Rest abgeriegelt ist und zu dem nur Personal Zugang hat. Die SpielerInnen müssen sich entweder **verkleiden** und hinein**schleichen** oder das **Personal überzeugen** , sie herein zulassen. Alternativ können die SpielerInnen auch die **Kameradrohne** benutzen, um durch das Zimmerfenster des Kronprinzen zu spähen und Fotos zu machen.

Interaktion: Haben die SpielerInnen es in die Station geschafft, in der der Prinz liegt, werden sie Zeuge eines seltsamen Vorfalls: Während sie sich im Wartebereich aufhalten, fängt plötzlich einer der Mülleimer hinter der Theke Feuer. Die SpielerInnen können beherzt eingreifen, auch einer der Wachleute vor Daniellos Zimmer wird zu einem Feuerlöscher greifen und das Feuer löschen. Schaffen die SpielerInnen einen Wurf auf **Wahrnehmung**, können sie sehen, das eine Krankenschwester das Zimmer des Prinzen betritt und es von Innen verriegelt.

Dies sollte für die SpielerInnen ein Alarmsignal sein. Sobald einer der Wachleute die verschlossene Tür entdeckt, werden auch sie versuchen, die Tür aufzubrechen.
Brechen die HeldInnen die Tür auf, finden sie Amanda Giorno vor, die als Krankenschwester verkleidet ist und eine Spritze in der Hand hält. Die SpielerInnen müssen mit Amanda ringen, um sie davon abzuhalten, den Kronprinzen zu töten. Haben die SpielerInnen nur ihre Drohne benutzt, um in das Fenster zu spähen, sehen sie die Geschehnisse und müssen schnell handeln, wenn sie den Kronprinzen retten wollen.

Szene: Sind die SpielerInnen erfolgreich, wird Amanda festgenommen, und sie werden gebeten, den Prinzen nun in Ruhe zu lassen. Dieser dankt ihnen kurz, Amanda schreit hysterisch und verlangt Gerechtigkeit, während sie abgeführt wird.

> Brauchen die SpielerInnen sehr lange, besteht hier die Möglichkeit Flavio Mandarini wieder auftauchen zu lassen. Auch er verwendet Social Media und weiß daher, dass der Kronprinz im Krankenhaus liegt. Daher versucht er das Glück mit seinem Charme und das Personal zu überzeugen, ihn durch zulassen. Das kann auch eine Chance für die SpielerInnen sein, da das Personal nun abgelenkt ist. Gleichermaßen hat nun auch Flavio die Chance, an den Prinzen zu gelangen und das Attentat auf diesen mit zu beobachten.

C) Die verschwundene Frau – Club La Fatoria

Um zum Ort zu gelangen: Die SpielerInnen finden den Hinweis auf den Club entweder über die Navigationsdaten des des Prinzen, oder sie können Hinweise darauf über die Social-Media-Kanäle erhalten. Alternativ können sie auch die Geodaten des letzten Fotos des Kronprinzen auswerten.

Das Team kommt an in einem kleinen, etwas heruntergekommenen Vorort von Grenida. Zwischen den alten Industrieanalgen und den neuen Ausgehmöglichkeiten sind auch mehrere leichte Damen und Herren unterwegs.

> Bei Personen mit einem höheren Stand kann es gefährlich für den Ruf werden, in diesem Rotlichtviertel gesehen und erkannt zu werden.

Szene: An einer Kreuzung ist eine Parkbucht, in der der große Wagen geparkt werden kann. Dann geht es zum Club zwischen zwei Industriegebäuden hindurch in einen kleinen Hinterhof, der sehr heruntergekommen aussieht. Müllcontainer liegen herum und eine Geruchsbelästigung von vergammelnden Essensresten und sonstigen Dingen darstellt. Es ist kein Schild zu sehen, nur eine Backsteinmauer und eine blaue Metalltür.

Interaktion:

```
Wenn die Gruppe an der Tür klopft, schiebt sich ein Sichtfenster auf. Dahinter erscheint eine Art Kamera/Scanner für QR-Codes. Eine digitale Stimme sagt: „Bitte zeigen Sie Ihre Einladung.“
```

Nun müssen sich die Spieler etwas einfallen lassen, um an den QR-Code zu gelangen. EVA, die AI des Kamerawagens, kann ihnen dabei jedenfalls nicht helfen. Eine **Probe auf Gassenwissen** oder auf **High Society** könnte der Gruppe den Kontakt zu dem Betreiber des Clubs, Francesco, oder zu einem der Mitglieder geben, das einen QR-Code besitzt. Auch andere kreative Ideen wie das **Hacken** des Scanners wären möglich.

Gelingt es ihnen, einen Code zu ergattern, ertönt erneut die digitale Stimme: *„Einladung akzeptiert. Willkommen im La Fatoria.“ Vor euch erkennt ihr einen schwach beleuchteten Gang, an dessen Ende ein großer, schwerer roter Samtvorhang die weitere Sicht versperrt. Als ihr diesen beiseite schiebt, betretet ihr einen Vorraum. Links ist eine Garderobe mit Spinden, rechts eine Art Kasse auf einem Tresen, dahinter ein weiterer roter Vorhang. Außerdem steht dort ein riesiger, muskulöser und komplett tätowierter Mann vor einem Anzug. Mit tiefer, bestimmter, aber auch freundlicher Stimme bittet er das Team, das Kameraequipment abzulegen, denn die Gäste von La Fatoria legen Wert auf Diskretion.*

Die SpielerInnen haben nun die Möglichkeit, ihr Equipment abzulegen. Sie können auch versuchen, heimlich weiter zu filmen. Mit einer Kamera kommen sie jedenfalls nicht herein, da lässt der Türsteher nicht mit sich reden.

Szene: Hinter dem weiteren Vorhang befindet sich ein offener und rötlich beleuchteter Raum mit vielen kleinen Sitzgelegenheiten, an denen sich mehr oder weniger bekleidete Personen befinden. Diese schäkern, plaudern und trinken. Es sind mehrere sehr hochrangige Personen unter den Gästen: Banker, Schauspielerinnen und andere VIPs genießen hier ihre Anonymität. Im hinteren Teil befindet sich eine breite Bar mit einer Bardame dahinter, die gerade Champagner in dafür vorgesehene Gläser eingießt. Es läuft ruhige und geschmackvolle Musik aus teueren, schwarzen Boxen.

Aus diesem Hauptraum führen mehrere Gänge in weitere kleinere Räume, aus denen eindeutige wie auch seltsame Geräusche zu vernehmen sind.

Interaktion:

```
Als die Gruppe den Raum betritt, wankt eine kleine und halbnackte Person auf sie zu. Der Mann hält ein fast leeres Champagnerglas in der Hand. Schon ziemlich angetrunken fragt er: „Sind Sie nicht von der Presse?“ Ihr erkennt, dass es sich um den Sprecher des Parlamentes handelt.
```

Die Spieler können sich nun frei bewegen. Entweder versuchen sie, mit dem Sprecher des Parlamentes zu reden, sprechen mit den Gästen oder gesellen sich an die Bar. Fragen die SpielerInnen nach Gina oder beschreiben sie die Frau vom Beifahrersitz, werden sie zunächst misstrauisch beäugt, aber mit einer Probe auf **Überreden** an das Zimmer **vorne den Gang runter, zweite Tür rechts** verwiesen.

Brauchen die SpielerInnen sehr lange, besteht hier die Möglichkeit Flavio Mandarini wieder auftauchen zu lassen. Aufgrund fehlender Anhaltspunkte ist er dem Kastenwagen der SpielerInnen gefolgt und kommt nach ihnen in der La Fatoria an. Nun ist es für die SpielerInnen schwieriger, überhaupt noch Informationen zu erhalten, da zwei Journalistenteams Misstrauen bei den Gästen sowie beim Personal erwecken. Privatsphäre ist allen Beteiligten sehr wichtig. Auch hier besteht die Möglichkeit, Flavio und sein Team innerhalb des Etablissements auf eine falsche Spur zu bringen und in Ruhe weiter zu ermitteln.

An der Bar

Hinter der Bar steht eine junge Dame in schwarzer Uniform, die Drinks für die Gäste mixt. Sie ist sehr freundlich, aber auch neugierig. In einem Gespräch freut sie sich über Neuigkeiten und teilt ihre Informationen.

Wenn die Spieler richtig nachfragen oder ihnen z. B. eine Probe auf **Überreden** gelingt, erzählt sie Folgendes: Sie sollen mit Gina reden, vorne den Gang runter, die zweite Tür rechts. Nicht die erste Tür, die zweite. Von ihr wüssten sie das aber nicht.

Tür 2 – Gina

Interaktion: Der Raum ist spärlich beleuchtet. Ein herzförmiges Bett nimmt den meisten Platz ein, dahinter steht ein Sessel, auf dem eine schwarzhaarige Frau sitzt. Sie trägt normale Straßenkleidung und hat auf ihrem Schoß einen Mann in Katzenkostüm. Bei näherem Anblick erkennen sie einen bekannten Bänker. Dieser faucht, wenn sie zu nahe kommen oder zu laut sprechen.

Wenn sie freundlich mit Gina das Gespräch suchen, nimmt diese eine Spielzeugmaus, wirft sie durch die Tür aus dem Raum. Der Mann springt auf und rennt hinterher. Sie schließt die Tür ab.

Sie müssen Gina Vertrauen gewinnen, um Informationen von ihr zu bekommen. Sie will, dass Daniellos Name rein gewaschen wird und ihre Beziehung nicht ins Rampenlicht gerät.

Wenn sie nach dem Unfall fragen, erfahren sie, dass Gina und Danillo an diesem Morgen durch die Gegend fahren wollten, um erwischt zu werden. „Damit das ganze Versteckspiel ihrer Beziehung ein Ende hat." Dann habe Daniello die Kontrolle über den Wagen verloren und sei am Steuer bewusstlos geworden. Sie habe versucht, den Wagen zu stabilisieren, aber der sei auf die Bühne zugefahren. Daniello habe dem Hund nie etwas tun wollen. Es sei ein Unfall gewesen. Sie sei nur aus Angst geflohen, dass ihr was angehängt würde. Sie habe geschaut, ob es Daniello gutgehe und sei dann fortgelaufen.

Wenn sie nach ihrem Beziehungsstand und nach Daniello fragen, erfahren sie, dass die zwei ein Paar sind, und das schon eine Weile. Bis jetzt wollte Daniello das noch geheim halten, aber an diesem Morgen hätten sie entschieden, dass das Versteckspiel ein Ende haben müsse.

Daniello wolle nicht König werden. Er verhalte sich nur so infantil, um von der Königin rausgeworfen zu werden und die Thronfolge nicht antreten zu müssen. Bis jetzt ohne Erfolg.

Wenn sie nach den Medikamenten fragen, erfahren sie, dass Daniello Schmerzmittel nehmen müsse, aufrund einer Verletzung, die er sich bei einem Skiunfall im vergangenen Winter zugezogen habe. Die Schmerzmedikamente seien aber nur leicht dosiert. Eigentlich solle er die Medikamente nicht nehmen, wenn er fährt. Aber es sei nie etwas passiert. Er habe müder gewirkt als sonst. Sie wisse nichts über die erhöhte Dosis der Medikamente und sagt, Daniello wusste auch nichts davon.)

Tür 1 – das Kollektiv

Szene: Wenn die SpielerInnen die Tür öffnen, auf der eine große goldene **1** prangt, müssen sich ihre Augen erst an die Dunkelheit gewöhnen. Die einzige Lichtquelle ist ein heller Bildschirm, der auf einem Schreibtisch platziert wurde. An der dahinter liegenden Wand wurde ein großes Board befestigt, auf welchem viele verschiedene Namen, Bilder, Verbindungslinien und kurze Informationen vermerkt wurde. Eine schwarz gekleidete Person sitzt auf einem Bürostuhl und schaut zu euch auf.

In dieser Situation kommt es darauf an, inwiefern die Bevölkerung von Grenida der Berichterstattung geglaubt hat. Glauben sie den Berichten, ist die Person des Kollektiv ihnen wohlgesonnen und teilt ihre Informationen. Wenn die Bevölkerung und damit auch das Kollektiv der Berichterstattung misstraut, tut diese Person es auch und muss **überredet** oder anders überzeugt werden, um ihr Wissen zu teilen.

Interaktion: **Option 1 positiv**: *„Ah, seid ihr das Team von GNN? Kommt ruhig herein. Ich habe etwas, das euch interessieren könnte."*

Interaktion: **Option 2 negativ**: *„Ihr seid das GNN-Team? Was wollt ihr denn hier? Ihr könnt gleich wieder gehen."*

Wenn diese Person ihnen vertraut, verrät sie ihre recherchierten Enthüllungen zur Beteiligung von Valeria am Putsch. Außerdem sei sie angeblich mit dem Parlamentspräsidenten zusammen. Zu sich selbst will die Person nichts sagen. Das Kollektiv soll geschützt bleiben.

Berichterstattung Glaubwürdigkeit Teil 3

Szene: Ihr habt eure Recherchen abgeschlossen und merkt, dass sich der Tag dem Ende neigt. Bevor ihr Feierabend machen könnt, erhält einer von euch einen Anruf von Giacomo Davide. Es ist Zeit für einen weiteren Tweet sowie eine kurze Meldung für die Webseite. Die Leute warten auf Informationen.

An dieser Stelle ist es für den/die SpielleiterIn durchaus möglich, zeitlichen Druck auf die SpielerInnen auszuüben. Falls die SpielerInnen sich lange beraten, kann mit Lohnkürzungen oder Überstunden gedroht werden.

Glaubwürdigkeit +1/-1.

Kriterien, anhand dessen du die Berichte und Tweets der SpielerInnen bewerten kannst

- logischer Aufbau der Berichte: Ergibt sich aus dem Bericht eine nachvollziehbare und gut begründete Geschichte (z. B.: Zitiert das Team unbelegte Gerüchte aus den sozialen Netzwerken und stellt sie als Fakten dar (**Glaubwürdigkeit -1**, oder hinterfragt sie Gerüchte kritisch (**Glaubwürdigkeit +1**?)
- Formulierung, d. h. wie reißerisch oder sachlich ist der Beitrag formuliert
- Auftreten der Gruppe, d. h. wie verhalten sich die Teammitglieder gegenüber ihren Gesprächspartnern?
- Positionierung innerhalb des Berichtes: Nimmt das Team eine klare Position ein, oder bleibt es sachlich und überlässt dem Publikum die Schlüsse?
- Präsentation vor der Kamera: Wirkt das Team routiniert
- Professionalität: Bleibt das Team auch in Hektik ruhig und überlegt.

Am nächsten Tag im GNN

Interaktion: Die SpielerInnen treffen sich am nächsten Morgen wieder im Büro von Giacomo Davide, um sein Feedback zu ihrer Berichterstattung zu erhalten. Seine Reaktion hängt von ihrer bisherigen Berichterstattung ab.

Option 1: Haben die SpielerInnen sich am letzten Tag sehr nachsichtig gegenüber dem Kronprinzen und der königlichen Familie gezeigt, wird Giacomo eine der SpielerInnen etwas früher in sein Büro zitieren und Druck auf die Person ausüben. Sie sollen sich kritischer mit der Königsfamilie auseinandersetzen.
Option 2: Haben sich die SpielerInnen extrem kritisch gezeigt, wird ein Mitglied der Gruppe morgen auf dem Weg zur Arbeit von dem obersten Minister der Königin abgefangen und ebenfalls unter Druck gesetzt. Sie sollen ihre Berichterstattung positiver gestalten. Ihr Chef wird sich dagegen sehr zufrieden zeigen. Er unterstützt sie, weiter so zu berichten.

Außerdem teilt Giacomo ihnen mit, dass am Mittag eine **Pressekonferenz** der Königin im Palast angesetzt ist und schickt die SpielerInnen dorthin, um zu berichten. Er erzählt ihnen ebenfalls, dass es in der vergangenen Nacht und im Laufe des Morgens zu Demonstrationen und Ausschreitungen gekommen sei. Die SpielerInnen sollen sich deshalb auch etwas unter das Volk mischen. Aber bevor sie loslegen, sollen sie noch einen den Tag mit einem Tweet beginnen.

Nun folgt eine Umfrage, welche vom/von der SpielleiterIn ausgewürfelt werden kann. Es ist aber auch möglich, die bisherigen Aktionen der SpielerInnen zu betrachten und die logischste Option in dem Spielzusammenhang zu wählen. Um dem Spielleiter ein bisschen Zeit zu geben, machen die SpielerInnen in der Zeit den Tweet fertig.

Wirf 1d100: Was fordert die Bevölkerung von Grenida in ihrem Protest?

- A) Prozess für den Prinzen – Gerechtigkeit für Poogie (Bei 1-33)
- B) Abdankung des Prinzen – Valeria soll auf den Thron (Bei 34-66)
- C) Abschaffung der Monarchie – Revolution! (Bei 67-99)
- Bei 100: Reroll

Berichterstattung Glaubwürdigkeitsabstimmung Teil 4

Glaubwürdigkeit +1/-1.

Kriterien, anhand dessen du die Berichte und Tweets der SpielerInnen bewerten kannst

- logischer Aufbau der Berichte: Ergibt sich aus dem Bericht eine nachvollziehbare und gut begründete Geschichte (z. B.: Fasst das Team den vergangenen Tag sachlich zusammen (**Glaubwürdigkeit +1**, oder stellt es unbelegte Vermutungen über die Pressekonferenz auf (**Glaubwürdigkeit -1**?)
- Formulierung, d. h. wie reißerisch oder sachlich ist der Beitrag formuliert
- Auftreten der Gruppe, d. h. wie verhalten sich die Teammitglieder gegenüber ihren Gesprächspartnern?
- Positionierung innerhalb des Berichtes: Nimmt das Team eine klare Position ein, oder bleibt es sachlich und überlässt dem Publikum die Schlüsse?
- Präsentation vor der Kamera: Wirkt das Team routiniert
- Professionalität: Bleibt das Team auch in Hektik ruhig und überlegt.

Die Pressekonferenz

Euer Team fährt zum Palast. Ihr merkt schon auf dem Hinweg, dass die Stimmung in der Stadt aufgeladen ist. Viele Menschen bewegen sich ebenfalls zum Palast, teils bewaffnet mit großen Spruchbändern und Flaggen. Ganz Grenida scheint heute auf den Straßen zu sein. Kurz vor dem Palast wird der Menschenandrang so groß, dass ihr entweder zu Fuß weitergehen oder einen Umweg fahren müsst, um euren Wagen in einer Seitengasse abzustellen.

Szene: Betreten sie den Platz vor der dem Palast, sehen die SpiererInnen ein Meer aus Menschen mit Transparenten und Flaggen, die den ganzen Platz eingenommen haben. Ihnen gegenüber steht eine Reihe von Polizisten und Sicherheitskräften, die versuchen, die Demonstranten vom Eingang des Palastes fernzuhalten.

Was auf dem Platz passiert, hängt vom **Wurf „Was fordert die Bevölkerung von Grenida in ihrem Protest?“** ab.

A) Prozess für den Prinzen – Gerechtigkeit für Poogie

Szene: Die SpielerInnen kommen am Platz an und sehen die Menschenmenge. Überall sieht man Transparente und Plakate mit Bildern von Poogie und Sprüchen wie „Gerechtigkeit für Poogie“ oder „Gesetze gelten auch für den Kronprinzen“. In der Mitte des Platzes steht auf einem Brunnen der Parlamentspräsident Tasmatidis mit einem Megafon. Er versucht, die Menge anzuheizen. Die Menschen scheinen auf den ersten Blick nicht gewalttätig, versuchen die SpielerInnen allerdings, durch die Menge zum Palast oder zu Tasmatidis zu kommen, werden sie mit der Meinung der Massen konfrontiert.

Umfrageergebnis, die Bevölkerung glaubt der Berichterstattung: Haben die Einwohner Grenidas den Berichten der SpielerInnen geglaubt, werden diese unter lautem Klatschen ohne Weiteres durchgelassen. Die SpielerInnen bekommen von allen Seiten Unterstützung und werden als Kämpfer für die Wahrheit gefeiert. Tasmatidis kommt zudem von seinem Podest herunter und gibt den SpielerInnen die Hand. Er drängt sie, sich bei der Königin für eine Verurteilung des Kronprinzen einzusetzen. Anschließend können die SpielerInnen ihren Weg zum Palast fortsetzen.
Umfrageergebnis, die Bevölkerung misstraut der Berichterstattung: Ist die Bevölkerung misstrauisch gegenüber den Berichten der SpielerInnen, werden sie nur widerwillig durchgelassen. Sie werden angespuckt, angerempelt und angepöbelt. Einige Personen versuchen, ihnen ihre Ausrüstung zu entreißen. Dennoch können sie ohne weiteres den Palast erreichen.

Szene: Im Inneren des Palastes werden die SpielerInnen in den Presseraum im Erdgeschoss geführt. Dort ist neben einigen Stühlen bereits ein goldenes Pult aufgebaut, an dem die Königin ihre Rede halten wird. Neben den SpielerInnen sind auch andere Medienvertreter wie Flavio Mandarini vor Ort. Nach wenigen Minuten erscheint die Königin und möchte mit der Ansprache beginnen, die auch live übertragen wird.

Interaktion: Im Anschluss an die Ausführungen der Königin haben die SpielerInnen Zeit, Fragen zu stellen, ihre Beweise vorzutragen und die Königin zu überzeugen. Nach Ende der Pressekonferenz hält die Königin ihre Rede vor der Bevölkerung und verkündet ihre Entscheidung, ob dem Prinzen der Prozess gemacht wird und ob und wie die Thronfolge neu geregelt wird

Haben sich die SpielerInnen in ihrer Berichterstattung besonders kritisch gegenüber dem Königshaus gezeigt, wird die Königin auch an Kritik gegenüber der Medien nicht sparen. Zudem weist sie jegliche Verantwortung der königlichen Familie von sich und versucht, die Schuld am Unfall einem technischen Defekt im Fahrzeug zuzuschieben.

Was passiert?

- Die Königin lehnt einen Prozess über Daniello ab.
- Die Königin gibt einen Prozess über Daniello statt.
- Weitere Optionen sind möglich, z. B. der Rücktritt der Königin und damit das Ende der Monarchie, die Verbannung Daniellos aus der Thronfolge oder ähnliches.

B) Abdankung des Prinzen – Valeria soll auf den Thron

Szene: Die SpielerInnen kommen am Platz an und sehen die Menschenmenge vor dem Palast stehen. Überall sieht man Transparente und Plakate mit Bildern von Prinzessin Valeria und Sprüchen wie „Daniello ist nicht unser König" oder „Valeria 4 Queen". In der Mitte des Platzes steht auf einem Brunnen der Parlamentspräsident Tasmatidis mit einem Megafon. Die Menschen scheint auf den ersten Blick nicht direkt gewalttätig zu sein, versuchen die SpielerInnen allerdings durch die Menge zum Palast oder zu Tasmatidis zu kommen, so werden sie mit der Meinung der Massen ihnen gegenüber konfrontiert.

Umfrageergebnis, die Bevölkerung glaubt der Berichterstattung: Haben die Einwohner Grenidas den Berichten der SpielerInnen geglaubt, werden diese unter lautem Klatschen ohne Weiteres durchgelassen. Die SpielerInnen bekommen von allen Seiten Unterstützung und werden als Kämpfer für die Wahrheit gefeiert. Tasmatidis kommt zudem von seinem Podest herunter und gibt den SpielerInnen die Hand. Er drängt sie, sich bei der Königin für eine Verurteilung des Kronprinzen einzusetzen. Anschließend können die SpielerInnen ihren Weg zum Palast fortsetzen.
Umfrageergebnis, die Bevölkerung misstraut der Berichterstattung: Ist die Bevölkerung misstrauisch gegenüber den Berichten der SpielerInnen, werden sie nur widerwillig durchgelassen. Sie werden angespuckt, angerempelt und angepöbelt. Einige Personen versuchen, ihnen ihre Ausrüstung zu entreißen. Dennoch können sie ohne weiteres den Palast erreichen.

Szene: Im Inneren des Palastes werden die SpielerInnen in den Presseraum im Erdgeschoss geführt. Dort ist neben einigen Stühlen bereits ein goldenes Pult aufgebaut, an dem die Königin ihre Rede halten wird. Neben den SpielerInnen sind auch andere Medienvertreter wie Flavio Mandarini vor Ort. Nach wenigen Minuten erscheint die Königin und möchte mit der Ansprache beginnen, die auch live übertragen wird.
Interaktion: Im Anschluss an die Ausführungen der Königin haben die SpielerInnen Zeit, Fragen zu stellen, ihre Beweise vorzutragen und die Königin zu überzeugen. Nach Ende der Pressekonferenz hält die Königin ihre Rede vor der Bevölkerung und verkündet ihre Entscheidung, ob sie an Daniellos Thronfolge festhält oder Valeria die neue Königin wird. Oder entscheidet sie ganz anders?

Haben sich die SpielerInnen in ihrer Berichterstattung besonders kritisch gegenüber dem Königshaus gezeigt, wird die Königin auch an Kritik gegenüber der Medien nicht sparen. Zudem weist sie jegliche Verantwortung der königlichen Familie von sich und versucht, die Schuld am Unfall einem technischen Defekt im Fahrzeug zuzuschieben.

Was passiert?

- Die Königin hält an Daniello als Thronfolger fest.
- Die Königin ernennt Valeria als neue Thronfolgerin.
- Weitere Optionen sind möglich, z. B. der Rücktritt der Königin und damit das Ende der Monarchie.

C) Abschaffung der Monarchie – Revolution!

Szene: Die SpielerInnen kommen am Platz an und sehen die Menschenmenge vor dem Palast. Überall sieht man Transparente und Plakate mit durchgestrichenen Kronen und Sprüchen wie „Demokratie statt Diktatur“ oder „Weg mit dem Königshaus“. In der Mitte des Platzes steht auf einem Brunnen der Schakal mit einem Megafon. Er versucht, die Menge anzuheizen. Die Menschen sind sehr aggressiv und aufgebracht. Einige sind vermummt. Rund um den Schakal hat sich eine Gruppe versammelt, die Schlagstöcke und andere Waffen sbei sich trägt. Versuchen die SpielerInnen, durch die Menge zum Palast oder zum Schakal zu kommen, werden sie mit der Meinung der Massen konfrontiert.

Umfrageergebnis, die Bevölkerung glaubt der Berichterstattung: Haben die Einwohner Grenidas den Berichten der SpielerInnen geglaubt, werden diese unter lautem Klatschen ohne Weiteres durchgelassen. Die SpielerInnen bekommen von allen Seiten Unterstützung und werden als Kämpfer für die Wahrheit gefeiert. Der Schakal kommt zudem von seinem Podest herunter und gibt den SpielerInnen die Hand. Er drängt sie dazu, mit ihm gemeinsam die Flagge der Gerechtigkeit ins Innere des Palastes zu tragen und die Königsfamilie ein für alle Mal abzusetzen.
Geben sie der Bitte nach, beginnen die Leute, mit Steinen und Feuerwerkskörpern nach den Polizisten zu werfen. Die Menge drückt gegen die Reihe der Ordnungshüter, die irgendwann dem Druck nachgibt. Der Schakal wird gemeinsam mit den Helden und seiner Eskorte nach vorn in den Palast gebracht. Es kommt zum Sturm auf den Palast.
Weigern sich die SpielerInnen mit dem Schakal zusammenzuarbeiten, so wird er sie unter lautem Gelächter und Schmähungen ziehen lassen. Allerdings werden die SpielerInnen später ihren Wagen demoliert wiederfinden.
Umfrageergebnis, die Bevölkerung misstraut der Berichterstattung: Ist die Bevölkerung skeptisch den SpielerInnen gegenüber, wird der Schakal den Hass der Menge auf die SpielerInnen lenken. Schnell werden die SpielerInnen bedrängt. Es werden Steine und andere Gegenstände nach ihnen geworfen. Nur das beherzte Eingreifen der Polizei kann sie aus ihrer Lage befreien. Sie werden letztendlich zum Palast eskortiert.

Szene: Im Inneren des Palastes werden die SpielerInnen in den Presseraum im Erdgeschoss geführt. Dort ist neben einigen Stühlen bereits ein goldenes Pult aufgebaut, an dem die Königin ihre Rede halten wird. Neben den SpielerInnen sind auch andere Medienvertreter wie Flavio Mandarini vor Ort. Nach wenigen Minuten erscheint die Königin und möchte mit der Ansprache beginnen, die auch live übertragen wird.

Interaktion: Im Anschluss an die Ausführungen der Königin haben die SpielerInnen Zeit, Fragen zu stellen, ihre Beweise vorzutragen und die Königin zu überzeugen. Nach Ende der Pressekonferenz hält die Königin ihre Rede vor der Bevölkerung und verkündet ihre Entscheidung, ob sie an der konstitutionellen Monarchie festhält oder abdankt und eine Demokratie entsteht.

Haben sich die SpielerInnen in ihrer Berichterstattung besonders kritisch gegenüber dem Königshaus gezeigt, wird die Königin auch an Kritik gegenüber der Medien nicht sparen. Zudem weist sie jegliche Verantwortung der königlichen Familie von sich und versucht, die Schuld am Unfall einem technischen Defekt im Fahrzeug zuzuschieben.

Was passiert?

- Die Königin dankt ab.
- Die Königin hält an der Monarchie fest

Die Königin dankt ab

Tragen die SpielerInnen ihre Beweise stichhaltig vor, so wird die Königin letztendlich auf den Balkon treten und ihre Abdankung sowie die Entmachtung der Monarchie erklären. Der Schakal wird noch versuchen, sie vom Balkon zu stoßen, doch die SpielerInnen können das verhindern. **Versuchen sie das zu verhindern**, müssen sie mit ihm kämpfen.

Die Königin hält an der Monarchie fest

Die Königin entschuldigt sich, hält aber weiterhin an der Monarchie fest. Der Sturm des Schakals auf den Palast beginnt. Die Meute zieht plündernd durch die Innenräume. Es kommt zu Zusammenstößen mit den Sicherheitsleuten. Die SpielerInnen müssen bis in die Privatgemächer der Königin vordringen, um mit ihr zu reden.

Optional: Kampf gegen den Schakal und seine Männer

NPC:

Leben:	100	**Initiative:**	15	**Parade:**	0

Waffe	**Wert**	**Schaden**
Messer	40	3W10
Faustkampf	50	1W10
Kampfverhalten: Aggressiv, aber wenig geübt, geht der Schakal mit seinen drei HelferInnen vor.		

Orte

GNN-Gebäude

Das Gebäude des Grenida News Network – GNN – ist eines der höchsten im Staat. In der obersten Etage befindet sich das Büro von Chefredakteur Giacomo Davide.

Die Tiefgarage

Die GNN-Tiefgarage ist gut bestückt mit Einsatzwagen für die Redaktionen. Autos, Roller und Einsatzwägen voller Technik stehen bereit. Alle Automobile sind auf dem neuesten Stand und von innen wie außen sauber. Die Schlüssel verwaltet das Fuhrparkteam, das den Bereich mit Kameras überwacht und zur Diskretion angehalten ist.

Eugenius-Bolvar-Platz

Der Eugenius-Bolvar-Platz ist nach dem verstorbenen König Eugenius benannt. Hier finden die wichtigsten Veranstaltungen statt – Festivitäten für das Königshaus, aber auch Veranstaltungen mit Volksliebling Poogie. Zur Zeit der Geschichte stehen hier Zelte, eine große Bühne, Essens-, Getränke- und Souvenierstände.

Praxis von Timotheus Galfrasi

Privatpraxis von Timotheus Galfrasi ist eine wirklich edle Einrichtung. Sie befindet sich im Nobelviertel Grenidas und hat nur wenige Stunden in der Woche für ausgesuchte Patienten geöffnet. Auf dem Mitarbeiterparkplatz steht eine schwarze Limousine. Im Inneren empfängt der Arzthelfer im Vorraum an einem großen Tresen die Patienten.

Krankenhaus von Grenida

Das Krankenhaus ist ein großes weißes Gebäuden, in dem man sich aufgrund der vielen gleich aussehenden Flure und Türen schnell verirrt.

Club La Fatoria

Das La Fatoria befindet sich in einem heruntergekommenen Vorort von Grenida. Zwischen den alten Industrieanalgen und den neuen Ausgehmöglichkeiten sind auch mehrere leichte Damen und Herren unterwegs. Der Club selbst liegt zwischen zwei Industriegebäuden in einem kleinen Hinterhof, der sehr heruntergekommen aussieht. Müllcontainer liegen herum und es riecht nach vergammeltem Essen. Es ist kein Schild zu sehen, nur eine Backsteinmauer und eine blaue Metalltür.

Im Inneren geht es durch einen schwach beleuchteten Gang, an dessen Ende ein großer und schwerer roter Samtvorhang die weitere Sicht versperrt. Hinter dem Vorhang ist der Vorraum des Clubs mit einer Garderobe mit Spinden auf der linken Seite und einer Art Kasse auf einem Tresen auf der rechten Seite. In den eigentlichen Club geht es durch einen weiteren Vorhang.

Palast der Königsfamilie

Platz vor dem Königshaus

Ein großer Platz, der einen guten Blick auf den Balkon bietet, auf dem die Königin ihre Ansprachen hält.

Das Innere des Königshauses

Im Inneren des Palastes befindet sich im Erdgeschoss ein Presseraum. Dort ist neben einigen Stühlen auch bereits ein goldenes Pult aufgebaut, an dem die Königin ihre Rede halten wird.

Charaktere

Die königliche Familie und Royalisten

Daniello Bolvar

Kronprinz von Grenida

Daniello Bolvar erfüllt alle Klischees eines Sunnyboys. Stets braungebrannt und perfekt frisiert, liebt er alles, was Dekadenz ausstrahlt: Teure Klamotten, Schmuck und Autos gehören ebenso zu seinem Lebensstil wie wechselnde Liebschaften. Auf seinen zahlreichen Datingprofilen ist sein Alter zwar mit 28 angegeben, in Wirklichkeit ist er aber bereits 40. Er ist fast in jeder Hinsicht das genaue Gegenteil der Königin. Gern stellt er seinen Reichtum über auf seinen Social-Media-Kanälen zur Schau. Zudem produziert er regelmäßig negative Schlagzeilen durch seine Eskapaden und Ausfälle. Beim Volk ist Daniello unten durch, seit ein Video von ihm aufgetaucht ist, in dem er das Volk als „Herde von Schafen, die lediglich dem Wolf zum Fressen dienen“ bezeichnet hat. Er stellt öffentlich gern den Sinn des Parlaments infrage.

Daniello hat allerdings auch Geheimnisse, die er mit sich herumträgt. Seit einigen Jahren befindet er sich in einer Beziehung mit einer Sexarbeiterin. Er versucht schon seit Jahren, die Königin davon zu überzeugen, nicht ihr Nachfolger werden zu müssen. Doch die Königin bleibt bisher hart, was ihn nur noch mehr zu Dingen anspornt, die ihn und die Familie in Verruf bringen. Gleichzeitig ist er ein absolutes Muttersöhnchen, weshalb er sich nicht traut, gegen seine dominante Mutter aufzubegehren. Außerdem ist Daniello beim Hofarzt in Behandlung aufgrund seiner Angstzustände.

Valeria Bolvar

Prinzessin von Grenida

Valeria ist das jüngste Mitglied der Familie Bolvar. Sie ist 35 Jahre alt und gilt als sehr begabt, was das politische Parkett angeht. Ohne offensichtliche Chance auf die Thronfolge studierte Valeria Politikwissenschaften und arbeitet nach ihrem Abschluss im Palast als Beraterin ihrer Majestät. Es wird ihr viel Weitsicht und Intelligenz nachgesagt, weshalb sie beim Volk als deutlich besser geeignete Kandidaten für die Thronfolge angesehen wird. Zudem engagiert sie sich ehrenamtlich in vielen Organisation, was ihr weitere Pluspunkte einbringt. Allerdings pocht die Königin strikt auf die Erbfolge.

Die Königin hat allerdings noch mehr Gründe, Valeria nicht als Thronfolgerin einzusetzen. Valeria ist nicht die leibliche Tochter der Königin. Sie entstammt einer Liebschaft von Prinz Eugenius mit einer Dienstmagd. Um diesen Umstand zu verschleiern, nahm die Königin das Kind an und zog es groß. Sie denkt zwar, dass dieses Geheimnis gut geschützt ist, doch Valeria weiß bereits seit Langem über ihre Abstammung Bescheid. Sie arbeitet an einem Plan, die Familie Bolvar zu entmachten und sich selbst zur Königin zu krönen. Außerdem vermutet sie, dass die Königin ihren Mann nach diesem Seitensprung umbringen ließ.

Lucrezia Bolvar

Königin von Grenida

Lucrezia Bolvar ist die amtierende Herrscherin von Grenida, allerdings ist sie mit ihren 82 Jahren schon recht alt und versucht dementsprechend seit einigen Jahren, ihre Thronfolge zu klären. Sie ist relativ klein, hat weißes lockiges Haar und nimmt ihre Aufgabe sehr ernst. Sie ist eine absolute Verfechterin der Monarchie und stolz darauf, dass ihre Familie sich als eine der letzten richtigen Monarchien in der Welt halten konnte. Sie ist darauf erpicht, Schaden vom guten Namen ihrer Familie abzuwenden und ist deshalb über die Fehltritte ihres Sohnes und Thronfolgers nicht sonderlich erfreut.

Im Volk wird sie als moderate und gütige Herrscherin geachtet. Das Land hat unter ihrer Herrschaft viel an Einfluss und Reichtum gewonnen, weshalb es bisher auch keine Anstrengungen gab, die Monarchie infrage zu stellen. Allerdings steigt der Druck auf die Königin, seit sie bekanntgegeben hat, dass Prinz Daniello ihr Nachfolger werden soll. Dieser Druck führt dazu, dass die Königin sehr gestresst ist.

Ihr Mann, Prinz Eugenius Bolvar, starb vor 25 Jahren bei einem Autounfall.

Antonio Targaretti

Oberster Minister der Königin

Antonio ist seit über 30 Jahren der engste Berater der Königin und fühlt sich als unverzichtbarer Teil des königlichen Regierungsapparates. Er ist für die Umsetzung der meisten Dekrete der Königin verantwortlich, hält sich aber meist bedeckt. Viele im Königreich werden nicht einmal seinen Namen kennen. Er ist hunderprozentig loyal seiner Königin gegenüber und fühlt sich mit Leib und Seele der königlichen Familie verpflichtet. Umso sorgenvoller blickt er auf Daniello, der sich als ein nicht geeigneter Kandidat für die Thronfolge erweist.

Antonio wird im Laufe des Abenteuers nur im Hintergrund in Erscheinung treten. Sollten sich die SpielerInnen allerdings als starke Gegner der Royalisten positionieren, wird er seinen Einfluss nutzen, um einzelne SpielerInnen unter Druck zu setzen. Denn Antonio hat nicht nur alle wichtigen Fäden im Land in der Hand, er hat auch seine Ohren überall und sammelt Informationen über Personen, die sich als Störenfriede herausstellen könnten.

Timotheus Galfrasi

Leibarzt der königlichen Familie

Timotheus ist der Leibarzt der königlichen Familie und dementsprechend für das körperliche Wohl aller Familienmitglieder zuständig. Er ist seit etwa fünf Jahren am Hof und macht eine gute Arbeit. Er behandelt Daniello und verschrieb ihm Medikamente gegen seine Angstzustände. Auf ihn können die SpielerInnen durch die Pillendose im Wagen Daniellos kommen.

Demokraten und Rebellen

Giacomo Davide

Chrefredaktion Digtital bei GrenidaNewsNetwork

Giacomo ist seit Kurzem einer der mächtigsten Männer des Landes. Als Chefredakteur von GNN hat er die Möglichkeit das mächtige Nachrichten Netzwerk zu nutzen, um die Nachrichten herauszubringen, die zu seiner Agenda passen. Und von dieser Möglichkeit macht er auch oft genug Gebrauch. Giacomo ist jung und ehrgeizig und zudem ein Schützling von Parlamentspräsident Tasmatidis, der ihn in die Stellung als Chefredakteur gehoben hat. Gemeinsam haben beide, dass Sie eine extreme Abneigung gegen alles hegen, was mit der Monarchie zu tun hat. Giacomo hat dabei so einen Hass, dass es ihm egal ist ob er Lügen oder die Wahrheit verbreitet.

Giacomo ist der Chef der SpielerInnen und setzt sie im Laufe des Abenteuers immer stärker unter Druck, sollten sie nicht sein Framing in ihren Artikeln umsetzen. Er hinterfragt die Leistung der SpielerInnen und scheut auch nicht davor zurück vertrauliche Informationen über die SpielerInnen zu nutzen, um ihnen zu drohen.

Angelo Tasmatidis

Parlamentspräsident

Der junge und charismatische Angelo ist der aktuelle Präsident des Parlaments. Auch wenn das Parlament in Grenida nur wenig Einfluss besitzt, so ist er doch Stolz auf sein Amt und ist ein überzeugter Demokrat. Auch wenn er selbst keinen Groll gegen die königliche Familie hegt, so hält er die Monarchie dennoch für überholt. Er versucht schon seit Jahren über den Parlamentsweg die Macht der Parlamentarier auszuweiten, er scheitert aber regelmäßig an der Macht der königlichen Familie. Die hat ihn in letzter Zeit immer wütender werden lassen, vorallem mit Blick auf die Person (Daniello), die bald über die Bürger von Grenida herrschen soll. Um die Meinungshoheit in dem Kleinstaat zu seinen Gunsten zu biegen, hat Angelo heimlich Anteile am Nachrichtennetzwerk GNN erworben und er nutzt seinen Einfluss darauf aus um Stimmung gegen die königliche Familie zu machen.

Angelo ist zudem in einer geheimen Beziehung mit Valeria Bolvar. Die beiden haben sich bei einer Benefizveranstaltung kennengelernt und Valeria erkannte sofort ihre Chance. Sie ging eine Beziehung mit Angelo ein und nutzt ihn nun für ihre Pläne aus. So stellt er nicht nur einen guten Kopf für die Proteste dar, sondern sein Einfluss auf die Medien in Grenida soll ebenfalls für einen Vorteil sorgen.

Der Schakal

Social Media Star und Aufrührer

Der Schakal ist eine schillernde Gestalt in den sozialen Netzwerken von Grenida. Er hat es mit stark populistischen und verschwörerischen Videos zu zweifelhaftem Ruhm in Grenida gebracht und er versucht im Land die Stimmung gegen die königliche Familie aufzuheizen. Dabei schreckt er nicht vor Beleidigung und Verleumdung zurück. So behauptet er, dass die Königin ihren Mann umbringen ließ und das Daniello

nicht der rechtmäßige Thronerbe wäre, da er aus einer Affäre mit einem Alien namens “XATA 4-Elf” von RIgel 7 entstammt ist. Die Aliens würden ihn nutzen um die ganze Menschheit zu versklaven. Er liegt damit vielleicht näher an der Wahrheit als er denkt.

Seine wahre Identität ist unbekannt, da er sich in seinen Videos weitestgehend unter einer Maske versteckt. Im Laufe des Abenteuers wird seine Rhetorik immer heftiger und am Ende wird er den Sturm auf den königlichen Palast anführen. Die SpielerInnen könnnen herausfinden, dass der Parlamentspräsident Angelo Tasmatidis unter der Maske steckt.

Weitere Charaktere und Fraktionen

Mademoiselle Amanda Giorno und Poogie

Besitzerin von Poogie, dem Lieblingshund der Nation.

Grenida hat auf internationalem Parkett wenig zu bieten. Weder eine besonders gute Fußballmannschaft noch erfolgreiche Einzelathleten treten für den Kleinstaat an. Allerdings gibt es einen Wettbewerb in dem Grenida äußerst erfolgreich ist: bei Hundewettbewerben. Dies haben sie vorallem einem großen Star zu verdanken, dem Pudel “Poogie”, der dafür im ganzen Staat verehrt wird. Der Hund hat es dadurch zu einer großen Berühmtheit in Grenida gebracht, die seine Besitzerin Amanda Giorno auch sehr gut zu nutzen weiß. Sehr schnell wurde durch sie aus Poogie der erfolgreichste Social-Media Star des Kleinstaates.

Poogie ist so beliebt, dass ganze Straßenzüge nach ihm benannt wurden. Familien geben ein Vermögen aus, um nur einmal bei einer seiner Shows dabei sein zu dürfen und in der Öffentlichkeit sammeln sich schnell Trauben aus Bewunderern um den Hund und seine Besitzerin. Dies gefällt aber nicht allen. Vorallem der junge Prinz Daniello hat immer wieder seine tiefe Abneigung gegenüber dem Hund zum Ausdruck gebracht, was ihm den ein oder anderen Shitstorm eingebracht hat. Mit dem “Poogie-Rudel” sollte man sich halt nicht anlegen.



Das Kollekiv

Das Kollektiv ist eine Organisation bestehend aus NetzaktivistInnen, HackerInnen und BloggerInnen, die es sich zur Aufgabe gemacht haben, hinter die Fassade im Staat zu blicken. Dabei haben sie nicht nur ein Auge auf die Machenschaften der Royals, sondern auch anderer mächtiger Personen im Staat. Sie werden von der Polizei gesucht, auch weil sie meist durch illegale Methoden an ihre Informationen herankommen. Wer allerdings genau zum Kollektiv gehört oder die Organisation anführt ist nicht bekannt.

Im Laufe des Abenteuers wird das Kollektiv versuchen die Wahrheit über die Proteste ans Licht zu bringen. Haben sich die SpielerInnen ebenfalls als wahrheitsgetreu erwiesen, so versucht das Kollektiv den SpielerInnen zusätzliche Informationen zukommen zu lassen. Und Umständen würde sich sogar ein Treffen mit einem Mitglied des Kollektivs organisieren lassen, solange den SpielerInnen vertraut wird.

Flavio Mandarini

Der rasende Reporter

Flavio ist ein aufstrebender Moderator des “Ersten Freien Fernsehens von Grenida” und moderiert aktuell die beliebte Morgen-Sendung “Good Morning Grenida”. Er ist Mitte 30, braungebrannt und mit stets perfekt gestylter Frisur. Er versucht aktuell sein Ansehen in der Medienlandschaft mit spektakulären Stunts zu verbessern. So hat er einmal eine ganze Sendung aus einem Gleitschirmflug moderiert. Derzeit ist er auf der Liste der aktuell bekanntesten Prominenten von Grenida auf Platz 9. Er versucht möglichst schnell und nicht immer mit rechten Mitteln an die nächsten Schlagzeilen zu gelangen und agiert als Konkurrent für das GNN Team.

Francesco

Besitzer des La Fatoria

Francesco ist ein mächtiger Mann aus der Wirtschaft, der mehrere Restaurants und weitere Etablissements betreibt. Ihm werden auch Verbindungen in die Medienbranche nachgesagt. Er legt besonders Wert auf die vollste Zufriedenheit seiner Kunden sowie Diskretion. Er ist gut vernetzt und kennt viele Persönlichkeiten Grenidas, welche auch immer wieder den Club La Fatoria besuchen und die nötigen QR-Codes von ihm erhalten.

Gina

Angestellte Prostituierte im Fatoria

Gina ist eine junge und attraktive Frau mit schwarzen Haaren, welche als Sex-Workerin in der La Fatoria tätig ist. Darüber hinaus ist sie schon seit mehreren Jahren heimlich mit dem Kronprinzen Daniello zusammen. Ihre Gefühle ihm gegenüber sind aufrichtig und sie wünscht sich eine gemeinsame Zukunft. Sie weiß davon, dass Daniello nicht König werden möchte und dass er seit einem Skiunfall leichte Schmerzmittel erhält. Sie ist eine sehr loyale Person und gibt ihr Bestes, Daniello vor negativer Berichterstattung zu schützen und hält sich deshalb im Hintergrund auf.

LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 9. Oktober 2026 automatisch aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki (howtobeahero.de) zusammengestellt. Die Texte stammen von der Wiki-Community und stehen unter der Lizenz **Creative Commons Namensnennung – Nicht-kommerziell – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0** (CC BY-NC-SA 4.0). Du darfst das Buch teilen und verändern, solange du die Quelle nennst, es nicht kommerziell nutzt und Bearbeitungen unter derselben Lizenz weitergibst.

Die Autorinnen und Autoren jeder Seite findest du in der Versionsgeschichte im Wiki. Aktuelle Fassungen, Diskussionen und Korrekturen gibt es dort ebenfalls, dieses PDF ist eine Momentaufnahme.

How to be a Hero e. V., `https://howtobeahero.de`

Enthaltene Seiten

1. Die Grenida-Krise – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Die+Grenida-Krise&oldid=29607`