Guerilla Journalists

Rollenspielklöppelei

Ein Rollenspiel
von Christian Vogt

INHALTSWARNUNGEN

Korruption, Missbrauch, Gewalt, Drogenkonsum, sexuelle Inhalte

IMPRESSUM

© 2021 by Christian Vogt
Alle Rechte vorbehalten.
Das Werk, einschließlich seiner Teile, ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung ist ohne die Zustimmung der Herausgeber unzulässig. Dies gilt insbesondere für die digitale und sonstige Vervielfältigung, Übersetzung, Verbreitung und öffentliche Zugänglichmachung. Nachdruck, auch auszugsweise, fotomechanisch oder mit anderen Medien, ist ohne Einverständnis der Lizenznehmer verboten.
Natürlich steht es euch frei, jeglichen Teil dieses Buches zur persönlichen Verwendung zu kopieren.
Spielmechanik und Charaktererschaffung wurden inspiriert vom *City of Mist* RPG von Amit Moshe, erschienen im Son of Oak Game Studio (und auf Deutsch erschienen bei Truant Spiele).
https://cityofmist.co
https://truant.com/portfolio/city-of-mist
Verwendete Schriften: DJ Gross, Kingthings Typewriter
Erstausgabe 2021 © Rollenspielklöppelei
ein Imprint der Ach je'schen Verlagsanstalt oHG, Berlin
ISBN print 978-3-948691-02-8
ISBN PDF: 978-3-948691-03-5
ISBN Kindle: 978-3-948691-04-2
https://rollenspielkloeppelei.de
info@rollenspielkloeppelei.de
Druck und Bindung durch PRINT GROUP Sp.z.o.o., Szczecin, Polen

DISCLAIMER

Dies ist ein Spiel, in dem es darum geht, dass sich Leute Geschichten über wunderbare, erschreckende und unmögliche Dinge ausdenken. Alle Charaktere und Ereignisse, die in diesem Werk erwähnt werden, sind völlig fiktiv. Jede Ähnlichkeit mit echten Personen, Reporter*innen, Fotojournalist*innen, Verleger*innen und Kameradrohnen ist vollkommen zufällig.

Guerilla Journalists

Ein Rollenspiel über aktivistischen Journalismus
für 1-5 Spielende und die Spielleitung

MITWIRKENDE

Texte & Game Design
Christian Vogt

Layout & Design
Judith Vogt

Coverillustration
Mia Steingräber

Covergestaltung
Christian Vogt und Tobias Rafael Junge

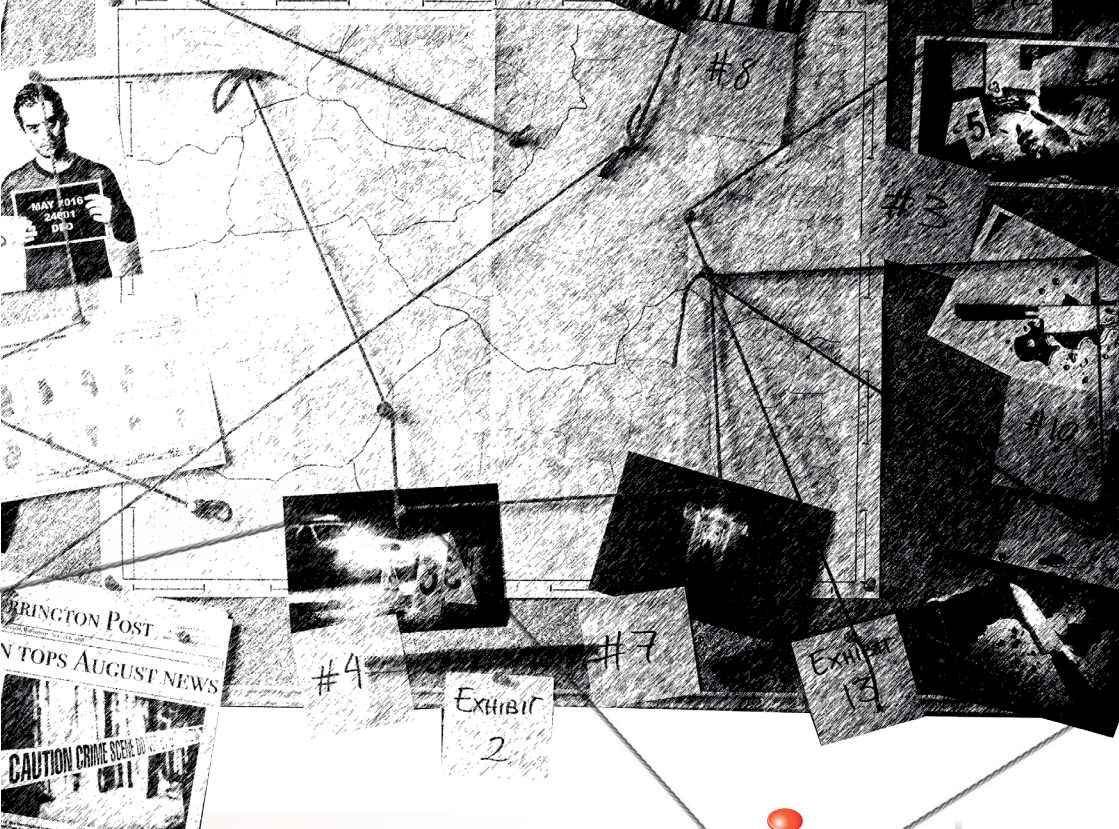
Lektorat
Judith Vogt

Korrektorat
Heike Knopp-Sullivan

Rollenspielklöppelei

DLCS

Downloads für Charakterbögen, usw. findet ihr auf
http://www.jcvogt.de/guerilla-journalists/



VORBEREITUNG

Im Folgenden wird vorgestellt, wie ihr das unmittelbare Umfeld für eure investigative Geschichten, die Spielercharaktere (SC) und den Spielablauf erschafft. Außerdem werden Sicherheitsmechanismen vorgestellt.

SPIELMATERIAL

Ihr benötigt:

→ Charakterbögen (s. letzte Seite!)
→ Stifte und Karteikarten
→ zwei sechsseitige Würfel
→ Tokens, um Dramapunkte darzustellen, z.B. Pokerchips oder Steinchen. Nehmt hierfür im eigenen Interesse nichts Essbares!

WELTENBAU

Zunächst erschafft ihr gemeinsam die Welt und das Umfeld, in der sich die Spielercharaktere in eurer Geschichte bewegen werden. Das gliedert sich in drei kurze Phasen:

→ Entscheidet euch für ein Setting
→ Bestimmt die Stimmung
→ Definiert Fraktionen

SETTING

Erster Teil des Weltenbaus ist die Entscheidung für ein Setting. **Guerilla Journalists** ist nicht auf ein bestimmtes Setting festgelegt, sondern kann vor allen möglichen Hintergründen gespielt werden. Eine Vorstellung von Beispielsettings findet ihr ab Seite 51.

STIMMUNG

Neben dem Setting werden Stimmung und Ton euer Spiel wesentlich prägen. Es macht einen großen Unterschied, ob ihr eine Recherche in einer Cyberpunkwelt dystopisch oder pulpig angehen wollt, ob eure Fantasywelt grim&gritty oder heroisch erzählt wird. Wie ihr seht, lässt sich Ton und Stimmung hier auch als eine Art Genredefinition begreifen. Es macht Sinn, sich bei der Welterschaffung auf ein grobes Genre bzw. eine vorherrschende Stimmung zu einigen, damit eure Charaktere und die Welt am Ende gut zusammenpassen!

Beispiele für Genre/Stimmung:

→ Dystopie
→ grim&gritty
→ heroisch
→ Hopepunk
→ Horror
→ Humor
→ Pulp
→ realistisch
→ weird

FRAKTIONEN

Nachdem ihr euch für Setting und Stimmung entschieden habt, definiert ihr das unmittelbare Umfeld eurer Journalist*innen in Form von Fraktionen, bei denen es Storys zu enthüllen gibt, die die Spielercharaktere bedrohen oder mit denen sie sich verbünden könnten.

Alle Spielenden sowie die Spielleitung erschaffen je eine Fraktion: ein Konzern, eine religiöse Gemeinschaft, eine politische Organisation, eine Gemeinschaft besorgter Bürger*innen, ein Verschwörungszirkel, eine NGO oder dergleichen. Das können erzböse Antagonist*innen sein oder Entitäten mit ambivalenter Moral, die je nach Situation sowohl als Gegenspielende oder als Verbündete oder neutrale Instanz auftreten können. Beschreibt die Eigenheiten und das Tätigkeitsfeld der Fraktion in wenigen Worten und schreibt jede Fraktion auf eine Karteikarte. Malt außerdem drei Kreise auf die Karte. Wann immer eine Fraktion **+1 Rache** erhält, kreuzt ihr später im Spiel einen der Kreise mit einem Bleistift an.

Beispiel:

Danai sucht sich Hadronic Inc. *aus, einen fiesen Mega-Konzern, der – um das für interstellare Reise unerlässliche Minkowskium zu fördern – ein Monopol in vielen Systemen anstrebt und für aussichtsreiche Claims über Leichen geht.*

Kian erstellt eine Gewerkschaft, SuperSec, *für Sicherheitsunternehmen mit Polizeigewalt in Raumstationen, die als Denkmantel für Korruption und andere kriminelle Machenschaften genutzt wird.*

Neval, die Spielleitung, erschafft Harvest and Reaper, *eine Anwaltskanzlei, die dafür bekannt ist, rechtlich fragwürdige (oder gar menschenverachtende) Konzerninteressen gegen die Anliegen freier Siedelnder vor dem interstellaren Konzerngerichtshof durchzudrücken.*

EURE PLATTFORM

Ihr solltet an dieser Stelle klären, unter welchen Bedingungen ihr eure Reportagen publiziert. Seid ihr Teil eines Podcastnetzwerks, druckt ihr illegale Zeitungen oder streamt ihr auf Social Media? Auch das sollte natürlich zu eurem Setting passen.

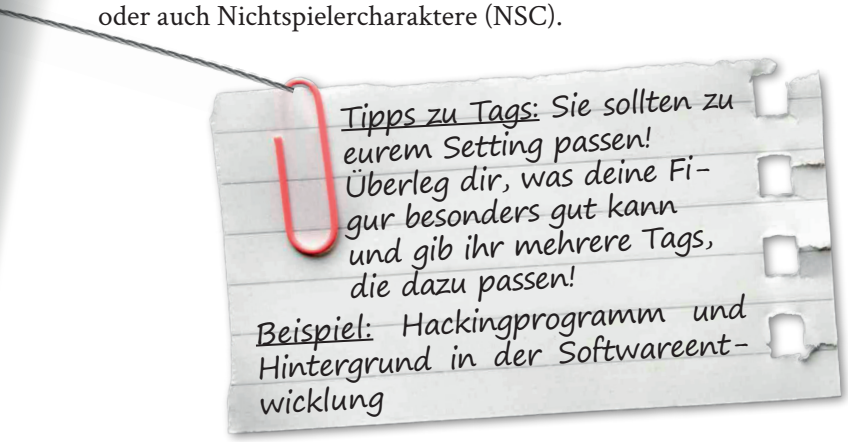
AKTIVISTISCHE PLATTFORMEN

Wir gehen hier davon aus, dass eure Crew auf eigene Faust oder für eine kleine oder anonyme journalistische Plattform arbeitet: ein Enthüllungspodcast, ein aktivistischer Blog, ein Piratensender, eine regimekritische Zeitung oder ein politscher Webcast. Es ist auch denkbar, im Auftrag eines Massenmediums wie eines einflussreichen Streamingsenders oder einer bedeutenden Zeitung zu agieren - diese Medienunternehmen sind (auf jeden Fall im Rahmen dieses Spiels) oft Teil eines korrupten Systems oder zumindest der Agenda einer radikalen Mitte unterworfen, die sich nicht nach links oder rechts positioniert, um keine potentiellen Werbepartner zu vergraulen. Wenn eure Crew für ein solches Medienunternehmen tätig ist, bietet sich an, dass ihr neben eurer Enthüllungsarbeit auch gegen die Hürden arbeitet müsst, die euch die eigene Vorstandsetage vor die Füße wirft.

CHARAKTERERSCHAFFUNG

Ihr spielt eine Crew aus Journalist*innen. Alle Charaktere der Crew sind in einem investigativen Umfeld unterwegs – dennoch treffen in diesem Umfeld sehr unterschiedliche Persönlichkeitstypen aufeinander. Sucht euch je ein Spielbuch aus, um das Spezialgebiet eures Charakters festlegt. Dann beantwortet ihr eine Reihe von Fragen (je sechs allgemeine und drei spezifische zu eurem Spielbuch). Die Antworten bilden sogenannte „Tags" und definieren euren Charakter. Die Tags dienen später als Boni bei Würfelwürfen im Spiel. Es ist wichtig, die Tags kurz und prägnant zu beschreiben (also nicht länger als ein kurzer Satz), gleichzeitig sollten sie aber nicht so generisch sein, dass sie in jeder erdenklichen Situation zur Anwendung kommen. Beantwortet die Fragen am besten so, dass die Antworten für ein journalistisches Spiel zumindest potentielle Relevanz haben könnten.

Tags können Persönlichkeitsmerkmale sein, Kenntnisse, Gegenstände oder auch Nichtspielercharaktere (NSC).



„Schlau" beispielsweise ist kein guter Tag, da er zu allgemein ist. „Wissenschaftlerin am Institut für Meeresbiologie" ist besser, weil einerseits klar ist, in welchen Situationen der Tag zum Tragen kommt, andererseits der Charakterhintergrund geschärft wird. Wenn du deinem SC mehrere Tags gibst, die zu seinem Hintergrund passen, stellst du sicher, dass seine Kompetenz in seinem Fachgebiet auch durch die Erfolgswahrscheinlichkeiten der Würfelwürfe widergespiegelt wird.

SPIELBÜCHER

Wählt jede*r ein Spielbuch und beantwortet die drei zugehörigen Fragen auf euren Charakterbögen, um drei **Charaktertags** zu definieren.

REPORTER*IN

***Wie gewinne ich meine Zuschauer/ Hörerinnen/ Leser*innen?**
Beispiele: Reportagen mit Herz; Bestechende Logik; Charismatische Ausstrahlung

***Wer spielt mir Hinweise zu?**
Beispiele: Treue Follower; Snifferprogramme; Knastkontakte

***Warum bin ich allseits bekannt?**
Beispiele: Die Reportage auf Helios VII; Aushängeschild der Anarchist*innen; Teenieschwarm

VERLEGER*IN

*Auf welche Weise unterstütze ich meine Crew?
Beispiele: Social-Media-Reichweite; Planungstalent; Prime-Time-Sendeplatz

*Über welche besondere Ressource verfüge ich?
Beispiele: Jede Menge Kohle; Kontakte in allen Gesellschaftsschichten; Gutes Aussehen

*Welche Kontakte pflege ich?
Beispiele: Die Stadtgarde vertraut mir; Gewerkschaftsfreund; Bekannt am Zarenhof

DETEKTIV*IN

*Wie übe ich Druck aus?
Beispiele: Finstere Aura; Gewaltbereitschaft; Bestechende Kombinationsgabe

*Was ist meine wichtigste Quelle?
Beispiele: Darknet-Foren; Kontakt im Konzerngericht; Informantennetzwerk

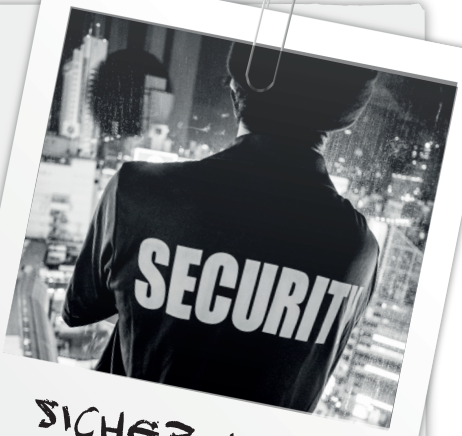
*Auf welche Weise ermittle ich Infos?
Beispiel: Hacking; Bibliotheksrecherche; Erpressung

FOTOGRAF*IN

*Welches Aufnahmegerät nutze ich?
Beispiele: Kameradrohne; Phantombildskizzen; Phonograph

*Wo verwahre ich Beweise?
Beispiele: Gesicherte Server im Datanet; Bankschließfächer; Geheimfach im Aktenkoffer

*Warum sind meine Aufnahmen einmalig?
Beispiele: Gespür für Beleuchtung; Geduld; Illegale Mitschnitte



SICHERHEIT

*Wie schütze ich meine Crew?
Beispiele: Kameradrohne; Phantombild-skizzen; Phonograph

*Wie behalte ich die Nerven?
Beispiele: Kampfsporttraining; Angeborene Coolness, Spielkarten-Glückbringer

*Wie sichere ich eine Extraktionsroute?
Beispiel: Fluchtdroschke; Kenntnis von Servicetunneln; Ein Safehouse an jedem Ort

FIXER*IN

*Was ist mein Turf?
Beispiele: Die Ixchel-Raumstation; Drogenmilieu; Das Alchemistenviertel

*Wie öffne ich Türen?
Beispiele: Bestechung; Ein Freund an jedem Ort; Ein Background als Einbrecherin

*Wer hält mir den Rücken frei?
Beispiel: Die Roten Milizen; Meine Fahrerin; Der Don von Neu-Istanbul

Ein*e Fixer*in ist ein lokaler Kontakt, der Journalist*innen von außerhalb hilft, eine Story zu finden.