

EROUL

Idealistul



3 4 12 6 5

Un personaj cu standarde morale ridicate, a cărui principală forță este etica și o cauză în care crede sincer, dar care are puțină influență instituțională sau experiență.

Pragmaticul



6 5 6 11 10

Știe să acționeze rapid și are abilități tehnice bune pentru rezolvarea problemelor, dar uneori face compromisuri etice pentru a obține rezultate.

Diplomatul



11 7 8 4 10

Are influență strategică puternică și un nivel ridicat de competență. Preferă negocierile și documentele oficiale în locul confruntării directe.

Activistul



4 1 10 9 6

Este foarte motivat și reacționează rapid, dar este vulnerabil în fața atacurilor Antagonistului și, la început, are puțini aliați.

Liderul din umbră



2 11 9 5 11

Un Erou cu o capacitate foarte mare de a se proteja și cu un nivel ridicat de competență, dar care își păstrează intenționat o influență publică redusă pentru a putea acționa fără prea multă atenție.



ANTAGONISTUL

Birocratul



10 12 2 3 9

Are o protecție instituțională foarte mare și multă influență. Acționează încet, dar calculat, folosind regulile împotriva Eroului.

Populistul



11 5 1 11 4

Principalele sale arme sunt reacția rapidă și influența foarte mare asupra publicului și mass-mediei. Totuși, are competențe reduse și puține principii etice.

Păpușarul



4 11 3 6 12

Un Antagonist foarte competent și bine protejat, care controlează lucrurile din umbră. Influența sa publică pare redusă, dar efectele acțiunilor sale pot fi foarte puternice.

Agresorul



8 4 1 12 3

Acționează extrem de rapid și pune presiune pe Erou pentru a-l intimida. Din cauza competenței scăzute, poate face ușor greșeli, dar este greu de oprit.

Manipulatorul



7 8 4 5 10

Un profil periculos, deoarece încearcă să pară etic și competent pentru a câștiga încrederea celorlalți, în timp ce, în realitate, sabotează cauza.

Influență

Apărare

Etică

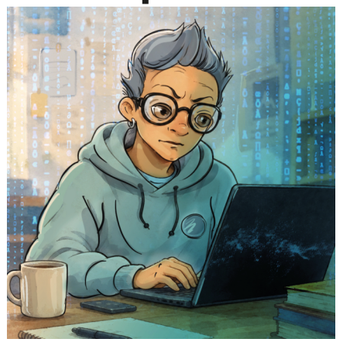
Viteză

Competență



ALIATUL EROULUI

Expertul



3 Influență
2 Apărare
9 Etică
7 Viteză
12 Competență

Are un nivel foarte ridicat de competență, de exemplu în IT sau domeniul juridic, dar are puțină influență și o capacitate redusă de a se proteja.

Voluntarul



4 Influență
3 Apărare
11 Etică
12 Viteză
4 Competență

Este foarte rapid și are principii etice puternice. Este gata să acționeze imediat, dar are puțină experiență și poate deveni ușor vulnerabil.

Omul din interior



9 Influență
10 Apărare
7 Etică
4 Viteză
8 Competență

Este o persoană aflată într-o instituție sau într-o poziție de putere. Are acces la informații și influență ridicată, dar acționează cu grijă și prudență.

Mentorul



7 Influență
9 Apărare
9 Etică
3 Viteză
10 Competență

Un activist experimentat, cu influență moderată și o capacitate ridicată de a rezista provocărilor. Acționează mai lent, dar foarte calculat.

Protectorul



5 Influență
12 Apărare
8 Etică
6 Viteză
3 Competență

Un Aliat al cărui rol principal este să îl protejeze pe Erou și să îi ofere timp pentru a acționa. Are nivel maxim de Apărare, dar competențe mai reduse.

ALIATUL ANTAGONISTULUI



Marioneta



5 Influență
10 Apărare
0 Etică
10 Viteză
2 Competență

Are Apărare și Viteză ridicate atunci când execută ordine, dar foarte puțină Competență și deloc Etică. Pur și simplu urmează instrucțiunile primite.

Propagandistul



9 Influență
2 Apărare
1 Etică
12 Viteză
4 Competență

Principala sa armă este răspândirea extrem de rapidă a dezinformării și influențarea publicului prin media. Totuși, dacă este demascat, devine foarte vulnerabil.

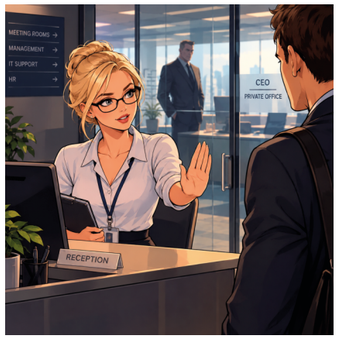
Expertul corupt



6 Influență
7 Apărare
2 Etică
5 Viteză
11 Competență

Un personaj foarte competent, care își folosește intenționat cunoștințele pentru a găsi portițe legale și pentru a bloca acțiunile Eroului.

Paznicul accesului



3 Influență
11 Apărare
3 Etică
4 Viteză
5 Competență

Un angajat de nivel mic sau mediu, de exemplu un agent de securitate sau un secretar, care are Influență redusă, dar Apărare ridicată. Rolul său este să blocheze accesul fizic sau digital.

Provocatorul



7 Influență
4 Apărare
1 Etică
11 Viteză
5 Competență

Acționează foarte rapid și agresiv pentru a-l face pe Erou să își piardă calmul sau să comită o greșeală etică.

Influență

Apărare

Etică

Viteză

Competență



PECTATORUL / ASCULTĂTORUL (COMUNITATEA)

Cei afectați



4 2 10 5 5

Sunt direct afectați de problemă. Au un nivel ridicat de Etică și își doresc schimbarea, dar se confruntă cu teamă și cu lipsa protecției din partea instituțiilor.

Cei apatici



7 9 2 2 4

O comunitate cu Influență moderată și Apărare ridicată, dar cu foarte puțin interes pentru cauză și un nivel scăzut de implicare. Sunt greu de mobilizat.

Nomazii digitali



8 3 7 12 6

O comunitate de tineri activă online. Reacționează și distribuie informația extrem de rapid, dar își poate pierde repede interesul.

Scepticii



6 8 6 3 10

Un grup de persoane educate sau cetățeni mai în vârstă, cu un nivel ridicat de Competență, dar care nu cred că tinerii pot schimba lucrurile. Reacționează mai greu și au nevoie de argumente convingătoare.

Comunitatea conștientă



6 5 11 8 8

Un aliat foarte valoros. Este o comunitate cu principii etice puternice, care înțelege bine problema și este pregătită să îl susțină pe Erou dacă este mobilizată eficient.

Influență
Apărare
Etică
Viteză
Competență



STOP CARD

STOP!

СПРИ!

ԴԱԴԱ՛Ր



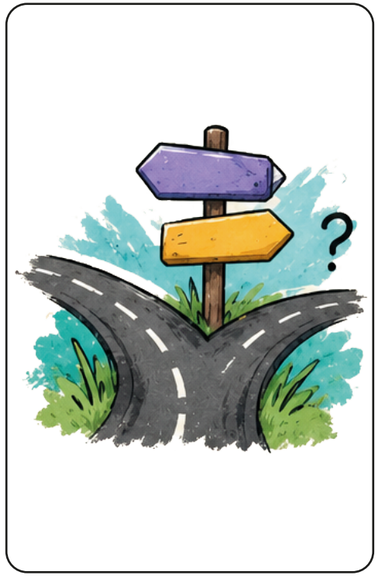
CĂRȚI DE ACȚIUNE





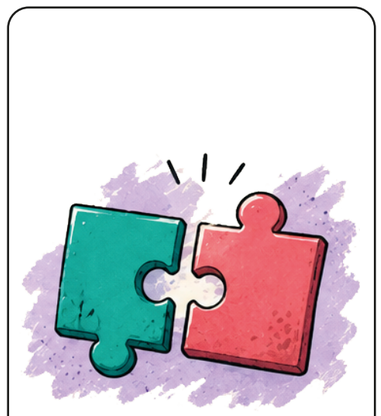






















CĂRȚI DE ACȚIUNE











CLIMAX











CONFLICT

Youth Goals

#1 Conectarea UE cu tinerii

Zid instituțional / Mesaje plictisitoare
Fonduri UE accesibile doar unui grup restrâns
O voce pe care nimeni nu o aude
Forum de tineret / Promisiuni goale

Youth Goals

#2 Egalitatea tuturor genurilor

Plafon de sticlă / Salarii inegale
Poziții de conducere
Presiune socială și stereotipuri
Abilități subestimate
Batjocură în echipă / Sexism

Youth Goals

#3 Societăți incluzive

Discurs instigator la ură
Izolare socială / Tineri dezavantajați
Prejudecăți și teama de a fi diferit
Lipsa spațiilor accesibile
Bariere

Youth Goals

#4 Informare și dialog constructiv

Știri false / Manipulare digitală
Presă tabloidă / Troli pe internet
Titluri senzaționaliste
Cyberbullying / Fapte ascunse
Adevăr distorsionat

Youth Goals

#5 Sănătate mintală și stare de bine

Burnout / Atacuri de panică
Mediu toxic / Presiunea grupului
Problemă ignorată / Presiune socială
Lipsa sprijinului psihologic
Rușinea de a vorbi despre ce simți

Youth Goals

#6 Mai multe oportunități pentru tinerii din mediul rural

Centru comunitar închis sau inexistent
Sat abandonat / Izolare digitală
Lipsa transportului și a oportunităților
Închiderea spațiilor pentru tineri
Conexiune slabă la internet

Youth Goals

#7 Locuri de muncă de calitate pentru toți

Muncă nedeclarată / Lipsa experienței
Exploatare sezonieră / Plăți „la negru”
Ore suplimentare neplătite
Amenințări cu concedierea
Presiune psihologică

Youth Goals

#8 Învățare de calitate

Metode învechite / Dictare din manual
Lipsa pregătirii practice
Lipsa competențelor digitale
Profesori conservatori
Frica de inovație
Note în locul cunoștințelor reale

Youth Goals

#9 Spațiu și participare pentru toți

Clădire abandonată
Privatizare ascunsă
Deschiderea unui cazinou în locul unui centru de tineret sau al unei școli
Petiție ignorată
Decizii luate de municipalitate cu ușile închise

Youth Goals

#10 O Europă verde și sustenabilă

Râu poluat / Aer toxic
Eco-inspector corupt
Instituții care închid ochii
Amenințări ale companiilor împotriva activiștilor
Cultură a consumului / Lipsa reciclării

Youth Goals

#11 Organizații de tineret și programe europene

„Erasmus+” doar pentru cei aleși
Informații ascunse despre oportunități gratuite de formare
Organizații de fațadă
Lupta pentru transparență și șanse egale



CERCETARE

Document oficial
Rapoarte, registre, arhive

Arhiva uitată

Un document ascuns, care circulă foarte puțin, dar care poate avea o importanță uriașă dacă cineva îl descoperă.

3 6 1 6

Document oficial
Rapoarte, registre, arhive

Raport public

Un document publicat oficial și accesibil tuturor, dar scris într-un limbaj atât de complicat încât aproape nimeni nu îl citește.

4 5 3 6

Document oficial
Rapoarte, registre, arhive

Raport confidențial

Un document distribuit în secret online de cineva, care provoacă reacții puternice în comunitate.

6 6 5 6

Zvonuri
Bârfe, grupuri de chat, comentarii

Șoapta

Un zvon care circulă doar într-un grup mic de oameni și care nu are o importanță reală prea mare.

2 1 2 2

Zvonuri
Bârfe, grupuri de chat, comentarii

Viral

Zvonul s-a răspândit în tot orașul sau în toată școala și influențează puternic opinia publică, chiar dacă informația este inventată.

5 2 6 1

Zvonuri
Bârfe, grupuri de chat, comentarii

Zvonul comunității

O discuție răspândită în comunitate care, chiar dacă nu se bazează complet pe fapte, atinge o parte reală a problemei.

4 3 5 4

Știri false
Dezinformare

Clickbait

O minciună senzaționalistă publicată pe un site dubios. Se răspândește repede, dar este demontată destul de rapid.

4 1 5 1

Știri false
Dezinformare

Deepfake

Un videoclip editat profesionist și folosit împotriva Eroului. Produce un impact puternic și induce comunitatea în eroare.

6 3 6 1

Știri false
Dezinformare

Manipulare instituțională

O minciună prezentată de Antagonist sub forma unor statistici oficiale, cu scopul de a devia investigația.

5 4 4 2



CERCETARE

Informație de încredere
Jurnaliști, martori

Martor ocular

O persoană care a văzut totul cu propriii ochi. Informația sa este foarte precisă, dar îi este teamă să vorbească public.

4 6 1 6

Informație de încredere
Jurnaliști, martori

Jurnalist de investigație

Un jurnalist publică un articol bazat pe fapte. Materialul începe să atragă atenția și influențează opinia publică.

5 5 4 6

Informație de încredere
Jurnaliști, martori

Reportaj media

O instituție media independentă importantă prezintă investigația în intervalul de maximă audiență. Impact și vizibilitate maxime.

6 6 6 6

Informație neconfirmată
Ponturi anonime

Pont anonim

Un mesaj anonim cu informații neclare. Este nevoie de multă verificare pentru a afla dacă este adevărat.

2 3 1 3

Informație neconfirmată
Ponturi anonime

Scurgere de informații neverificată

Capturi de ecran din conversațiile Antagonistului, publicate de un profil fals. Par foarte relevante, dar nu au valoare juridică.

4 5 3 5

Informație neconfirmată
Ponturi anonime

Avertizor anonim

Un pont anonim trimis simultan mai multor instituții media. Creează agitație înainte ca informația să fie confirmată.

5 4 5 4

Declarație oficială a Antagonistului
Campanie de PR

Scuze în situație de criză

O declarație de urgență prin care Antagonistul încearcă să se apere. Mesajul se răspândește rapid, dar publicul rămâne sceptic.

5 2 5 2

Declarație oficială a Antagonistului
Campanie de PR

Eveniment de PR

O campanie care încearcă să arate cât de „bun” este Antagonistul și să acopere protestele prin mesaje pozitive și multă vizibilitate.

6 3 6 1

Declarație oficială a Antagonistului
Campanie de PR

Amenințare juridică

O scrisoare oficială sau o conferință de presă în care Antagonistul amenință cu acțiuni în instanță persoanele care îl critică.

5 5 4 3



CERCETARE

Pistă falsă
Zgomot informațional

Scandal parallel

O poveste minoră apare brusc în media și distrage aproape complet atenția publicului de la problema principală.

4 1 5 1

Pistă falsă
Zgomot informațional

Date învechit

Cineva umple dezbaterea cu informații vechi de zece ani, care nu mai sunt utile pentru situația actuală.

2 2 3 2

Pistă falsă
Zgomot informațional

Pistă înșelătoare

O problemă pare să aibă legătură cu situația investigată, dar urmărirea ei îl duce pe Erou într-un punct mort.

3 1 4 1

Analiza expertului
Știință, cercetare, specialiști

Analiză științifică

O analiză realizată de o sursă sau de un expert de încredere, care demonstrează problema, dar este atât de complicată încât aproape nimeni nu o distribuie.

2 5 1 6

Analiza expertului
Știință, cercetare, specialiști

Infographic

Datele sunt transformate într-o imagine simplă și ușor de distribuit. Îl ajută pe Erou să convingă o parte a publicului.

4 5 4 6

Analiza expertului
Știință, cercetare, specialiști

Opinie din partea unei instituții de încredere

O fundație sau instituție importantă și respectată își exprimă oficial poziția, iar mesajul său are o greutate considerabilă.

5 6 3 6



TURNOVER

Schimbare bruscă de plan
Un eveniment care îl obligă pe Erou să își schimbe rapid strategia.

Întârziere locală
Un detaliu minor merge prost, de exemplu locația este închisă sau apare o pană de curent, iar echipa trebuie să găsească rapid o soluție.

3 2 1 4

Schimbare bruscă de plan
Un eveniment care îl obligă pe Erou să își schimbe rapid strategia.

Cerință nouă
Cerință nouă Instituțiile introduc brusc o regulă administrativă nouă sau solicită un document suplimentar.

4 5 2 6

Schimbare bruscă de plan
Un eveniment care îl obligă pe Erou să își schimbe rapid strategia.

Blocaj total
Blocaj total Planul Eroului devine imposibil de realizat din cauza unei schimbări majore și neașteptate a situației.

6 6 3 6

Întâlnire secretă / Negocieri ascunse
Negocieri care au loc în culise și care pot schimba raportul de putere.

Discuție unu-la-unu
O conversație confidențială între Erou și un Aliat, care ajută la clarificarea următorilor pași.

2 4 1 5

Întâlnire secretă / Negocieri ascunse
Negocieri care au loc în culise și care pot schimba raportul de putere.

Presiune instituțională
Antagonistul îl cheamă pe Erou sau Comunitatea la o întâlnire pentru a propune un compromis nefavorabil.

5 5 2 6

Întâlnire secretă / Negocieri ascunse
Negocieri care au loc în culise și care pot schimba raportul de putere.

Acord secret
O întâlnire organizată pe ascuns, fără știrea Eroului, amenință să compromită întreaga cauză.

6 6 1 6

Scandal mediatic
Conflictul devine public și atrage atenția unui număr mare de oameni.

Furtună într-un pahar cu apă
Știrea apare într-un mic grup local de Facebook și pornește discuții și controverse.

3 2 4 3

Scandal mediatic
Conflictul devine public și atrage atenția unui număr mare de oameni.

Scurgere de informații
Dovezi importante despre acțiunile Antagonistului ajung în presă.

5 5 5 6

Scandal mediatic
Conflictul devine public și atrage atenția unui număr mare de oameni.

Rezonanță națională
Povestea devine un subiect important în marile instituții media și pune o presiune foarte mare asupra tuturor celor implicați.

6 6 6 5

Schimbare de comportament
Trădare, alianță neașteptată sau reacție emoțională puternică.

Ezitare
Unul dintre Aliați se sperie și vrea să renunțe la cauză.

3 4 1 5

Schimbare de comportament
Trădare, alianță neașteptată sau reacție emoțională puternică.

Aliat neașteptat
Un personaj din Comunitate sau chiar din tabăra Antagonistului decide să treacă de partea Eroului.

5 5 3 6



TURNOVER

Intervenție externă
O situație de forță majoră sau intervenția unei autorități superioare schimbă cursul poveștii.

Obstacol birocratic
Un moment nepotrivit sau un control administrativ minor încetinește temporar acțiunile echipei.

2 2 2 2

Intervenție externă
O situație de forță majoră sau intervenția unei autorități superioare schimbă cursul poveștii.

Inspecție
O autoritate superioară sau un minister începe o investigație asupra cazului, punând Antagonistul sub presiune.

5 6 3 6

Intervenție externă
O situație de forță majoră sau intervenția unei autorități superioare schimbă cursul poveștii.

Criză publică
Un eveniment extern blochează activitatea instituțiilor și mută complet atenția către o altă problemă.

6 5 6 2

Schimbare de comportament
Trădare, alianță neașteptată sau reacție emoțională puternică.

Lovitură pe la spate
Un Aliat important îl trădează pe Erou sau îi dezvăluie secretele Antagonistului.

6 6 2 6

Descoperire nouă
Eroul descoperă o soluție neașteptată sau dovezi ascunse.

Indiciu nou
Este descoperit un mesaj uitat sau un indiciu care arată care ar putea fi următorul pas.

3 3 1 5

Descoperire nouă
Eroul descoperă o soluție neașteptată sau dovezi ascunse.

Martor neașteptat
Apare o persoană pregătită să spună întregul adevăr în fața camerei.

5 5 3 6

Descoperire nouă
Eroul descoperă o soluție neașteptată sau dovezi ascunse.

Dovadă decisivă
Este descoperit un document sau un fapt incontestabil care demască complet minciunile Antagonistului.

6 6 4 6

Termen-limită
Situația devine urgentă și necesită acțiune imediată.

Notificare
A rămas foarte puțin timp până la o decizie obișnuită a municipalității, iar echipa trebuie să se grăbească.

3 3 2 4

Termen-limită
Situația devine urgentă și necesită acțiune imediată.

Termen-limită
Schimbat
Antagonistul scurtează intenționat timpul de reacție pentru a-l prinde pe Erou nepregătit.

5 5 3 6

Termen-limită
Situația devine urgentă și necesită acțiune imediată.

Ultima șansă
Este momentul critic: dacă videoclipul nu este filmat sau publicat în următoarele câteva ore, cauza poate fi pierdută definitiv.

6 6 5 6



Victoria totală a tinerilor

biectivul pentru Tineret este atins în totalitate, iar Antagonistul este forțat să cedeze în fața regulilor, dovezilor sau presiunii.

Succes local

Problema este rezolvată cu succes la nivel local. Cauza câștigă, chiar dacă vestea rămâne în interiorul orașului sau al școlii.

5 6 3 6

Victoria totală a tinerilor

biectivul pentru Tineret este atins în totalitate, iar Antagonistul este forțat să cedeze în fața regulilor, dovezilor sau presiunii.

Senzație media

Victoria este atât de puternică și vizibilă încât devine un exemplu pentru tinerii din întreaga țară.

6 6 6 5

Victoria totală a tinerilor

biectivul pentru Tineret este atins în totalitate, iar Antagonistul este forțat să cedeze în fața regulilor, dovezilor sau presiunii.

Victorie instituțională

Instituțiile acceptă toate cerințele Eroului fără scandal inutil. Documentele sunt semnate, iar schimbarea devine realitate.

4 6 2 6

RESOLUTION

Compromis

Niciuna dintre părți nu câștigă complet, dar se ajunge la o soluție care poate funcționa.

Primul pas

Se ajunge la un acord temporar. De exemplu, municipalitatea oferă doar o parte din clădire sau din buget, iar restul urmează să fie negociat anul viitor.

5 6 3 6

Compromis

Niciuna dintre părți nu câștigă complet, dar se ajunge la o soluție care poate funcționa.

Pact oficial

Comunitatea și autoritățile semnează un acord serios care garantează mai multă transparență pe viitor, chiar dacă ambele părți trebuie să facă unele concesii.

6 6 6 5

Compromis

Niciuna dintre părți nu câștigă complet, dar se ajunge la o soluție care poate funcționa.

Armistițiu forțat

Antagonistul este pus într-o situație dificilă și acceptă un compromis doar pentru a opri scandalul din presă.

4 6 2 6

Trezire civică

Obiectivul poate să nu fie atins complet la nivel administrativ, dar oamenii se unesc și sunt pregătiți să continue acțiunea.

Nașterea unei mișcări

Povestea se încheie cu oameni care decid să se implice, iar o nouă organizație puternică ia naștere.

5 5 3 6

Trezire civică

Obiectivul poate să nu fie atins complet la nivel administrativ, dar oamenii se unesc și sunt pregătiți să continue acțiunea.

Impact social

Întreaga comunitate, atât online, cât și offline, vorbește despre problemă, iar cauza primește un sprijin public foarte mare.

6 4 6 4

Trezire civică

Obiectivul poate să nu fie atins complet la nivel administrativ, dar oamenii se unesc și sunt pregătiți să continue acțiunea.

Solidaritate

Oamenii se organizează și încep să rezolve singuri problema. De exemplu, curăță un parc, un râu sau un cartier ori strâng fonduri, fără să mai depindă de Antagonist.

4 5 4 5



Lupta continuă

Decizia este amânată pe termen nelimitat. Conflictul rămâne deschis, iar Eroul trebuie să se pregătească pentru o luptă de durată.

Blocaj birocratic

Instanța sau municipalitatea suspendă cazul pentru a-l reanaliza peste câteva luni. Pentru moment, nimeni nu câștigă.

2 4 2 5

Lupta continuă

Decizia este amânată pe termen nelimitat. Conflictul rămâne deschis, iar Eroul trebuie să se pregătească pentru o luptă de durată.

Impas

Ambele părți sunt epuizate de conflict și se retrag temporar pe pozițiile lor, așteptând următoarea mișcare.

3 3 3 4

Lupta continuă

Decizia este amânată pe termen nelimitat. Conflictul rămâne deschis, iar Eroul trebuie să se pregătească pentru o luptă de durată.

Liniștea dinaintea furtunii

Chiar dacă autoritățile închid temporar cazul, tensiunea din comunitate continuă să crească, iar finalul lasă să se înțeleagă că urmează o nouă confruntare.

5 5 5 5

RESOLUTION

Victorie cu un preț

Obiectivul este atins, dar Eroul sau echipa sa suferă pierderi personale sau de imagine importante pe parcurs.

Sfârșitul echipei

Cauza câștigă, dar presiunea și oboseala afectează relațiile din echipă, iar unele prietenii se destramă.

4 5 2 6

Victorie cu un preț

Obiectivul este atins, dar Eroul sau echipa sa suferă pierderi personale sau de imagine importante pe parcurs.

Victorie à la Pirus

Schimbarea este obținută, dar Antagonistul reușește să se răzbune, de exemplu prin concedierea unor Aliați sau aplicarea unor amenzi mari.

5 6 4 6

Victorie cu un preț

Obiectivul este atins, dar Eroul sau echipa sa suferă pierderi personale sau de imagine importante pe parcurs.

Prețul mare

Obiectivul este atins, dar, prin PR negativ și dezinformare, Antagonistul reușește să afecteze imaginea publică a Eroului în fața Spectatorilor.

6 5 5 4

Înfrângere

Antagonistul reușește să blocheze complet inițiativa prin reguli, presiune sau forță, iar obiectivul nu este atins în acest moment.

Blocare

Instituțiile resping proiectul sau cererile fără explicații, iar subiectul dispare rapid de pe agenda comunității.

2 5 2 6

Înfrângere

Antagonistul reușește să blocheze complet inițiativa prin reguli, presiune sau forță, iar obiectivul nu este atins în acest moment.

Eșec public

Antagonistul câștigă în fața publicului și folosește situația pentru a transmite ideea că oamenii nu pot schimba nimic, demotivând comunitatea.

6 6 5 5

Înfrângere

Antagonistul reușește să blocheze complet inițiativa prin reguli, presiune sau forță, iar obiectivul nu este atins în acest moment.

Timp expirat

Termenul-limită este depășit, documentele nu sunt depuse sau acțiunile nu sunt realizate la timp, iar proiectul ori cererile eșuează din cauza unei coordonări slabe.

4 4 3 6