

Deine Charakterbeschreibung

Name: Elli / Elias

Alter: 16 Jahre

Spiel-Infos: Du...

...bist nur bei den Pfadfinder*innen, weil Deine Eltern Dich dazu zwingen.

...trägst zerrissene Jeans und lebst den „Lazy Style“.

...hast Carla / Carlo zu den Pfadfindern gebracht.

Die vergangene Nacht im Detail aus Deiner Sicht

Am vergangenen Abend bist Du vor 02:00 Uhr vom Lagerfeuer aufgestanden und ins Bett gegangen.

Gegen 02:45 Uhr wirst Du wach. Der Drang, eine Zigarette zu rauchen ist zu groß. So ein Mist, dass Rauchen inzwischen ab 18 Jahren ist. Vor den Kindern rauchen geht gar nicht – das ist klar. Aber früher war es wohl zumindest so gewesen, dass Rover*innen zusammen mit den Leiter*innen im Eck hinter der Feuerjurte stehen durften und sich nicht verstecken mussten zum Rauchen.

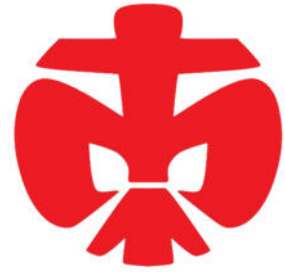
Aber es hilft ja nix. Wenn die Lunge ruft, muss die Kippe her J.

Also leise aufstehen und aus dem Zelt schleichen. Es soll ja keiner wach werden und doofe Fragen stellen.

Aber Moment....da sind ja ganz schön viele Schlafsäcke leer. Gut, dass Deine Augen so gut sind und Du auch mit schwachem Licht alles erkennen kannst.

Jonas / Joana, Jonathan / Jana, Anka / Anton, Jan / Janina, Maren / Mario und Jan-Hendrik / Henrietta und Carlo/Carla sind nicht mehr im Zelt. Insgesamt sechs Leute. Ganz schön leer hier. Gibt's da eine geheime Party zu der Du nicht eingeladen wurdest? Komisch. Aber gut – Maren / Mario und Jan-Hendrik / Henrietta haben Nachtwache. Und der Rest ist ja groß und vernünftig. Das wird schon seine Gründe haben.

Du schleichst Dich durch Deinen Geheimweg hinter dem Zelt zu Deiner Lieblings-Lichtung, rauchst eine Zigarette im Mondlicht und schleichst Dich



wieder zurück. Scheint geklappt zu haben. Niemand hat Deinen kleinen nächtlichen Ausflug bemerkt.

Um 06:00 Uhr werdet ihr – so wie der komplette Rest des Stammes – unsanft von Maren / Mario und Jan-Hendrik / Henrietta geweckt.

Das Banner wurde geklaut und alle sind in heller Aufregung. Du hast tief und fest geschlafen und überlegst: Hättest du nicht eigentlich Nachtwache gehabt?

Um 06:30 Uhr bekommt ihr mit, wie die Jungpfadfinder sich im Küchenzelt tierisch aufregen. Das Küchenzelt ist komplett verwüstet worden...

Deine Geheimnisse, Ziele und Spezialfähigkeiten

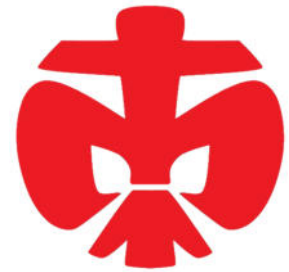
Jeder Charakter hat Spezialfähigkeiten, mit denen er das Spiel beeinflussen kann. Du kannst die Spezialfähigkeit nur so häufig verwenden, wie sie verfügbar ist!

Natürlich wollen alle wissen, wer das Banner geklaut hat und wieso die Lagerküche so verwüstet ist. Trotzdem verfolgst du natürlich auch deine ganz eigenen Ziele im Spiel!

Lies Dir all Deine Spielziele, Spezialfähigkeiten und Geheimnisse ganz genau durch. Vielleicht verraten sie Dir noch Zusatzinformationen, die Du im Spielverlauf benötigst. Und vielleicht geben sie Dir auch eine Vorgabe, wie Du Dich im Spiel verhalten sollst.

Schneide die Spielziele, die Spezialfähigkeiten und Deine Geheimnisse einzeln aus, so dass Du sie einzeln verwenden kannst und – wenn nötig – einem anderen Charakter zeigen kannst.

Wenn Du eine Spezialfähigkeit verwendet hast, gib den Zettel bei der Spielleitung ab.



Dein persönliches Spielziel

- Sorge dafür, dass der ganze Stress möglichst schnell wieder aufhört und alle wieder chillen. Benutze oft den Satz: "Jetzt entspannt euch doch mal!"

Dein persönliches Spielziel

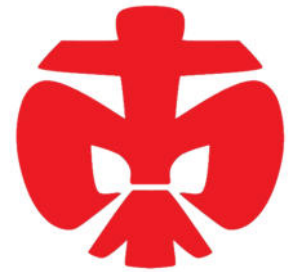
- Beweise (so wie jedes Mitglied der Rover), dass die Roverrunde unschuldig ist.

Deine Spezialfähigkeit

- Du bist Gossip-King/Queen. Ein*e Mitspieler*in muss Dir alles verraten, was er / sie über eine*n andere*n Mitspieler*in weiß / erfahren hat.

Deine Spezialfähigkeit

- Du bist Gossip-King/Queen. Ein*e Mitspieler*in muss Dir alles verraten, was er / sie über eine*n andere*n Mitspieler*in weiß / erfahren hat.



Deine Spezialfähigkeit

- Du teilst alle Informationen mit Carla / Carlo (muss nicht abgegeben werden).

Dein Geheimnis

- Du rauchst heimlich und schleichst Dich manchmal Nachts aus dem Zelt raus, um eine zu rauchen.

Dein Geheimnis

- Du weißt, dass Jan-Hendrik / Henrietta, Maren / Mario, Jonas / Joana, Jonathan / Jana, Jan / Janina und Anka / Anton um 02:45 Uhr nicht im Bett waren.