

Deine Charakterbeschreibung

Name: Annka / Anton

Alter: 29 Jahre

Spiel-Infos: Du...

...bist Roverleiter*in.

...arbeitest als Schausteller*in auf Jahrmärkten als
Wahrsager*in.

Die vergangene Nacht im Detail aus Deiner Sicht

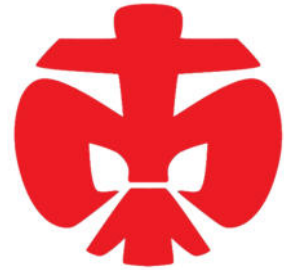
Am vergangenen Abend bist Du vor 02:00 Uhr vom Lagerfeuer aufgestanden und ins Bett gegangen.

Alle sollten denken, dass Du hundemüde bist und Schlaf brauchst. Die Wahrheit ist – Du warst mit Sebastian / Sarah verabredet. Seitdem ihr euch vor zwei Wochen spontan in der Stadt getroffen habt und einen Kaffee getrunken habt, ist es ganz schnell gegangen. Du hast schon immer auf ihn / sie gestanden. Und als er / sie Dir auch seine Zuneigung zu Dir gestanden hat, wart ihr nicht mehr zu bremsen. Ihr seht euch fast täglich und die gemeinsame Zeit ist der Hammer. Es vergeht keine Minute, in der Du nicht an ihn / sie denkst. Und voneinander lassen könnt ihr auch nur widerwillig. Ein tolles Gefühl, sich fallen lassen zu können.

Aber dieses doofe Lager. Und dass eure Stämme nicht das beste Verhältnis haben. Das macht es kompliziert. Du hast es noch nicht über das Herz gebracht, Deinen Rover*innen oder auch den StaVos etwas davon zu erzählen. Du hast Angst, dass das alles kaputt macht. Es wäre so viel einfacher, wenn Du einfach in seinen / ihren Stamm wechseln würdest. Sollen die anderen doch tun, was sie wollen. Es geht doch nur um euch zwei.

Endlich. 02:30 Uhr. Euer geheimes Spaziergangs-Date. Ganz aufgeregt und fast am ganzen Körper zitternd machst Du Dich auf den Weg...direkt in seine / ihre Arme.

Spazieren gehen im Mondlicht. Hand in Hand mit der Person, die Dir im Moment alles bedeutet. Was kann es Schöneres geben?



Sebastian / Sarah ist heute nicht gut drauf. Das merkst Du sofort. Er / sie hat mit seinen Rover*innen und seinem / seiner Mitleiter*in (und StaVo) über euch gesprochen. Diese*r Verräter*in. Ihr wolltet doch den richtigen Moment abwarten, dass ihr es öffentlich macht. Du hast schon in den letzten Wochen immer mal gemerkt, dass er / sie sehr egoistisch ist. Aber das ist unwichtig – die Gefühle, die Du für ihn / sie hast sind so stark, dass darfst Du nicht auf Spiel setzen.

Du sagst ihr / ihm, dass Du in seinen / ihren Stamm wechseln willst, um dieses hin und her endgültig zu beenden. Er / sie zweifelt an, dass Du den Mut dazu hast. Wieso zweifelt er / sie an Deinem Mut – Du hältst Dich für extrem mutig. Das musst Du ihm / ihr beweisen. Schließlich willst Du ja, dass er / sie bei Dir bleibt.

Also – was wäre das Mutigste, was Dir gerade spontan einfällt? Du bietest ihm / ihr an, dass ihr gemeinsam für seinen / ihren Stamm euer Banner klaut. Das ist ein Treuebeweis für ihn / sie und auch für seinen / ihren Stamm. Dann werden sie Dich mit Kusshand nehmen.

Also schnell mal schauen, wie es auf dem Platz aussieht. Zwei Deiner Rover*innen haben gerade Nachtwache. Trotzdem brauchst Du einen Plan, wie ihr an das Banner kommt, ohne dass sie es mitbekommen.

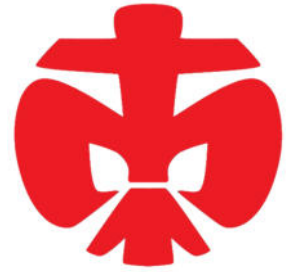
Ihr versucht, etwas auf dem Platz zu erkennen. Das Mondlicht ist zwar nicht das Hellste – aber es reicht, dass ihr erkennen könnt, dass niemand da ist. Moment – wo sind Deine Rover*innen? Egal! Jetzt ist nur der Plan wichtig. Bald werden Dich die Rover*innen eh hassen, dann können sie jetzt auch noch eine Weile tun, was sie wollen. Es ist ja eh gut für Dich – der Weg ist frei.

Schnell zum Platz zurück, Banner klauen, zu Sebastians / Sarahs Auto rennen und das Banner dort verstecken. Der Abschied ist zu kurz. Und die Rückbank des Autos unbequem. Aber das ist egal, solange ihr zusammen seid.

Als Du allein zurück zum Platz kommst, ist immer noch kein Mensch zu sehen. Aber das ist gut so – dann kann auch niemand Fragen stellen.

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



Deine Geheimnisse, Ziele und Spezialfähigkeiten

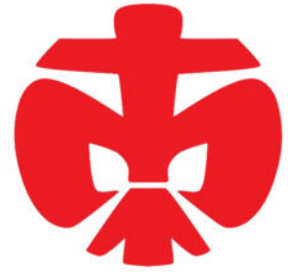
Jeder Charakter hat Spezialfähigkeiten, mit denen er das Spiel beeinflussen kann. Du kannst die Spezialfähigkeit nur so häufig verwenden, wie sie verfügbar ist!

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

- Versuche aufzuklären, weshalb die Küche verwüstet ist.

Deine Spezialfähigkeit

- Du erkennst es sofort, wenn jemand lügt und kannst Deine Fähigkeiten als Wahrsager*in nutzen. Du kannst einer / einem Mitspieler*in eine Frage stellen, die er / sie wahrheitsgemäß beantworten muss (Spielfragen ausgeschlossen)

Deine Spezialfähigkeit

- Du erkennst es sofort, wenn jemand lügt und kannst Deine Fähigkeiten als Wahrsager*in nutzen. Du kannst einer / einem Mitspieler*in eine Frage stellen, die er / sie wahrheitsgemäß beantworten muss (Spielfragen ausgeschlossen)

Dein Geheimnis

- Du hast eine heimliche Affäre mit Sebastian / Sarah - einem / einer Leiter*in aus einem anderen Stamm.

Dein Geheimnis

- Du überlegst, den Stamm zu wechseln.