

Deine Charakterbeschreibung

Name: Jan-Hendrik / Henrietta
Alter: 20 Jahre

Spiel-Infos: Du...
...warst ein Jahr in Australien als Backpacker*in unterwegs und studierst jetzt BWL.
...verwendest viele Anglizismen und sprichst öfters „Denglisch“.
...kamst als Veganer*in aus Deinem Backpacker-Jahr zurück und wirfst nun allen Leuten, die Fleisch essen vor, ein*e Tiermörder*in zu sein.

Die vergangene Nacht im Detail aus Deiner Sicht

Ein Großteil der Rover- und Leiterrunde sind in der vergangenen Nacht bereits vor 02:00 Uhr ins Bett gegangen.

Deine große Liebe Maren / Mario und Du freut euch, dass ihr ab 02:00 Uhr die Nachtwache übernehmt und dann ein wenig Zeit für euch habt. Da ihr eure Beziehung noch streng geheim haltet, ist Zweisamkeit auf einem Pfingstlager eher rar gesät.

Nach 02:00 Uhr ist schnell klar nur am Lagerfeuer sitzen und das Banner bewachen, ist heute nicht in eurem Sinne. Was soll auch schon passieren – man hört es ja, wenn das Banner geklaut wird.

Ihr sucht euch ein gemütliches Plätzchen am Waldrand und genießt die Zweisamkeit. Endlich.

Um 03:30 Uhr schaut ihr auf die Uhr und bemerkt, dass eure Schicht bald rum ist. Um 04:00 Uhr haben Eva / Evan und Carla / Carlo Nachtwache.

Also nichts wie zurück zur Lagerfeuerstelle.

Diese ist fast ausgebrannt und.....so ein Mist.....das Banner ist weg!!! Wie kann das sein? – so weit wart ihr doch gar nicht entfernt.

Jetzt ist Aktionismus gefordert. Schließlich könnt ihr ja schlecht zum StaVo gehen und sagen, dass ihr euch ein wenig am Waldrand vergnügt habt,



während ihr eigentlich aufs Banner aufpassen solltet. Und dann ist euch das Banner sprichwörtlich „unter dem Hintern“ gestohlen worden. Ausgeschlossen. Ihr beschließt, das Banner zu finden und alles zu vertuschen.

Schritt eins: Eva / Evan und Carla / Carlo wecken, ihnen Honig ums Maul schmieren und überzeugen, dass ihr ihre Schicht übernehmt.

Gesagt, getan. Das hat funktioniert. Nun heißt es: Banner suchen. Und zwar schnell.

Nur zu zweit gar nicht so einfach.

Um kurz vor 06:00 Uhr wird euch klar: Das wird nichts mehr. Improvisation ist gefragt. Also schnell. Jetzt heißt es: In die Offensive übergehen! Den ganzen Stamm wecken, Alarm schlagen, schnelle Meldung: Das Banner ist geklaut worden. Immerhin hat es keiner gemerkt und ihr könnt so tun, als wenn das Banner erst gerade eben geklaut wurde. Aber: Hat es wirklich keiner gemerkt....? Ihr wart ja nicht die ganze Nacht am Platz und hättet es kontrollieren können. Egal – ein Versuch ist es wert.

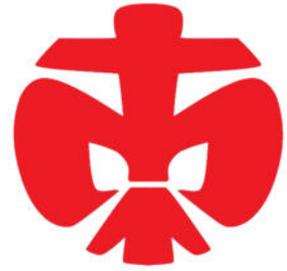
Nachdem der ganze Stamm aufgestanden ist, machen sich die Jungpfadfinder auf den Weg ins Küchenzelt, um das Frühstück zu machen. Und was ist das...großes Geschrei im Küchenzelt. Was ist passiert? Das Küchenzelt ist komplett verwüstet worden...

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

- Schütze Deine heimliche Beziehung. Verrate es niemandem.

Dein
persönliches
Spielziel

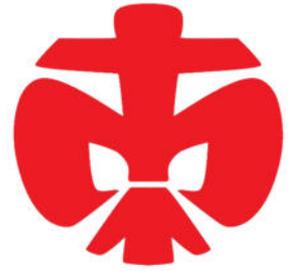
- Veheimliche, dass Du schon ab 03:30 Uhr wusstest, dass das Banner weg war.

Dein
persönliches
Spielziel

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

Deine
Spezialfähigkeit

- Du lenkst mit Deinen Backpacker-Stories Deine*n Mitspieler*in so sehr ab, dass Du ihm / ihr nicht Deine Geheimnisse verraten musst. Nur einmal einsetzbar



Dein Geheimnis

- Du bist in einer heimlichen Beziehung mit Maren / Mario.

Dein Geheimnis

- Du weißt, dass Joschka / Josephine schalfwandelt.