

Deine Charakterbeschreibung

Name: Joschka / Josephine

Alter: 29 Jahre

Spiel-Infos: Du...

...bist Roverleiter*in.

...bist als Offizier*in in einer Bundeswehrkaserne stationiert.

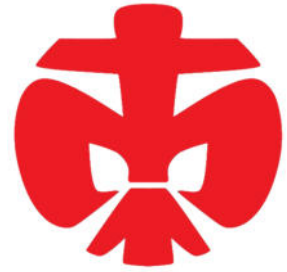
...hast eigentlich einen weichen Kern, zeigst ihn aber nur sehr selten.

Die vergangene Nacht im Detail aus Deiner Sicht

Am vergangenen Abend bist Du vor 02:00 Uhr vom Lagerfeuer aufgestanden und ins Bett gegangen. Eigentlich hättest du Nachtwache bis 2 Uhr gehabt. Aber du vertraust deinen Instinkten und hättest das schon mitgekriegt, wenn da jemand kommt. Und auf Nachtwache mit der Sportskanone hast du sowieso keine Lust!

Um 04:30 Uhr wirst Du wach. Aber...wo zum Teufel? Das ist nicht das Schlafzelt. Aber es ist ein Zelt. Du bist verwirrt. Bist Du etwa schon wieder geschlafwandelt? Das kann doch nicht sein. Du und schlafwandeln? Als Offizier der Bundeswehr? Manchmal glaubst Du selbst nicht ganz, was um Dich herum geschieht. Und dunkel ist es auch noch. Du bekommst Panik. Warum muss es immer so dunkel sein in diesen blöden Schwarzzelten. Aber Du kannst ja schlecht zum StaVo gehen und sagen, dass Du Angst im Dunkeln hast und deswegen nur noch Weißzelte haben willst. Das würde ja Deine Autorität komplett untergraben.

Also gut – nicht heute. Jetzt heißt es einfach nur weg von hier, kein Aufsehen erregen und schnell wieder ins richtige Zelt. Während Du Dir den Weg aus dem Zelt bahnst, stolperst Du über viele Dinge. Töpfe und Pfannen fallen zu Boden, Lebensmitteltüten platzen auf und es entsteht ein Riesenchaos. Aber es ist Dir egal. Und wenn Du jetzt anfangen würdest, hier noch aufzuräumen, würden das bestimmt viele Leute mitbekommen. Das wäre ja peinlich...



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

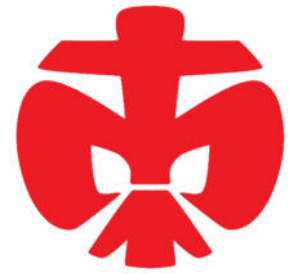
Jeder Charakter hat Spezialfähigkeiten, mit denen er das Spiel beeinflussen kann. Du kannst die Spezialfähigkeit nur so häufig verwenden, wie sie verfügbar ist!

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, den Bannerklau aufzuklären.

Deine Spezialfähigkeit

- Du bist eine Autoritätsperson. Jeder hört auf das, was Du sagst. Du kannst eine*n Mitspieler*in davon überzeugen, Dir zwei Geheimnisse zu verraten.

Deine Spezialfähigkeit

- Du kannst eine*n Mitspieler*in dazu auffordern, Dir eins seiner / ihrer Spielziele zu verraten.

Dein Geheimnis

- Du hast Angst im Dunkeln.

Dein Geheimnis

- Du glaubst, dass Du schlafwandelst, weil Du manchmal einfach irgendwo aufwachst.