

Deine Charakterbeschreibung

Name: Jonas / Joana
Alter: 17 Jahre

Spiel-Infos: Du...
...bist sehr sportlich
...bist muskulös und ein Frauenheld / Männerschwarm.
...hast 1 kg Whey (Eiweiß-Protein-Pulver) dabei

Die vergangene Nacht im Detail aus Deiner Sicht

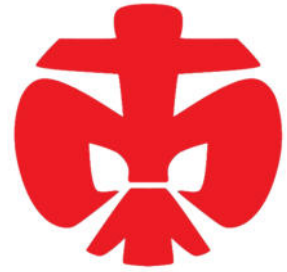
Am vergangenen Abend bist Du vor 02:00 Uhr vom Lagerfeuer aufgestanden und ins Bett gegangen. Eigentlich hättest du bis 2 Uhr Nachtwache gehabt mit Joschka/Josephine. War dir aber zu blöd. So konntest du am Lagerfeuer immerhin Atemübungen machen – du lernst aktuell deine Pulsfrequenz besser zu kontrollieren, um deine Leistung noch mehr zu puschen!

Gegen 02:45 Uhr hast Du plötzlich großen Hunger auf Süßigkeiten verspürt und bist aufgestanden. Leise hast Du Dich aus dem Zelt geschlichen und auf den Weg zum Küchenzelt gemacht, um dort Deinen Hunger zu stillen.

Im Zelt angekommen, hast Du bemerkt, dass Jonathan / Jana ebenfalls auf diese Idee kam und auf der Suche nach Süßigkeiten ist. Ihr beschließt, gemeinsame Sache zu machen, findet und verspeist diverse Süßigkeiten. Ihr verlasst das Küchenzelt blitzsauber – als wenn nichts gewesen wäre – und macht euch leise wieder auf den Weg ins Zelt.

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!

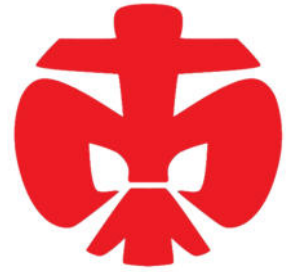
Lies Dir all Deine Spielziele, Spezialfähigkeiten und Geheimnisse ganz genau durch. Vielleicht verraten sie Dir noch Zusatzinformationen, die Du im Spielverlauf benötigst. Und vielleicht geben sie Dir auch eine Vorgabe, wie Du Dich im Spiel verhalten sollst.

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

- Verhindere, dass jemand erfährt, dass Du nachts im Küchenzelt warst, und Süßigkeiten genascht hast.



Dein persönliches Spielziel

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

Deine Spezialfähigkeit

- Du bist so charmant, dass Du eine*n Mitspieler*in davon überzeugen kannst, Dir eins seiner / ihrer Spielziele zu verraten

Deine Spezialfähigkeit

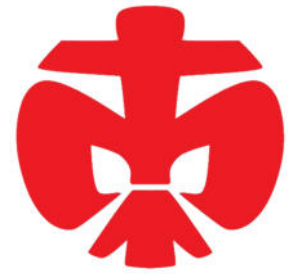
- Du bist so charmant, dass Du eine*n Mitspieler*in davon überzeugen kannst, Dir eins seiner / ihrer Spielziele zu verraten

Deine Spezialfähigkeit

- Ein*e Mitspieler*in verrät Dir eins seiner / ihrer Geheimnisse. Als Gegenleistung verrätst Du ihm / ihr eins Deiner Geheimnisse.

Dein Geheimnis

- Du naschst in der Nacht gern Süßigkeiten.



Dein Geheimnis

- Du hast Annka / Anton und Sebastian / Sarah (Leiter*in aus einem anderen Stamm) vor einer Woche im Stadtpark spazieren gehen sehen.