

## Deine Charakterbeschreibung

Name: Jan / Janina  
Alter: 28 Jahre

Spiel-Infos: Du...  
...bist Stammesvorsitzende\*r.  
...bist entschiedene\*r Gegner\*in von Alkohol in jeder Form.  
...hast als überzeugte\*r Öko kein Auto und fährst nur Fahrrad.

## Die vergangene Nacht im Detail aus Deiner Sicht

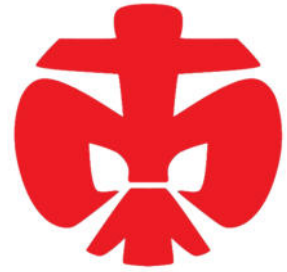
Am vergangenen Abend bist Du vor 02:00 Uhr vom Lagerfeuer aufgestanden und ins Bett gegangen.

Als StaVo musst Du schließlich fit sein und kannst nicht die ganze Nacht durchmachen wie früher, als Du noch Rover\*in warst.

Aber – heute ist das Formel 1 Rennen in Bahrein – wenn diese Rennen sind, stellst Du Dir immer einen Wecker, um direkt live die Ergebnisse im Ticker zu checken. Wahrscheinlich kommt das daher, dass Du früher nie nachts fernsehen durftest. Aber ein Smartphone hattest Du schon so lang, wie Du denken kannst. Wenn die Eltern ausgetrickst werden wollen, dann haben sie es nicht anders verdient.

In der letzten Nacht fand das Rennen um 02:30 Uhr statt. Als Du ins Bett bist, hast Du gar nicht darüber nachgedacht, da Du den Wecker schon ein paar Tage eher gestellt hast. Als der Wecker um 02:30 Uhr klingelt, ärgerst Du Dich, dass Du nicht einfach wach geblieben bist. Aber gut – dafür ist es jetzt zu spät. Für die Formel 1 die Tiefschlafphase zu unterbrechen ist es auf jeden Fall wert. Es ist noch nie passiert, dass Du ein Rennen...oder zumindest den Ticker eines Rennens verpasst hast.

Draußen ist nichts mehr los. Die Lagerfeuerstelle ist leer. Bestimmt sind die beiden, die Bannerwache haben, gerade auf Tour, um mögliche Angreifer zu finden. Wenn Du sie jetzt suchen würdest, würde das viel zu viel Lärm machen.



Auf einem Weg zwischen eurer und der Nachbarwiese, siehst Du zwei Gestalten. Sie halten Händchen. Komisch – von einer Beziehung in Deiner Leiterrunde hast Du gar nichts mitbekommen. Wenn es jemand aus der Roverrunde ist, wäre das natürlich problematisch. Aber Du bist auch nicht der Typ, der jetzt dort hingehst, und sie zur Rede stellst. Das können auch die Roverleiter\*innen in Deinem Auftrag tun. Und vor allem, kann es bis morgen warten – jetzt ist die Formel 1 wichtiger.

Nachdem alle Ergebnisse zu Deiner Zufriedenheit sind, gehst Du wieder 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

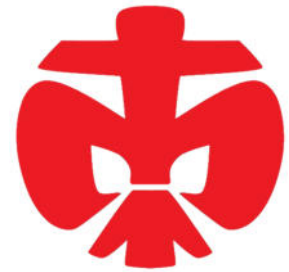
Jeder Charakter hat Spezialfähigkeiten, mit denen er das Spiel beeinflussen kann. Du kannst die Spezialfähigkeit nur so häufig verwenden, wie sie verfügbar ist!

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

- Versuche, den Bannerklau und die Verwüstung des Küchenzeltes aufzuklären und die Verantwortlichen zur Rede zu stellen.

## Deine Spezialfähigkeit

- Du genießt hohes Vertrauen im Stamm. Ein\*e Mitspieler\*in vertraut Dir alle seine / ihre Spielziele an.

## Deine Spezialfähigkeit

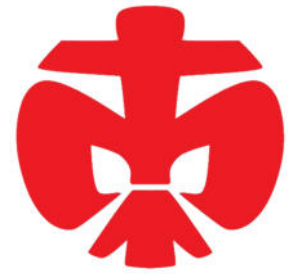
- Du genießt hohes Vertrauen im Stamm. Ein\*e Mitspieler\*in vertraut Dir alle seine / ihre Spielziele an.

## Deine Spezialfähigkeit

- Du genießt hohes Vertrauen im Stamm. Ein\*e Mitspieler\*in vertraut Dir alle seine / ihre Spielziele an.

## Dein Geheimnis

- Du verfolgst heimlich die Formel 1 und schleichst Dich manchmal vom Platz, um die Formel 1 Ergebnisse zu checken.



## Dein Geheimnis

- Du hast um 02:45 Uhr gesehen, wie zwei Menschen Händchen haltend den Platz verlassen haben.