



Deine Charakterbeschreibung

Name: Carla / Carlo
Alter: 16 Jahre

Spiel-Infos: Du...
...bist neu bei den Pfadfinder*innen.
...bist Hobby-Fotograf*in und machst gerne Fotos vom Sternenhimmel.
...bist „Best Friend“ mit Elli / Elias.
...bist früh morgens aufgestanden, um ein Foto vom Sternenhimmel zu machen. Dabei hast Du das Küchenzelt mitfotografiert. Man erkennt aber nur zwei Gestalten im Zelt.

Die vergangene Nacht im Detail aus Deiner Sicht

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

Ein paar Minuten vor 03:00 Uhr bist Du aufgewacht und auf die Idee gekommen, mal wieder ein Foto vom Sternenhimmel zu machen. Es war so ruhig auf dem Platz. Diese Stille ist für Dich immer etwas ganz Besonderes. Da es nicht nur ruhig, aber auch sehr kalt war, bist Du nach dem Foto schnell wieder in Deinen Schlafsack gekrochen.

Um kurz vor 04:00 Uhr wirst Du durch ein Flüstern geweckt. Jan-Hendrik / Henrietta und Maren / Mario hocken neben Deiner Isomatte. Sie bieten flüsternd an, dass sie auch noch eine weitere Schicht der Nachtwache übernehmen. Das ist aber echt nett von den beiden. Du bist ja eh immer so unausgeschlafen, wenn Du zur Nachtwache mitten in der Nacht aufstehen musst. Zufrieden schläfst Du wieder ein.

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. „Verdammt! Ich hätte doch eigentlich um 4 Uhr Nachtwache mit Elli gehabt!“, denkst Du dir.



“Das erzähl ich lieber keinem, das ich verschlafen habe. Gibt nur Stress!” Um 06:30 Uhr bekommt ihr mit, wie die Jungpfadfinder sich im Küchenzelt tierisch aufregen. Das Küchenzelt ist komplett verwüstet worden...

Im Laufe des morgens kommst Du auf die Idee, Dir Dein Foto von letzter Nacht noch mal genau anzuschauen. Du erkennst zwei Gestalten, die am Küchenzelt stehen – mehr ist, neben dem extrem schönen Sternenhimmel allerdings leider nicht zu erkennen (siehe unten).

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

- Sorge dafür, dass der ganze Stress möglichst schnell wieder aufhört und alle wieder chillen. Benutze oft den Satz: "Chillt mal alle wieder, ey!".

Dein persönliches Spielziel

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

Deine Spezialfähigkeit

- Du bist Gossip-King/Queen. Ein*e Mitspieler*in muss Dir alles verraten, was er / sie über eine*n andere*n Mitspieler*in weiß / erfahren hat.

Deine Spezialfähigkeit

- Du bist Gossip-King/Queen. Ein*e Mitspieler*in muss Dir alles verraten, was er / sie über eine*n andere*n Mitspieler*in weiß / erfahren hat.

Deine Spezialfähigkeit

- Du teilst alle Informationen mit Elli / Elias (muss nicht abgegeben werden).



Dein Geheimnis

- Du hattest eigentlich ab 4 Uhr Nachtwache. Maren / Mario hat Dich gefragt, ob Du weiter schlafen willst. Du schämst Dich, weil Du den Überfall vielleicht hättest verhindern können.

Dein Geheimnis

- Du versuchst eine*n gute*n Freund*in vom Rauchen abzuhalten.



Das Foto von gestern Nacht

