



# Charakterbogen Rollenspiel Sommercamp

**Charaktername:** \_\_\_\_\_

Fabrikarbeiter

**Spielername:** \_\_\_\_\_

## Attribute

Körperlich	Gesellschaftlich	Geistig
Körperkraft      ● ○ ○ ○ ○	Charisma            ● ○ ○ ○ ○	Wahrnehmung      ● ○ ○ ○ ○
Geschick            ● ○ ○ ○ ○	Manipulation        ● ○ ○ ○ ○	Intelligenz           ● ○ ○ ○ ○
Widerstand         ● ○ ○ ○ ○	Erscheinung         ● ○ ○ ○ ○	Geistesschärfe     ● ○ ○ ○ ○

## Fähigkeiten

Talente	Fertigkeiten	Kenntnisse
Aufmerksamkeit    ● ● ● ● ○	Diebstahl            ○ ○ ○ ○ ○	Ak. Wissen           ○ ○ ○ ○ ○
Ausdruck            ○ ○ ○ ○ ○	Etikette              ○ ○ ○ ○ ○	Computer            ○ ○ ○ ○ ○
Ausflüchte         ● ● ● ○ ○	Fahren                ○ ○ ○ ○ ○	Finanzen             ○ ○ ○ ○ ○
Einschüchtern     ● ○ ○ ○ ○	Reparieren          ● ● ● ○ ○	Gesetze              ○ ○ ○ ○ ○
Empathie            ○ ○ ○ ○ ○	Heimlichkeit        ● ● ○ ○ ○	Medizin              ● ○ ○ ○ ○
Führung             ○ ○ ○ ○ ○	Nahkampf            ○ ○ ○ ○ ○	Nachforschungen    ○ ○ ○ ○ ○
Handgemenge      ● ● ○ ○ ○	Schusswaffen        ○ ○ ○ ○ ○	Naturwissenschaft  ○ ○ ○ ○ ○
Sportlichkeit       ● ○ ○ ○ ○	Tierkunde            ○ ○ ○ ○ ○	Politik                ○ ○ ○ ○ ○
Szenenkenntnis    ○ ○ ○ ○ ○	Überleben (Stadt)  ● ● ○ ○ ○	Technologie         ● ● ● ○ ○
_____ ○ ○ ○ ○ ○	Überleben (Natur) ○ ○ ○ ○ ○	_____ ○ ○ ○ ○ ○
_____ ○ ○ ○ ○ ○	_____ ○ ○ ○ ○ ○	_____ ○ ○ ○ ○ ○

## Vorteile

Sonderfähigkeiten	Willenskraft	Tugenden
Improvisieren      ○ ○ ○ ○ ○	● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○	Gewissen            ● ● ● ○ ○
Ausweichen         ○ ○ ○ ○ ○	□ □ □ □ □ □ □ □	Überzeugung        ● ○ ○ ○ ○
Bauchreden        ○ ○ ○ ○ ○	<b>Lebenspunkte</b>	Selbstbeherrschung ● ● ○ ○ ○
Fesseln             ○ ○ ○ ○ ○	● ● ● ● ● ● ● ● ●	Instinkt             ● ● ● ○ ○
Fallen bauen        ○ ○ ○ ○ ○	□ □ □ □ □ □ □ □	Mut                    ● ● ● ○ ○
flinke Finger       ○ ○ ○ ○ ○	blaue Flecken        □	
flinke Füße         ○ ○ ○ ○ ○	verletzt (-1)         □	
Menschen-kennntnis ○ ○ ○ ○ ○	schwer verletzt (-1) □	
Orientierung       ○ ○ ○ ○ ○	verwundet (-2)      □	
Robustheit          ○ ○ ○ ○ ○	schwer verwundet (-2) □	
Überzeugen         ○ ○ ○ ○ ○	verkrüppelt (-5)    □	
	außer Gefecht        □	