

# Charakterbogen Rollenspiel Sommercamp

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

Hafenarbeiter

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	○ ○ ○ ○ ○	● ● ● ● ● ● ● ● ● ●	Selbstbeherrschung	● ● ○ ○ ○	
Fesseln	○ ○ ○ ○ ○	□ □ □ □ □ □ □ □	Instinkt	● ● ● ○ ○	
Fallen bauen	○ ○ ○ ○ ○	blaue Flecken	□	Mut	● ● ● ● ○
flinke Finger	○ ○ ○ ○ ○	verletzt (-1)	□		
flinke Füße	○ ○ ○ ○ ○	schwer verletzt (-1)	□		
Menschen-kennntnis	○ ○ ○ ○ ○	verwundet (-2)	□		
Orientierung	○ ○ ○ ○ ○	schwer verwundet (-2)	□		
Robustheit	○ ○ ○ ○ ○	verkrüppelt (-5)	□		
Überzeugen	○ ○ ○ ○ ○	außer Gefecht	□		