



# Charakterbogen Rollenspiel Sommercamp

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

Der Zwielfichtige

**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        ○ ○ ○ ○ ○		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        □	