



Charakterbogen Rollenspiel Sommercamp

Charaktername: _____

Pädagogische Fachkraft

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 ○ ○ ○ ○ ○	Lebenspunkte	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 □	