



Charakterbogen Rollenspiel Sommercamp

Charaktername: _____

Sicherheitsdienst

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 □ | |