

Kern-Antriebe

Wollen	Gerechtigkeit	Warum bin ich hier? Ich werde die Schatten hier aufdecken.
Zitat	Das Recht darf auf keinem Auge blind sein. <small>Wohlstand, Ansehen, Sicherheit, Toleranz, Gerechtigkeit, Umweltschutz</small>	
Handeln	Selbstbestimmung	Was hält mich bei der Gruppe? Gegen das hier können wir nur uns vertrauen.
Zitat	Nur ich entscheide, was mit mir passiert. <small>Kreativität, Selbstbestimmung, Abwechslung, Tradition, Anpassung, Regeltreue</small>	
Sein	Leistung	Was macht mich sympathisch? Ich bin härter gegen mich als gegen andere.
Zitat	Wenn es darauf ankommt, muss ich ganz da sein. <small>Genuss, Leistung, Einfluss, Bescheidenheit, Fürsorglichkeit, Zuverlässigkeit</small>	

Die Runde

Andere Charaktere, Spielerinnen und Spieler

Erfahrungen

Tolle Szenen

Tolle Szenen

Gesamt-Erfahrung

unverbraucht

Name

Nina Gramer-Pelzig

Spieler/Spielerin



Name

Skizzen



Zwei Worte

aufrechte
Anwältin

Marotte/Requisite/Haltung/...

Hat immer eine
Mappe mit Akten

Typischer Ausspruch

Das passiert mir
nicht zweimal

Zeigen

Spezies und Geschlecht

Menschenfrau

Alter

31

Größe und Gewicht

1.76m / 88 kg

Hautfarbe

blass

Haarfarbe und Frisur

aschgrau,
schulterlang

Augenfarbe

azurblau

Beschreiben

Aussehen und typische Kleidung

Unauffällige Frau in hellgrauem Anzug. Trägt einen schwarzen Aktenkoffer in der Hand und hat sehr kurz geschnittene Fingernägel.

Prägende Erlebnisse

Wurde während Recherchen in einem Fall vor ihrem Büro abgefangen und ist entkommen, weil zwei befreundete Polizisten um die Ecke kamen.

Erlebnisse

-2.0 bei

5

-2.0 bei

3

-2.0 bei

1

Schwäche

Gutgläubig

Zitat

Im tiefsten Herzen wollen alle Menschen gut sein

Trigger

Jemand bittet um Gnade oder wirkt als Opfer

-2.0 bei

5

-2.0 bei

3

-2.0 bei

1

Schwäche

Zitat

Trigger

9	15		Beruf			Wert
+1/	+1/		Anwältin			9
12	18					
+1/	+1/	:6 :8				
+4	+7		Spezialisierung	Unterstützende Stärken:	Grundwert	Effektivwert
+1/	+1/	:2 :3	Pflichtverteidigerin	Integer	13	14
+4	+7		Spezialisierung	Unterstützende Stärken:	Grundwert	Effektivwert
+1/	+1/	:2 :3				
+4	+7		Spezialisierung	Unterstützende Stärken:	Grundwert	Effektivwert
+1/	+1/	:2 :3				

9	15		Beruf				Wert
+1/	+1/						
12	18						
+1/	+1/	:6 :8					
+4	+7		Spezialisierung	Unterstützende Stärken:	Grundwert	Effektivwert	
+1/	+1/	:2 :3					
+4	+7		Spezialisierung	Unterstützende Stärken:	Grundwert	Effektivwert	
+1/	+1/	:2 :3					
+4	+7		Spezialisierung	Unterstützende Stärken:	Grundwert	Effektivwert	
+1/	+1/	:2 :3					

Ausrüstung

Aktenkoffer

Pistole (4)

Sicherheitsweste (2)

Schutz

2

Schaden

4

Geld

15k€

unbehandelte Wunden

-10 bei

2

-10 bei

4

-10 bei

6

Wunde

behandelt

kritisch

Stärke

Wunde

behandelt

kritisch

Stärke

Wunde

behandelt

kritisch

Stärke

Wunde

behandelt

kritisch

Stärke