

Kern-Antriebe

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

Die Runde

Andere Charaktere, Spielerinnen und Spieler

Erfahrungen

Tolle Szenen	Tolle Szenen
	Gesamt-Erfahrung
	unverbraucht



Nina Gramer-Pelzig

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

1.68m / 65 kg

Hautfarbe

blass

Haarfarbe und Frisur

aschgrau,  
schulterlang

Augenfarbe

azurblau

Beschreiben

Aussehen und typische Kleidung

Unauffällige Frau in hellgrauem Anzug und grau gefärbten Haaren. Trägt einen stabilen Aktenkoffer 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. Sie treffen sich seitdem wöchentlich.

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	Pflichtverteidigerin	Integer	13	14
			:3				
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

unbehandelte Wunden

-10 bei

2

-10 bei

4

-10 bei

6

Geld +

15k€

Wunde

behandelt

kritisch

Stärke

Wunde

behandelt

kritisch

Stärke

Wunde

behandelt

kritisch

Stärke

Wunde

behandelt

kritisch

Stärke