

## Porträt

## Charakter

Markus Feldmann

Name

Mensch

Abstammung

Beruf

sven

Spieler

Inventur mit Leiche

Kampagne

Moderne Zeit

Epoche

50

Reputation

14

Freie Reputation

## Wunden



Boost

## Schutz

N normal · K kritisch · H haftend · B Blutung · G Gift · F  
Feuer · R Reflektion

## Kampf

2

Aktionen

5

Mindestwurf

1

Ausweichen

## Zustände

☐ Sterbend☐ Bewusstlos☐ Geschockt☐ Brennend☐ Blutend☐ Vergiftet☐ In der Hocke

## Persona

|                    |   |
|--------------------|---|
| Bildung            | 3 |
| Logik              | 2 |
| Gewissenhaftigkeit | 2 |
| Willenskraft       | 1 |
| Wachsamkeit        | 1 |
| Charme             | 0 |

## Physis

|               |   |
|---------------|---|
| Geschick      | 1 |
| Stärke        | 4 |
| Attraktivität | 1 |
| Ausdauer      | 1 |
| Widerstand    | 1 |
| Schnelligkeit | 1 |

## Fertigkeiten

|                                   |   |                               |   |
|-----------------------------------|---|-------------------------------|---|
| Akrobatik (Geschick)              | 1 | Nachforschung (Wachsamkeit)   | 1 |
| Auftreten (Charme)                | 0 | Nahkampf (Stärke)             | 5 |
| Einschüchtern (Wachsamkeit)       | 2 | Naturkunde (Bildung)          | 3 |
| Empathie (Charme)                 | 0 | Orientierung (Wachsamkeit)    | 1 |
| Erste Hilfe (Gewissenhaftigkeit)  | 2 | Politik (Charme)              | 0 |
| Fahren (Geschick)                 | 1 | Religion (Gewissenhaftigkeit) | 2 |
| Geschichte (Bildung)              | 3 | Schusswaffen (Geschick)       | 1 |
| Heimlichkeit (Gewissenhaftigkeit) | 2 | Täuschung (Charme)            | 3 |
| Kommunikation (Bildung)           | 4 | Überzeugung (Willenskraft)    | 3 |
| Magiekunde (Charme)               | 0 | Wahrnehmung (Wachsamkeit)     | 1 |
| Mechanik (Logik)                  | 2 | Werfen (Stärke)               | 4 |
| Mut (Willenskraft)                | 1 | Zauberwirken (Willenskraft)   | 1 |

## Schatten &amp; Wissen

Schatten

Habgierig

Wissen (Fertigkeit) und Würfel

 Waffen

[illegible]

 Rüstung

| Gegenstand       | Schutz | Behinderung | Notizen | Getr. |
|------------------|--------|-------------|---------|-------|
| Normale Kleidung | N1     | 0           |         | x     |
|                  |        |             |         |       |
|                  |        |             |         |       |
|                  |        |             |         |       |

## Gegenstände

[illegible]

 Sprachen

[illegible]

 Kontakte

---

---

---

---

 Beschreibung & Hintergrund

| Größe                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | Gewicht | Geburtsdatum | Aussehen |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|--------------|----------|
| Möbelmonteur Arbeitet seit Jahren für POCO. Nebenbei verkauft er die von Frank aussortierten Retouren und beschädigten Möbel über Kleinanzeigen – das gemeinsame Nebengeschäft der beiden. Frank wollte aussteigen und alles offenlegen, bevor die Inventurdifferenzen auffallen. Beide treffen sich am Tatabend nach Feierabend im Lager (gegen 19 Uhr). Der Streit eskaliert. Frank stürzt unglücklich gegen ein Metallregal und stirbt. Markus gerät in Panik und versteckt die Leiche hinter Paletten im Wareneingang. Kurz vor ... |         |              |          |



Zusammenfassung

Zauberpunkte

Magieniveau

[illegible]

---

11

Glaubensniveau

1

Gesinnung (1--100)

Gunst

