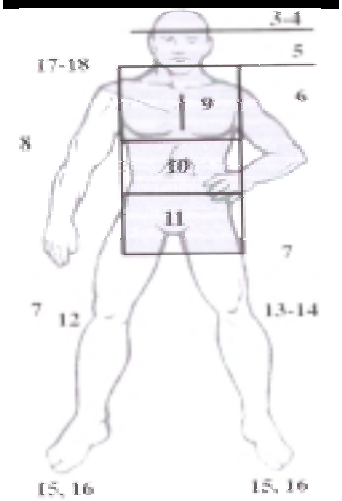
GURPS



Name	Kelly Daviar
Rasse	Mensch
Alter	22 Jahre
Haut	leicht gebräunt
Haar	dunkelblond
Größe	168 cm
G.TL	Übergang 7 zu 8

Nickname	
Geschlecht	weiblich
Geburtstag	03.04.89
Augen	braungrün
Gewicht	75 kg
Narben	
Tätowierung	

CP-Wert	
Gesamt	101,25
frei	0
Stand	26.01.12
Karma	
Grenze	1
Pool	1

CP	Attribute	
0	**ST**	**10**
30	**GE**	**13**
60	**IQ**	**15**
10	**KO**	**11**

CP-Summe	
100	Attribute
41	Vorteile
-64	Nachteile / Marotten
24,25	Fertigkeiten

Erschöpfung:	**12**

Grundschade	
1w-2	Stoß
1w	Schwung
Bewegung	
6	Grundgeschwindigkeit
6	Bewegungswert
Belastung	
10	keine
20	gering
30	mittel
60	stark
100	extrem
Treffer:	**11**

Reaktionsmodi

Status

Reputation

Aussehen

CP	Vorteile
6	Erhöhte Ausdauer +2
25	Magiebegabung Stufe 2
10	Ungewöhnlicher Hintergrund

CP	Nachteile / Marotten
-60	Mächtige Feinde (Große Gruppe auftauchen oft)
-1	Kettenraucherin
-1	minimale Entomophobie
-1	Überzeugung Magie / Feind
-1	Vorliebe für alte Bücher

CP	Std.	Fertigkeiten	Wert
0	0,5	Erste Hilfe TL 8	10
0,5		Fahrzeug lenken TL 8 (PKW)	11
0,25	4	Gassenwissen	10
0,5		Linquistik	11
1	14	Malen	13
0		Messer	9
0,5	7	Okkultismus	13
0	35	Recherchieren	10
1	7	Schusswaffen TL 7 (Glock 179m)	15
0	16	Überleben (Wüste)	10
0,5		Wandern	12
1	3,5	Zauber werfen	13
0,5	4	Deutsch	13
0		Englisch (Muttersprache)	15
1		Esperanto	15
0,5	6	Sperethiel	12

Aktive Verteidigung	
6	Ausweichen
6	Parieren
	Abblocken

Modifikatoren

Rüstungsschutz

PV	SR	Körperteil
0	0	Kopf
2	14	Rumpf
0	0	Waffenarm
0	0	Arm
0	0	Waffenhand
0	0	Hand
0	0	Bein (links)
0	0	Bein (rechts)
0	0	Fuß (links)
0	0	Fuß (rechts)

Ausrüstung

Anzahl	Bezeichnung	Gewicht	Wert
1	Standardpanzerweste (Kevlar) verbergbar	1,25	200,00 £€
1	Verbandskasten (+2 Erste Hilfe)	5	100,00 £€
1	Handfunkgerät	1,5	75,00 £€
1	Schweizer Taschenmesser	-	25,00 £€

Fernkampfwaffen

Waffe	Schaden (Typ/Höhe)	SS	ZG	1/2S	max	Gt	FG	Schuß	ST	RS	TL	FW	Bemerkung
Glock 17 9mm	que 2w+2	10	3	150	1867	2	3~	17	9	-1	7	15	

Nahkampfwaffen

Waffe	Schaden (Typ/Höhe)	RW	MinST	Parade	Gt	TL	FW
waffenlos	que 1w-4	H,1		6			13
Tritte	que 1w-2	1		6			11
Dolch	st 1w-3	H		5			9

Abenteuer

Titel	Zeit

Ausrüstung

Anzahl	Bezeichnung	Gewicht	Wert
1	Gebrauchtwagen		500

CP	Std	Schule Name	Klasse	FW	Zauberzeit	Dauer	Kosten Wirken	Aufrecht	Anmerkung	Quelle
		Elementarzauber								
		Erdzauber		**6**						
1		Erde erschaffen	regulär	15		permanent	4/Hex		2/Hex bei Sumpf	Mag33
1		Erde finden	Information	15		10 Sec	3			Mag34
1		Erde formen	regulär	15		1 Min	2/Hex	1/Hex		Mag34
1		Erde zu Stein	regulär	15		permanent	3 / 5+		3 bis 10 kg, 5 größer bis Hex, +5 weiterer Hex	Mag34
1	1	Erdsicht	regulär	15		30 sec	2 / 10 m	wie wirker	Erde + unbehauenes Gestein werden durchsicl	Mag34
1	0,5	Steingeschoss	Geschoss	15		1 sec/P	1 bis 3		SS 13, ZG +2, 1/2S 40, Max 80, Schad. 1w+1	Mag35
		Feuerzauber		**0**						
0	20	Feuer entzünden	regulär	-		1 sec	1 bis 4	wie wirken		Mag42
		Heilzauber		**4**						
1	0,5	Geringere Heilung	regulär	15		permanent	1 bis 3		2. Versuch am Tag -3, weiter -6 etc.	Mag57
1	0,5	Konstitution verleihen	regulär	15		1 Stunde	1 / KO		nur temporär	Mag58
1	1	Stärke regenerieren	regulär	15	immer		-	-	5 Min = 1 ST zurück, nicht in Manaarm	Mag58
1	0,5	Stärke verleihen	regulär	15		permanent	1+		1ST=1ST	Mag59
		Illusions- und Erschaffungszauber		**1**						
1		Einfache Illusion	Flächen	15		1 Min	1	½	nur Sicht	Mag60
		Meta-Zauber		**1**						
1		Gegenzauber	regulär	15		5 sec	½ d. gg.		wirkt nur auf aufrecht	Mag70
		Schöpfung und Zerstörung		**1**						
1		Wiederherstellen	regulär	15	3 Sec	10 Min	2 / Hex	½	nur Sicht	Mag88
		Schutz und Warnzauber		**1**						
1		Schild	regulär	15		1 Min	2×PV+	½	max PV+5	Mag91
		Verzauberung		**1**						
1		Spruchrolle	Verzauberung	15	Tag/ST	Zauber	Zauber	Zauber	Min (Zauber, Spruchrolle)	Mag101
		Wissenszauber		**2**						
1		Aura	Information	15		augenblick	3		krit. Erfolg: Vampirismus, Lykanthropie, etc	Mag108
1		Magie entdecken	regulär	15	5 sec	augenblick	2			Mag109