

# ★ Victoria van der Westhuizen

## Attribute:

Geschicklichkeit	10
Konstitution	6
Stärke	6
Verstand	6
Willenskraft	8

## Abgeleitete Werte:

Bewegungsweite	6
Parade	5
Robustheit	7 (2) / 9 (4)
Charisma	0
Mech	Mittel

## Fertigkeiten:

Heilen	6 (+2)
Heimlichkeit	8
Kämpfen	6
Klettern	6
Provozieren	6
Schießen	10
Spuren lesen	6
Wahrnehmung	6

## Handicaps:

Feigling (Schwer),  
Phobie (Leicht): Wasser,  
Übervorsichtig (Leicht)

## Talente:

Mechkrieger,  
Aufmerksamkeit,  
Scharfschütze,  
Heiler

Waffe	RW	FR	Schaden	PB	Schuss	Anm.
Stun Gun	2/4/8	1	speziell		5	
Sniper Rifle	40/80/160	1	2W10	2	5	

### Feigling (Schwer)

Nicht jeder hat in Stresssituationen die Ruhe weg. Dein Charakter kann kein Blut sehen und hat Angst, sich weh zu tun. Er erleidet einen Abzug von -2 auf alle Proben gegen Furcht.

### Phobie (Leicht oder Schwer)

Phobien sind überwältigende und irrationale Ängste, die einen Charakter sein ganzes Leben verfolgen. Wenn ein Charakter sich in Gegenwart des Auslösers befindet, erleidet er einen Abzug von -2 auf alle Eigenschaftsproben, wenn es sich um ein leichtes Handicap handelt, und von -4 im Fall eines schweren Handicaps. Ein Charakter mit Phobien wird alles tun, die Gegenwart der Auslöser zu vermeiden und sicherzustellen, dass nichts Auslösendes in seiner Nähe sein kann. Phobien sollten nicht zu offensichtlich sein – jeder sollte Angst vor Vampiren haben, daher ist das keine Phobie, sondern gesunder Menschenverstand. Stattdessen bezieht sich die Phobie meistens auf ein zufälliges Element, auf das sich der Verstand in einem Augenblick eines Traumas konzentriert hat. Denk daran, Phobien sind irrationale Ängste.

### Übervorsichtig (Leicht)

Einige Leute planen einfach zu viel. Dieser Charakter verkörpert diese Übervorsichtigkeit. Er fällt niemals übereilte Entscheidungen, und geht gerne alle Eventualitäten durch, ehe er auch nur einen Finger rührt.

### Aufmerksamkeit

Es gibt wenig, was deinem Charakter entgeht. Er ist sehr wachsam und erhält einen Bonus von +2 auf alle Wahrnehmungsproben, wenn es darum geht, die Welt um ihn herum zu sehen, zu hören oder anderweitig wahrzunehmen.

### Scharfschütze

Der Charakter ist ein Meister der kontrollierten, zielgenauen Schüsse. Wenn er sich in einer Runde nicht bewegt, kann er schießen (oder werfen), als ob er gezielt hätte [GERTA 119]. Dieses Talent kann nur mit einer Feuerrate von 1 eingesetzt werden. Doppelschüsse und Dreiersalven zählen dabei immer noch als Feuerrate 1.

### Heiler

Ein Charakter mit diesem Talent erhält einen Bonus von +2 auf alle Heilenproben, egal ob sie natürlicher oder magischer Natur sind. Zudem dürfen der Heiler und bis zu fünf Gefährten, die mit ihm leben oder reisen, diesen Bonus auf ihre Genesungsproben anrechnen.

Scharfschütze (Haus Marik)

*"Moment noch Commander, der Wind könnte jeden Moment drehen."*

### Konzept:

Introvertierte Scharfschützin, mit dem Hang zum Perfektionismus.

### Persönlichkeit:

Sie versucht direkte Auseinandersetzungen zu vermeiden und findet Sicherheit aus großer Entfernung und in der Vorausplanung von Ereignissen. Über Leben und Tod zu entscheiden, gibt ihr das Gefühl von Kontrolle.

### Motivation:

Sie hat in der Söldnereinheit die richtige Mischung aus Sicherheit und Eigenverantwortung gefunden, die sie gesucht hat. Ihr Ziel ist es, an ihren Qualitäten zu arbeiten und sich unverzichtbar für Ihre Mitstreiter zu machen.

### Besondere Ausrüstung:

BattleMech (Trebuchet TBT-5N),  
Flakweste (KT: +2/+4)



Wunden

-1  
-2  
-3

Außer  
Gefecht

-2  
-1

Erschöpfung