



# WOLF



## »MP3008c „Freiheit“«

Typ: Automatikwaffe

Im Kampfwurf bietet diese Waffe einen +1-Bonus auf das Ergebnis jedes Würfels (außer auf natürliche 1er). Außerdem erhöht sie den Kampfwert ihres Trägers um 1.



## »M3-Kampfmesser«

Typ: Zweikampfwaffe

Würfelt der Besitzer dieser Waffe mindestens einen Erfolg beim Kampfwurf, erzielt er dank der scharfen Klinge des M3-Messers einen zusätzlichen Erfolg.



## »F1 Splittergranate«

Typ: Granate



## »Tausendsassa«



Direkt vor dem Aufmarschwurf wählt der Besitzer zwei Fähigkeiten (auf Seite 20 im Tannhäuser-Regelheft beschrieben) und nennt diese seinem Gegner. Diese Fähigkeiten besitzt Wolf ab sofort bis zum Ende des Spiels.



## »Morphiumdosis«



Wenn ein Charakter mit der Morphiumdosis 1 Siegpunkt einsetzt, um 1 Verletzung zu heilen, kann er die Morphiumdosis dazu benutzen, eine weitere Verletzung ohne weitere Siegpunktkosten zu heilen. Alternativ kann ein Charakter in seiner Aktionsphase mit der Morphiumdosis 2 Verletzungen eines anderen Charakters auf einem angrenzenden Ring desselben Pfads heilen, indem er 1 Siegpunkt ausgibt.

**In beiden Fällen nach Gebrauch abwerfen.**



## »45er Colt«



Typ: Nahkampfwaffe

Beim Kampfwurf sorgt die Präzision des 45er Colts für einen Bonus von 2 auf jedes Würfelergebnis (außer natürliche 1er).



## »Glück«



Einmal pro Spielzug darf Wolf einen beliebigen W10 erneut würfeln. Das neue Ergebnis gilt – auch, wenn es niedriger ausfällt.



## »Erste-Hilfe-Koffer«



Wenn ein Charakter 1 Siegpunkt dafür ausgibt, eine Verletzung zu heilen, kann er seinen Erste-Hilfe-Koffer benutzen, um eine weitere Verletzung zu heilen.

**Nach Gebrauch abwerfen.**

