



# Yula Korlitz



»Luger 1900«

Typ: Nahkampfwaffe  
Die hohe Präzision der Luger erlaubt es ihrem Benutzer, im Angriffswurf zu jedem Würfelerggebnis 1 hinzuzuzählen (ausgenommen sind natürliche 1er).



»Nahkampfspange«

Dank dieser Nahkampfspange gelten folgende Werte für Yulas Eigenschaft Kampf: 5, 4, 4, 4.



»Kritischer Treffer«

Nachdem Yula für einen Zweikampf gewürfelt hat, kann sie den Würfel mit dem niedrigsten Wert erneut würfeln.



»Krueger«

Typ: Zweikampfwaffe  
Krueger erlaubt es dem Benutzer, im Fall eines erfolgreichen Angriffswurfs 1 zusätzlichen Treffer hinzuzufügen. Wenn Yula (und nur Yula) Krueger benutzt und mindestens eine natürliche 10 in ihrem Kampfwurf erzielt, ist der Verteidiger nach diesem Angriff darüberhinaus entwaffnet. Man wählt eine der ablegbaren Waffen des Gegners und legt sie auf einen an ihn angrenzenden, freien Ring. Gibt es keinen freien Ring, misslingt die Entwaffnung.



»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.**



»Gift«

Erzielt Yula mindestens eine natürliche 10 in einem beliebigen Kampfwurf, wird ihr Gegner vergiftet. Dadurch erhält er 1 automatische Verletzung, unabhängig vom Ergebnis seines Shockwurfs.  
**Einsatz nur in Kombination mit Zweikampfwaffe erlaubt**



»Beweglichkeit«

Solange Yula verletzt ist (also nicht die oberste Reihe ihrer Eigenschaftswerte verwendet), erhöht sich ihr Bewegungswert um 1. „Beweglichkeit“ gilt also so lange, wie ihr Gesundheitsanzeiger auf eine Reihe außer der obersten zeigt.



»Schalldämpfer«

Wenn der Charakter eine Nahkampfwaffe benutzt, sorgt der Schalldämpfer dafür, dass der angegriffene Gegner keinen Gegenangriff unternehmen darf.  
**Der Schalldämpfer darf nur mit Nahkampfwaffen verwendet werden.**

