

# PLÜNDERN UND HANDELN

## 1. Handeln

- Ist man bei Warenhändlern auf der Suche nach bestimmten Produkten, entscheidet der W20, ob dieses Produkt dort erhältlich ist. Bei 1 – 10 ist es dort erhältlich.
- Möchte man mit einer Person einen Preis verhandeln, so hat man eine Handelsspanne von 10 – 20 %.
  - Gelingt ein normaler TW und dem Handelspartner misslingt sein TW, erhält der Charakter 10 % Erlass.
  - Gelingt ein guter TW und dem Handelspartner misslingt sein TW, erhält der Charakter 20 % Erlass.
  - Sollte dem Charakter ein guter TW gelingen und der Handelspartner schafft nur einen normalen TW, bewirkt das lediglich 10 % Erlass.Letztlich versuchen sich die Handelspartner irgendwo zu treffen, damit der Handel erfolgreich ist.

## 2. Plündern

Kommen die Abenteurer in ein leerstehendes oder verlassenes Haus, können sie dort Funde machen.

### 2.1 Ein Charakter durchsucht einen Raum

- Der Spieler kündigt an, dass sein Charakter einen Raum durchsucht.
- Um den Raum gründlich zu durchsuchen, benötigt er 15 Min.
- Anschließend muss der TW auf Suchen gelingen.
- Misslingt der TW, hat er nichts gefunden. Er geht davon aus, dass sich in diesem Raum nichts befindet.
- Wenn der Charakter schnell und oberflächlich durchsuchen will, dauert die Suche nur 5 Min. und der TW wird – 2 WM.
- Bei einem meisterhaften TW offenbart der SM dem Spieler alles, was der Charakter in dem Raum finden könnte.

### 2.2 Mehrere Charaktere durchsuchen einen Raum

- Wenn mehrere Charaktere einen Raum durchsuchen wollen, findet zuerst der Charakter einen Fund, der einen guten oder gar meisterhaften TW erbracht hat. Sollten mehrere Charaktere gleichgut abgeschnitten haben, entscheidet ein einfacher Würfelwurf, wer den Fund macht.
- Vielleicht sind noch weitere Funde in dem Raum. Dann finden auch die nächsten Personen noch etwas. Was sie finden, kann ausgewürfelt werden.
- Vielleicht entscheidet sich ein Charakter etwas zu suchen und er findet nichts und dann entscheidet sich ein weiterer Charakter dort auch zu suchen und er könnte was finden.
- Wenn alle Charaktere den TW auf Suchen nicht schaffen, müssen sie davon ausgehen, dass es in dem Raum nichts zu finden gibt.

### 2.3 Eine unerwartete Hausdurchsuchung

Wenn sich die Charaktere entscheiden ein Haus zu durchsuchen, worauf der SM nicht vorbereitet war, kann der SM die untere Random-Liste nutzen und ermitteln, was dort gefunden wird. Das können aber auch bedrohliche Situationen werden.

- Für jeden Charakter darf einmal der TW auf Suchen durchgeführt werden.
- Einige der Funde sind von Jahreszeiten abhängig. Z. B. befinden sich Brombeeren nur im Sommer an einem Brombeerbusch. In dem Fall findet der Charakter ansonsten nur den Busch ohne Beeren.

W100	Funde / Probleme	Beschreibungen
01	Alkohol	<p>Es findet sich Alkohol. Mit dem W10 wird ermittelt:</p> <p>01 = Bier:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>W6: 1 = Sixpack Bier (abgelaufen, aber noch o. k.); 2 = Sixpack Bier (neu hergestellt, z. B. Spreight aus Dunedin); 3 = Kiste Bier (abgelaufen, aber noch o. k.); 4 = Kiste Bier (neu hergestellt); 5 = 5-l-Fass Bier; 6 = W20 Kisten Bier.</li> </ul> <p>02 = Gin: W4 Flaschen</p> <p>03 = Likör:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>W6: 1 = Flasche Likör 43; 2 = Flasche Cremé Likör (Baileys); 3 = Flasche Fruchtlikör; 4 = Flasche Cointreau; 5 = Flasche Eierlikör; 6 = W6 Flaschen selbstgemachten Honiglikör.</li> </ul> <p>04 = Rum: W4 Flaschen</p> <p>05 = Schnaps:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>W6: 1 = W6 Flaschen Korn (selbstgebrannt); 2 = Flasche Tequila; 3 = Packung mit 25 Kümmerlingfläschchen; 4 = Flasche Jägermeister; 5 = Flasche Ouzo; 6 = Flasche Wodka.</li> </ul> <p>06 = Schaumwein:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>W6: 1 - 3 = Flasche Sekt; 4 - 5 = W6 Flaschen Sekt; 6 = Flasche Champagner.</li> </ul> <p>07 = Wein:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>W6: 1 = Flasche Rose-Wein; 2 = Flasche Rotwein; 3 = Flasche Weißwein; 4 = Karton mit 6 Flaschen Wein; 5 = Weinfass (225 l); 6 = Karton mit 6 Flaschen Met (aus Rangiora; Eastland).</li> </ul> <p>08 = Whisky:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>W6: 1 = Flasche The Coaster (aus Timaru); 2 = Flasche Glanmorangie (aus den schottischen Highlands); 3 = Flasche Tullamore Dew (aus Irland); 4 = Flasche Jim Beam (Bourbon aus Kentucky); 5 = Flasche Jack Daniel's (Tennessee); 6 = Flasche Midleton Very Rare (Irland; einst über 400 \$).</li> </ul> <p>09 = Absinth: 1 Flasche.</p> <p>10 = Der Wurf muss wiederholt werden und es folgt ein weiterer Wurf.</p>
02	Analgetika	<p>Es finden sich Schmerzmittel. Mit dem W4 wird ermittelt:</p> <p>01 = Packung mit W20 Tabletten ACC</p> <p>02 = Packung mit W20 Tabletten Ibuprofen</p> <p>03 = Packung mit W30 Tabletten Paracetamol</p> <p>04 = Packung mit W20 Tabletten Thomapyrin</p>
03	Angelzubehör	<p>Es findet sich ein Anglerset: Angel, Angeltasche, Trockenköder, 3 Haken, 2 Ersatzsehnen, Angelrute, Kescher, Angelrolle, Fangnetz, ausklappbarer Anglersitz.</p>
04	Antiallergikum	<p>Es findet sich eine Packung mit 100 Filmtabletten</p>
05	Antidepressiva	<p>Es finden sich Antidepressiva. Mit dem W4 wird ermittelt:</p> <p>01 = Packung mit W100 Tabletten Citalopram</p> <p>02 = Packung mit W100 Tabletten Moclobemid</p> <p>03 = Packung mit 2 x W20 Tabletten Mirtazapin</p> <p>04 = Packung mit W100 Tabletten Venlafaxin</p>
06	Antiinfektiva	<p>Es finden sich Antiinfektiva. Mit dem W6 wird ermittelt:</p> <p>01 = Anthelminthika: W10 Tabletten. Wirkt gegen Wurminfektionen.</p> <p>02 - 03 = Antibiotika: W10 Tabletten. Wirkt gegen Bakterien und Toxine.</p> <p>04 = Antimykotika: W10 Tabletten. Wirkt gegen Pilze und Sporen.</p> <p>05 = Antiprotozoika: W10 Tabletten. Wirkt gegen Parasiten, wie Amöben.</p> <p>06 = Virostatika: W10 Tabletten. Wirkt gegen Viren und Viroide.</p> <p>Antiinfektiva müssen zum Pathogen der Erkrankung passen. Die Einnahme soll meistens 10 Tage lang durchgeführt werden. Hier fehlen evtl. einige Tabletten, darum müsste ein TW auf GL darüber entscheiden, ob die Behandlung nach der medikamentösen Therapie wirklich angeschlagen hat.</p>
07	Batterien	<p>Es findet sich ein Tresor, in dem sich Batterien befinden. Was in dem Tresor ist, ist zuvor nicht bekannt. Außerdem muss der Tresor geknackt werden. Mit dem W6 wird dann ermittelt:</p> <p>01 - 02 = Es findet sich eine funktionsfähige Kfz-Startbatterie.</p> <p>03 - 04 = Es findet sich eine Packung mit 10 A-Gerätebatterien.</p> <p>05 - 06 = Es findet sich eine Packung mit 5 Mono-Gerätebatterien.</p>

W100	Funde / Probleme	Beschreibungen
08	Bekleidung	Es findet sich Bekleidung. Zuerst wird mit dem W6 ermittelt, wie viele Bekleidungsprodukte man findet. Dann wird mit dem W20 ermittelt: 01 = W20 Socken 02 = W6 Strumpfhosen 03 = W20 Unterhosen 04 = W4 lange Unterhosen (Long Johns) 05 = W6 Hosen 06 = W4 Gürtel 07 = W10 T-Shirts 08 = W6 Longshirts 09 = W10 Pullover 10 = Arbeitsanzug (Blaumann) 11 = Hut 12 = Schal 13 = Kunststoff-Lederhandschuhe (ohne RS) 14 = Lederhandschuhe (mit RS) 15 = Mütze 16 = Feste Winterjacke 17 = Trenchcoat 18 = Ballkleid 19 = Smoking-Anzug 20 = Gutes Schuhwerk (auch zum Wandern geeignet)
09	Benzodiazepin	Es findet sich Benzodiazepin (pharmazeutisches Mittel gegen Angststörungen). Mit dem W6 wird ermittelt: 01 - 03 = Packung mit W100 Tabletten Lorazepam 04 - 06 = Packung mit W100 Tabletten Diazepam
10	Bollerwagen	Es findet sich ein Bollerwagen; ein Handwagen zum Transport von Lasten.
11	Boot	Auf dem Grundstück befindet sich auf einem Anhänger ein intaktes Segelboot. Mit dem W4 wird ermittelt: 01 = Sportkatamaran 02 - 04 = Jolle 05 - 06 = Kreuzer
12	Brandbeschleuniger	Es finden sich Anzündstoffe. Mit dem W4 wird ermittelt: 01 = Flüssiger paraffinhaltiger Grillanzünder (0,75 l) 02 = Karton mit 5 Kg Anzünd-Holzwohle in Wachs getränkt (380 Stück) 03 = Packung mit 48 paraffinhaltige Grillanzündwürfel 04 = Spiritus (0,75 l)
13	Brille	Es findet sich ein Etui mit einer Brille. Die helfende Sehstärke wird mit dem W4 ausgewürfelt.
14	Brot	Es findet sich 1 Laib Brot, der schon ein bisschen trocken, aber noch genießbar ist.
15	Bücher	Es finden sich Bücher und Zeitschriften mit wissenswerten Themen.
16	Camping-Utensilien	Es finden sich: Camping-Kocher, Gaskartusche, 2 Alutöpfe, Henkel, 2 Alu-Teller, Alugeschirr und ein Gas-Feuerzeug; alles in einem Beutel.
17	Cannabis	Es finden sich W20 g Cannabis (siehe unter Equipment „Doping und Drogen“!) Der W6 entscheidet, ob es sich um „indica“ oder „sativa“ handelt.
18	Decken	Es finden sich W4 Decken
19	Diesel-Antriebsgenerator	Es findet sich ein Diesel-Generator, der zur Erzeugung von Strom genutzt werden kann. Es fehlt nur noch der Diesel-Treibstoff.
20	Dimenhydrinat	Es findet sich ein Mittel gegen Übelkeit und Erbrechen. Eine Packung Vomex mit W20 Tabletten.
21	Eier	Es findet sich eine Packung mit W20 Hühnereiern. Mit Edding ist ein Verfallsdatum notiert, das noch W4 Tage vorausliegt.
22	Erreger	Durch die Suche kommt man in Kontakt mit einem Krankheitserreger. Aus der Liste der Krankheiten wird ein Pathogen ausgewürfelt, das allerdings zur Suche passen muss. Eine Strahlenkrankheit wäre auch möglich, wenn sich hier nun auch Rāwaho-Leichen finden.
23	Erste-Hilfe-Tasche	Es findet sich ein kompaktes Notfalletui mit den wichtigsten Materialien zur Ersten Hilfe.
24	Fackeln	Es finden sich Fackeln. Mit dem W6 wird ermittelt: 01 - 03 = W6 Wachsfackeln 04 - 06 = W6 Ölfackeln und 0,75-l-Öl.

W100	Funde / Probleme	Beschreibungen
25	Fahrzeug	Es findet sich ein Fahrzeug. Mit dem W10 wird ermittelt: 01 = W4 Fahrräder 02 = W4 Mountain-Bikes 03 = Motorrad (funktionsfähig) 04 = Pkw (funktionsfähig) 05 = Multivan, mit 3 Plätzen und Ladefläche (funktionsfähig) 06 = Multivan, mit 9 Plätzen (funktionsfähig) 07 = Lkw; 7 ½-Tonner (funktionsfähig) 08 = Omnibus, mit 60 Plätzen (funktionsfähig) 09 = Panzerwagen LAV III, mit mechanischem Maschinengewehr (FN MAG) und einer vollen Munitionstasche mit 75 Patronen (das Fahrzeug ist funktionsfähig) 10 = W4 Quads (funktionsfähig) Wie voll die Tanks der Fahrzeuge sind, wird mit dem W4 ermittelt: 1 = ¼ voll, 2 = halbvoll, 3 = ¾ voll und 4 = voll.
26	Feldbetten	Es finden sich W6 Feldbetten.
27	Felle	Hier hat scheinbar ein Trapper Felle aufgehängt. Mit dem W6 wird ermittelt, was sich findet: 01 = W4 Bisamratten-Felle 02 = W4 Hasen-Felle 03 = W4 Reh-Felle 04 = W4 Schaf-Felle 05 = W4 Wildschwein-Felle 06 = W4 Ziegen-Felle
28	Fentanyl-Pflaster	Es findet sich eine Packung mit W10 Fentanyl-Pflastern. Fentanyl ist ein starkes Schmerz- und Aufputzmittel.
29	Fernglas	Es findet sich ein okulares Weitsichtgerät.
30	Fernkampfwaaffe	Es findet sich eine Fernkampfwaaffe. Mit dem W12 wird ermittelt: 01 = Armbrust mit 5 Bolzen und Bolzengürtel 02 = Blankbogen mit 5 Pfeilen und Köcher 03 = Bola 04 = Compoundbogen mit 5 Bolzen und Bolzengürtel 05 = Gewehr (W6:) <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 - 2 = Jagdgewehr; Einzellader für eine Patrone; Packung mit W20 Patronen.</li> <li>• 3 - 4 = Jagdgewehr; Doppellauf für je eine Patrone; Packung mit W20 Patronen.</li> <li>• 5 = Repetiergewehr für 10er-Magazin; Packung mit W20 Patronen.</li> <li>• 6 = Selbstlader für 10er-Magazin; Packung mit W20 Patronen.</li> <li>• Die Patronen werden ausgewürfelt: 1 - 3 = .44 Magnum; 4 - 6 = 7,62 x 51 mm.</li> </ul> 06 = Flinte (W6:) <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 - 4 = Flinte mit Doppellauf, als Einzellader; Packung mit W20 Patronen; Kaliber 12/76</li> <li>• 5 - 6 = Flinte als Repetiergewehr (Pump-Action); Packung mit W20 Patronen; Kaliber 20/76.</li> </ul> 07 = Pfefferspray 08 = Pistole <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 - 2 = Pistole (Halbautomatik), mit 10er-Magazin; Packung mit W20 Patronen; das Kaliber wird mit dem W6 ermittelt: 1 - 3 = 9 x 19 mm; 4 - 5 = 7,65 x 17 mm; 6 = 6,35 x 15,5 mm.</li> <li>• 3 - 5 = Signalpistole mit einer Patrone; Kaliber 4.</li> <li>• 6 = Taschenpistole Liliput, mit 6er-Magazin; Packung mit W20 Patronen; Kaliber 6,35 Browning.</li> </ul> 09 = Reflexbogen mit 5 Pfeilen und Köcher 10 = Revolver mit 6er-Trommel-Magazin; Packung mit W20 Patronen; das Kaliber wird mit dem W6 ermittelt: 1 - 4 = .357 Magnum; 5 - 6 = .44 Magnum. 11 = Schleuder 12 = Zwillie
31	Feuerzeug	Es findet sich ein oder es finden sich mehrere Feuerzeuge. Mit dem W4 wird ermittelt: 01 = Packung mit 6 einfachen Feuerzeugen 02 = Sturmfeuerzeug mit Dose Feuerzeugbenzin 03 = Gasfeuerzeug mit Dose Feuerzeuggas 04 = W6 Packungen mit 20 Sturm-Zündhölzern, die auch an Gegenständen entzündet werden können.

W100	Funde / Probleme	Beschreibungen
33	Funkgeräte	Es finden sich funktionsfähige Funkgeräte, samt vollen Batterien und Ladestation. Die Funkgeräte haben eine Reichweite von 5 Km. Mit dem W4 wird ermittelt, wie viele Funkgeräte es sind: 1 = 2 Stück; 2 = 4 Stück; 3 = 6 Stück; 4 = 8 Stück.
33	Geld	Es findet sich Geld: W100 \$.
34	Gemälde	Es findet sich ein wertvolles Kunstgemälde. Auch in der Postapokalypse gibt es noch vermögende Menschen, die dafür viel Geld zahlen würden. Mit einem TW auf Kunst kann der Wert geschätzt werden: W10 x 1.000 \$.
35	Gemüse	Hinter dem Haus existiert ein Gemüsegarten. Es ist ein entsprechender Wert in Botanik nötig. Eine Beschreibung zum Gemüse findet sich unter „Survival“. Mit dem W6 wird erst ausgewürfelt, wie viele Pflanzen sich dort befinden. Dann entscheidet der W20 darüber, was sich dort finden lässt. 01 = Bohnen: Pflanze mit W20 Schoten 02 = Erbsen: Pflanze mit W20 Schoten 03 = Feldsalat: W6 Pflanzen 04 = Fenchel: W4 Pflanzen 05 = Gurke: Pflanze mit W6 Gurken 06 = Karotte: Pflanze mit W20 Wurzeln 07 = Kartoffel: Pflanze mit W20 Knollen 08 = Knoblauch: Pflanze mit W6 Knollen 09 = Kopfsalat: W6 Pflanzen 10 = Linsen: Pflanze mit W100 Samen 11 = Löwenzahn: W100 Pflanzen 12 = Paprika: Pflanze mit W20 Schoten 13 = Radieschen: Pflanze mit W20 Radieschen 14 = Rucola: W6 Pflanzen 15 = Spargel: Pflanze mit W6 Stängel 16 = Spinat: W20 Pflanzen 17 = Steckrübe: W6 Wurzeln 18 = Tomate: Strauch mit W10 Tomaten 19 = Weißkohl: W6 Pflanzen 20 = Zwiebel: W6 Knollen
36	Geschirr	Es findet sich eine reichlich ausgestattete Küche, mit Pfannen, Töpfen, Geschirr, Messer-Set, Gläsern, Tassen, Tellern, Küchenwerkzeuge.
37	Getränke	Es finden sich nichtalkoholische Getränke, deren Haltbarkeitsdatum Ende des Jahres ausläuft. Es wird mit dem W12 ermittelt: 01 = Apfelsaft: W8 0,75-l-Flaschen in einer 9er-Kiste. 02 = Cola: W12 0,75-l-Flaschen in einer 12er-Kiste. 03 = Energydrink: Palette mit W20 Dosen (0,473 l) 04 = Eistee: W8 0,75-l-Packs in einem Karton. 05 = Instant-Tee: W8 Plastikdosen mit 400 g 06 = Johannisbeersaft: W8 0,75 l-Flaschen in einer 9er-Kiste 07 = Limonade: W12 0,75-l-Flaschen in einer 12er-Kiste. 08 = Milch: W8 0,75-l-Packs in einem Karton (H-Milch). 09 = Orangensaft: W8 0,75-l-Flaschen in einer 9er-Kiste. 10 = Sauerkrautsaft: W6 0,5-l-Flaschen in einem Karton. 11 = Traubensaft: W8 0,75-l-Flaschen in einer 9er-Kiste. 12 = Wasser: W12 0,75-l-Flaschen in einer 12er-Kiste.
38	Getreide	Es findet sich 1 Sack Getreide (25 Kg). Aus ungefähr 1 Kg lässt sich ein Brotlaib machen. Die Sorte wird mit dem W6 ermittelt. 01 = Gerste 02 = Hafer 03 = Hirse 04 = Roggen 05 = Weizen 06 = Der Wurf muss wiederholt werden und es findet sich ein weiterer Sack.
39	Gewürze	In einem Schrank finden sich diverse Küchen-Gewürze.

W100	Funde / Probleme	Beschreibungen
40	Giftpflanze	Im Garten finden sich eine oder mehrere Giftpflanzen. Siehe dazu auch unter Equipment, „Gifte“! Mit dem W6 wird ermittelt: 01 = Alraune: Pflanze mit W100 Beeren 02 = Blauer Eisenhut 03 = Brechnuss mit W10 Samen 04 = Engelstropfete: Pflanze mit W100 Blättern und W20 Blüten 05 = Fingerhut: W6 Pflanzen 06 = Fliegenpilz: W6 Pilze 07 = Goldregen: Pflanze mit W100 Schoten 08 = Grüner Knollenblätterpilz: W6 Pilze 09 = Karaka: Baum mit W100 Früchten 10 = Korallenstrauch: Busch mit W100 Beeren 11 = Oleander: Busch mit W100 Blättern 12 = Ongaonga (ein Buschwerk) 13 = Riesenbärenklau: W20 große Pflanzen 14 = Rittersporn (eine Pflanze) 15 = Rizinus: Baum mit W100 Samen 16 = Schierling (Gefleckter Schierling oder Wasserschierling): W6 Pflanzen 17 = Schwarze Tollkirsche: Busch mit W100 Beeren 18 = Schwarzer Nachtschatten: Busch mit W100 Beeren 19 = Schwarzes Bilsenkraut (eine Pflanze) 20 = Thuja (Lebensbaum): Ein großer Busch mit W100 Beeren
41	Grausames	Es findet sich etwas Grausames, z. B. eine angekettete Leiche oder Leichen nach einem furchtbaren Suizid oder tote Tiere, an denen experimentiert wurde o. a. Der grausame Anblick fordert einen TW auf WS, um keinen Wahn zu erleiden oder sich übergeben zu müssen.
42	Handfackeln	Es finden sich W4 Handfackeln, die durch Reißzündung das Magnesium gefüllte Metallrohr in Brand setzen und 15 Min. lang hell leuchten. Sie sind nicht in Wasser löslich.
43	Harte Drogen	Es finden sich harte Drogen. Mit dem W8 wird ermittelt: 01 = Crystal-Meth: W6 x 100 mg 02 = Ecstasy: W20 Tabletten 03 = Heroin: W6 x 100 mg (weißes Heroin) 04 = Kokain: W6 x 100 mg (Kokainhydrochlorid) 05 = LSD: W20 Tablettenkapseln 06 = Oxycodon: W20 Tabletten 07 = Speed: W6 x 100 mg 08 = Der Wurf muss wiederholt werden und mit einem weiteren Wurf finden sich weitere Drogen.
44	Käse	Es findet sich 500 g Käse.
45	Kaffee	Es finden sich W6 Packungen gemahlener Kaffee (500 g). Mit einem TW auf GL findet sich dort auch eine Packung Kaffeefilter.
46	Karte	Es finde sich eine Karte von der Umgebung, in der besondere Standorte markiert wurden.
47	Karren	Im Garten steht ein Karren; ein Transportgerät, das von einem Zugtier gezogen werden kann.
48	Kerzen	Es finden sich W6 Sumpenkerzen.
49	Klopapier	Es finden sich W4 Packungen mit jeweils 8 Rollen Klopapier.
50	Kohle	Es finden sich W4 Tüten Grillkohle (5 Kg).
51	Kohletabletten	Es findet sich eine Packung, in der W20 Kohletabletten enthalten sind.
52	Kokosnuss-Palme	Im Garten des Hauses steht eine Palme, an der W20 reife Kokosnüsse hängen.
53	Kondome	Es findet sich eine Packung, in der W10 Kondome enthalten sind.
54	Kosmetikartikel	In einem Schrank finden sich diverse Kosmetikartikel: Parfum, Hautcreme, 2 Zahnbürsten, Zahnpasta, Seife, Zahnseide, Hautdesinfektionsmittel, Rasiermesser, Rasiercreme, Rasierpinsel, Fingernagelset, einige Sorten Nagellack, Nagellackentferner, Bürste, Haarschneide-Schere, Kamm, Nasenspülgerät.



W100	Funde / Probleme	Beschreibungen
55	Kräuter	<p>Hinter dem Haus existiert ein Kräutergarten, in dem sich Kräuter finden. Es sind entsprechende Werte in Botanik und Pharmazie nötig. Eine Beschreibung zu den Heil- und Giftstoffen findet sich in der Rubrik „Equipment“.</p> <p>Mit dem W6 wird erst ausgewürfelt, wie viele Pflanzen sich dort befinden. Dann entscheidet der W20 darüber, was sich dort finden lässt.</p> <p>01 = Baldrian; W6 x 100 g  02 = Fenchel: W6 x 100 g  03 = Ginkgo: Ein kleiner Baum  04 = Ginseng: W6 x 100 g  05 = Horopito: Strauchbaum mit W100 Blätter  06 = Ingwer: W6 Wurzeln (je 100 g)  07 = Johanniskraut: W6 x 100 g  08 = Kamille: W6 x 100 g  09 = Kohlbaum: Ein Palmenbaum  10 = Lavendel: W6 x 100 g  11 = Mädesüß: W6 x 100 g  12 = Mänuka: Würden W100 g ergeben  13 = Mönchspfeffer: W6 x 100 g  14 = Pfefferminze: W6 x 100 g  15 = Salbei: W6 x 100 g  16 = Schwarze Tollkirsche mit W100 Beeren  17 = Schwarzer Nachtschatten mit W100 Beeren  18 = Süßholz: 10 x W100 g Süßholz  19 = Weidenrinde: W6 x W100 g Rinde  20 = Weihrauch: W6 x 100 g</p>
56	Laudanum	Es findet sich ein Fläschchen mit W100 ml Laudanum (siehe unter Equipment „Doping und Drogen“!)
57	Lebensmittel	<p>Es finden sich Lebensmittel. Es wird mit dem W20 ermittelt:</p> <p>01 = W20 Konserven mit unterschiedlichen Gerichten (Ravioli u. ä.)  02 = Packung Knäckebrot  03 = W6 Packungen Kartoffelchips  04 = W6 Packungen Pineapple Lumps  05 = Packung mit 6 Beutel Reis  06 = Geräucherte Wurst  07 = Packung mit 6 Reiswaffeln  08 = W4 Packungen Nudeln  09 = W6 Instant-Gerichte  10 = W6 Tafeln Schokolade  11 = W4 Dosen Erdnüsse  12 = W6 Dosen Fischfilet in Sauce  13 = W6 Gläser mit unterschiedlich eingelegtem Gemüse  14 = Packung mit Trockenfisch (gesalzene Sardellen)  15 = W4 Gläser Hühnerbrühe mit Hühnerfleisch  16 = W6 Dosen mit eingelegtem Obst  17 = W4 Gläser mit eingelegten Pilzen  18 = W4 Packungen Kekse  19 = Glas Honig  20 = W20 kg Kartoffeln</p>
58	Meskalin	Es findet sich ein Peyote-Kaktus, aus denen sich W100 Scheiben gewinnen lassen. (Siehe unter Equipment „Doping und Drogen“!) Der Charakter erkennt den Kaktus nur mit einem guten TW auf Botanik.
59	Methylphenidat	Es findet sich eine Packung mit W20 Ritalin-Tabletten.
60	Morphin	Es findet sich eine Packung mit W20 Morphin-Tabletten.
61	Munition	<p>Es findet sich eine Packung Munition, mit W100 Patronen. Mit dem W100 wird ausgewürfelt, um was es sich für Munition handelt:</p> <p>01 – 17 = 9 x 19 mm (für Pistolen und MP)  18 – 32 = 12/76 Magnum (für Flinten)  33 – 45 = 20/76 Magnum (für Flinten)  46 – 56 = 7,65 x 17 mm (für Pistolen)  57 – 66 = 6,35 x 15,5 mm (für Pistolen)  67 – 75 = .357 Magnum (für Revolver)  76 – 83 = .44 Magnum (für Büchsen und Revolver)  84 – 89 = 5,56 – 45 mm (für MK und MG)  90 – 94 = 7,62 x 51 mm (für Büchsen, MK und MG)  95 – 98 = 7,62 x 39 mm (für MK)  99 – 100 = 5,7 x 28 mm (für Pistolen und MK)</p>
62	Multitool	Es findet sich ein professionelles ausklappbares Multi-Funktionswerkzeug.

W100	Funde / Probleme	Beschreibungen
63	Musikinstrument	<p>Es findet sich ein Musikinstrument, das mit dem W20 ermittelt wird:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>01 = Akkordeon</li> <li>02 = Banjo</li> <li>03 = Cabasa (Ratschinstrument)</li> <li>04 = Didgeridoo (australisches Blasinstrument; Polsterpfeife)</li> <li>05 = Dudelsack</li> <li>06 = Flöte</li> <li>08 = Geige</li> <li>09 = Gitarre</li> <li>09 = Handtrommel (Pahu aus dem Totara-Baum)</li> <li>10 = Harfe</li> <li>11 = Hupe</li> <li>12 = Klarinette</li> <li>13 = Mundharmonika</li> <li>14 = Muschelhorn (Putara)</li> <li>15 = Nasenflöte (Nguru)</li> <li>16 = Panflöte</li> <li>17 = Pfeife</li> <li>18 = Schellenkranz</li> <li>19 = Schlagzeug</li> <li>20 = Trompete</li> </ul>
64	Nahkampfwaffe	<p>Es findet sich eine Nahkampfwaffe, die mit dem W20 ermittelt wird:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>01 = Baseballschläger</li> <li>02 = Degen</li> <li>03 = Dolch</li> <li>04 = Haumesser</li> <li>05 = Kampfmesser</li> <li>06 = Kette</li> <li>07 = Kusarigama</li> <li>08 = Kurzschwert</li> <li>09 = Kurzspeer</li> <li>10 = Langschwert</li> <li>11 = Messer (Butterfly)</li> <li>12 = Nunchaku</li> <li>13 = Taiaha</li> <li>14 = Peitsche</li> <li>15 = Säbel</li> <li>16 = Schlagstock</li> <li>17 = Sai</li> <li>18 = Schwert</li> <li>19 = Schlagring</li> <li>20 = Wahaika</li> </ul>
65	Nüsse	<p>Es findet sich eine kleine Kiste mit Nüssen. Der W10 bestimmt, um welche Nüsse es sich handelt:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>01 = Cashew; W100 Nüsse</li> <li>02 = Erdnüsse; W100 Nüsse</li> <li>03 = Haselnüsse; W100 Nüsse</li> <li>04 = Kokosnüsse; W10 Nüsse</li> <li>05 = Mandeln; W100 Nüsse</li> <li>06 = Maronen; W100 Nüsse</li> <li>07 = Paranüsse; W100 Nüsse</li> <li>08 = Pistazien; W100 Nüsse</li> <li>09 = Walnüsse; W100 Nüsse</li> <li>10 = Der Wurf muss wiederholt und durch einen weiteren Wurf ergänzt werden.</li> </ul>



W100	Funde / Probleme	Beschreibungen
66	Obstgarten	<p>Hinter dem Haus existiert ein Obstgarten, in dem sich Obstpflanzen finden. Es sind entsprechende Werte in Botanik nötig. Es ist auf die Jahreszeit zu achten! Eine nähere Beschreibung findet sich unter „Survival“!</p> <p>Mit dem W6 wird erst ausgewürfelt, wie viele Pflanzen sich dort befinden. Dann entscheidet der W12 darüber, was sich dort finden lässt.</p> <p>01 = Apfelbaum mit W100 Äpfeln  02 = Avocado mit W20 Früchten  03 = Birnenbaum mit W100 Birnen  04 = Brombeerbusch mit W100 Beeren  05 = Erdbeerbüsche: W6 Büsche mit jeweils W20 Beeren  06 = Heidelbeerbüsche: W6 Büsche mit jeweils W20 Beeren  07 = Himbeerbüsche: W6 Büsche mit jeweils W20 Beeren  08 = Holunderbusch mit W20 Dolden oder W100 Beeren  09 = Johannisbeerenbusch mit W100 Beeren  10 = Kirschbaum mit W100 Kirschen  11 = Kiwi-Busch mit W20 Früchten  12 = Mandarinen-Busch mit W20 Mandarinen  13 = Melonen-Staude mit W6 Honigmelonen  14 = Melonen-Staude mit W6 Wassermelonen  15 = Opuntienkaktus mit W20 Kaktus-Feigen  16 = Orangenbusch mit W20 Früchten  17 = Pflaumenbaum mit W100 Pflaumen  18 = Physalis: W6 Pflanzen mit W6 Früchten  19 = Stachelbeerenbusch mit W100 Beeren  20 = Zitronenbaum mit W20 Früchten.</p>
67	Outdoor-Wasserfilter	Es findet sich ein Pumpfiltersystem mit einem Aktivkohle-Filtersystem. Es lässt sich jeweils auf 1 l Wasser anwenden, das durch die Filterung gereinigt wird.
68	Pferdezubehör	Es findet sich Pferdezubehör, wie Trense, Sattel, Gehrte, Decke.
69	Pilzzucht	<p>Hinter dem Haus existiert ein kleiner Garten, in dem Pilze gezüchtet werden oder wurden. Es sind entsprechende Werte in Botanik nötig. Es ist auf die Jahreszeit zu achten! Eine nähere Beschreibung findet sich unter „Survival“!</p> <p>Mit dem W6 wird erst ausgewürfelt, wie viele Pilzsorten sich dort befinden. Dann entscheidet der W12 darüber, was sich dort finden lässt.</p> <p>01 = Austernseitlinge: Auf einem Pilzbeet auf Stroh wachsen W20 Pilze.  02 = Champignons: Auf Stroh mit Pferdemist und Hühnerkot wachsen W20 Pilze.  03 = Krause Glucken: An einem Nadelbaumstumpf wachsen W20 Pilze.  04 = Morcheln: Auf Asthäckseln, an dem altes Obst ausgelegt wurde, finden sich W20 Pilze.  05 = Parasole: Auf Weizenstroh finden sich W20 Pilze.  06 = Pfifferlinge: In einem Laub-Pilzbeet finden sich W20 Pilze.  07 = Psilocybine: Auf Holzfasern und Kuhdung finden sich W20 Pilze. (Psilocybine sind Drogen und keine essbaren Pilze!)  08 = Schopftintlinge: In einem Pilzbeet aus Pferdemist und Hühnerkot finden sich W20 Pilze.  09 = Shiitakes: Auf Holzresten finden sich W20 Pilze.  10 = Steinpilze: Auf Erde mit Holzspänen finden sich W20 Pilze.  11 = Stockschwämmchen: Auf Erde mit Holzspänen finden sich W20 Pilze.  12 = Totentrompeten: Auf Erde mit Buchenblättern finden sich W20 Pilze.</p>
70	Plünderer	Eine Gruppe von Plünderern versteckt sich bereits in dem Haus oder kommt nun dazu. Es sind W10 Personen, die mit einfachen Nahkampfwaffen ausgestattet sind. Auch sie haben ein Interesse daran, Funde in dem Haus zu machen. Es könnte zu einem Konflikt kommen.
71	Pounamu	Es findet sich ein vermutlich psinetisch wirksamer Pounamu-Jadestein.
72	Regenwasser-Filteranlage	Im Garten findet sich eine Regenwasser-Filteranlage, bestehend aus einem Edelstahl-Filtrationsgefäß mit Membrankartusche (Ultrafiltrationstechnologie); ohne Strom und Chemikalien. Das Wasser muss lediglich durch ein höhergelegenes Wasserrohr hineinfließen. Die Anlage filtert auch Erreger raus. Die Kartusche muss nach 2 Jahren ausgewechselt werden. Daneben befindet sich ein 1.000-l-Tank mit W10 x 100 l gereinigtem Wasser.

W100	Funde / Probleme	Beschreibungen
73	Reinigungsmittel	Es finden sich Reinigungsmittel. Mit dem W12 wird ermittelt: 01 = W4 Tuben Scheuermilch 02 = W4 Tuben Glasreiniger 03 = W4 Tuben Wischreiniger 04 = W4 Tuben Allzweckreiniger 05 = Packung Waschmittel (20 Tabs) 06 = Packung Geschirrspülmittel (50 Tabs) 07 = Tube Abflussreiniger 08 = Dose Backofenreiniger 09 = Dose Teilereinigung (zur industriellen Partikelreinigung) 10 = Tube Schimmelentferner auf Chlorbasis 11 = W4 Tuben Essigreiniger 12 = W4 Tuben Spülmittel
74	Rucksack	Es findet sich ein (leerer) Outdoor-Rucksack.
75	Rüstungen	Es finden sich Rüstungs-Utensilien. Mit dem W12 wird ermittelt: 01 = Bauhelm (Duroplast) 02 = Gasmaske, mit Filter 03 = Lederarmschienen für die Unterarme 04 = Lederhandschuhe 05 = Lederjacke 06 = Lederhose 07 = Lederstiefel 08 = Motorrad-Ledermontur: Jacke, Hose, Schuhe, Handschuhe, Helm 09 = Polizeihelm mit Visier 10 = Schutzweste 11 = Sicherheitsschuhe mit Duroplast-Schutz 12 = Tauchanzug, samt Schnorchel, Gasgemisch-Flasche, Maske, Flossen
76	Schmuck	Es findet sich wertvoller Schmuck: Halsketten, Broschen, Ringe. Der Wert beläuft sich vermutlich auf W20 x 100 \$. Um den Wert ungefähr einzuschätzen, muss allerdings der TW in Kunst gelingen. In der postapokalyptischen Zeit dürften nur noch wenig Menschen Interesse an Schmuck haben.
77	Schlafsäcke	Es finden sich W4 Schlafsäcke, die auch - 20 ° aushalten sollen.
78	Schlauchboot	Es findet sich ein Schlauchboot mit 2 Paddeln.
79	Seil	Es findet sich ein 20 m langes Kletterseil.
80	Silberchlorid-Tabletten	Es findet sich eine Packung mit W100 Micropur-Tabletten, die zur Reinigung von Wasser dienen. 1 Tablette reinigt 1 l Wasser.
81	Spielzeug	Es findet sich Spielzeug. Mit dem W4 wird ermittelt: 01 = Karton mit klassischen Familien-Brettspielen 02 = Kartenspiel 03 = Pokerset-Spiel 04 = Kniffel-Set
82	Survival-Kit	Es findet sich eine kleine Dose mit Überlebensgerätschaften für Soldaten, mit 10 Sturmstreichhölzern, Kerze, Feuerstein, Brennglas, Schlingendraht (2 m), Angelschnur, 3 Angelhaken, Traubenzucker, Müsliriegel, Trockenfleisch, Heftpflaster, Pinzette, Sicherheitsnadeln, Kohletabletten, Kopfschmerztabletten (ASS), Micropurtabletten zum Wasserentkeimen, Gefrierbeutel, Nähset, Kompass, Zettel mit Notsignalen, Notizblock und Bleistift, Mini-Multitool, Rettungsdecke und Kabelbinder. Die Dose ist mit Watte gedämpft, um Geräusche beim Bewegen zu vermeiden.
83	Tabakwaren	Es finden sich Tabakwaren. Mit dem W6 wird ermittelt: 01 = Kautabak; 50 g 02 = Pfeifentabak; 100 g 03 = Zigaretten; Schachtel mit 20 Zigaretten 04 = Zigaretten; Stange mit 10 Schachteln, á 20 Zigaretten 05 = Zigarren; Schachtel mit 20 Zigarren 06 = Der Wurf muss wiederholt und durch einen weiteren ergänzt werden.
84	Taschentücher	Es findet sich eine Vorratspackung mit 6 Packungen Taschentücher, á 10 Taschentücher.
85	Tee	Es findet sich Tee. Mit dem W6 wird ermittelt: 01 = Ingwertee; 25 Beutel 02 = Kamillentee; 25 Beutel 03 = Mänuka-Tee; Lose, 50 g 04 = Pfefferminztee; 25 Beutel 05 = Schwarztee; 25 Beutel 06 = Schwarztee; lose, 100 g

W100	Funde / Probleme	Beschreibungen
86	Tiere	<p>Es finden sich ein oder mehrere Tiere. Es wird mit dem W20 ermittelt:</p> <p>01 = Bär: In dem Zimmer plündert ein Bär Nahrungsmittel-Reste.</p> <p>02 = Brieftaube: Im Zimmer sitzt eine Brieftaube, die auch eine Nachricht am Fußgelenk trägt. Die Taube muss jedoch noch gefangen werden, bevor sie wieder aus dem Fenster verschwindet.</p> <p>03 = Ente: Im Garten läuft eine Ente herum.</p> <p>04 = Esel: Im Garten steht ein Esel.</p> <p>05 = Fasan: Im Garten läuft ein Fasan herum.</p> <p>06 = Fische: Im Garten befindet sich ein kleiner Teich, in denen Fische schwimmen. Es sind W6 Barsche und W6 Forellen und W6 Karpfen.</p> <p>07 = Gans: Im Garten läuft eine Gans herum.</p> <p>08 = Hase: Im Garten hoppelt ein Hase herum.</p> <p>09 = Hornissen: In einem der Räume befindet sich ein Hornissennest. Die Tiere betrachten das Eindringen als feindselig und greifen an. Alle Charaktere werden von W10 Hornissen angegriffen, die mit einem Wert von 10 und <math>2/3</math> / <math>3+W12</math> TP anrichten würden (leichte Klingenswaffe). Es wird eine Kampfliste aufgestellt. Nach einer Kampfrunde greifen allerdings erneut W10 Hornissen jeden Charakter an. Mögliche Einstiche haben außerdem die Nachwirkung „Juckreiz“.</p> <p>10 = Hühner: Hinter dem Haus finden sich W4 Hühner und W4 Eier.</p> <p>11 = Hunde: In dem Zimmer befinden sich ein oder mehrere Hunde. Mit dem W4 wird ermittelt:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 01 = Eine Hündin mit W10 Welpen. Wenn die Gruppe feindselig auftritt, wird die Hündin ihre Welpen verteidigen und evtl. auch angreifen.</li> <li>• 02 = Ein Hund, der Tollwut hat und angreifen wird.</li> <li>• 03 = Ein Hund, der in eine Falle geraten ist und sich nach einer möglichen Rettung dankbar erweist und künftig als Begleiter auftritt.</li> <li>• 04 = Eine Rotte von wilden Hunden: 3 + W4 Hunde. Sie treten feindselig auf.</li> </ul> <p>12 = Katzen: In dem Zimmer treiben sich W6 Katzen herum.</p> <p>13 = Papagei: In dem Zimmer fliegt ein Papagei herum.</p> <p>14 = Pferde: Hinter dem Haus grasen W4 Pferde in freier Wildbahn.</p> <p>15 = Ratten: In dem Zimmer befinden sich W10 Ratten, die allerdings auch schnell verschwinden, wenn man durch das Zimmer geht.</p> <p>16 = Reh: Hinter dem Haus treibt sich ein Reh im Garten herum.</p> <p>17 = Schaf: Hinter dem Haus grast ein Schaf.</p> <p>18 = Schlange: Zunächst raschelt es und dann stellt sich heraus, dass sich dort eine Schlange aufhält. Der Biss der Schlange würde <math>2/3</math> / <math>3+W12</math> TP verursachen und hätte eine Vergiftung zur Folge, die schweres Fieber bewirkt.</p> <p>19 = Schimpanse: Man hört zunächst Geräusche, die an Menschen oder auch Tuatahi erinnern. In einem Zimmer befindet sich aber ein Affe, der vermutlich aus einem Zoo stammt. Sollte man ihm provokant begegnen, kann er auch angreifen. Er besitzt 12er-Werte und seine Faust richtet <math>2/3</math> / <math>3+W6</math> TP an. Besonders starke Schimpansen haben außerdem einen Powerschlag. Der Schimpanse kann der Gruppe aber auch freundlich begegnen und sich ihr sogar anschließen.</p> <p>20 = Ziege: Hinter dem Haus grast eine Ziege.</p>
87	Treibstoff	<p>Es findet sich Treibstoff. Mit dem W4 wird ermittelt:</p> <p>01 = 20-l-Kanister Benzin (noch haltbar)</p> <p>02 = 20-l-Kanister Diesel (noch haltbar)</p> <p>03 = 5-l-Kanister Benzin-Öl-Gemisch für Motorsägen u. ä.</p> <p>04 = Der Wurf muss wiederholt und durch einen weiteren ergänzt werden.</p>
88	Tuatahi	<p>Der Fundort wird von W12 Tuatahi umringt und angegriffen, die mit Knüppeln und Steinen bewaffnet sind. Zu den Werten und der Vorgehensweise, siehe in der Rubrik Welt unter „Kreaturen“!</p>

W100	Funde / Probleme	Beschreibungen
89	Werkzeug	<p>In einer Garage oder einem Geräteraum finden sich Werkzeuge. Die Anzahl der Werkzeuge wird zuerst mit dem W6 ermittelt. Dann wird mit dem W20 ermittelt, um welche Werkzeuge es sich handelt:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1 = Axt</li> <li>2 = Beil</li> <li>3 = Brechstange (Kuhfuß)</li> <li>4 = Eimer</li> <li>5 = Forke</li> <li>6 = Hammer</li> <li>7 = Handbohrmaschine; mit Gewinde, ohne Motor</li> <li>8 = Harke</li> <li>9 = Hydraulischer Wagenheber</li> <li>10 = Kette</li> <li>11 = Leiter (Teleskopleiter, ausklappbar auf bis zu 3 m)</li> <li>12 = Kettensäge (funktionsfähig)</li> <li>13 = Schraubendreher-Set</li> <li>14 = Schürhaken</li> <li>15 = Säge</li> <li>16 = Sense</li> <li>17 = Spaten</li> <li>18 = Tierfalle (Aufstellfalle, um Tiere lebend zu fangen)</li> <li>19 = Tierfalle (Schnappfalle, um Tiere zu erlegen)</li> <li>20 = Wasserschlauch (25 m)</li> </ul>
90 - 100	Der Wurf muss wiederholt werden!	