

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	Es findet sich Alkohol. Mit dem W6 wird ermittelt: 01 = Bier: W4 5-l-Fässer Bier. 02 = Kartoffelschnaps: W4 0,75-l-Flaschen 03 = Rum: W4 0,75-l-Flaschen 04 = Tequila: W4 0,75-l-Flaschen 05 = Wein: W4 5-l-Fässer Wein • W6: 1 - 2 = Rose-Wein; 3 - 4 = Rotwein; 5 - 6 = Weißwein 06 = Whisky: W4 0,75-l-Flaschen.
02	Angelzubehör	Angel, Tasche, Trockenköder, 3 Haken, 2 Ersatzsehnen, Kescher, Fangnetz
03	Bekleidung	Bekleidung in einem guten Zustand für W6 Personen; auch Schuhe.
04	Bollerwagen	Handwagen zum Transport von Lasten.
05	Brille	Es findet sich ein Etui mit einer Brille. Die helfende Sehstärke wird mit dem W4 ausgewürfelt.
06	Bohnen	Es findet sich ein Glas eingelegte Bohnen; 300 g.
07	Brot	Es findet sich 1 Laib Brot, der schon ein bisschen trocken, aber noch genießbar ist.
08	Bücher	Es finden sich Bücher mit wissenswerten Themen.
	Cowboy-Bekleidung	Es findet sich Cowboy-Bekleidung: Ein Stetson-Hut, einem Bandana-Kopftuch, einem Chaps (Offene Beinbekleidung aus Leder), Sporen und spitzzulaufende Lederstiefel mit Absätzen.
09	Decken	Es finden sich W4 Decken.
10	Eier	Es finden sich W6 Hühnereier.
11	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.
12	Fackel	W6: 1 - 3 = Wachsfackel; 4 - 6 = Ölfackel mit entsprechend viel Öl.
13	Felle	Hier hat scheinbar ein Trapper Felle aufgehängt. Zuerst wird mit dem W6 ermittelt, wie viele Felle sich dort finden. Dann wird mit dem W20 ermittelt, was sich dort für Felle finden: 01 = Bären-Fell 02 = Biber-Fell 03 = Bisamratten-Fell 04 = Bison-Fell 05 = Dachs-Fell 06 = Elch-Fell 07 = Gabelbock-Fell 08 = Fuchs-Fell 09 = Hasen-Fell 10 = Kojoten-Fell 11 = Luchs-Fell 12 = Nerz-Fell 13 = Opossum-Fell 14 = Puma-Fell 15 = Reh-Fell 16 = Rinder-Leder 17 = Schaf-Fell 18 = Wapiti-Fell 19 = Wolfs-Fell 20 = Ziegen-Fell
14	Fernrohr	Es findet sich ein okulares Weitsichtgerät.

W100	Funde / Probleme	Beschreibungen
15	Fernkampf­waffe	<p>Es findet sich eine Fernkampf­waffe. Bei der Ermittlung von Schuss­waffen ist darauf zu achten, dass diese im entsprechenden Jahr existieren müssen. Mit dem W6 wird ermittelt:</p> <p>01 = Bogen (W4:)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 01 = Flachbogen mit 5 Pfeilen und Köcher. • 02 = Hornbogen mit 5 Pfeilen und Köcher. • 03 = Jagdbogen mit 5 Pfeilen und Köcher. • 04 = Reiterbogen mit 5 Pfeilen und Köcher. <p>02 = Bola</p> <p>03 = Büchse</p> <ul style="list-style-type: none"> • 01 = Hall Rifle, Mod. 1819 (Kaliber .52) und eine Patrone. • 02 = Hall Rifle, Mod. 1831 (Kaliber .52) und eine Patrone. • 03 = Hall Rifle, Mod. 1833 (Kaliber .52 oder .58 und eine Patrone. • 04 = Hawken Rifle (Kaliber .50, .53 oder .68) und eine Patrone. • 05 = Henry Rifle (Kaliber .44) und W20 Patronen. • 06 = Mississippi Rifle (Kaliber .54 oder .58) und eine Patrone. • 07 = Sharps Rifle, Mod. 1850 (Kaliber .52) und eine Patrone. • 08 = Sharps Rifle, Mod. 1859 (Kaliber .52) und eine Patrone. • 09 = Sharps Rifle, Mod. Coffee-Mill (Kaliber .52) und eine Patrone. • 10 = Spencer Rifle (Kaliber .52) und W10 Patronen. • 11 = Springfield, Mod. 1861 (Kaliber .58) und eine Patrone. • 12 = Springfield, Mod. 1873 (Kaliber .45) und eine Patrone. • 13 = Winchester Rifle, Mod. 1866 Musket (Kaliber .44) und W20 Patronen. • 14 = Winchester Rifle, Mod. 1873 (Kaliber .32, .38 oder .44) und W12 Patronen. • 15 = Winchester Rifle, Mod. 1876 (Kaliber .45) und W10 Patronen. • 16 - 20 = Der Wurf muss wiederholt werden. <p>04 = Pistole (W10:)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 01 = Deringer Philadelphia (Kaliber .33 oder .51) und eine Patrone. • 02 = Derringer No. 1 (Kaliber .41) und eine Patrone. • 03 = Derringer No. 2 (Kaliber .41) und eine Patrone. • 04 = Derringer No. 3 (Kaliber .41) und eine Patrone. • 05 = Remington Double-Derringer (Kaliber .38 oder .41) und 2 Patronen. • 06 = Sharps Pepperbox (Kaliber .22, .30 oder .32) und W4 Patronen. • 07 = Volcanic-Pistole (Kaliber .31 oder .41) und W8 Patronen • 08 - 10 = Der Wurf muss wiederholt werden. <p>05 = Revolver</p> <ul style="list-style-type: none"> • 01 = Beaumont-Adams-Revolver (Kaliber .36) mit W6 Patronen. • 02 = Bündelrevolver Pepperbox (Kaliber .28, .31, .32 oder .36) mit W6 Patronen. • 03 = Bündelrevolver Pepperbox Darling (Kaliber .28, .31, .32 oder .36) mit W6 Patronen. • 04 = Bündelrevolver Pepperbox Allan (Kaliber .28, .31, .32 oder .36) für (W6:) 1 - 2 = 4 Schüsse; 3 - 4 = 6 Schüsse; 5 - 6 = 8 Schüsse. Außerdem W8 Patronen. • 05 = Colt Dragoon (Kaliber .44) mit W6 Patronen. • 06 = Colt Navy (Kaliber .36) mit W6 Patronen. • 07 = Colt Pocket Percussions Revolver (Kaliber .31 oder .36) für (W6:) 1 - 2 = 4 Schüsse; 3 - 4 = 5 Schüsse; 5 - 6 = 6 Schüsse. Außerdem W6 Patronen. • 08 = Colt Single Action Army (Peacemaker; Kaliber .45) mit W6 Patronen. • 09 = Colt Walker (Kaliber .44) mit W6 Patronen. • 10 = Remington New Model Army (Kaliber .31, .46 oder .44) mit W6 Patronen. • 11 = Smith & Wessen No. 1 (Kaliber .22) mit W10 Patronen. • 12 = Smith & Wessen No. 2 (Kaliber .32) mit W6 Patronen. • 13 = Smith & Wessen No. 1 ½ (Kaliber .32) mit W6 Patronen. • 14 = Smith & Wesson No. 3 (Kaliber .44) mit W6 Patronen. • 15 = Smith & Wesson No. 3 Double-Action (Kaliber .44) mit W6 Patronen. • 16 - 20 = Der Wurf muss wiederholt werden. <p>06 = Schleuder</p>
16	Feuerstein und -schläger	Es findet sich ein Feuerstein und ein Feuerschläger, mit denen man Funken entwickeln kann.

W100	Funde / Probleme	Beschreibungen
17	Feuerzeug	Es findet sich ein Feuerzeug. Dabei handelt es sich um ein Luntenfeuerzeug, mit einem Feuerstahl und einer Lunte, die als Zunder dient. Der Funke wird mit dem Feuerstein von Hand geschlagen. Das ist ein wenig mühsam und es ist auch witterungsanfällig. Ab 1865 findet der Charakter das Taschenfeuerzeug der Firma Repeating Light & Co (Springfield). Bei diesem Feuerzeug wird Zündband eingesetzt, ähnlich wie die Zündplättchen bei Steinschlosswaffen.
18	Geld	Es findet sich Geld: W100 \$. Sind es mehr als 20 \$ handelt es sich um Diebesware.
19	Gemälde	Es findet sich ein wertvolles Kunstgemälde. Mit einem TW auf Malen / Zeichnen kann der Wert geschätzt werden: W10 x 100 \$.
20	Gemüse	Hinter dem Haus existiert ein Gemüsegarten. Es ist ein entsprechender Wert in Pflanzenkunde nötig. Eine Beschreibung zum Gemüse findet sich unter „Survival“. Es ist darauf zu achten, dass die Gemüsesorte dort auch angebaut werden kann. 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, Kürbis oder Melone: Mit dem W6 wird ermittelt, um was es sich handelt. Die Pflanze trägt W6 Früchte. 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 = Mais: W20 Maispflanzen 13 = Paprika: Pflanze mit W20 Schoten 14 = Radieschen: Pflanze mit W20 Radieschen 15 = Rucola: W6 Pflanzen 16 = Schwarzwurzel: W10 Pflanzen 17 = Spinat: W20 Pflanzen 18 = Tomate: Strauch mit W10 Tomaten 19 = Weißkohl: W6 Pflanzen 20 = Zwiebel: W6 Knollen
21	Geschirr	Es findet sich eine reichlich ausgestattete Küche, mit Pfannen, Töpfen, Geschirr, Messer, Tassen, Tellern, Küchenwerkzeuge, Feldflasche.
22	Getränke	Es finden sich nichtalkoholische Getränke. Es wird mit dem W6 ermittelt: 01 = Apfelsaft: W6 0,75-l-Flaschen. 02 = Johannisbeersaft: W6 0,75-l-Flaschen. 03 = Milch: Ein Eimer mit W6 Liter. Die Milch ist noch frisch. 04 = Molke: Ein Eimer mit 1 Liter. Die Molke ist noch trinkbar. 05 = Traubensaft: W6 0,75-l-Flaschen. 06 = Wasser: Ein geschlossener Eimer mit W6 Liter. Das Wasser ist frisch.
23	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 = Mais 05 = Roggen 06 = Weizen
24	Gewürze	In einem Schrank finden sich diverse Küchen-Gewürze.
25	Glutbehälter	Es findet sich ein Glutbehälter, in dem auch Birkenrinde und Kohle eingefüllt sind.
26	Gold	Es findet sich W20 g Gold in einem Beutel.
27	Grausames	Es findet sich etwas Grausames, z. B. eine angekettete Leiche oder Leichen nach einem furchtbaren Suizid oder tote Tiere, die misshandelt wurden o. a. Der grausame Anblick fordert einen TW auf WS, um keinen Wahn zu erleiden oder sich übergeben zu müssen.
28	Honig	Es findet sich ein Glas mit Honig; 500 g.
29	Käse	Es findet sich Käse (500 g).
30	Kaffee	Es finden sich 500 g Kaffeebohnen.
31	Karte	Es finde sich eine Karte von der Umgebung, in der besondere Standorte markiert wurden. Dabei kann es sich auch um eine Karte zur Vermessung handeln oder um geplante Zuglinien. Oder sie enthält Hinweise auf Indianergruppen. So eine Karte könnte wichtig oder wertvoll sein.
32	Kartoffeln	Es findet sich ein Sack mit W20 Kg Kartoffeln

W100	Funde / Probleme	Beschreibungen
33	Karren	Im Garten steht ein Transportgerät, das von einem Zugtier gezogen werden könnte.
34	Kerzen	Es finden sich W6 Sumpfenkerzen.
35	Klopapier	Dieser Fund ist erst ab 1857 möglich. Es findet sich ein Stapel mit W100 Klopapier-Papiertüchern.
36	Kohle	Es findet sich in einer Ecke W10 Kg Kohle.
37	Kosmetikartikel	In einem Schrank finden sich diverse Kosmetikartikel: Parfum, Hautcreme, eine Zahnbürste (bestehend aus einem Bambusstil und Schweineborsten), Seife, Rasiermesser, Rasiercreme-Pulver, Rasierpinsel, Fingernagelset, Bürste, Haarschneide-Schere, Kamm, 2 Stofftaschentücher.
38	Kräuter	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“. Mit dem W6 wird erst ausgewürfelt, wie viele Pflanzen sich dort befinden. Dann entscheidet der W20 darüber, was sich dort finden lässt. 01 = Baldrian; W6 x 100 g 02 = Fenchel: W6 x 100 g 03 = Johanniskraut: W6 x 100 g 04 = Kamille: W6 x 100 g 05 = Knoblauch: W6 Knollen 06 = Lavendel: W6 x 100 g 07 = Mädesüß: W6 x 100 g 08 = Mänuka: Würden W100 g ergeben 09 = Pfefferminze: W6 x 100 g 10 = Salbei: W6 x 100 g 11 = Schwarze Tollkirsche mit W100 Beeren 12 = Schwarzer Nachtschatten mit W100 Beeren 13 = Süßholz: 10 x W100 g Süßholz 14 = Ulmenrinde: W6 x W100 g Rinde 15 = Weidenrinde: W6 x W100 g Rinde 16 = Weihrauch: W6 x 100 g 17 - 20 = Wurf muss wiederholt werden.
39	Laudanum	Es findet sich ein Fläschchen mit W100 ml Laudanum (siehe unter Equipment „Pharmazeutika“!).
40	Lupe	Vergrößerungs- und Brennglas.
41	Mais	Es finden sich W20 Maiskolben.
42	Munition	Es findet sich eine Packung Munition, mit W100 Patronen. Mit dem W100 wird ausgewürfelt, um was es sich für Munition handelt: 01 - 03 = .22 R 04 = .28 R 05 = .30 R 06 = .31 R 07 - 09 = .31 CF 10 - 12 = .31 RB 13 - 20 = .32 R 21 - 27 = .32 CF 28 = .33 BB 29 - 31 = .36 R 32 - 34 = .36 CF 35 = .38 R 36 - 42 = .38 CF 43 = .41 R 44 = .41 RB 45 - 52 = .44 CF 53 - 60 = .44 R 61 - 65 = .45 R 66 - 73 = .45 CF 74 - 76 = .50 BB 77 = .51 BB 78 - 80 = .52 BB 81 - 83 = .52 R 84 - 86 = .53 BB 87 - 89 = .54 BB 90 - 92 = .58 BB 93 - 97 = .58 RB 98 - 100 = .68 BB

W100	Funde / Probleme	Beschreibungen
43	Musikinstrument	Es findet sich ein Musikinstrument, das mit dem W20 ermittelt wird: 01 = Akkordeon 02 = Banjo 03 = Cabasa (Ratschinstrument) 04 = Dudelsack 05 = Fiddle (Violine; Streich-Saiteninstrument) 06 = Flöte 07 = Geige 08 = Gitarre 09 = Harfe 10 = Horn 11 = Kalimba (Holzbrett mit Metallzinken) 12 = Mandoline 13 = Klarinette 14 = Kontrabass 15 = Maultrommel 16 = Mundharmonika 17 = Panflöte 18 = Schellenkranz 19 = Trommel 20 = Trompete
44	Nahkampfwaffe	Es findet sich eine Nahkampfwaffe, die mit dem W20 ermittelt wird: 01 = Bajonett 02 = Baseballschläger (erst ab 1846) 03 = Dolch 04 = Garotte 05 = Kampfmesser 06 = Kurzspeer 07 = Peitsche 08 = Säbel 09 = Schild aus Holz und Büffelleder 10 = Schlagring 11 = Schlagstock 12 = Stilet 13 = Wurfbeil / Tomahawk 14 = Wurfmesser 15 = Wurfspieß 16 - 20 = Wurf muss wiederholt werden.
45	Nüsse	Es findet sich eine kleine Kiste mit W100 Nüssen. Der W6 bestimmt, um welche Nüsse es sich handelt: 1 - 4 = Erdnüsse; 4 - 6 = Maronen.
46	Obstgarten	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“! Mit dem W6 wird erst ausgewürfelt, wie viele Pflanzen sich dort befinden. Dann entscheidet der W12 darüber, was sich dort finden lässt. 01 = Ananaspflanze mit W4 Früchten 02 = Apfelbaum mit W100 Äpfeln 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 = Kaktusfeige mit W20 Früchten 11 = Kirschbaum mit W100 Kirschen 12 = Melonen-Staude mit W6 Honigmelonen 13 = Melonen-Staude mit W6 Wassermelonen 14 = Physalis: W6 Pflanzen mit W6 Früchten 15 = Stachelbeerenbusch mit W100 Beeren 16 = Weinranke mit W100 Trauben 17 - 20 = Der Wurf muss wiederholt werden.
47	Peyote	Es finden sich W6 Peyote-Kakteen.
48	Pferdezubehör	Es findet sich Pferdezubehör, wie Trense, Sattel, Gehrte, Decke.

W100	Funde / Probleme	Beschreibungen
49	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“! 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>
50	Plünderer	Eine Gruppe von Plünderern versteckt sich bereits in dem Haus oder kommt nun dazu. Es sind W10 Personen, von denen die Hälfte mit einfachen Nahkampfwaffen und die andere Hälfte mit Revolvern ausgestattet sind. Auch sie haben ein Interesse daran, Funde in dem Haus zu machen. Es könnte zu einem Konflikt kommen.
51	Rucksack	Es findet sich ein (leerer) Rucksack.
52	Salz	Es findet sich ein Eimer Salz (5 l)
53	Schinken	Es findet sich ein geräucherter Schinken: W4 Kg.
54	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 Handeln gelingen.
55	Schreibutensilien	Es finden sich Schreibutensilien: Füller, Tintenfass, 10 Blätter Papier und ein leeres Notizbuch. Außerdem findet sich noch eine interessante Notiz dazwischen.
56	Seil	Es findet sich ein 20 m langes Seil; kann auch als Lasso genutzt werden.
57	Tabak	<p>Es finden sich Tabakwaren. Mit dem W4 wird ermittelt:</p> <p>01 = Kautabak; W6 x 50 g 02 = Pfeifentabak; W6 x 100 g 03 = Zigaretten-Etui mit 10 fertiggereichten Zigaretten 04 = Zigaretten-Tabak; W6 x 100 g; außerdem W100 x Zigarettenpapier 05 = Zigarren; Schachtel mit 20 Zigarren 06 = Der Wurf muss wiederholt und durch einen weiteren ergänzt werden.</p>
58	Tee	Es findet sich dort Schwarztee; W6 x 100 g.
59	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. 02 = Ente: Im Garten läuft eine Ente herum. 03 = Esel: Im Garten steht ein Esel. 04 = Fische: Im Garten befindet sich ein kleiner Teich, in denen Fische schwimmen. Es sind W6 Barsche und W6 Forellen und W6 Karpfen. 05 = Gans: Im Garten läuft eine Gans herum. 06 = Hase: Im Garten hoppelt ein Hase herum. 07 = 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 2 / 3 / 3+W12 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“. 08 = Hühner: Hinter dem Haus finden sich W4 Hühner und W4 Eier. 09 = Hunde: In dem Zimmer befinden sich ein oder mehrere Hunde. Mit dem W4 wird ermittelt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 01 = Eine Hündin mit W10 Welpen. Wenn die Gruppe feindselig auftritt, wird die Hündin ihre Welpen verteidigen und evtl. auch angreifen. • 02 = Ein Hund, der Tollwut hat und angreifen wird. • 03 = Ein Hund, der in eine Falle geraten ist und sich nach einer möglichen Rettung dankbar erweist und künftig als Begleiter auftritt. • 04 = Eine Rotte von wilden Hunden: 3 + W4 Hunde. Sie treten feindselig auf. <p>...</p>

		<p>10 = Kojote: In dem Zimmer räubert ein Kojote. Er wird versuchen zu flüchten.</p> <p>11 = Korallensittiche: In dem Zimmer steht ein Vogelkäfig mit W4 Korallensittichen.</p> <p>12 = Maultier: Im Garten steht ein Maultier.</p> <p>13 = Pferde: Hinter dem Haus grasen W4 Pferde in freier Wildbahn.</p> <p>14 = Pony: Im Garten steht ein Pony.</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 = Schaf: Hinter dem Haus grast ein Schaf.</p> <p>17 = Schlange: Zunächst raschelt es und dann stellt sich heraus, dass sich dort eine Schlange aufhält. Der Biss der Schlange würde 2 / 3 / 3+W12 TP verursachen und hätte eine Vergiftung zur Folge, die schweres Fieber bewirkt.</p> <p>18 = Skorpion: In dem Zimmer krabbelt, zunächst unbemerkt, ein Skorpion.</p> <p>19 = Truthahn: Im Garten läuft ein freilaufender Truthahn.</p> <p>20 = Ziege: Hinter dem Haus grast eine Ziege.</p>
60	Trinkbeutel	Es findet sich ein Trinkbeutel, mit einer Füllmenge von bis zu 2 l.
61	Werkzeuge	<p>In einem Schuppen 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> <p>1 = Axt</p> <p>2 = Beil</p> <p>3 = Brechstange (Kuhfuß)</p> <p>4 = Eimer</p> <p>5 = Forke</p> <p>6 = Hammer und Eimer mit W100 Nägel</p> <p>7 = Handbohrmaschine; mit Gewinde</p> <p>8 = Harke</p> <p>9 = Haumesser</p> <p>10 = Lederhandschuhe</p> <p>11 = Leiter</p> <p>12 = Ochsengeschrir</p> <p>13 = Pfluggerät</p> <p>14 = Schürhaken</p> <p>15 = Säge</p> <p>16 = Sense</p> <p>17 = Spaten</p> <p>18 = Stacheldraht; eine Rolle; reicht für 25 m</p> <p>19 = Tierfalle (Aufstellfalle, um Tiere lebend zu fangen)</p> <p>20 = Tierfalle (Schnappfalle, um Tiere zu erlegen)</p>
62	Würste	In einem Zimmer hängen W6 geräucherte Würste, á 200 g.
63	Zündhölzer	Es finden sich W6 Packungen mit je 20 Streichhölzer, die an Gegenständen entzündet werden können.
64 - 100	Der Wurf muss wiederholt werden.	