

Ereignisse

Um das Spiel ein wenig willkürlich interessant zu gestalten, kann der SM vor dem Abenteuer per Würfel eines der folgenden Ereignisse auswürfeln, die in diesem Abenteuer Einfluss auf das Spiel haben werden. Das Ergebnis wird vom SM zunächst geheim gehalten und tritt dann zu einer bestimmten Zeit während des Abenteuers auf. Es kann die ganze Gruppe oder nur eine Person der Gruppe betreffen.

1. Eine Zeit ermitteln: Der SM hat das Abenteuer bereits grob aufgebaut und würfelt nun ein Ereignis, das irgendwann zeitlich auftritt. Um die Uhrzeit zu ermitteln, nimmt er den W100 und teilt das Ergebnis durch 4 (W100 : 4) und erhält dadurch die Stunde, wann das Ereignis stattfinden soll. Natürlich kann der SM mit Rücksicht auf sein geplantes Abenteuer das Ereignis zeitlich anders fixieren.

2. Wen trifft das Ereignis? Viele Ereignisse betreffen die Gruppe, manche auch die Umgebung oder den Lebensraum, wo sich die Gruppe aufhält. Einige Ereignisse können aber auch nur eine Person betreffen. Wenn das der Fall ist, wird die Person per Würfel ermittelt. Dabei werden wichtige NSC-Personen, für die der SM beispielsweise einen Charakterbogen entworfen hat, mit einbezogen. Die Person wird mit dem W20 ermittelt. Jede Person erhält zwei Würfelwerte, wobei Charaktere mit einem GL-Wert von mind. 18 nur einen Würfelwert erhalten und Charaktere, deren GL-Wert unter 10 liegen, erhalten drei Würfelwerte. Beispiel:

<u>Personen</u>	<u>Würfelwerte</u>
<i>A hat einen GL-Wert von 18 und erhält die Ziffer</i>	= 1
<i>B hat keinen besonderen GL-Wert und erhält die Ziffern</i>	= 2 - 3
<i>C hat keinen besonderen GL-Wert und erhält die Ziffern</i>	= 4 - 5
<i>D hat keinen besonderen GL-Wert und erhält die Ziffern</i>	= 6 - 7
<i>E hat einen GL-Wert von unter 10 und erhält die Ziffern</i>	= 8 - 10
<i>F ist ein NSC ohne besonderen GL-Wert und erhält die Ziffer</i>	= 11 - 12

*Nun entscheidet der W20, auf welche Person das Ereignis angewandt wird.
(Bei 13 - 20 wird der Wurf wiederholt.)*

3. Liste der Ereignisse

Sollte das Ereignis nicht möglich sein, muss der Wurf wiederholt werden.

W100	Ereignisse	Regelhinweise
01	Banditen	<ul style="list-style-type: none"> • Eine Bande von Banditen tritt auf. Sie wollen etwas ausrauben. • Sie würden auch einen Tribut einfordern, anstatt Raub oder Gewalt anzutun. • Die Bande entspricht der Anzahl und der Bewaffnung der Helden. • Die Bande würde flüchten oder sich ergeben, wenn sie merkt, dass sie im Kampf unterlegen sind.
02	Blinddarm Gilt für einen Charakter	<ul style="list-style-type: none"> • Dem Charakter muss morgens, nachmittags und abends der TW auf VIT gelingen, sonst erleidet er - 2 LE und - 1 VIT. • Ihm kommt es zunächst wie Bauchschmerzen vor. • Ist der TW auf VIT jedoch 3 x hintereinander erfolgreich gelungen, ist die Person von alleine wieder genesen. • Sinkt VIT unter 10, erleidet der Charakter Fieber. • Sinkt LE unter 10, erleidet der Charakter Schmerzen im rechten Bein. Bewegungen mit dem Bein werden - 2 WM. • Außerdem mag der Charakter nicht essen. Um sich zum Essen zu zwingen, muss ihm der TW auf WS gelingen. • Sinkt LE unter 7, muss sich der Charakter übergeben. • Außerdem leidet er unter Diarrhö. • Ohne ärztliche Behandlung wird er schließlich an den Folgen eines geplatzten Wurmfortsatzes sterben. • OP's werden noch nicht durchgeführt.
03	Blizzard	<ul style="list-style-type: none"> • Der Ort, an dem sich die Charaktere aufhalten, wird von einem Blizzard überrascht. Der Schneesturm wütet und bringt Massen an Schnee herbei. • Der Schneesturm hält W20 Std. lang an. • Der kommende Schneesturm kann frühzeitig mit einem TW auf Survival erkannt werden. • Ein Schneesturm verschlechtert die Sicht, so dass visuelle TW bei allen Personen im Freien - 4 WM werden. • Schon nach einer ½ Std. sind Wege unpassierbar. Nach einer Std. sind Häuser zugeschneit und es türmt sich meterhoch der Schnee. • Sollte das klimatisch nicht möglich sein, muss der Wurf wiederholt werden.

W100	Ereignisse	Regelhinweise
04	Cholera Gilt für einen Charakter	<ul style="list-style-type: none"> Einer der Charaktere ist mit der Krankheit Cholera infiziert. Krankheitswert 12. Der Ausbruch der Krankheit findet heute statt und wird per Würfel ermittelt.
05	Diarrhö Gilt für einen Charakter	<ul style="list-style-type: none"> Einer der Charaktere ist mit der Krankheit Diarrhö infiziert. Krankheitswert 12. Der Ausbruch der Krankheit findet heute statt und wird per Würfel ermittelt.
06	Diebstahl Gilt für einen Charakter	<ul style="list-style-type: none"> Der SM ermittelt per Würfel, was von seinem Besitz entwendet wurde. Der Charakter bemerkt den Diebstahl erst W4 Std. später. Sollte der Charakter aber in INST oder SINN einen Wert von mind. 18 haben, wird er den Diebstahl in dem Moment bemerken, wenn ihm der Gegen-TW gelingt. Der Dieb hat in FM einen Wert von 18.
07	Epidemie	<ul style="list-style-type: none"> Die Gruppe kommt in ein Gebiet (oder befindet sich in einem), in dem eine Epidemie ausbrechen wird. Die Krankheit wird vom SM ausgewürfelt (muss aber zur Situation passen).
08	Erkältung Gilt für einen Charakter	<ul style="list-style-type: none"> Einer der Charaktere ist mit der Krankheit Erkältung infiziert. Krankheitswert 12. Der Ausbruch der Krankheit findet heute statt und wird per Würfel ermittelt.
09	Falscher Arzt	<ul style="list-style-type: none"> Ein Arzt kommt in die Kommune (bzw. zu den Charakteren). Er bietet einen Impfstoff gegen die Pocken an. Pro Impfung 3 \$. Allerdings ist der Impfstoff nicht echt und der falsche Arzt wird schnell wieder das Weite suchen. Außerdem kann es passieren, dass sich die Injektionsstelle wegen mangelnder Sterilität entzündet.
10	Falscher Sheriff	<ul style="list-style-type: none"> Ein Mann kommt in den Ort und gibt sich als County-Sheriff oder als Deputy-Marshall aus. Tatsächlich hat er den echten bereits umgebracht. Er will seine Rolle hier weiter ausspielen und an Geld rankommen, bevor er sich wieder auf den Weg macht.
11	Fehlzündung Gilt für einen Charakter	<ul style="list-style-type: none"> Die Waffe des Charakters erleidet beim Schuss eine Fehlzündung und wird nicht abgefeuert. Das tritt nicht auf, wenn der Charakter die Waffe zuvor gereinigt hat.
12	Feuer	<ul style="list-style-type: none"> Ein Feuer bricht im Haus aus. Wenn die Gruppe in einer Kommune lebt, wird zuerst ermittelt, welches Haus betroffen ist. Das Feuer kann sich auf umliegende Gebäude ausbreiten.
13 - 17	Fund	<ul style="list-style-type: none"> Die Gruppe macht zufällig einen besonderen Fund. Der Fund wird anhand der Fundliste ermittelt; siehe „Regeln“, „Plündern und Handeln“!
18	Furz Gilt für einen Charakter	<ul style="list-style-type: none"> Ein Charakter der Gruppe muss irgendwann plötzlich stark furzen. Dem Charakter muss in dem Moment der TW auf WS gelingen, sonst wird es eine feuchte Flatulenz.
19	Geröll- oder Schlamm-lawine	<ul style="list-style-type: none"> Von einem benachbarten Gebirge kommt es zu einem Erdbeben aus Geröll oder Schlamm. Die Geröll- oder Schlamm-lawine stürzt evtl. in die Kommune. Sollte es kein Gebirge geben, muss der Wurf wiederholt werden.
20	Geschäfte laufen gut	<ul style="list-style-type: none"> Bei der Ermittlung der Gehälter zwischen den Abenteuern wird der TW + 2 WM. Auch während des Abenteuers können interessante Geschäfte getätigt werden.
21	Gewitter	<ul style="list-style-type: none"> Ein Gewitter tritt auf, mit Sturm und Starkregen. Das Gewitter hält W6 x ¼ Std. an. Das kommende Gewitter kann frühzeitig mit einem TW auf Survival erkannt werden. Halten sich die Charaktere im Freien auf, sind die Klamotten und alles andere in wenigen Sekunden völlig durchnässt. Auf freier Fläche oder in der Nähe eines Ableiters kann ein Blitz gefährlich werden. In dem Fall muss dem Charakter ein TW auf GL gelingen, sonst schlägt der Blitz bei ihm ein. Die Stärke des Blitzes wird dem Wert 15 und einem TW ermittelt. Der Einschlag verursacht demnach dann 10 / 15 / 15 + W12 TP. (Siehe in der Trefferliste unter Brandwaffen!) Einem Blitz kann man nur mit den Schamanenzaubern Puma-Bewegung und Wolfssinne ausweichen.
22	Grausamer Fundort	<ul style="list-style-type: none"> Die Gruppe stößt irgendwann auf einen furchtbaren Ort, wo etwas Grauenhaftes passiert ist. Die Situation fordert einen TW auf WS, um keinen Wahn zu erleiden.

W100	Ereignisse	Regelhinweise
23	Hageschlag	<ul style="list-style-type: none"> • Ein Hagelsturm bricht aus, mit faustgroßen Hagelbällen. • Wenn die Region den Hageschlag aus klimatischen Gründen nicht zulässt, muss der Wurf wiederholt werden! • Der Hagelsturm hält W20 Min. lang an. • Der kommende Hagelsturm kann frühzeitig mit einem TW auf Survival erkannt werden. • Auf alle Personen, die sich im Freien aufhalten, schlagen je Sek. W6 Hagelbälle ein. Sie verursachen 3 / 4 / 4 + W6 TP, wie ein Stein. Der TW wird mit dem Wert 12 ermittelt. • Zu Beginn und nach jeder Aktion kann man sich vor dem Hagel in Sicherheit bringen, wenn TW wie Rennen gelingen und man dann Schutz findet. • Dem Hagel kann man nur mit dem Schamanenzaubern Puma-Bewegung und Wolfssinne ausweichen.
24	Hautpilz Gilt für einen Charakter	<ul style="list-style-type: none"> • Einer der Charaktere ist mit der Krankheit Hautpilz infiziert. Krankheitswert 12. • Der Ausbruch der Krankheit findet heute statt und wird per Würfel ermittelt.
25	Herpes Gilt für einen Charakter	<ul style="list-style-type: none"> • Einer der Charaktere ist mit der Krankheit Herpes infiziert. Krankheitswert 12. • Der Ausbruch der Krankheit findet heute statt und wird per Würfel ermittelt.
26	Hitze	<ul style="list-style-type: none"> • Die Temperaturen steigen unerwartet stark an; es ist wolkenlos und die Sonne scheint besonders stark. • Der hohe Temperaturanstieg hält W20 Tage lang an. • Es besteht Gefahr vor Dehydrierung, Sonnenbrand und Sonnenstich (siehe „Regeln“, „Gesundheit“!) oder auch Schneeschmelze.
27	Hund zugelaufen Gilt für einen Charakter	<ul style="list-style-type: none"> • Wiederkehrend schnorrt ein verwahrloster Hund um Essen. Er freundet sich im Laufe der Zeit mit dem Charakter an und wird schließlich seiner.
28	Influenza Gilt für einen Charakter	<ul style="list-style-type: none"> • Einer der Charaktere ist mit der Krankheit Influenza infiziert. Krankheitswert 12. • Der Ausbruch der Krankheit findet heute statt und wird per Würfel ermittelt.
29	Insekten	<ul style="list-style-type: none"> • Die Gruppe wird irgendwann Opfer von einem Insektenangriff. • Der SM denk sich die Insekten passend zur Situation aus.
30	Jagd auf ein Tier	<ul style="list-style-type: none"> • Die Gruppe kommt in ein Gebiet, in dem ein besonderes Tier existiert, auf das sich die Jagd sehr lohnen würde. • Der SM denkt sich ein entsprechendes Tier aus.
31	Jagd durch Tiere	<ul style="list-style-type: none"> • Ein besonderes Jagdtier oder eine Gruppe von Tieren wird die Gruppe angreifen oder Jagd auf die Gruppe machen. • Das könnte ein Bär sein oder es könnten Wölfe sein ...
32	Kälte	<ul style="list-style-type: none"> • Die Temperaturen sinken unerwartet stark; es könnte zu starkem Schneefall und zu Frost kommen. • Der starke Temperaturfall hält W20 Tage lang an. • Es besteht Gefahr vor Erfrierung • Sollte das klimatisch nicht möglich sein, muss der Wurf wiederholt werden.
33	Klamotten-Schwund Gilt für einen Charakter	<ul style="list-style-type: none"> • Die Klamotten eines Charakters der Gruppe geraten in Mitleidenschaft (reisen irgendwo auf o. ä.) und taugen nichts mehr. • Anhand der Trefferliste wird ermittelt, um welches Bekleidungsstück es sich handelt.
34	Krätze Gilt für einen Charakter	<ul style="list-style-type: none"> • Einer der Charaktere ist mit der Krankheit Krätze infiziert. Krankheitswert 12. • Der Ausbruch der Krankheit findet heute statt und wird per Würfel ermittelt.
35	Müll	<ul style="list-style-type: none"> • Der Müll der Gruppe oder auch der Müll einer Kommune hat sich immens angesammelt. Er lockt bereits Ratten an. Ein Müllentsorgung muss stattfinden. • Auch die Rattenplage muss gelöst werden.
36	Mystischer Ort	<ul style="list-style-type: none"> • Die Gruppe kommt an einen mystischen Ort, der von einer rätselhaften Vergangenheit geprägt ist. Evtl. spukt es dort sogar.
37	Notdurft Gilt für einen Charakter	<ul style="list-style-type: none"> • Ein Charakter der Gruppe muss irgendwann dringend aufs Klo. • Wenn der Charakter nicht sofort geht, bekommt er Bauchschmerzen (- 2 LE und - 1 VIT). • Schafft es der Charakter nicht innerhalb der nächsten W6 Min., geht die Notdurft in die Hose. • Danach hören die Bauchschmerzen auf. Die Talente regenerieren in diesem Fall je Std. um je einen Punkt.

W100	Ereignisse	Regelhinweise
38	Orkan	<ul style="list-style-type: none"> • Ein Zyklon bewegt sich mit großer Geschwindigkeit über die Landschaft. • Der Orkan kann frühzeitig mit einem TW auf Survival erkannt werden. • Der Orkan wird starke Verwüstungen anrichten und viele Gebäude halten einem Orkan nicht stand. • Wer von dem Luftwirbel erfasst wird, wird W20 Meter weit durch die Luft fortgerissen und erleidet beim Aufschlag dann W20 TP. In der Trefferliste wird das Ergebnis aus der Liste der Schweren Schlagwaffen ermittelt. • Durch den Orkan werden auch schwere Gegenstände durch die Luft geschleudert. Ein TW auf GL kann entscheiden, ob etwas auf eine Person zurast. Mit den TW auf REFL und MOT kann man diesen Dingen ausweichen. • Wenn das aus klimatischen Gründen nicht möglich ist, muss der Wurf wiederholt werde.
39	Outlaw Gilt für einen Charakter	<ul style="list-style-type: none"> • Ein gesuchter Outlaw kommt zum Haus des Charakters. Er ist verletzt und sucht Hilfe. Er wird aber von einem korrupten Kopfgeldjäger verfolgt. • Der Outlaw gibt sich erst spät zu erkennen, verspricht aber, von seiner Beute etwas abzugeben, wenn ihm geholfen wird.
40	Pertussis Gilt für einen Charakter	<ul style="list-style-type: none"> • Einer der Charaktere ist mit der Krankheit Pertussis infiziert. Krankheitswert 12. • Der Ausbruch der Krankheit findet heute statt und wird per Würfel ermittelt.
41	Pneumonie Gilt für einen Charakter	<ul style="list-style-type: none"> • Einer der Charaktere ist mit der Krankheit Pneumonie infiziert. Krankheitswert 12. • Der Ausbruch der Krankheit findet heute statt und wird per Würfel ermittelt.
42	Querschläger Gilt für einen Charakter	<ul style="list-style-type: none"> • Der Schuss einer Waffe explodiert beim nächsten Einsatz. Der Charakter erleidet eine leichte Verletzung durch die Waffe selbst. • Das tritt nicht auf, wenn der Charakter die Waffe zuvor gereinigt hat.
43	Ruhr Gilt für einen Charakter	<ul style="list-style-type: none"> • Einer der Charaktere ist mit der Krankheit Ruhr infiziert. Krankheitswert 12. • Der Ausbruch der Krankheit findet heute statt und wird per Würfel ermittelt.
44	Sandsturm	<ul style="list-style-type: none"> • Ein Sandsturm bricht über den Ort herein. • Der Sandsturm hält W6 Std. an. • Der kommende Sandsturm kann frühzeitig mit einem TW auf Survival erkannt werden. • Der Sandsturm verschlechtert die Sicht, so dass visuelle TW bei allen Personen im Freien – 4 WM werden. • Ohne Atemschutz muss den Charakteren nach jeder ¼ Std., die sie der Atmosphäre ausgesetzt sind, ein TW auf VIT gelingen, sonst erleidet man Atemnot (siehe Gesundheitsstörungen!) und – W4 VIT. • Der Sandsturm verschmutzt Fahrzeuge, Waffen usw. Straßen sind nach einer Std. mit einfachem Fuhrwerk nicht mehr befahrbar. Tiere können durch den Sandsturm ersticken. • Sollte das klimatisch nicht möglich sein, muss der Wurf wiederholt werden.
45	Schimmel Gilt für einen Charakter	<ul style="list-style-type: none"> • In der Nacht bemerkt der Charakter Atembeschwerden und am nächsten Morgen erleidet er – 1 VIT. • Mit einem gelungenen TW auf SINN (Voraussetzung ist SINN, Wert 12), bemerkt er den Geruch von Schimmel. • Der Schimmel hat sich in Klamotten, Zelt oder in der Wohnung angesetzt.
46	Schlaflose Nacht Gilt für einen Charakter	<ul style="list-style-type: none"> • In den folgenden W4 Nächten wird der Schlaf eines Charakters stets unterbrochen. • Die Gründe können vielfältig und unterschiedlich sein, von unangenehmer Wärme, über störende Tiergeräusche bis hin zu unvorhergesehenen Störungen und Gefahren. • In der ersten Nacht erleidet er dadurch – 1 VIT und – 1 WS. Sollte die nächste Nacht erneut so verlaufen, erleidet er dann – 1 VIT und – 3 WS und Konzentrationsschwäche (siehe Gesundheitsstörungen!) • Die verlorene WS wird durch genügend Schlaf (8 Std.) sofort wieder regeneriert. Mögliche Medikamente können einen geruhsamen Schlaf bewirken.
47	Schlangenbiss Gilt für einen Charakter	<ul style="list-style-type: none"> • Ein Charakter wird von einer Schlange gebissen. • Um was es sich für eine Schlange handelt und wie das Gift wird, siehe dazu unter „Equipment“, „Pharmazeutika“, Schlangengifte.
48	Schöner Moment	<ul style="list-style-type: none"> • Die Gruppe erlebt irgendwann einen wunderschönen Moment. Dabei kann es sich um ein Naturschauspiel oder eine gute Theateraufführung handeln o. ä. • Der Moment bewirkt vorübergehend + 1 GL und + 1 VIT.

W100	Ereignisse	Regelhinweise
49	Starkregen	<ul style="list-style-type: none"> • Ein Starkregen bricht über den Ort herein. • Der Starkregen hält W6 Std. an. • Der kommende Starkregen kann frühzeitig mit einem TW auf Survival erkannt werden. • Der Starkregen verschlechtert die Sicht, so dass visuelle TW bei allen Personen im Freien – 4 WM werden. • Der Starkregen führt zu starken Überschwemmungen und kann in entsprechenden Orten dafür sorgen, dass ein Schlammlauf durch die Straßen jagt. So ein Fluss aus Schlamm kann Menschen in den Tod reißen. • Sollte das klimatisch nicht möglich sein, muss der Wurf wiederholt werden.
50	Tierregen	<ul style="list-style-type: none"> • Ein früherer Tornado führt noch dunkle Wolken und Regen mit sich, aber er lässt über den Ort das sonderbare Phänomen auftreten, dass Tiere vom Himmel fallen. • Der Regen hält W6 x ¼ Std. lang an. • Plötzlich fallen Tiere vom Himmel, die vom W6 ermittelt werden: <ul style="list-style-type: none"> ○ 1 – 2 = Fische und andere Seetiere ○ 3 – 4 = Frösche ○ 5 = Vögel ○ 6 = Fledermäuse <p>In den meisten Fällen sind die Tiere gefroren und tot.</p>
51	Tierseuche Gilt für einen Charakter	<ul style="list-style-type: none"> • Einer der Charaktere hat ein Tier, das von einer der folgenden Krankheiten betroffen ist. Viele Tierkrankheiten können auf Menschen übertragen werden. • Der Ausbruch der Krankheit findet heute statt und wird mit dem W8 ermittelt. <ul style="list-style-type: none"> ○ 1 = Hasenpest ○ 2 = Influenza ○ 3 = Katzenschnupfen ○ 4 = Milzbrand ○ 5 = Rotz ○ 6 = Tollwut ○ 7 = Tuberkulose ○ 8 = Ziegengrippe • Sollte der Charakter kein Tier haben, wird der nächste Charakter ermittelt. • Wenn man monatlich Geld für Tierarzt und -pflege ausgibt, muss ein anderer Charakter ermittelt werden.
52	Typhus Gilt für einen Charakter	<ul style="list-style-type: none"> • Einer der Charaktere ist mit der Krankheit Typhus infiziert. Krankheitswert 12. • Der Ausbruch der Krankheit findet heute statt und wird per Würfel ermittelt.
53	Trauma Gilt für einen Charakter	<ul style="list-style-type: none"> • Der Charakter erleidet ein Trauma aufgrund einer vergangenen Situation. • Der Charakter leidet unter Kopfschmerzen, Tinnitus und Halluzinationen. • Die grausamen Erlebnisse werden in wiederkehrenden Impulsen in Erinnerung gerufen. Der SM würfelt mit dem W6 aus, in welcher Stunde der Charakter den ersten Trauma-Impuls erhält. Jeder Impuls hält W6 x ¼ Std. an. Danach ermittelt der SM mit dem W6, wie viele Impulse der Spieler insgesamt erhält. Bei einer 1 war dieser Impuls der einzige. Ansonsten würfelt der SM mit dem W6 wieder aus, nach wie vielen Std. der nächste Impuls stattfindet. Dies macht er nach jedem Impuls. • Während des Trauma-Impulses erleidet der Charakter – W4 VIT und – W4 WS und – 2 WM auf alle TW.
54	Verirrt	<ul style="list-style-type: none"> • Die Gruppe verläuft bzw. verirrt sich in einem fremden Gebiet. Sie haben Mühe, von dort wieder herauszufinden. • Evtl. macht die Gruppe dabei eine überraschende Entdeckung.
55	Verletzter Indianer Gilt für einen Charakter	<ul style="list-style-type: none"> • Der Charakter trifft in der Wildnis auf einen verletzten Indianer, der Hilfe benötigt. Vielleicht ist er auch irgendwo eingeklemmt. • Was der Charakter tut und wie der Indianer reagieren wird, ist offen. • Vielleicht wird sich der Indianer aber auch dankbar erweisen.
56	Verletzungsgefahr	<ul style="list-style-type: none"> • Die Gruppe betritt ein Gebiet, in dem sie sich verletzen können. Beispielsweise durch Kakteen, Vulkangestein, Distelfelder, giftige Pflanzen oder auch in einem bruchfälligen Bauwerk. Der SM denkt sich eine passende Situation dazu aus. • Jedem Charakter muss der TW auf GL gelingen, sonst verletzt er sich. • Die Verletzung kann bis zu 3 TP verursachen und vielleicht auch eine Infektion (W6: 1 – 3 = Sepsis; 4 – 6 = Tollwut) nach sich ziehen, wenn der TW auf VIT nicht gut gelingt. • Die Trefferliste ermittelt, wo die Verletzung stattfindet. Bekleidung könnte schützen.

W100	Ereignisse	Regelhinweise
57	Verstopftes Ohr Gilt für einen Charakter	<ul style="list-style-type: none"> • Ein Charakter leidet unter einem verstopften Ohr. • Er hört schlecht und seine auditiven TW werden – 2 WM. • Die Verstopfung kann nur durch ärztliche bzw. durch eine entsprechende Pflegekraft mit Hilfe einer Ohrspülung gereinigt werden.
58	Verwahrloste Person Gilt für einen Charakter	<ul style="list-style-type: none"> • Eine junge Frau (oder ein junger Mann) hat ihre (seine) Familie verloren und klopft nun überraschend an das Haus des Charakters. • Die junge Person will im Haus helfen, braucht Unterkunft, würde sich dem Charakter sogar anbieten. Unter ihrer verdreckten Haut würde sie sogar gut aussehen. • Vielleicht trägt die Person auch ein Geheimnis mit sich herum.
59	Wald- oder Buschbrand	<ul style="list-style-type: none"> • Eine Buschgegend oder ein Wald in der Nähe des Wohnortes hat Feuer gefangen. Die Flammen drohen in Richtung der Ortschaft zu kommen. • Der Rauch und der Geruch sind bereits erkennbar und wahrnehmbar.
60	Zahn-schmerzen Gilt für einen Charakter	<ul style="list-style-type: none"> • Der Charakter hat einen kaputten Zahn. • Täglich muss ihm der TW auf VIT gelingen. Sobald der TW misslingt, bemerkt er die Zahnschmerzen, die – 2 LE und – 1 VIT verursachen. • Künftig muss weiterhin täglich der TW auf VIT gemacht werden. Misslingt der TW, treten die Schmerzen erneut auf. Gelingt der TW, hat der Charakter Zeit zum Regenerieren. • Wenn die LE wieder regeneriert ist, sind die Zahnschmerzen vorbei. • Wenn die LE aber irgendwann auf unter 7 sinkt, entwickelt sich eine Wurzelentzündung. Ab dann ist kein TW auf VIT mehr möglich. Nur noch das Ziehen des Zahnes kann helfen. • Evtl. kann ein Zahnarzt zuvor medikamentös Abhilfe schaffen (mit Salbei).
61	Zeuge eines Goldfunds Gilt für einen Charakter	<ul style="list-style-type: none"> • Der Charakter bemerkt heimlich, wie ein Goldsucher an einer Flussquelle, die aus einem Berg rinnt, Gold gefunden hat. • Wie der Charakter damit umgeht, ist nun offen. • Der Goldsucher hat nun einen W20 g schweren Goldnugget bei sich. 1 g = 1,50 \$.
62 – 100	Der Wurf muss wiederholt werden!	