

1W100 Gegenstände, die man in den Taschen eines Toten findet

Wenn man in der Tasche eines Toten herumwühlt findet man ...

- 001 Drei Krähenfüße, zusammengebunden mit einem roten Lederband.
- 002 1W4 Münzen eines unbekanntes Metalls, darauf das Gesicht des Spielercharakters mit dem höchsten Charisma-Wert
- 003 Eine kleine Phiole mit einem purpurnen Öl, das als Liebestrank wahre Wunder vollbringt.
- 004 Pinsel und Aquarellfarben
- 005 Ein Stück gute Hartwurst
- 006 Schminke und Verkleidungsmaterialien von exzellenter Qualität
- 007 Tarotkarten mit kunstvollen Bildern - die erste Karte die man fortan von diesem Spiel zieht, ist immer „Der Tod“.
- 008 Ein Kompass, der in eine Richtung zeigt, die nicht Norden ist.
- 009 Ein Beutel mit Teeblättern aus dem wundersamen Osten
- 010 Baupläne für einen Schrein
- 011 Gezinkte Würfel aus echtem Elfenbein, also Elfenknochen
- 012 Ein Los mit der Nummer 4 8 15 16 23 42
- 013 Eine Sternenkarte mit Notizen an den Seiten, die nur ein Sterndeuter entziffern kann
- 014 Weintrauben
- 015 Ein Steckbrief, der den Charakter (nicht gerade schmeichelhaft) mit dem größten Stärke-Wert zeigt
- 016 Ein Talisman mit dem Symbol eines längst vergessenen Gottes
- 017 Ein Stück Seife, die nach Rosen duftet
- 018 Eine rostige Metalldose mit Sternenstaub
- 019 1W6 Seiten aus den Haushaltsbüchern des örtlichen Fürsten, die seine Untreue beweisen
- 020 Eine Laterne mit den Initialen S.N.
- 021 Ein kostbares Taschentuch aus Seide
- 022 Federkiel und saphirblaue Tinte
- 023 Ein Passierschein für die Stadttore bei Nacht
- 024 Ein Kamm aus Horn

- 025 Ein Schuldschein über 100 Silbermünzen mit dem Namen Regdar
- 026 Eine Urkunde über Besitzansprüche in den Marschlanden
- 027 1W20 Goldmünzen aus einem fernen Land
- 028 Ein Schlüssel, geformt wie ein Baum, zu einem Rosengarten am Rande der Stadt
- 029 Eine zahme Ratte
- 030 Ein kleines Flaschenschiff
- 031 Getrocknete, violette Pilze, die ein Gespräch mit einem Gott deiner Wahl erlauben
- 032 Ein Drachenzahn
- 033 Ein Dolch mit gekrümmter Klinge
- 034 Zwölf Nägel
- 035 Ein Beutel Murmeln
- 036 Ein Fingerhut aus Silber
- 037 Ein rotes Wollknäuel
- 038 Eine schwarze Perle
- 039 Eine Flöte
- 040 30 Silberlinge
- 041 Bonbons mit Pfefferminzgeschmack
- 042 Nadel und Faden
- 043 Eine sehr alte Pfeife, ausgebessert mit Silber
- 044 Ein Tagebuch, aufgeschrieben in einer Geheimschrift
- 045 Glasperlen
- 046 Feuersteine
- 047 Die feuerrote Haarlocke einer Angebeteten
- 048 Ein Kerbholz
- 049 Ein Büchlein mit Gedichten
- 050 Ein Wetzstein
- 051 Ein Glasauge in einem kleinen Kästchen mit einem gelben R eingeritzt, durch das der Besitzer die Welt beobachten kann
- 052 Ein schwarzer König, aus einem kunstvollen Schachspiel
- 053 Zündhölzer
- 054 Ein Beutelchen Mehl
- 055 Das Abzeichen der Stadtwache
- 056 Bonbons
- 057 Rasierzeug
- 058 Ein Stückchen Papier mit der Notiz: 15g alle 3 Tage

- 059 Ein Holzkreisel mit vier göttlichen Symbolen
- 060 Eine Stoffpuppe mit Knopfaugen
- 061 Ein Schlüssel mit einem äußerst merkwürdigen Bart
- 062 Eine Wegbeschreibung zu einem guten Gasthaus
- 063 Ein toter Hamster
- 064 Ein seltsames Basrelief
- 065 Ein Monokel
- 066 Ein Taschentuch und darin eingewickelt 1W10 Rohdiamanten, die aussehen wie ganz gewöhnliche Kieselsteine
- 067 Ein gelbbrauner Haifischzahn
- 068 Eine Steinschleuder
- 069 Eine weiße Maske, die das halbe Gesicht bedeckt
- 070 Ein Löffel
- 071 Ein rotes Halsband
- 072 Ein mumifizierter Finger
- 073 Räucherstäbchen
- 074 Eine Muschel vom anderen Ende des Kontinents
- 075 Ein Amulett, geformt wie ein Skarabäus
- 076 Silberne Saiten für eine kleine Harfe (2W4 Goldmünzen wert)
- 077 Fernrohr
- 078 Ein kleiner Handspiegel
- 079 Eine Gürtelschnalle mit dem Wappen eines aufgestiegenen Adelshauses
- 080 1W20 Kupfermünzen, aufbewahrt in einer kleinen Holzschachtel mit einem Walfisch darauf
- 081 Ein Erpresserschreiben, gerichtet an einen Gasthauswirt
- 082 Eine Schriftrolle mit einem Zauber des 1. Grades
- 083 Drei Haselnüsse
- 084 Feine, schwarze Lederhandschuhe
- 085 Karottensamen in einem Briefchen
- 086 Ein Wasserschlauch, gefüllt mit einem Heiltrank (heilt 2W6 Trefferpunkte)
- 087 Ein seelenloser Stahlbolzen
- 088 1W4 Heilkräuter, die jeweils 1W6 Trefferpunkte heilen, wenn sie in Wasser aufgekocht werden
- 089 Eine Mausefalle
- 090 Ein rotes Elixir, das einen unter Wasser 1W6 Stunden lang atmen lässt
- 091 Ein Tagebuch. Der letzte Eintrag: Heute werde ich sterben und der Mörder ist [Charaktername]

- 092 Eine Phiole mit Schlangengift, dass sein Opfer für 1W10 Minuten lähmt
- 093 Ein Tabaksbeutel aus dem Westviertel
- 094 Eine rostige Gabel
- 095 Eine Flasche wirklich exzellenten Weines, der leicht 1W100 GM bei einem richtigen Kenner erzielen könnte, doch es besteht eine 75%ige Chance, das diesem Kenner der Wein gestohlen wurde
- 096 Eine Schneekugel
- 097 Drei Dartpfeile, von denen einer immer ins Schwarze trifft
- 098 Ein Abholschein für ein Zweihänderschwert bei einem Schmied in der Eisengasse
- 099 Ein Fächer, auf dem das schönste Viertel der Stadt gezeichnet wurde
- 100 Eine Affenfote mit drei Fingern