

Kräuterliste
Muini Mula

Inhaltsverzeichnis

Kräutersuche

allgemeine Kräutersuche	1
spezielle Kräutersuche	2
Kräutersuche im Flachland	3
Kräutersuche im Wald	4
Kräutersuche im Gebirge	5
Kräutersuche im Sumpf	6
Kräutersuche in der Tundra	7
Kräutersuche im Salzwasser und an Salzwasserküsten	7
Kräutersuche im Süßwasser und an Süßwasserufern	8
Kräutersuche in der Wüste	9
Kräutersuche auf permafrost Böden	9

Wirkungen von Kräutern

Allgemeine Wirkungen

Kosmetische Wirkungen	10
Linderung von Schmerzen und Mali	10
Erhöhung der Haltbarkeit	10
Beruhigungsmittel	10
Verbesserungen der Kommunikation	10
Mittel zur Nahrungsergänzung	11
Erhöhung von Schutz und Widerstand	12
Verlängerung der Lebenserwartung	12
Erhöhung von Eigenschaftswerten	13
Verbesserung der Sinne und der Atmung	13
sonstige allgemeine Heilwirkungen	14

Heilende Wirkungen

Heilung von Lebensenergie	15
Behandlung von Blutungen, Verbrennungen, Erfrierungen und Säureschäden	16
Behandlung von Orthopädischen Schäden	16
Behandlung von Organen	17
Behandlung von Nerven	17
Behandlung von Krankheiten	17
Gegengifte	18
Behandlung von Geist und Gehirn	18
Belebung und Erhaltung von Körpern	18

Schädlichen Wirkungen

Gifte	18
-------------	----

Kräuterbeschreibungen

Ackersenf	19
Adebarsblume	20
Aloesalbe	21
Alpenglöckchen	22
Angstmohn	23
Atemzwiebel	23
Berg - Steinkraut	24
Bergurs Strahl	25

Blaue Alkelei	26
Blauer Steinmies	27
Blaumütze	28
Blaustern	29
Blitzblüte	30
Blut Efeu	31
Blutskopp	32
Blutströpfchen	33
Blutwurz	34
Brennender Busch	35
Diedahrs Erbsen	36
Disteldorn	37
Donnerdorn	38
Donnerkerze	39
Donnerkraut	40
Druidenfaust	41
Echter Wundklee	42
Egelkraut	43
Einbeere	44
Einblatt	45
Erdzunge	46
Eschques Duft	47
Esper	48
Ewiger Klee	49
Faulige Steckrose	50
Federgras	51
Federhänschen	52
Feenpelz	53
Feigwurz	54
Felsenblatt	55
Felsenbrecher	56
Felsennagel	57
Feuerblatt	58
Feuerblume	59
Feuerkraut	60
Feuernelke	61
Fichtenspargel	62
Fieberklee	63
Flockenblume	64
Flussblume	65
Frucht des Andrugar	66
Gebirgsklee	67
Geheimnisvolles Blatt	68
Geisterreis	69
Gelber Speik	70
Gezeitenblatt	71
Giftblut	72
Giftrebe	73
Giftwicke	74

Glücksmännchen	75
Glutbaum	76
Goldstern	77
Großer Steinbrecher	78
Hammerwurz	79
Heil aller Schäden	80
Heil aller Welt	81
Heilbrei	82
Heilgras	83
Hexenbeere	84
Himmelsschlüssel	85
Hohlwurz	86
Hügelanemone	87
Hundsknoblauch	88
Jungfer im Hemd	89
Kalirahs Geschenk	90
Kampfkaktus	91
Klebnelke	92
Klettertod	93
Kuckucksspeichel	94
Kugelbauch	95
Laichkraut	96
Lebensblatt	97
Leberblümchen	98
Liebesbaum	98
Liebestau	99
Malehas Schoten	100
Mannschild	101
Mehlprimel	102
Mestals Ruhe	103
Mestals Tränen	104
Metallblüte	105
Mondfarn	106
Mücken - Händelwurz	107
Narrenkolben	108
Nebellilie	109
Nestwurz	110
Nixblume	111
Phönixfarn	112
Platzbeere	113
Rauschbeerenstrauch	114
Reisestiefmütterchen	115
Riechklees	116
Sauerblick	117
Sauerschilf	118
Schankblume	119
scharfer Mauerpfeffer	120
Scharlachroter Milchhut	121
Schlangenkraut	122

Schlangenweizen	123
Schwanenblume	124
Schwarzer Nieswurz	125
Seherblatt	126
SEINE Blume	127
Shinaris Schuh	128
Silberwurz	129
Sinnesdieb	130
Soldatenorche	131
Sonnenlöffel	132
Spiegelblume	133
Sporkelblume	134
Springkraut	135
Stinkendes Eselsohr	136
Sumpf - Blutauge	137
Sumpfschrecken	138
Sumpfsiegwurz	139
Teufelsauge	140
Teufelsmilch	141
Tollrübe	142
Totenköpfchen	143
Trollblume	144
Urles Tee	145
Velya	146
Verdorrendes Leben	147
Verhexte Rose	148
Vielkraut	149
Waldmännchen	150
Warzenkraut	151
Waschkraut	152
Weiße Kuckucksblume	153
Wiesengold	154
Winterkuss	155
Winterrose	156
Wollgras	157
Wundkraut	158
Wüstenfluss	159
Zauberbrecher	159
Zaucke	160
Zeitlose	161
Zitterherzchen	162
Zwiebel - Zahnwurz	163
Zymbelkraut	164

Erklärungen zu den Kräuterbeschreibungen

Anmerkungen

Kräutersuche

Kräuter dienen dazu, Verletzungen oder Krankheiten zu heilen, sich in bestimmten Situationen einen Vorteil zu verschaffen oder aber einfach nur, um eine Sucht zu befriedigen. Der richtige Umgang mit Heilkräutern wird mit dem Talent Heilung erlernt. Dieses Talent braucht der Heilkundige auch, um Heilkräuter zu finden.

Um ein Heilkraut zu finden, kann der Sucher auf zwei Arten vorgehen. Zum Einen kann er einfach die umliegende Gegend durchsuchen und hoffen, zufällig auf ein hier vorkommendes Heilkraut zu treffen. Oder er kann gezielt nach einem bestimmten Heilkraut suchen. Allerdings kann man nur Heilkräuter finden, die in der entsprechenden Gegend heimisch sind.

allgemeine Kräutersuche

Um eine allgemeine Suche durchzuführen, muss der Suchende als Erstes angeben, wie lange er suchen will. Als Obergrenze für die Suchdauer (= maximale Suchzeit) gilt pro Ort ein Wert von 12- (TAW/10[abgerundet]) Stunden. In dieser Zeit hat ein Heilkundiger das gesamte Gebiet abgesucht. Um weiter suchen zu können, muss er sich mindestens einen Kilometer von dem momentanen Rastplatz aus weg bewegen.

Nachdem eine bestimmte Zeit für die Suche veranschlagt worden ist, wird festgestellt, wie oft der Suchende die Chance hat, ein Heilkraut zu finden. Hierfür wird die folgende Tabelle zugrunde gelegt:

Ort (Nähe zu-){weniger als 20 km entfernt}	Chancen
- einer großen Stadt (über 5000 Bewohner)	0
- einer mittleren Stadt (über 1000 Bewohner)	1W2-1
- einem Dorf (unter 1000 Bewohner)	1W3-1
- einer Haupthandelsroute	1W2-1
- einer Hauptverkehrsstrasse	1W4-2
- einer Nebenroute	1W4-1
ansonsten	1W6-1
auf einer Kräuterwiese	x2

Falls nicht die maximale Suchzeit eingesetzt wurde, so wird nach der Suche bestimmt, wieviel wirklich gefunden wurde. Zu diesem Zweck wird die Fundwahrscheinlichkeit mit folgender Formel bestimmt und für jeden möglichen Fund mit einem W100 gegen diesen Wert gewürfelt:

$$(\text{eingesetzte Zeit}) / (\text{maximale Suchzeit}) \times 100$$

Schließlich wird für jede Chance eine Probe gegen Heilung abgelegt. Für jede gelungene Probe wird anschließend einmal mit dem offenen W100 gewürfelt und der Würfelwurf direkt auf der Suchtabelle der entsprechenden Gegend abgelesen. Sollte das Ergebnis kleiner 0 sein oder bei dem Ergebnis für die Jahreszeit kein Heilkraut aufgelistet sein, so war die Suche erfolglos. Sollte bei dem Ergebnis für die Jahreszeit mehr als ein Heilkraut aufgeführt worden sein, so wird zufällig eines der Heilkräuter bestimmt. Dieses hat der Suchende gefunden. Ist dem so, so kann der Suchende die entsprechende Anzahl an Dosen des Heilkrauts für sich beanspruchen. Hat er ein Kraut außerhalb der Erntezeit gefunden (es wurden nur Kräuter mit anderen Erntezeiten aufgelistet), so kann er später zur der Erntezeit zurückkehren und das Kraut erneut suchen. Um es zu finden, reicht eine einfache Probe gegen Wahrnehmung/Erinnerung aus. Sollte diese misslingen, so kann immer noch eine Suche nach dem entsprechenden Heilkraut durchgeführt werden, wobei der Suchende einmal einen Talent-Bonus von 100 Punkten bekommt.

spezielle Kräutersuche

Wird nach einem bestimmten Kraut gesucht, so wird etwas anders vorgegangen:

Gesucht werden kann nur in Gebieten, die auf obiger Tabelle als "ansonsten" gekennzeichnet wurden. Bei der Suche nach einem bestimmten Heilkraut muss als erstes das gewünschte Heilkraut benannt werden. Anschließend wird festgestellt, wie häufig das entsprechende Heilkraut zu finden ist. Anhand dieser Fundhäufigkeit wird aus der folgenden Tabelle die Suchzeit abgelesen, die man für eine Chance braucht:

Häufigkeit	Talentwert							
	bis 10	11 - 30	31 - 50	51 - 70	71 - 90	91 - 99	100 - 105	ab 106
Allgegenwärtig	1W100m	1W80m	1W60m	1W40m	1W30m	1W20m	1W10m	1W6m
Sehr häufig	2W100m	2W80m	1W100m	1W80m	1W60m	1W40m	1W30m	1W20m
Häufig	1W6h	1W4h	2W100m	2W80m	1W100m	1W80m	1W60m	1W40m
Off zu finden	1W12h	1W10h	1W6h	1xW4h	2W100m	2W80m	1W100m	1W80m
Selten	2W20h	1W20h	1W12h	1W10h	1W6h	1W4h	2W100m	2W80m
Sehr selten	1W6d	4W20h	2W20h	1W20h	1W12h	1W10h	1W6h	1W4h
Rar	1W20d	1W8d	1W6d	4W20h	2W20h	1W20h	1W12h	1W10h
Sehr rar	1W6M	2W20d	1W20d	1W8d	1W6d	4W20h	2W20h	1W20h
Extrem rar	1W20M	1W12M	1W6M	2W20d	1W20d	1W8d	1W6d	4W20h

Bei der Suche nach einem bestimmten Heilkraut darf der Suchende, sobald er lange genug für eine Chance gesucht hat, einmal mit einem offenen W100 würfeln, wobei auf diesen Wurf sein Talentwert (und 10% der Talentwerte seiner Helfer) aufgeschlagen wird. Ist das Ergebnis wenigstens so hoch wie der benötigte Wert, um das gesuchte Heilkraut normalerweise zu finden, so war die Suche erfolgreich. War das Gesamtergebnis zu niedrig, so besteht eine Gesamtergebnis% Wahrscheinlichkeit, dass ein zufälliges Heilkraut gefunden wurde. (Wurf wie bei allgemeiner Suche - Chance)

Bei beiden Sucharten kann der Suchende durch weitere Kräuterkundige unterstützt werden. Hierbei wird sein Talentwert für die Chancenbestimmung um 10% der Talentwerte seiner Helfer erhöht, wobei der gesamte Talentwert allerdings niemals über 90 steigen kann.

Lemuria Feenstein und Trolly Trondheim sind mit ihrer Gruppe irgendwo im Nirgendwo unterwegs. Wie fast jeden Abend beschließen sie auch heute, auf Kräutersuche zu gehen. Schnell einigen sie sich, dass sie getrennt suchen wollen und teilen das Suchgebiet auf. Der Meister genehmigt diese Suche und bildet einen durchschnittlichen Talentwert (Lemuria 69 + Trolly 63) / 2 = 66. Sie brauchen also, um das gesamte Gebiet um den Lagerplatz abzusuchen, $12-6=6$ Stunden. Da sie das Gebiet aufteilen, sind sie nach 3 Stunden fertig. Anschließend würfeln sie die Anzahl der Fundorte aus: Irgendwo im Nirgendwo = ansonsten, also 1W6-1. Sie würfeln eine 2, haben also nur eine Chance, ein Heilkraut zu finden. Nachdem die Probe gegen Heilung gelungen ist, würfeln sie mit dem W100 eine 97. Also dürfen sie nochmals würfeln: 37. Macht zusammen 134. Da sie sich im Gebirge befinden, könnten sie mehr als ein Kraut finden. Der Zufall bestimmt als Fund die Zeitlose. Diese kann ganzjährig geerntet werden, also haben sie $1W2=2$ Pflanzen gefunden. Aus der ersten Pflanze können sie $1W6=1$ Dosis gewinnen und aus der Zweiten $1W6=5$ Dosen. Macht zusammen 6 Dosen mit einem Marktwert von 300GS. Gar nicht so schlecht für drei Stunden Arbeit.

Einige Zeit später sind Trolly und Lemuria wieder unterwegs - diesmal im Auftrag eines Magiekundigen, der dringend das Zymbelkraut benötigt. Da sie diesmal nach einem bestimmten Heilkraut fanden, müssen sie als erstes die Häufigkeit dieses Krautes bestimmen: sehr selten. Oh, Oh. Na ja, dann müssen sie sich halt anstrengen. Diesmal suchen sie lieber zusammen, wobei Trolly Lemuria unterstützt. Zusammen haben sie Talentwert $69+6=75$. Um die Chance zu haben, etwas sehr seltenes zu finden, benötigen sie $1W12$ Stunden. Sie würfeln: 7 Stunden. Nach dieser Zeit dürfen sie einmal mit dem W100 würfeln: 55 + Talentwert 75 macht 130. 25 Punkte zu wenig - das darf doch nicht wahr sein! Aber sie haben nun eine 130% Chance, zufällig etwas anderes zu finden. Schnell mit dem W100 gewürfelt: 21 Klappt. Also bestimmen sie ihren Zufallsfund: 96 mit dem W100 und schnell noch mal: 95. Super. Macht zusammen 191. Zuviel, aber sie haben (zufällig bestimmt) die Frucht des Andrugar gefunden. Die Zwerge in ihrer Gruppe werden sich freuen, ihr Auftraggeber eher weniger. Aber sie können ja weitersuchen...

Kräutersuche im Flachland

Wurf	Anzahl Dosen Fundorte x Pflanzenzahl	Erntemonate										Kräuternamen
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1 - 30	1 W4 x 1 W20	-	-	-	X	X	X	X	X	X	-	1) Ackersenf
		-	-	X	X	X	X	X	X	-	-	2) Esper
		-	-	X	X	X	X	X	X	X	-	3) Ewiger Klee
		-	-	-	-	X	X	X	-	-	-	4) Feuerkraut
		-	X	X	-	-	-	-	-	-	-	5) Jungfer im Hemd
		-	-	-	-	X	X	X	-	-	-	6) Rauschbeerenstrauch
		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	7) Waschkraut
		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	8) Zitterherzchen
31 - 55	1 W4 x 1 W12	-	-	-	-	X	X	X	-	-	-	1) Bergurs Strahl
		-	X	X	X	X	X	-	-	-	-	2) Goldstern
		-	-	-	X	X	X	X	X	X	-	3) Lebensblatt
		-	X	X	X	X	X	X	X	-	-	4) Schankblume
		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	5) scharfer Mauerpfeffer
		-	-	-	-	-	X	X	X	X	-	6) Schlangenweizen
		-	X	X	X	X	-	-	-	-	-	7) Sporkelblume
56 - 80	1 W4 x 1 W10	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	1) Blutsopp
		-	-	X	X	X	X	X	-	-	-	2) Echter Wundklee
		-	-	-	X	X	X	X	-	-	-	3) Egelkraut
		X	X	X	X	X	X	X	-	-	-	4) Feuernelke
		-	-	X	X	X	X	X	X	-	-	5) Hammerwurz
		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	6) Heil aller Welt
		-	-	X	X	X	-	-	-	-	-	7) Himmelsschlüssel
		-	-	-	X	X	X	-	-	-	-	8) Sauerblick
		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	9) Scharlachroter Milchhut
81 - 105	1 W4 x 1 W8	-	-	-	-	X	X	-	-	-	-	1) Angstmohn
		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	2) Brennender Busch
		-	-	-	X	-	-	-	-	-	-	3) Einbeere
		-	-	-	-	-	-	X	-	-	-	4) Einblatt
		X	X	X	X	X	X	X	-	-	-	5) Feuerblume
		-	-	-	X	X	X	X	-	-	-	6) Kuckucksspeichel
		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	7) Schlangenkraut
		-	-	X	X	X	X	X	X	-	-	8) Seherblatt
		-	-	-	-	X	X	X	-	-	-	9) Teufelsmilch
		-	-	X	X	X	X	X	-	-	-	10) Wundkraut
106 - 130	1 W2 x 1 W8	-	-	-	-	X	-	-	-	-	-	1) Federgras
		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	2) Feenpelz
		-	-	X	X	X	X	X	-	-	-	3) Feuerblatt
		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	4) Mücken - Händelwurz
		-	-	X	X	X	X	X	-	-	-	5) Reisetiefmütterchen
		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	6) Soldatenorche
131 - 155	1 W2 x 1 W6	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	1) Donnerkerze
		-	-	-	-	X	X	X	X	-	-	2) Eschques Duft
		-	X	X	X	X	X	X	-	-	-	3) Giftblut
		-	X	X	X	X	X	X	-	-	-	4) Heilbrei
		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	5) Warzenkraut
		-	X	X	X	X	X	X	-	-	-	6) Winterkuss
		-	-	-	X	X	X	X	-	-	-	7) Zauberbrecher
		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	8) Zeitlose
156 - 175	1 W2 x 1 W4	-	-	-	X	X	X	-	-	-	-	1) Blaue Alkelei
		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	2) Disteldorn
		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	3) Feigwurz
		-	-	-	-	X	X	-	-	-	-	4) Giftwicke
		-	-	-	X	X	-	-	-	-	-	5) Totenköpfchen
		-	-	X	X	X	X	X	-	-	-	6) Urles Tee
		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	7) Winterrose
176 - 190	1 x 1 W6	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	1) Blaumütze
		-	-	-	-	-	X	X	-	-	-	2) Geisterreis
		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	3) Malehas Schoten
		-	-	-	X	X	-	-	-	-	-	4) Shinaris Schuh
		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	5) Teufelsauge

Kräutersuche im Wald

Wurf	Anzahl Dosen Fundorte x Pflanzenzahl	Erntemonate										Kräuternamen
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1 - 30	1 W4 x 1 W20	-	-	X	X	X	X	X	X	-	-	1) Esper
		-	-	-	-	X	X	X	-	-	-	2) Feuerkraut
		-	-	X	X	X	X	X	X	X	-	3) Heil aller Schäden
		-	X	X	-	-	-	-	-	-	-	4) Jungfer im Hemd
		-	-	X	X	X	X	X	-	-	-	5) Nestwurz
		-	-	X	X	X	-	-	-	-	-	6) Wiesengold
31 - 55	1 W4 x 1 W12	-	-	-	-	X	X	X	-	-	-	1) Bergurs Strahl
		-	X	X	X	X	X	-	-	-	-	2) Goldstern
		-	-	X	X	X	X	X	X	-	-	3) Hundsknoblach
		-	-	-	X	X	X	X	X	X	X	4) Leberblümchen
		-	X	X	X	X	X	X	X	-	-	5) Schankblume
		-	X	X	X	X	-	-	-	-	-	6) Sporkelblume
56 - 80	1 W4 x 1 W10	-	-	X	X	X	X	X	X	-	-	1) Hammerwurz
		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	2) Heil aller Welt
		-	-	-	X	X	X	-	-	-	-	3) Liebestau
		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	4) Mestals Ruhe
		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	5) Scharlachroter Milchhut
		-	-	X	X	X	X	-	-	-	-	6) Zaucke
81 - 105	1 W4 x 1 W8	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	1) Brennender Busch
		-	-	-	-	X	-	-	-	-	-	2) Einbeere
		-	-	X	X	X	X	X	X	-	-	3) Heilgras
		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	4) Stinkendes Eselsohr
		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	5) Weiße Kuckucksblume
		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	1) Blut Efeu
106 - 130	1 W2 x 1 W8	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	2) Blutwurz
		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	3) Erdzunge
		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	4) Feenpelz
		-	-	-	-	X	X	-	-	-	-	5) Liebesbaum
		-	-	-	-	X	X	-	-	-	-	6) Platzbeere
		-	-	X	X	X	X	X	X	-	-	7) Reisestiefmütterchen
		-	-	X	X	X	X	-	-	-	-	8) Velya
		-	-	-	-	X	X	X	X	-	-	1) Eschques Duft
131 - 155	1 W2 x 1 W6	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	2) Geheimnisvolles Blatt
		-	-	-	X	X	X	-	-	-	-	3) Hohlwurz
		-	-	-	-	X	X	-	-	-	-	4) Hügelanemone
		-	X	X	X	X	X	X	X	-	-	5) Winterkuss
		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	6) Zeitlose
		-	-	X	X	X	X	X	X	-	-	7) Zymbelkraut
		-	-	-	X	X	X	-	-	-	-	1) Blaue Alkelei
156 - 175	1 W2 x 1 W4	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	2) Feigwurz
		-	-	X	X	X	X	X	X	-	-	3) Fichtenspargel
		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	4) Giftrebe
		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	5) Waldmännchen
		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	6) Winterrose
		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	1) Blaumütze
176 - 190	1 x 1 W6	-	-	-	X	X	X	-	-	-	-	2) Diedahrs Erbsen
		-	-	-	-	-	-	X	X	-	-	3) Geisterreis
		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	4) Malehas Schoten
		-	-	-	X	X	X	X	-	-	-	5) Verhexte Rose
		-	-	X	X	X	-	-	-	-	-	6) Zwiebel - Zahnwurz
		-	-	-	X	X	-	-	-	-	-	1) Mestals Tränen
191 - 200	1 x 1 W4	-	-	-	X	X	X	-	-	-	2) SEINE Blume	
201 - 250	weitere drei Wurf auf der Tabelle											
251 - 300	weitere sieben Wurf auf der Tabelle											
größer 300	weitere zehn Wurf auf der Tabelle											

Kräutersuche im Gebirge

Wurf	Anzahl Dosen Fundorte x Pflanzenzahl	Erntemonate										Kräuternamen
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1 - 30	1 W4 x 1 W20	-	-	X	X	X	X	X	X	-	-	1) Esper
		-	-	X	X	X	X	X	X	X	-	2) Ewiger Klee
		-	-	X	X	X	X	X	X	-	-	3) Riechklees
		-	-	-	-	X	X	X	-	-	-	4) Trollblume
31 - 55	1 W4 x 1 W12	-	-	X	X	X	-	-	-	-	-	1) Alpenglöckchen
		-	-	-	-	X	X	X	-	-	-	2) Bergurs Strahl
		X	X	X	X	X	X	X	X	-	-	3) Felsennagel
		-	-	-	X	X	X	-	-	-	-	4) Mehlprimel
		-	X	X	X	X	X	X	X	-	-	5) Schankblume
		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	6) scharfer Mauerpfeffer
56 - 80	1 W4 x 1 W10	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	1) Blauer Steinmies
		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	2) Blutsopp
		-	-	X	X	X	X	X	X	-	-	3) Echter Wundklees
		-	-	-	X	X	X	X	-	-	-	4) Egelkraut
		-	-	X	X	X	X	X	X	-	-	5) Hammerwurzel
		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	6) Heil aller Welt
		X	-	-	-	-	-	-	-	-	-	7) Klettertod
81 - 105	1 W4 x 1 W8	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	1) Donnerdorn
		-	-	-	-	X	-	-	-	-	-	2) Einbeere
		-	-	-	-	-	-	-	X	-	-	3) Einblatt
		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	4) Federhänschen
		X	X	X	X	X	X	X	-	-	-	5) Feuerblume
		-	-	-	-	-	-	-	-	X	X	6) Flockenblume
		-	-	X	X	X	X	X	X	-	-	7) Glücksmännchen
		-	-	X	X	X	X	X	X	-	-	8) Heilgras
		-	-	-	-	X	X	-	-	-	-	9) Silberwurzel
		-	-	-	-	X	X	X	-	-	-	10) Teufelsmilch
		-	-	X	X	X	X	X	-	-	-	11) Wundkraut
106 - 130	1 W2 x 1 W8	-	-	-	-	X	X	X	X	-	-	1) Berg - Steinkraut
		-	X	X	X	X	-	-	-	-	-	2) Blitzblüte
		X	X	X	X	X	X	X	X	X	-	3) Donnerkraut
		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	4) Feenpelz
		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	5) Felsenblatt
		-	X	X	X	X	X	X	X	-	-	6) Felsenbrecher
		-	-	X	X	X	X	X	X	X	-	7) Großer Steinbrecher
		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	8) Metallblüte
		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	9) Mücken - Händelwurzel
		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	10) Nebellilie
		-	-	X	X	X	X	X	X	-	-	11) Reisesstiefmütterchen
131 - 155	1 W2 x 1 W6	-	-	-	-	X	X	X	X	-	-	1) Eschques Duft
		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	2) Fieberklees
		-	-	-	-	-	X	X	-	-	-	3) Gebirgsklees
		-	X	X	X	X	X	X	X	-	-	4) Heilbrei
		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	5) Kampfkaktus
		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	6) Schwarzer Nieswurzel
		-	X	X	X	X	X	X	X	-	-	7) Winterkuss
		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	8) Zeitlose
		-	-	X	X	X	X	X	X	-	-	9) Zymbelkraut
156 - 175	1 W2 x 1 W4	-	-	-	X	X	X	-	-	-	1) Blaue Alkelei	
		X	X	X	X	X	X	X	X	X	2) Blutströpfchen	
		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	3) Winterrose
176 - 190	1 x 1 W6	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	1) Blaumütze
		-	-	-	X	X	X	-	-	-	-	2) Diedahrs Erbsen
		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	3) Druidenfaust
		-	-	X	X	X	X	-	-	-	-	4) Gelber Speik
		-	-	-	-	-	-	-	X	X	X	5) Hexenbeere
		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	6) Malehas Schoten
		-	-	X	X	X	X	X	-	-	-	7) Mannschild
191 - 200	1 x 1 W4	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	1) Frucht des Andrugar
		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	2) Glutbaum

Kräutersuche im Sumpf

Wurf	Anzahl Dosen Fundorte x Pflanzenzahl	Erntemonate										Kräuternamen	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1 - 30	1 W4 x 1 W20	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	1) Waschkraut
		-	-	X	X	X	-	-	-	-	-	-	2) Wiesengold
		-	-	-	X	X	X	-	-	-	-	-	3) Wollgras
31 - 55	1 W4 x 1 W12	-	-	-	X	X	X	-	-	-	-	1) Mehlprimel	
		-	-	-	-	-	X	X	X	X	-	2) Schlangenweizen	
		-	-	X	X	X	X	X	X	-	-	3) Sumpf - Blutaue	
56 - 80	1 W4 x 1 W10	-	-	X	X	X	X	X	X	-	-	1) Hammerwurz	
		-	X	X	X	X	X	X	X	X	-	2) Narrenkolben	
		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	3) Scharlachroter Milchhut	
81 - 105	1 W4 x 1 W8	-	-	-	-	-	-	-	X	-	-	1) Einblatt	
		-	-	-	X	X	X	X	-	-	-	2) Kuckucksspeichel	
		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	3) Sauerschilf	
		-	-	X	X	X	X	X	-	-	-	4) Sonnenlöffel	
		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	5) Sumpfschrecken	
106 - 130	1 W2 x 1 W8	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	1) Blutwurz	
		-	-	-	-	-	X	X	X	X	-	2) Faulige Steckrose	
		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	3) Feenpelz	
		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	4) Mücken - Händelwurz	
		-	-	X	X	X	X	X	X	-	-	5) Reisestiefmütterchen	
		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	6) Soldatenorche	
131 - 155	1 W2 x 1 W6	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	1) Fieberklee	
		-	X	X	X	X	X	X	X	-	-	2) Heilbrei	
		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	3) Schwanenblume	
156 - 175	1 W2 x 1 W4	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	1) Sumpfsiegwurz	
		-	-	X	X	X	X	X	-	-	-	2) Urles Tee	
		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	3) Winterrose	
176 - 190	1 x 1 W6	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	1) Tollrube	
191 - 200	1 x 1 W4	-	-	-	-	X	X	X	-	-	-	1) SEINE Blume	
201 - 250	weitere drei Wurf auf der Tabelle												
251 - 300	weitere sieben Wurf auf der Tabelle												
größer 300	weitere zehn Wurf auf der Tabelle												

Kräutersuche in der Tundra

Wurf	Anzahl Dosen Fundorte x Pflanzenzahl	Erntemonate										Kräuternamen
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1 - 30	1 W4 x 1 W20	-	-	X	X	X	X	X	X	-	-	1) Esper
		-	-	X	X	X	X	X	X	X	-	2) Ewiger Klee
		-	-	-	-	X	X	X	-	-	-	3) Feuerkraut
		-	-	-	-	X	X	X	-	-	-	4) Rauschbeerenstrauch
31 - 55	1 W4 x 1 W12	-	-	-	X	X	X	-	-	-	1) Bergurs Strahl	
		X	X	X	X	X	X	X	-	-	2) Felsennagel	
		-	X	X	X	X	X	X	-	-	3) Schankblume	
		-	-	-	-	X	X	X	X	-	-	4) Schlangenweizen
56 - 80	1 W4 x 1 W10	-	-	X	X	X	X	X	-	-	1) Echter Wundklee	
81 - 105	1 W4 x 1 W8	X	X	X	X	X	X	X	X	X	1) Brennender Busch	
		-	-	-	-	-	-	X	-	-	2) Einblatt	
		X	X	X	X	X	X	X	X	X	3) Federhänschen	
		-	-	X	X	X	X	-	-	-	4) Wundkraut	
106 - 130	1 W2 x 1 W8	X	X	X	X	X	X	X	X	X	1) Feenpelz	
		-	-	X	X	X	X	X	-	-	2) Feuerblatt	
		-	-	X	X	X	X	-	-	-	3) Klebnelke	
		-	-	X	X	X	X	X	-	-	4) Reisestiefmütterchen	
131 - 155	1 W2 x 1 W6	-	X	X	X	X	X	X	-	-	1) Giftblut	
		-	-	-	-	X	X	-	-	-	2) Hügelanemone	
		-	X	X	X	X	X	X	-	-	3) Winterkuss	
156 - 175	1 W2 x 1 W4	-	-	-	X	X	X	X	-	-	1) Atemzwiebel	
		X	X	X	X	X	X	X	X	X	2) Disteldorn	
		X	X	X	X	X	X	X	X	X	3) Winterrose	
176 - 190	1 x 1 W6	-	-	-	-	-	X	X	-	-	1) Geisterreis	
		X	X	X	X	X	X	X	X	X	2) Malehas Schoten	
		X	X	X	X	X	X	X	X	X	3) Teufelsauge	
		-	-	-	X	X	X	X	-	-	4) Verhexte Rose	
191 - 200	1 x 1 W4	-	-	-	-	X	X	X	-	-	1) SEINE Blume	
201 - 250	weitere drei Wurf auf der Tabelle											
251 - 300	weitere sieben Wurf auf der Tabelle											
größer 300	weitere zehn Wurf auf der Tabelle											

Kräutersuche im Salzwasser und an Salzwasserküsten

Wurf	Anzahl Dosen Fundorte x Pflanzenzahl	Erntemonate										Kräuternamen
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1 - 30	1 W4 x 1 W20	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	1) Waschkraut
31 - 55	1 W4 x 1 W12											
56 - 80	1 W4 x 1 W10											
81 - 105	1 W4 x 1 W8	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	1) Federhänschen
106 - 130	1 W2 x 1 W8	-	-	X	X	X	X	X	-	-	1) Feuerblatt	
		X	X	X	X	X	X	X	X	X	2) Gezeitenblatt	
		-	-	X	X	X	X	X	-	-	3) Reisestiefmütterchen	
131 - 155	1 W2 x 1 W6											
156 - 175	1 W2 x 1 W4	X	X	X	X	X	X	X	X	X	1) Disteldorn	
176 - 190	1 x 1 W6											
191 - 200	1 x 1 W4	-	-	-	X	X	-	-	-	-	1) Kalirahs Geschenk	
		-	-	-	-	X	X	X	-	-	2) SEINE Blume	
201 - 250	weitere drei Wurf auf der Tabelle											
251 - 300	weitere sieben Wurf auf der Tabelle											
größer 300	weitere zehn Wurf auf der Tabelle											

Kräutersuche im Süßwasser und an Süßwasserufern

Wurf	Anzahl Dosen Fundorte x Pflanzenzahl	Erntemonate										Kräuternamen
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1 - 30	1 W4 x 1 W20	-	-	X	X	X	X	X	X	-	-	1) Esper
		-	-	X	X	X	X	X	X	X	-	2) Ewiger Klee
		-	X	X	-	-	-	-	-	-	-	3) Jungfer im Hemd
		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	4) Waschkraut
		-	-	X	X	X	-	-	-	-	-	5) Wiesengold
31 - 55	1 W4 x 1 W12	-	-	-	-	X	X	X	-	-	-	1) Bergurs Strahl
		-	-	X	X	X	X	X	X	-	-	2) Hundsknoblau
		-	X	X	X	X	X	X	X	-	-	3) Schankblume
		-	-	-	-	-	X	X	X	X	-	4) Schlangenweizen
		-	X	X	X	X	-	-	-	-	-	5) Sporkelblume
		-	-	X	X	X	X	X	X	-	-	6) Sumpf - Blutaue
56 - 80	1 W4 x 1 W10	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	1) Blutskopp
		-	-	-	X	X	X	X	-	-	-	2) Egelkraut
		X	X	X	X	X	X	X	-	-	-	3) Feuernelke
		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	4) Flussblume
		-	-	-	X	X	X	-	-	-	-	5) Liebestau
		-	X	X	X	X	X	X	X	X	-	6) Narrenkolben
81 - 105	1 W4 x 1 W8	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	1) Brennender Busch
		-	-	-	-	-	-	-	X	-	-	2) Einblatt
		-	-	-	-	X	X	-	-	-	-	3) Nixblume
		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	4) Sauerschilf
		-	-	-	-	X	X	-	-	-	-	5) Silberwurz
		-	-	X	X	X	X	X	X	-	-	6) Spiegelblume
		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	7) Sumpfschrecken
106 - 130	1 W2 x 1 W8	-	-	X	-	-	-	-	-	-	-	1) Blaustern
		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	2) Blutwurz
		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	3) Feenpelz
		-	-	-	-	X	X	-	-	-	-	4) Liebesbaum
		-	-	X	X	X	X	X	X	-	-	5) Reisestiefmütterchen
		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	6) Sinnesdieb
		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	7) Soldatenorchee
131 - 155	1 W2 x 1 W6	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	1) Donnerkerze
		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	2) Fieberklee
		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	3) Laichkraut
		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	4) Schwanenblume
		-	X	X	X	X	X	X	X	-	-	5) Winterkuss
156 - 175	1 W2 x 1 W4	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	1) Adebarsblume
		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	2) Feigwurz
		-	-	X	X	X	X	X	-	-	-	3) Urles Tee
		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	4) Winterrose
176 - 190	1 x 1 W6	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	1) Blaumütze
		-	-	-	-	-	-	X	X	-	-	2) Geisterreis
		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	3) Tollrube
		-	-	-	X	X	X	X	-	-	-	4) Verhexte Rose
		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	5) Vielkraut
191 - 200	1 x 1 W4	-	-	-	-	X	X	X	-	-	-	1) SEINE Blume
201 - 250	weitere drei Wurf auf der Tabelle											
251 - 300	weitere sieben Wurf auf der Tabelle											
größer 300	weitere zehn Wurf auf der Tabelle											

Kräutersuche in der Wüste

Wurf	Anzahl Dosen Fundorte x Pflanzenzahl	Erntemonate										Kräuternamen
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1 - 30	1 W4 x 1 W20	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	1) Verdorrendes Leben
31 - 55	1 W4 x 1 W12	-	-	-	-	x	x	x	-	-	-	1) Bergurs Strahl
		x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	2) scharfer Mauerpfeffer
56 - 80	1 W4 x 1 W10											
81 - 105	1 W4 x 1 W8	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	1) Aloesalbe
106 - 130	1 W2 x 1 W8	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	1) Kugelbauch
		-	-	x	x	x	x	x	x	-	-	2) Reisetiefmütterchen
		x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	3) Wüstenfluss
131 - 155	1 W2 x 1 W6	-	x	x	x	x	x	x	x	-	-	1) Giftblut
		x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	2) Kampfkaktus
		x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	3) Phönixfarn
156 - 175	1 W2 x 1 W4	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	1) Disteldorn
		x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	2) Springkraut
176 - 190	1 x 1 W6											
191 - 200	1 x 1 W4	-	-	-	-	x	x	x	-	-	-	1) SEINE Blume
201 - 250	weitere drei Wurf auf der Tabelle											
251 - 300	weitere sieben Wurf auf der Tabelle											
größer 300	weitere zehn Wurf auf der Tabelle											

Kräutersuche auf permafrost Böden

Wurf	Anzahl Dosen Fundorte x Pflanzenzahl	Erntemonate										Kräuternamen
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1 - 30	1 W4 x 1 W20											
31 - 55	1 W4 x 1 W12											
56 - 80	1 W4 x 1 W10	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	1) Blauer Steinmies
81 - 105	1 W4 x 1 W8	-	-	-	-	-	-	-	x	x		1) Flockenblume
		x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	2) Schlangenkraut
106 - 130	1 W2 x 1 W8	-	-	x	x	x	x	x	x	x	-	1) Großer Steinbrecher
		x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	2) Nebellilie
		-	-	x	x	x	x	x	x	-	-	3) Reisetiefmütterchen
131 - 155	1 W2 x 1 W6	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	1) Mondfarn
156 - 175	1 W2 x 1 W4	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	1) Feigwurz
		x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	2) Winterrose
176 - 190	1 x 1 W6	-	-	-	-	-	-	-	x	x	x	1) Hexenbeere
191 - 200	1 x 1 W4	-	-	-	-	x	x	x	-	-	-	1) SEINE Blume
201 - 250	weitere drei Wurf auf der Tabelle											
251 - 300	weitere sieben Wurf auf der Tabelle											
größer 300	weitere zehn Wurf auf der Tabelle											

Wirkungen von Kräutern

Kräuter mit allgemeinen Wirkungen

Kosmetische Wirkungen

Name	Fundort	Erntezeit	Preis	Häufigkeit
Waschkraut	Ebene, Salzwasser (Ufergebiete), Sumpf und Süßwasser (Ufergebiete)	ganzjährig	2 He	allgegenwärtig
Aloesalbe	Wüste	ganzjährig	5 GS	oft zu finden

Linderung von Schmerzen und Mafi

Name	Fundort	Erntezeit	Preis	Häufigkeit
Riechklee	Gebirge	von Jebohl bis Umdiel	7 He	allgegenwärtig
Alpenglöckchen	Gebirge	von Jebohl bis Yardack	5 SS	sehr häufig
Felsennagel	Gebirge und Tundra	von Daschdar bis Umdiel	6 SS	sehr häufig
Lebensblatt	Ebene	von Xolol bis Voltan	1 SS	sehr häufig
Sporkelblume	Ebene, Süßwasser (Ufergebiete) und Wald	von Maresch bis Yardack	1 SS	sehr häufig
Echter Wundklee	Ebene, Gebirge und Tundra	von Jebohl bis Umdiel	2 SS	häufig
Feuernelke	Ebene und Süßwasser (Ufergebiete)	von Daschdar bis Komal	1 SS	häufig
Himmelsschlüssel	Ebene	von Jebohl bis Yardack	10 SS	häufig
Brennender Busch	Ebene, Süßwasser (Ufergebiete), Tundra und Wald	ganzjährig	2 GS	oft zu finden
Blutwurz	Sumpf, Süßwasser (Ufergebiete) und Wald	ganzjährig	3 GS	selten
Großer Steinbrecher	Gebirge und permafrost	von Jebohl bis Voltan	2 GS	selten
Soldatenorchee	Ebene, Sumpf und Süßwasser (Ufergebiete)	ganzjährig	10 GS	selten
Donnerkerze	Ebene und Süßwasser (Ufergebiete)	ganzjährig	35 GS	sehr selten
Phönixfarn	Wüste	ganzjährig	45GS	sehr selten
Zeitlose	Ebene, Gebirge und Wald	ganzjährig	50 GS	sehr selten

Erhöhung der Haltbarkeit

Name	Fundort	Erntezeit	Preis	Häufigkeit
Mehlprimel	Gebirge und Sumpf	von Xolol bis Tehbar	5 SS	sehr häufig
Adebarsblume	Süßwasser (Ufergebiete)	ganzjährig	75 GS	rar

Beruhigungsmittel

Name	Fundort	Erntezeit	Preis	Häufigkeit
Mestals Ruhe	Wald	ganzjährig	9 SS	häufig
Feuerblume	Ebene und Gebirge	von Daschdar bis Komal	7 GS	oft zu finden
Eschques Duft	Ebene, Gebirge und Wald	von Yardack bis Umdiel	38 GS	sehr selten
Gebirgsklee	Gebirge	von Tehbar bis Komal	5 GS	sehr selten
Phönixfarn	Wüste	ganzjährig	45GS	sehr selten
Zymbelkraut	Gebirge und Wald	von Jebohl bis Umdiel	45 GS	sehr selten

Verbesserungen der Kommunikation

Name	Fundort	Erntezeit	Preis	Häufigkeit
Esper	Ebene, Gebirge, Süßwasser (Ufergebiete), Tundra und Wald	von Jebohl bis Umdiel	5 He	allgegenwärtig
Velya	Wald	von Jebohl bis Tehbar	1 GS	selten

Mittel zur Nahrungsergänzung

Name	Fundort	Erntezeit	Preis	Häufigkeit
Ackersenf	Ebene	von Xolol bis Voltan	1 Heller	allgegenwärtig
Esper	Ebene, Gebirge, Süßwasser (Ufergebiete), Tundra und Wald	von Jebohl bis Umdiel	5 He	allgegenwärtig
Ewiger Klee	Ebene, Gebirge, Süßwasser (Ufergebiete) und Tundra	von Jebohl bis Voltan	2 He	allgegenwärtig
Nestwurz	Wald	von Jebohl bis Komal	7 SS	allgegenwärtig
Wiesengold	Sumpf, Süßwasser (Ufergebiete) und Wald	von Jebohl bis Yardack	6 He	allgegenwärtig
scharfer Mauerpfeffer	Ebene, Gebirge und Wüste	ganzjährig	5 He	sehr häufig
Schlangenweizen	Ebene, Sumpf, Süßwasser (Ufergebiete) und Tundra	von Tehbar bis Voltan	1 SS	sehr häufig
Himmelsschlüssel	Ebene	von Jebohl bis Yardack	10 SS	häufig
Scharlachroter Milchhut	Ebene, Sumpf und Wald	ganzjährig	3SS	häufig
Schlangenkraut	Ebene und permafrost	ganzjährig	2 GS	oft zu finden
Kugelbauch	Wüste	ganzjährig	12GS	selten
Platzbeere	Wald	von Yardack bis Tehbar	2GS	selten
Wüstenfluss	Wüste	ganzjährig	3 SS	selten
Feigwurz	Ebene, Süßwasser (Ufergebiete), Wald und permafrost	ganzjährig	40 GS	rar
Frucht des Andrugar	Gebirge	ganzjährig	1000 GS	extrem rar

Erhöhung von Schutz und Widerstand

Name	Fundort	Erntezeit	Preis	Häufigkeit
Trollblume	Gebirge	von Yardack bis Komal	1 SS	allgegenwärtig
Goldstern	Ebene und Wald	von Maresch bis Tehbar	1 SS	sehr häufig
Hundsknoblach	Süßwasser (Ufergebiete) und Wald	von Jebohl bis Umdiel	1 SS	sehr häufig
Schankblume	Ebene, Gebirge, Süßwasser (Ufergebiete), Tundra und Wald	von Maresch bis Umdiel	5 SS	sehr häufig
Donnerdorn	Gebirge	ganzzjährig	3 GS	oft zu finden
Flockenblume	Gebirge und permafrost	von Voltan bis Jebohl	3 SS	oft zu finden
Glücksmännchen	Gebirge	von Jebohl bis Umdiel	10 GS	oft zu finden
Seherblatt	Ebene	von Jebohl bis Umdiel	1 GS	oft zu finden
Sonnenlöffel	Sumpf	von Jebohl bis Komal	5 GS	oft zu finden
Teufelsmilch	Ebene und Gebirge	von Yardack bis Komal	5 GS	oft zu finden
Wundkraut	Ebene, Gebirge und Tundra	von Jebohl bis Komal	5 GS	oft zu finden
Blitzblüte	Gebirge	von Maresch bis Yardack	2 GS	selten
Donnerkraut	Gebirge	von Daschdar bis Voltan	3 GS	selten
Felsenblatt	Gebirge	ganzzjährig	10 GS	selten
Eschques Duft	Ebene, Gebirge und Wald	von Yardack bis Umdiel	38 GS	sehr selten
Zauberbrecher	Ebene	von Xolol bis Komal	7 GS	sehr selten
Atemzwiebel	Tundra	von Xolol bis Komal	15 GS	rar
Winterrose	Ebene, Gebirge, Sumpf, Süßwasser (Ufergebiete), Tundra, Wald und permafrost	ganzzjährig	20 GS	rar
Hexenbeere	Gebirge und permafrost	von Umdiel bis Maresch	125 GS	sehr rar
Verhexte Rose	Ebene, Süßwasser (Ufergebiete), Tundra und Wald	von Xolol bis Komal	65 GS	sehr rar
Glutbaum	Gebirge	ganzzjährig	100 GS	extrem rar

Verlängerung der Lebenserwartung

Name	Fundort	Erntezeit	Preis	Häufigkeit
Zeitlose	Ebene, Gebirge und Wald	ganzzjährig	50 GS	sehr selten

Erhöhung von Eigenschaftswerten

Name	Fundort	Erntezeit	Preis	Häufigkeit
Waschkraut	Ebene, Salzwasser (Ufergebiete), Sumpf und Süßwasser (Ufergebiete)	ganzjährig	2 He	allgegenwärtig
Alpenglößchen	Gebirge	von Jebohl bis Yardack	5 SS	sehr häufig
Bergurs Strahl	Ebene, Gebirge, Süßwasser (Ufergebiete), Tundra, Wald und Wüste	von Yardack bis Komal	7 SS	sehr häufig
Feuernelke	Ebene und Süßwasser (Ufergebiete)	von Daschdar bis Komal	1 SS	häufig
Scharlachroter Milchhut	Ebene, Sumpf und Wald	ganzjährig	3SS	häufig
Aloesalbe	Wüste	ganzjährig	5 GS	oft zu finden
Nixblume	Süßwasser (Ufergebiete)	von Yardack bis Tehbar	45 SS	oft zu finden
Teufelsmilch	Ebene und Gebirge	von Yardack bis Komal	5 GS	oft zu finden
Blutwurz	Sumpf, Süßwasser (Ufergebiete) und Wald	ganzjährig	3 GS	selten
Erdzunge	Wald	ganzjährig	4 GS	selten
Liebesbaum	Süßwasser (Ufergebiete) und Wald	von Yardack bis Tehbar	2 GS	selten
Donnerkerze	Ebene und Süßwasser (Ufergebiete)	ganzjährig	35 GS	sehr selten
Gebirgsklee	Gebirge	von Tehbar bis Komal	5 GS	sehr selten
Giftblut	Ebene, Tundra und Wüste	von Maresch bis Umdiel	15 GS	sehr selten
Kampfkaktus	Gebirge und Wüste	ganzjährig	30 GS	sehr selten
Fichtenspargel	Wald	von Jebohl bis Voltan	70 GS	rar
Springkraut	Wüste	ganzjährig	10 GS	rar
Totenköpfchen	Ebene	von Xolol bis Yardack	50 GS	rar
Urles Tee	Ebene, Sumpf und Süßwasser (Ufergebiete)	von Jebohl bis Komal	75 GS	rar
Waldmännchen	Wald	ganzjährig	75GS	rar
Diedahrs Erbsen	Gebirge und Wald	von Xolol bis Tehbar	250 GS	sehr rar
Gelber Speik	Gebirge	von Jebohl bis Tehbar	50 GS	sehr rar
Malehas Schoten	Ebene, Gebirge, Tundra und Wald	ganzjährig	250GS	sehr rar
Kalirahs Geschenk	Salzwasser (Ufergebiete)	von Xolol bis Yardack	unendlich	extrem rar
SEINE Blume	Ebene, Gebirge, Salzwasser (Ufergebiete), Sumpf, Süßwasser (Ufergebiete), Tundra, Wald, Wüste und permafrost	von Yardack bis Komal	-	extrem rar

Verbesserung der Sinne und der Atmung

Name	Fundort	Erntezeit	Preis	Häufigkeit
Blauer Steinmies	Gebirge und permafrost	ganzjährig	1 GS	häufig
Seherblatt	Ebene	von Jebohl bis Umdiel	1 GS	oft zu finden
Blaustern	Süßwasser (Ufergebiete)	im Jebohl	5 GS	selten
Gezeitenblatt	Salzwasser (Ufergebiete)	ganzjährig	4 GS	selten
Giftblut	Ebene, Tundra und Wüste	von Maresch bis Umdiel	15 GS	sehr selten
Hohlwurz	Wald	von Xolol bis Tehbar	7 GS	sehr selten
Hügelanemone	Tundra und Wald	von Yardack bis Tehbar	30 GS	sehr selten
Laichkraut	Süßwasser (Ufergebiete)	ganzjährig	20 GS	sehr selten
Mondfarn	permafrost	ganzjährig	12 GS	sehr selten
Atemzwiebel	Tundra	von Xolol bis Komal	15 GS	rar

sonstige allgemeine Heilwirkungen

Name	Fundort	Erntezeit	Preis	Häufigkeit
Ackersenf	Ebene	von Xolol bis Voltan	1 Heller	allgegenwärtig
Feuerkraut	Ebene, Tundra und Wald	von Yardack bis Komal	1 SS	allgegenwärtig
Rauschbeerenstrau	Ebene und Tundra	von Yardack bis Komal	7He	allgegenwärtig
Riechklee	Gebirge	von Jebohl bis Umdiel	7 He	allgegenwärtig
Sumpf - Blutaue	Sumpf und Süßwasser (Ufergebiete)	von Jebohl bis Umdiel	3 SS	sehr häufig
Blauer Steinmies	Gebirge und permafrost	ganzjährig	1 GS	häufig
Flussblume	Süßwasser (Ufergebiete)	ganzjährig	5 SS	häufig
Klettertod	Gebirge	im Daschdar	5 SS	häufig
Mestals Ruhe	Wald	ganzjährig	9 SS	häufig
Donnerdorn	Gebirge	ganzjährig	3 GS	oft zu finden
Federhänschen	Gebirge, Salzwasser (Ufergebiete) und Tundra	ganzjährig	5 SS	oft zu finden
Flockenblume	Gebirge und permafrost	von Voltan bis Jebohl	3 SS	oft zu finden
Nixblume	Süßwasser (Ufergebiete)	von Yardack bis Tehbar	45 SS	oft zu finden
Silberwurz	Gebirge und Süßwasser (Ufergebiete)	von Yardack bis Tehbar	5 GS	oft zu finden
Berg - Steinkraut	Gebirge	von Yardack bis Umdiel	2 GS	selten
Blutwurz	Sumpf, Süßwasser (Ufergebiete) und Wald	ganzjährig	3 GS	selten
Felsenblatt	Gebirge	ganzjährig	10 GS	selten
Felsenbrecher	Gebirge	von Maresch bis Umdiel	1 GS	selten
Feuerblatt	Ebene, Salzwasser (Ufergebiete) und Tundra	von Jebohl bis Umdiel	35 SS	selten
Gezeitenblatt	Salzwasser (Ufergebiete)	ganzjährig	4 GS	selten
Großer Steinbrecher	Gebirge und permafrost	von Jebohl bis Voltan	2 GS	selten
Klebelke	Tundra	von Jebohl bis Komal	10 GS	selten
Liebesbaum	Süßwasser (Ufergebiete) und Wald	von Yardack bis Tehbar	2 GS	selten
Metallblüte	Gebirge	ganzjährig	-	selten
Mücken - Händelwurz	Ebene, Gebirge und Sumpf	ganzjährig	7 GS	selten
Platzbeere	Wald	von Yardack bis Tehbar	2GS	selten
Reisestiefmütterchen	Ebene, Gebirge, Salzwasser (Ufergebiete), Sumpf, Süßwasser (Ufergebiete), Tundra, Wald, Wüste und permafrost	von Jebohl bis Umdiel	1 GS	selten
Donnerkerze	Ebene und Süßwasser (Ufergebiete)	ganzjährig	35 GS	sehr selten
Gebirgsklee	Gebirge	von Tehbar bis Komal	5 GS	sehr selten
Geheimnisvolles Blatt	Wald	ganzjährig	5GS	sehr selten
Laichkraut	Süßwasser (Ufergebiete)	ganzjährig	20 GS	sehr selten
Phönixfarn	Wüste	ganzjährig	45GS	sehr selten
Atemzwiebel	Tundra	von Xolol bis Komal	15 GS	rar
Fichtenspargel	Wald	von Jebohl bis Voltan	70 GS	rar
Springkraut	Wüste	ganzjährig	10 GS	rar
Druidenfaust	Gebirge	ganzjährig	20 GS	sehr rar
Geisterreis	Ebene, Süßwasser (Ufergebiete), Tundra und Wald	von Komal bis Umdiel	150 GS	sehr rar
Hexenbeere	Gebirge und permafrost	von Umdiel bis Maresch	125 GS	sehr rar
Malehas Schoten	Ebene, Gebirge, Tundra und Wald	ganzjährig	250GS	sehr rar
Mannschild	Gebirge	von Jebohl bis Komal	250 GS	sehr rar
Verhexte Rose	Ebene, Süßwasser (Ufergebiete), Tundra und Wald	von Xolol bis Komal	65 GS	sehr rar
Vielkraut	Süßwasser (Ufergebiete)	ganzjährig	50 GS	sehr rar

Kräuter mit heilenden Wirkungen

Heilung von Lebensenergie

Name	Fundort	Erntezeit	Preis	Häufigkeit
Heil aller Schäden	Wald	von Jebohl bis Voltan	10He	allgegenwärtig
Jungfer im Hemd	Ebene, Süßwasser (Ufergebiete) und Wald	von Maresch bis Jebohl	5 Heller	allgegenwärtig
Zitterherzchen	Ebene	ganzjährig	5 Heller	allgegenwärtig
scharfer Mauerpfeffer	Ebene, Gebirge und Wüste	ganzjährig	5 He	sehr häufig
Schlangenweizen	Ebene, Sumpf, Süßwasser (Ufergebiete) und Tundra	von Tehbar bis Voltan	1 SS	sehr häufig
Sporkelblume	Ebene, Süßwasser (Ufergebiete) und Wald	von Maresch bis Yardack	1 SS	sehr häufig
Echter Wundklee	Ebene, Gebirge und Tundra	von Jebohl bis Umdiel	2 SS	häufig
Egelkraut	Ebene, Gebirge und Süßwasser (Ufergebiete)	von Xolol bis Komal	3 SS	häufig
Zaucke	Wald	von Jebohl bis Tehbar	1 GS	häufig
Heilgras	Gebirge und Wald	von Jebohl bis Umdiel	7 SS	oft zu finden
Weißer Kuckucksblume	Wald	ganzjährig	1 GS	oft zu finden
Wundkraut	Ebene, Gebirge und Tundra	von Jebohl bis Komal	5 GS	oft zu finden
Feenpelz	Ebene, Gebirge, Sumpf, Süßwasser (Ufergebiete), Tundra und Wald	ganzjährig	7 GS	selten
Kugelbauch	Wüste	ganzjährig	12GS	selten
Donnerkerze	Ebene und Süßwasser (Ufergebiete)	ganzjährig	35 GS	sehr selten
Eschques Duft	Ebene, Gebirge und Wald	von Yardack bis Umdiel	38 GS	sehr selten
Heilbrei	Ebene, Gebirge und Sumpf	von Maresch bis Umdiel	40 GS	sehr selten
Phönixfarn	Wüste	ganzjährig	45GS	sehr selten
Schwanenblume	Sumpf und Süßwasser (Ufergebiete)	ganzjährig	10 GS	sehr selten
Blaumütze	Ebene, Gebirge, Süßwasser (Ufergebiete) und Wald	ganzjährig	250 GS	sehr rar
Frucht des Andrugar	Gebirge	ganzjährig	1000 GS	extrem rar
Mestals Tränen	Wald	von Xolol bis Yardack	1000 GS	extrem rar

Behandlung von Blutungen, Verbrennungen, Erfrierungen und Säureschäden

Name	Fundort	Erntezeit	Preis	Häufigkeit
Heil aller Schäden	Wald	von Jebohl bis Voltan	10He	allgegenwärtig
Wollgras	Sumpf	von Xolol bis Tehbar	1 SS	allgegenwärtig
Hundsknoblach	Süßwasser (Ufergebiete) und Wald	von Jebohl bis Umdiel	1 SS	sehr häufig
Leberblümchen	Wald	von Xolol bis Daschdar	2,5 SS	sehr häufig
Blutskopp	Ebene, Gebirge und Süßwasser (Ufergebiete)	ganzjährig	1 GS	häufig
Echter Wundklee	Ebene, Gebirge und Tundra	von Jebohl bis Umdiel	2 SS	häufig
Heil aller Welt	Ebene, Gebirge und Wald	ganzjährig	15 SS	häufig
Brennender Busch	Ebene, Süßwasser (Ufergebiete), Tundra und Wald	ganzjährig	2 GS	oft zu finden
Heilgras	Gebirge und Wald	von Jebohl bis Umdiel	7 SS	oft zu finden
Schlangenkraut	Ebene und permafrost	ganzjährig	2 GS	oft zu finden
Weißer Kuckucksblume	Wald	ganzjährig	1 GS	oft zu finden
Wundkraut	Ebene, Gebirge und Tundra	von Jebohl bis Komal	5 GS	oft zu finden
Blutwurz	Sumpf, Süßwasser (Ufergebiete) und Wald	ganzjährig	3 GS	selten
Soldatenorche	Ebene, Sumpf und Süßwasser (Ufergebiete)	ganzjährig	10 GS	selten
Giftblut	Ebene, Tundra und Wüste	von Maresch bis Umdiel	15 GS	sehr selten
Heilbrei	Ebene, Gebirge und Sumpf	von Maresch bis Umdiel	40 GS	sehr selten
Schwanenblume	Sumpf und Süßwasser (Ufergebiete)	ganzjährig	10 GS	sehr selten
Warzenkraut	Ebene	ganzjährig	35 GS	sehr selten
Blaumütze	Ebene, Gebirge, Süßwasser (Ufergebiete) und Wald	ganzjährig	250 GS	sehr rar
Frucht des Andrugar	Gebirge	ganzjährig	1000 GS	extrem rar
Mestals Tränen	Wald	von Xolol bis Yardack	1000 GS	extrem rar

Behandlung von Orthopädischen Schäden

Name	Fundort	Erntezeit	Preis	Häufigkeit
Heil aller Schäden	Wald	von Jebohl bis Voltan	10He	allgegenwärtig
Wollgras	Sumpf	von Xolol bis Tehbar	1 SS	allgegenwärtig
Heilgras	Gebirge und Wald	von Jebohl bis Umdiel	7 SS	oft zu finden
Donnerkerze	Ebene und Süßwasser (Ufergebiete)	ganzjährig	35 GS	sehr selten
Heilbrei	Ebene, Gebirge und Sumpf	von Maresch bis Umdiel	40 GS	sehr selten
Frucht des Andrugar	Gebirge	ganzjährig	1000 GS	extrem rar
Mestals Tränen	Wald	von Xolol bis Yardack	1000 GS	extrem rar

Behandlung von Organen

Name	Fundort	Erntezeit	Preis	Häufigkeit
Heil aller Schäden	Wald	von Jebohl bis Voltan	10He	allgegenwärtig
Wollgras	Sumpf	von Xolol bis Tehbar	1 SS	allgegenwärtig
Heil aller Welt	Ebene, Gebirge und Wald	ganzjährig	15 SS	häufig
Zaucke	Wald	von Jebohl bis Tehbar	1 GS	häufig
Heilgras	Gebirge und Wald	von Jebohl bis Umdiel	7 SS	oft zu finden
Stinkendes Eselsohr	Wald	ganzjährig	10 GS	oft zu finden
Heilbrei	Ebene, Gebirge und Sumpf	von Maresch bis Umdiel	40 GS	sehr selten
Warzenkraut	Ebene	ganzjährig	35 GS	sehr selten
Disteldorn	Ebene, Salzwasser (Ufergebiete), Tundra und Wüste	ganzjährig	85GS	rar
Urles Tee	Ebene, Sumpf und Süßwasser (Ufergebiete)	von Jebohl bis Komal	75 GS	rar
Blaumütze	Ebene, Gebirge, Süßwasser (Ufergebiete) und Wald	ganzjährig	250 GS	sehr rar
Frucht des Andrugar	Gebirge	ganzjährig	1000 GS	extrem rar
Mestals Tränen	Wald	von Xolol bis Yardack	1000 GS	extrem rar

Behandlung von Nerven

Name	Fundort	Erntezeit	Preis	Häufigkeit
Wollgras	Sumpf	von Xolol bis Tehbar	1 SS	allgegenwärtig
Heilgras	Gebirge und Wald	von Jebohl bis Umdiel	7 SS	oft zu finden
Fieberklee	Gebirge, Sumpf und Süßwasser (Ufergebiete)	ganzjährig	45 GS	sehr selten
Heilbrei	Ebene, Gebirge und Sumpf	von Maresch bis Umdiel	40 GS	sehr selten
Blutströpfchen	Gebirge	von Daschdar bis Voltan	85 GS	rar
Disteldorn	Ebene, Salzwasser (Ufergebiete), Tundra und Wüste	ganzjährig	85GS	rar
Sumpfsiegwurz	Sumpf	ganzjährig	35 GS	rar
Frucht des Andrugar	Gebirge	ganzjährig	1000 GS	extrem rar
Mestals Tränen	Wald	von Xolol bis Yardack	1000 GS	extrem rar

Behandlung von Krankheiten

Name	Fundort	Erntezeit	Preis	Häufigkeit
Narrenkolben	Sumpf und Süßwasser (Ufergebiete)	von Maresch bis Voltan	2 SS	häufig
Einbeere	Ebene, Gebirge und Wald	im Yardack	10 GS	oft zu finden
Heilgras	Gebirge und Wald	von Jebohl bis Umdiel	7 SS	oft zu finden
Schlangenkraut	Ebene und permafrost	ganzjährig	2 GS	oft zu finden
Fieberklee	Gebirge, Sumpf und Süßwasser (Ufergebiete)	ganzjährig	45 GS	sehr selten
Heilbrei	Ebene, Gebirge und Sumpf	von Maresch bis Umdiel	40 GS	sehr selten
Feigwurz	Ebene, Süßwasser (Ufergebiete), Wald und permafrost	ganzjährig	40 GS	rar
Verhexte Rose	Ebene, Süßwasser (Ufergebiete), Tundra und Wald	von Xolol bis Komal	65 GS	sehr rar
Mestals Tränen	Wald	von Xolol bis Yardack	1000 GS	extrem rar

Gegengifte

Name	Fundort	Erntezeit	Preis	Häufigkeit
Schlangenweizen	Ebene, Sumpf, Süßwasser (Ufergebiete) und Tundra	von Tehbar bis Voltan	1 SS	sehr häufig
Egelkraut	Ebene, Gebirge und Süßwasser (Ufergebiete)	von Xolol bis Komal	3 SS	häufig
Mestals Ruhe	Wald	ganzjährig	9 SS	häufig
Kuckucksspeichel	Ebene und Sumpf	von Xolol bis Komal	3 GS	oft zu finden
Giftrebe	Wald	ganzjährig	30 GS	rar
Malehas Schoten	Ebene, Gebirge, Tundra und Wald	ganzjährig	250GS	sehr rar
Mestals Tränen	Wald	von Xolol bis Yardack	1000 GS	extrem rar

Behandlung von Geist und Gehirn

Name	Fundort	Erntezeit	Preis	Häufigkeit
Fieberklee	Gebirge, Sumpf und Süßwasser (Ufergebiete)	ganzjährig	45 GS	sehr selten
Zauberbrecher	Ebene	von Xolol bis Komal	7 GS	sehr selten
Feigwurz	Ebene, Süßwasser (Ufergebiete), Wald und permafrost	ganzjährig	40 GS	rar
Verhexte Rose	Ebene, Süßwasser (Ufergebiete), Tundra und Wald	von Xolol bis Komal	65 GS	sehr rar
Mestals Tränen	Wald	von Xolol bis Yardack	1000 GS	extrem rar

Belebung und Erhaltung von Körpern

Name	Fundort	Erntezeit	Preis	Häufigkeit
Frucht des Andrugar	Gebirge	ganzjährig	1000 GS	extrem rar
Kalirahs Geschenk	Salzwasser (Ufergebiete)	von Xolol bis Yardack	unendlich	extrem rar
Mestals Tränen	Wald	von Xolol bis Yardack	1000 GS	extrem rar

Kräuter mit schädlichen Wirkungen Gifte

Name	Fundort	Erntezeit	Preis	Häufigkeit
Schlangenweizen	Ebene, Sumpf, Süßwasser (Ufergebiete) und Tundra	von Tehbar bis Voltan	1 SS	sehr häufig
Egelkraut	Ebene, Gebirge und Süßwasser (Ufergebiete)	von Xolol bis Komal	3 SS	häufig
Mestals Ruhe	Wald	ganzjährig	9 SS	häufig
Kuckucksspeichel	Ebene und Sumpf	von Xolol bis Komal	3 GS	oft zu finden
Giftrebe	Wald	ganzjährig	30 GS	rar
Malehas Schoten	Ebene, Gebirge, Tundra und Wald	ganzjährig	250GS	sehr rar
Mestals Tränen	Wald	von Xolol bis Yardack	1000 GS	extrem rar

Kräuterbeschreibungen



Name: **Ackersenf**

benötigte Pflanzenteile: alle grünen Gewebeteile

Zubereitungsart: unbehandelt

Anwendungsart: kauen

Standardkosten: 1 Heller

Suchtfaktor: 1

Vorkommen: Ebene

Häufigkeit: allgegenwärtig

Blütezeit: von Yardack bis Umdiel

Erntezeit: von Xolol bis Voltan

Aus "Mittleuropäische Pflanzenwelt", (c)1956 Kronen-Verlag Erich Cramer, Hamburg

Beschreibung:

Bei dem Ackersenf handelt es sich um eine einjährige, 50 - 60cm hohe Pflanze mit einem zumindest unten kurz-borstigem oder rauhaarigem, oben ästig verzweigtem Stängel. Die Blätter sind mehr oder weniger borstig behaart, wobei die unteren gestielt, gelappt oder buchtig gezähnt, fast leierförmig sind und die oberen kurz gestielt bis sitzend, nie geöhrt oder den Stängel umfassend, mehr oder weniger eiförmig, länglich, meist ungeteilt sind. Die Blüten stehen in einer oft stattlichen, traubenartigen Trugdolde. Die zahlreichen Blüten sind schwefel- bis goldgelb. Die vier Kelchblätter stehen waagrecht ab. Die sechs Staubblätter, darunter zwei kleine und vier große, die etwa halb so groß wie die Kronblätter sind, tragen gelbe Staubbeutel. Die beiden Fruchtblätter sind zu einem langgestreckten Fruchtknoten vereinigt. Die Griffel sind kurz und stumpf. Die Frucht ist eine Schote mit einem kurzen, später abfallenden, geraden, zunächst zweischneidig-kantigen Schnabel. Sie ist kahl, selten auch kurzborstig behaart, beiderseits dreinervig, anfangs holperig, später glatt und öffnet sich bei der Reife mit zwei Klappen. Die Samen sind glatt, dunkelrot bis schwärzlich-braun. der Ackersenf ist insektenblütig und nachstäubend (erstweiblich oder proterogyn), denn die Staubbeutel stehen anfangs unterhalb der Narbe, um sich etwa am zweiten Tage über diese zu erheben und sie zu überdecken, gleichzeitig aber sich so zu drehen, dass ihre stäubende Seite nach außen gekehrt ist. Im Anschluss hieran verlängert sich der Fruchtknoten, wobei, falls Fremdbestäubung ausgeblieben ist, auch noch Selbstbestäubung eintreten kann.

Wirkung:

Alle grünen Teile des Ackersenfs beinhalten einige Alkaloide, die beim Verzehr das Durstgefühl völlig unterdrücken. Ein Charakter, der regelmäßig Ackersenf kaut, wird zwar niemals Durst leiden, schwebt aber ständig in der Gefahr zu verdursten. Dies liegt daran, dass das Durstgefühl zwar vollständig unterdrückt wird, der Charakter aber dennoch keinerlei Flüssigkeit aufnimmt. Der Vorteil des Ackersenfs, dass ein Charakter keinerlei Mali durch Durst hinnehmen muss, wird durch die ständige Gefahr, in der er schwebt, mehr oder weniger ausgeglichen. Dies, und die Tatsache, dass er überall gefunden werden kann, erklären den niedrigen Preis dieses Heilkrauts.



Name: **Adebarsblume**

benötigte Pflanzenteile: Wurzeln

Zubereitungsart: Paste

Anwendungsart: einreiben

Standardkosten: 75 GS

Suchtfaktor: -

Vorkommen: Süßwasser (Ufergebiete)

Häufigkeit: rar

Blütezeit: im Yardack

Erntezeit: ganzjährig

Aus "Mitteleuropäische Pflanzenwelt", (c)1956 Kronen-Verlag Erich Cramer, Hamburg

Beschreibung:

Adebarsblume ist eine ausdauernde Pflanze mit sehr dickem, waagrecht liegendem, sich gabelig verzweigendem Wurzelstock, welcher mit abstehenden Borsten bedeckt ist und auf der Unterseite im rückwärtigen Teil mit Nährwurzeln, im vorderen Teil mit Zugwurzeln versehen ist, die den aufstrebenden jüngsten Abschnitt tiefer ziehen. Die Laubblätter sind ein bis drei cm breit, schwertförmig, grasgrün und zweizeilig stehend, wobei die grundständigen etwa so lang wie der Stängel sind und "reitend" angeordnet sind, also am Grunde den Grund des nächsthöheren Blattes umschließen. Der Stängel wird 50 bis 100 cm hoch, ist rund und mit Laub- und krautigen Hochblättern versehen. Die Blüten sind langgestielt und geruchlos. Sie sind nicht in Kelch und Krone gegliedert. Ihre sechs Hüllblätter sind zu einer kurzen Röhre verwachsen, die freien Abschnitte untereinander ungleich. Die drei äußeren Abschnitte sind 45 bis 50 mm lang, eiförmig, in einen Nagel verschmälert, schräg abwärtsstehend, gelb mit dunkelgelber, braungeaderter Mitte. Die drei inneren Abschnitte sind aufrecht, linealisch und ebenfalls gelb. Die drei Staubblätter besitzen Griffeläste mit spitzen Abschnitten an ihrer Oberlippe. Die Fruchtknoten sind unterständig, die Frucht ist eine dreifächerige, stumpf-dreikantige, kurz bespitzte Kapsel mit zahlreichen, abgeplatteten Samen. Die Bestäubung erfolgt durch Hummeln und Schwebfliegen, welche die äußeren Kronabschnitte anfliegen und auf dem Wege zu dem am Grunde der Kronröhre abgesonderten Nektar unter den Griffelast kriechen. Etwa mitgebrachter Pollen wird dabei vom Rücken des Insekts an der auf der Unterlippe des Griffelastes befindlichen Narbe abgestreift, während beim Weiterkriechen der Staubbeutel des zugehörigen Staubblattes berührt und aus ihm neuer Pollen auf dem Rücken aufgenommen wird. Beim Zurückkriechen wird dagegen das Narbenläppchen so gegen den Griffelast gepreßt, so dass keine Pollenabgabe möglich ist. Die Fremdbestäubung ist daher gesichert. Die Verbreitung der Samen erfolgt durch den Wind oder durch Wasser.

Wirkung:

Aus dem Wurzelstockes wird eine Salbe gewonnen, die 2 W20 Stunden lang eine Seele daran hindert, den Körper eines Verstorbenen zu verlassen, sofern dieser mit ihr eingerieben wurde. Leider entzieht sie dabei dem Körper viel Energie, so dass der Behandelte, sollten seine tödlichen Wunden geheilt werden können, 1 W20 Tage lang (nach der Anwendung) im Koma liegt.



Name: *Aloesalbe*

benötigte Pflanzenteile: Blatt

Zubereitungsart: ausdrücken

Anwendungsart: einnehmen

Standardkosten: 5 GS

Suchtfaktor: -

Vorkommen: Wüste

Häufigkeit: oft zu finden

Blütezeit: von Jebohl bis Xolol

Erntezeit: ganzjährig

Aus "The herbal journal of Cicely Longbottom" (c)2020 David Souza and Sarsen Games Ltd

Beschreibung:

Aloesalbe ist eine immergrüne Staude, die in trockenen Klimazonen wächst. Technisch gesehen ist sie eine invasive Pflanze, die in trockenen Klimazonen leicht und schnell wächst, aber aufgrund ihrer stärkenden Eigenschaften ist sie sehr begehrt und wird daher stark angebaut, ohne das Land zu überschwemmen. Händler und Botaniker können gut von der Aloe leben; sie wird von Bürgern der Mittel- und Oberschicht wegen ihrer kosmetischen Wirkung und ihres emotionalen Schutzes geschätzt, aber sie suchen sie nur selten selbst auf. In der freien Natur ist sie häufig zu finden, wenn man sich im richtigen Biotop befindet, aber sie ist nicht sofort von großem Nutzen. Sie bietet nicht viel Nahrung oder Nutzen für die Bewältigung der Hitze, in der sie wächst. Ihr wahrer Wert liegt darin, dass man sie aufbewahrt, um sie zu verkaufen.

Wirkung:

Die Klügsten unter den Aristokraten gehen nie in einen Ballsaal oder zu einer formellen Veranstaltung, ohne Aloe Gel genommen zu haben. Wenn es auf Charme, Charisma und Dynamik ankommt, steigert dieser Extrakt Ihre Präsenz und Anziehungskraft, so dass Sie der Mittelpunkt der Party sind - derjenige, an den man sich erinnern wird. Aloe-Gel ist die natürliche Substanz, die in den Blättern der Aloe-Pflanze enthalten ist. Das milchige Gelee füllt die Blätter und kann frisch von den Blättern gegessen oder in Flaschen abgefüllt und verkauft werden - in jedem Fall wird es wegen seiner Wirkung auf den Körper geschätzt.

Jeder, der Aloe-Gel konsumiert, erhält für 1 bis 40 Tage +1W10 zu seiner maximalen Lebensenergie (Eigenschaft maximale Lebensenergie). Aloe-Gel gewährt dem Konsumenten außerdem nach der Einnahme für 8 Stunden +1W10 auf persönliche Ausstrahlung (Eigenschaft maximale Lebensenergie) oder +1W10 auf Aussehen (wenn es äußerlich aufgetragen wird, keine Probe notwendig) und jeweils Vorteil bei entsprechenden Proben.



Name: **Alpenglöckchen**

benötigte Pflanzenteile: Blüte

Zubereitungsart: aufbrühen

Anwendungsart: einnehmen

Standardkosten: 5 SS

Suchtfaktor: -

Vorkommen: Gebirge

Häufigkeit: sehr häufig

Blütezeit: von Jebohl bis Yardack

Erntezeit: von Jebohl bis Yardack

Aus "Mittleuropäische Pflanzenwelt", (c)1956 Kronen-Verlag Erich Cramer, Hamburg

Beschreibung:

Bei dem Alpenglöckchen handelt es sich um eine ausdauernde Pflanze mit kurzem, schräg stehendem Wurzelstock. Die Laubblätter sind grundständig, lederig-dicklich, kahl, ganzrandig und nierenförmig mit einer breiten Bucht am Grunde, dunkelgrün, auf rötlichbraunen, langen Stielen. Der Blütenschaft wird bis zu 15 cm hoch, ist aufrecht und trägt an der Spitze, in den Achseln linealer, spitzer Deckblättchen, meist zwei bis drei gestielte, gewöhnlich mehr oder weniger nickende Blüten. Die Blüten sind in Kelch und Krone gegliedert. Der Kelch ist tief fünfteilig mit meist dreinervigen, spitzen Zipfeln. Die Blütenkrone ist blauviolett, trichterförmig, 8 bis 13 mm lang und bis über die Mitte in zahlreiche, lineale, nicht zugespitzte Zipfel zerteilt. Tief im Innern der Blüte sitzen fünf kleine, nur schwach ausgebuchtete Schlundschuppen, die breiter als lang sind. Die kurzen Staubblätter sind, mit ihren purpurroten, an der Spitze geschwänzten Staubbeuteln an den langen und etwas aus der Blüte herausragenden Griffel gedrückt. Die Frucht ist eine vielsamige, mit zehn Zähnen aufspringende, einfächerige Kapsel.

Wirkung:

Bei dem Alpenglöckchen handelt es sich um eine häufig vorkommende Pflanze, aus deren getrocknete Blüten sich ein starker Tee brauen lässt. Dieser Tee regeneriert für zwei Stunden alle unter den Ursprungswert gefallen Eigenschaften wieder auf ihre normalen Werte, danach fühlt sich der Anwender allerdings sehr erschöpft und ausgelaugt und muss somit einen allgemeinen Malus von 20 hinnehmen, der mit jeder weiteren Stunde um 5 Punkte fällt. Obwohl dem Alpenglöckchen durch die Tatsache, dass in seiner direkten Umgebung der Schnee schneller schmilzt als anderswo, viele andere heilsame Wirkungen nachgesagt werden, kann es die hohen Erwartungen leider nicht erfüllen. Dieser Wettbewerbsvorteil der Pflanze liegt einfach daran, dass die von der Sonne bestrahlten dunklen Blütenknospen und Stängel sich stärker als ihre Umgebung erwärmen und dadurch den Schnee über und um sich schnell zum Schmelzen bringen, sobald die Schneedecke dünn genug geworden ist.



Name: **Angstmohn**

benötigte Pflanzenteile: Samen
 Zubereitungsart: destillieren
 Anwendungsart: inhalieren
 Standardkosten: 5 GS
 Suchtfaktor: -
 Vorkommen: Ebene
 Häufigkeit: oft zu finden
 Blütezeit: von Yardack bis Tehbar
 Erntezeit: von Tehbar bis Komal

Aus "The herbal journal of Cicely Longbottom" (c)2020 David Souza and Sarsen Games Ltd

Beschreibung:

Timor papavea, besser bekannt unter dem Namen Angstmohn, ist ein Wiesenblüher. Man erkennt ihn an seinen großen schwarzen Blütenblättern mit einer deutlich roten Mitte. Er wächst zwischen den rotblättrigen Verwandten und ist wegen des Farbkontrastes leicht zu finden. Er ist natürlich eine Mohnpflanze, die sowohl Halluzinogene als auch Samen liefert. Die Mohnsamen haben jedoch einzigartige, folgenschwere Nebenwirkungen. Schlafmohnsamen haben halluzinogene Eigenschaften, die nur die Amygdala des Gehirns beeinflussen, die die Angstreaktion steuert.

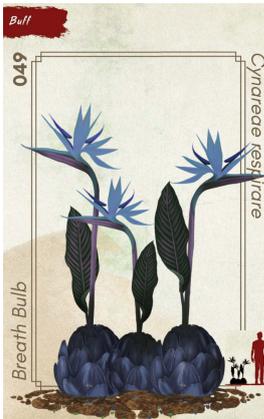
Inhalierbares Gift: Nebel der Alpträume

Zur Herstellung eines Fläschchens "Nebel der Alpträume" sammelt man die Samen eines Angstmohns, verbrennt sie in einem hitzebeständigen Glasgefäß über einer starken Flamme und fängt die Dämpfe des Prozesses auf. Fahre mit dem Vorgang fort, bis sich der Rauch von schwarz nach rot verfärbt.

Werfe die Schalen weg und entferne sofort die roten Rauchgase.

Wirkung:

Eine Kreatur, die diesem Gift ausgesetzt ist, muss eine Konstitutionsprobe mit Malus 100 ablegen. Bei Misserfolg erleidet sie einen kritischen Treffer auf der Neuro critical strike table (RC V, Seite 107). Die Schwere des Treffers ergibt sich aus dem Fehlwurf: bis 50 A, bis 75 B, bis 100 C, bis 175 D, darüber E



Name: **Atemzwiebel**

benötigte Pflanzenteile: Rübe / Zwiebel / Knolle
 Zubereitungsart: kochen
 Anwendungsart: einnehmen
 Standardkosten: 15 GS
 Suchtfaktor: -
 Vorkommen: Tundra
 Häufigkeit: rar
 Blütezeit: von Komal bis Voltan
 Erntezeit: von Xolol bis Komal

Aus "The herbal journal of Cicely Longbottom" (c)2020 David Souza and Sarsen Games Ltd

Beschreibung:

Die Atemzwiebel ist ein Wildgemüse, das tief im Boden an den gefrorenen Ufern der entlegensten und gefährlichsten Tundra wächst. Die großen Zwiebeln liegen unter der Erde und treiben eisenharte, stachelige Blüten aus, wenn sie reifen.

Achte bei der Ernte darauf, dass die Zwiebeln noch geschlossen sind, denn sonst hat die Pflanze kaum einen Nutzen. Nach der Blüte verdünnt sich die kondensierte Magie der Zwiebel über den Stängel, die Blütenblätter und den Pollen der Pflanze, so dass sie viel weniger wirksam und fast überflüssig ist.

Wirkung:

Geschmorte Atemzwiebeln haben eine merkwürdige Wirkung auf das Atmungssystem: Sie erleichtern die Atemwege und dehnen die Lungen mit einer unnatürlichen Luft aus, die lange Zeit nicht ausgetauscht werden muss.

Wenn du eine Zwiebel zu dir nimmst, bist du 1 Stunde lang immun gegen Erstickung.

Die Zwiebeln können eingelegt, geröstet oder gegrillt werden.

Nützlich beim Tauchen.



Name: Berg - Steinkraut

benötigte Pflanzenteile: Früchte

Zubereitungsart: trocknen

Anwendungsart: mit Wasser einnehmen

Standardkosten: 2 GS

Suchtfaktor: -

Vorkommen: Gebirge

Häufigkeit: selten

Blütezeit: von Jebohl bis Tehbar

Erntezeit: von Yardack bis Umdiel

Aus "Mitteleuropäische Pflanzenwelt", (c)1956 Kronen-Verlag Erich Cramer, Hamburg

Beschreibung:

Das Berg-Steinkraut ist eine ausdauernde Pflanze, die 10 bis 25cm hoch wächst. Sie hat krautige, später am Grunde schwach verholzte Stängel. Diese sind ebenso wie die unteren, eiförmigen sowie die oberen spatel- bis lanzettförmigen Blätter, dicht mit grauen, sternförmigen Haaren bedeckt. Die Blüten sind goldgelb und in einer endständiger, anfänglich eine flächenhaft ausgebreitete Scheindolde bildender, sich später stark in die Länge streckender Traube angeordnet. Die Blüten bestehen aus vier Kelch- und vier Blumenblättern, wobei die Kronblätter doppelt so lang wie der Kelch sind, der nach der Blütezeit abfällt. Von den sechs Staubblättern sind die beiden längeren geflügelt, die kürzeren nur am Grunde mit zwei flügelartigen Anhängseln versehen. Die Frucht ist ein zweisamiges, rundliches, fein grau behaartes Schötchen.

Wirkung:

Die Einnahme der getrockneten und danach in Wasser aufgelösten Früchte des Berg - Steinkrauts erhöht den Gleichgewichtssinn des Anwenders enorm. Hierdurch bedingt steigen die beiden Talente, die den Gleichgewichtssinn benötigen, (also Akrobatik und Klettern) auf das Doppelte des aktuellen Wertes, allerdings nicht über das theoretische Maximum des Charakters hinaus!



Name: **Bergurs Strahl**

benötigte Pflanzenteile: Blüte

Zubereitungsart: einlegen

Anwendungsart: einnehmen

Standardkosten: 7 SS

Suchtfaktor: 27

Vorkommen: Ebene, Gebirge, Süßwasser (Ufergebiete), Tundra, Wald und Wüste

Häufigkeit: sehr häufig

Blütezeit: von Yardack bis Komal

Erntezeit: von Yardack bis Komal

Aus "Mitteleuropäische Pflanzenwelt", (c)1956 Kronen-Verlag Erich Cramer, Hamburg

Beschreibung:

Bei Bergurs Strahl handelt es sich um eine ausdauernde Pflanze mit dicker, kräftiger, meist vielköpfiger Wurzel. Die Stängel sind am Grunde etwas verholzend, zahlreich und niederliegend. An den Enden steigen sie 10 bis 20cm bogig auf. Sie sind ästig, meist ziemlich behaart und oft etwas rötlich. Die gegenständigen Laubblätter sind bei den einzelnen Rassen verschieden gestaltet. Ihr Aussehen geht von lineal-lanzettlich bis breit-eiförmig. Sie sind kurz gestielt, behaart (unterseits stets stärker als oben) und am Rande oft etwas umgerollt. Am Grunde des Blattstiels sitzen zwei lanzettliche behaarte Nebenblätter. Die Blüten stehen in endständigem, einfachem, lockerem Wickel, aufrecht auf kurzen Stielen von etwa der Länge des Kelches. Der Kelch besteht aus zwei schmalen, kleinen, äußeren und drei längeren, eiförmigen, viernervigen, kahlen bis filzigen inneren Kelchblättern, die alle frei stehen. Die fünf Kronblätter sind zitronen- bis goldgelb, rundlich-eiförmig, am Grunde etwas dunkler und kurz genagelt. Sie sind vorn leicht ausgerandet, bei Sonnenschein flach ausgebreitet oder sogar leicht rückwärts gebogen. Die sehr zahlreichen Staubblätter (über 100) sind flach ausgebreitet. Die Fruchtknoten sind einfächerig, aus drei Fruchtblättern verwachsen, büschelig behaart, mit einem knieförmig gebogenen Griffel, dessen Narbe die Staubblätter überragt. Bei der Frucht handelt es sich um eine braune, dreieckige, mit drei Klappen aufspringende Kapsel auf bogig zurückgekrümmtem Stiel. Die Blüten sind nektarlose Pollenblüten von zweierlei Art. Entweder reifen Staubbeutel und Narbe gleichzeitig (homogam), oder als erste die Narbe (nachstäubend oder vorweiblich = proterogyn). Neben Fremdbestäubung durch Insekten erfolgt auch Selbstbestäubung beim abendlichen Schließen der Blüten.

Wirkung:

Die Blüten von Bergurs Strahl werden in Essig eingelegt, bis dieser eine kräftige, goldgelbe Farbe angenommen hat [ca. 2 Wochen]. Dies gelingt nur, wenn die Lösung regelmässig kräftigem Sonnenlicht ausgesetzt ist.

Diese gewonnene Flüssigkeit lässt die Macht eines jeden Magiekundigen in Bezug auf Feuer, Licht und Elektrizität stark anwachsen. Seine Stufe verdoppelt sich in Bezug auf alle Elementenmagie, des weiteren bekommt er einen Bonus von 30 Punkten auf den Elementenangriffswurf mit Feuer, Licht und Elektrizität während der Wirkung (1 W100s) des Tranks.

Leider besteht eine nichtgeringe Wahrscheinlichkeit, dass der Anwender von dem Trank abhängig wird. Dies führt dazu, dass die Wirkungsdauer des Trankes bedeutend ansteigt [auf 1 W10h / Dosis], allerdings gleichzeitig die Wirksamkeit nachlässt [Stufe +2, Bonus +10]. Außerhalb der Wirkungszeit des Trankes hat der Abhängige einen allgemeinen Malus von 10, seine Stufe halbiert sich in Bezug auf alle Elementenmagie.

Trotz dieser Nebenwirkungen wird dieses Kraut dennoch von den meisten Magiern sehr geschätzt. Dies erklärt auch seinen relativ hohen Preis.

Die seltenen Versuche von Magiekundigen, ihre Sucht nach Bergurs Strahl wieder los zu werden, scheitern häufig. So ist 4 Wochen lang jeden Tag eine Selbstbeherrschungsprobe nötig (wobei der Zauberkundige einen Bonus von 10 Punkten erhält, wenn er innerhalb der letzten 24h an dem Trank gerochen hat). Gelingt auch nur eine der Proben nicht, so muss er seinen Versuch abbrechen und kann nach einer Woche eine neue Entziehungskur starten.

Leider verändert sich die Wirkung des Krautes während der Entziehungskur enorm:

- Woche 1: Der allgemeine Malus erhöht sich um 1 pro Tag, sonst keine weiteren Auswirkungen
- Woche 2: Der allgemeine Malus steigt um 2 pro Tag, dem Zauberkundigen ist es nicht möglich, Elementenmagie anzuwenden.
- Woche 3: Der allgemeine Malus fällt um 2 pro Tag, dem Zauberkundigen ist es immer noch nicht möglich, Elementenmagie anzuwenden.
- Woche 4: Der allgemeine Malus fällt um 2 pro Tag, der Zauberkundige kann wieder Elementenmagie anwenden, der Stufenmalus fällt um 5% pro Tag.



Name: *Blaukelei*

benötigte Pflanzenteile: Blüte

Zubereitungsart: unbehandelt

Anwendungsart: in die Blutbahn bringen

Standardkosten: 100 GS

Suchtfaktor: -

Vorkommen: Ebene, Gebirge und Wald

Häufigkeit: rar

Blütezeit: von Xolol bis Tehbar

Erntezeit: von Xolol bis Tehbar

Aus "Mitteleuropäische Pflanzenwelt", (c)1956 Kronen-Verlag Erich Cramer, Hamburg

Beschreibung:

Bei der blauen Alkelei handelt es sich um eine ausdauernde Pflanze, deren Wurzelstock mehrköpfig ist. Der Stängel ist aufrecht, bis zu 70 cm hoch, im oberen Teil ästig und weichhaarig. Die grundständige Blätter sind langgestielt, wobei die Stiele weichhaarig sind, die Spreite zweimal dreiteilig, mit dreilappigen, grob gekerbten Abschnitten, die Stängelblätter sind einfacher gebaut, fünf- bis dreiteilig, die obersten dreiteilig und sitzend, unterseits graugrün, oberseits durch Wachsüberzug leicht bläulich angelaut sind. Die Blüte ist blau bis violettblau, sehr selten rötlich oder weiß und regelmäßig (radialsymmetrisch) gebaut, hängend, mit doppelter Blütenhülle aus zweimal fünf Blättchen, wovon die äußeren breit-eiförmig, von gleicher Färbung wie die inneren Honigblätter sind. Diese sind gespornt und der Sporn ist am Hinterende hakenförmig eingerollt. Die Blüten verfügen über zahlreiche Staubgefäße und meistens fünf Stempel.

Die blaue Alkelei ist eine ausgesprochene Hummelblume. Nur diese langrüsseligen Insekten können zu dem tief in den Sporn versenkten Blütenhonig gelangen (oft findet man freilich einen Sporn, der durch andere Insekten aufgebissen worden ist!).

Wirkung:

Obwohl der Nektar der blauen Alkelei offensichtlich wohlschmeckend für Insekten ist, birgt er für Warmblüter ein gefährliches Alkaloid, welches starke Paranoia hervorruft. Bereits kleinste Mengen sind ausreichend einen erwachsenen Mann in ein hypernervöses Bündel zu verwandeln, welches beim kleinsten Anlass bereits ist, seinen besten Freund zu töten.

Aufgrund dieser besonders hinterhältigen Wirkung ist der Handel mit dem Gift der blauen Alkelei, welches sich auch hervorragend als Waffengift eignet, in den meisten Gegenden verboten und wird streng bestraft. Somit ist es kein Wunder, das auf dem Schwarzmarkt horrenden Preise für dieses Mittel geboten werden!



Name: **Blauer Steinmies**

benötigte Pflanzenteile: alle grünen Gewebeteile

Zubereitungsart: zerstoßen

Anwendungsart: einnehmen

Standardkosten: 1 GS

Suchtfaktor: 3

Vorkommen: Gebirge und permafrost

Häufigkeit: häufig

Blütezeit: von Daschdar bis Tehbar

Erntezeit: ganzjährig

Aus "Mitteleuropäische Pflanzenwelt", (c)1956 Kronen-Verlag Erich Cramer, Hamburg

Beschreibung:

Bei dem blauen Steinmies handelt es sich um einen der ersten Blüher der alpinen Schutt- und Geröllhalden. Da die frost- und winterharte Pflanze grün überwintert, kann sie die neuen Knospen bereits im Herbst anlegen, die sich im Frühling oft bereits entfalten, ehe der Schnee von den Halden geschwunden ist. Die Pflanze ist 8 bis 25cm hoch. Sie besitzt einigermaßen schlaffe, kriechend-ästige, spärlich behaarte Stängel, deren zahlreiche nach oben gerichtete Zweige dichte Polster oder Rasen bilden. Die Äste sind dicht, die blühenden nach oben hin lockerer, beblättert. Die Blätter bilden keine Rosetten, sind gegenständig in vier Längsreihen aufgeteilt. Sie sind klein, länglich oder umgekehrt-eiförmig, blaugrün, an der stumpflichen Spitze verdickt und an dieser mit ein bis drei kalkabsondernden Grübchen (Wasserspalt) versehen. Ansonsten sind sie am Rande nur drüsenlos und steif gewimpert. Sie sind kahl oder schwach behaart, unterseitig mit einem Kiel versehen, oberseitig sind sie etwas ausgehöhlt. Die Spitze ist abstehend zurückgebogen. Die Blüten stehen einzeln am Ende der Zweige. Der Kelch ist bis zur Mitte fünfspaltig, die Kelchzipfel sind eiförmig gerundet, steif gewimpert und ohne Drüsen. Die Krone ist fünfblättrig, rosen- bis trübweinrot, zuletzt violett oder blau gefärbt. Die Kronblätter sind umgekehrt-eiförmig und länglich geformt und zwei- bis dreimal so lang wie die Kelchzipfel. Die Blüte verfügt über zehn Staubblätter und zwei Griffel, die Frucht ist eine zweifächerige Kapsel mit zahlreichen, sehr kleinen (Gewicht 1/10000 Gramm) Samen, die durch den Wind verbreitet werden. Bleiben Schmetterlinge und Hummeln als Bestäuber aus, erfolgt Selbstbestäubung. Bei der Sammlung des blauen Steinmies ist größte Vorsicht geboten, da es sich bei der Pflanze wie erwähnt um eine ausgesprochene Schuttpflanze (ein Halden- oder Schuttdecker) handelt. Somit befindet sie sich auf normalerweise auf einem äußerst instabilen Untergrund, so dass pro eingesammelter Dosis eine Kletterprobe abgelegt werden muss!

Wirkung:

Der blaue Steinmies ist ein vielseitig einsetzbares Kraut. Die frischen Blätter dieser Pflanze bewirken, wenn man sie langsam zerkaut, eine Anpassung an die dünne Luft in größeren Höhen. Spieltechnisch bedeutet dies, dass man nicht den Malus von bis zu 20 Punkten bekommt, wenn man sich in sehr hohen Lagen aufhält. Weiterhin kann man aus den zerstoßenen Blüten, die man mit einem Viertel der Menge an zerstoßenen Blüten des großen Steinbrechs mischt, eine Paste herstellen, welche die Haftung jedes damit eingeriebenen Materials enorm erhöht. (Eine Dosis reicht für ungefähr 10 cm², also beispielsweise für die Finger einer Hand, wodurch Kletterproben 20% leichter werden (wenn beide Hände eingerieben werden (2 Dosen), so erleichtern sich die Proben um 50%). Schließlich kann man die Blätter des blauen Steinmieses noch dazu verwenden, unansehnlich gewordene Metallflächen aufzupolieren. Bereits nach kurzer Zeit beginnen sie normalerweise zu glänzen.

Leider führt der orale Genuss des blauen Steinmieses zu einer körperlichen Abhängigkeit, die sich durch einen allgemeinen Malus bemerkbar macht. Dieser Malus steigert sich bei einem Anhängigen um einen Punkt für jeden Tag, an dem er die Blätter des blauen Steinmieses nicht kaut. Diese Steigerung hält solange an, bis er mit einem W100 (1 Wurf pro Tag) maximal den Wert seinen momentanen Malus erwürfelt. Danach nimmt der Wert wieder um einen Punkt pro Tag ab, bis die Abhängigkeit bei einem Wert von 0 überwunden wurde.



Name: **Blaumütze**

benötigte Pflanzenteile: Blatt

Zubereitungsart: Paste

Anwendungsart: in die Blutbahn bringen

Standardkosten: 250 GS

Suchtfaktor: -

Vorkommen: Ebene, Gebirge, Süßwasser (Ufergebiete) und Wald

Häufigkeit: sehr rar

Blütezeit: von Tehbar bis Komal

Erntezeit: ganzjährig

Aus "Mitteleuropäische Pflanzenwelt", (c)1956 Kronen-Verlag Erich Cramer, Hamburg

Beschreibung:

Die Blaumütze ist eine ausdauernde, bis zu anderthalb Meter hohe Pflanze mit fleischiger, rübenartiger Wurzel(stock). Meist sitzen zwei Wurzeln nebeneinander, wobei die hellere dann im nächsten Jahre treibt. Der Stängel ist (meist erst oben) mehrfach verzweigt, steht aufrecht, ist schwach kantig, kahl oder schwach behaart und nicht klebrig. Die Blätter stehen teils am Grunde, teils wechselständig am Stängel, sind lang gestielt, fast bis zum Grunde bandförmig in drei bis sieben, oft fünf Teile, gespalten, wobei diese Teile wiederum gespalten sind, der Mittelzipfel meist drei-, die Seitenzipfel zweiteilig. Die Blüten stehen in meist einfachen, großen Trauben am Ende des Stängels und der wenigen aufrechten Seitenzweige, sind blauviolett bis blau, selten rötlich oder weiß, groß und auffällig gestaltet. Die fünf blauen Blätter, von denen das nach oben gerichtete einen etwa halbkugeligen Helm bildet, können als Kronblätter angesehen werden; unter dem Helm befinden sich zwei „Honigblätter“ mit langem, bogig gekrümmtem Stiel. Die Blüten besitzen zahlreiche Staubblätter und fünf Fruchtblätter, die meist kahl sind. Die Frucht ist eine mehrfächerige, bis zu zwei cm lange Balgkapsel, die ihre Fächer schon vor der Reife spreizt und später am Ende aufplatzend und die großen, dreikantigen, glänzend-schwarzen Samen ausstreut.

Blütenbiologisch ist die Blaumütze ein ausgezeichnetes Beispiel einer hinsichtlich der Bestäubung auf ganz bestimmte Insekten angepaßten Pflanze. Nur Hummeln sind imstande, in die Blüte hineinzukriechen und mit ihrem langen Rüssel bis zu dem Nektar vorzudringen. Dabei stoßen sie an Staubbeutel bzw. Narben, und da die Blüten vorstäubend (erstmännig oder proterandrisch) sind, ist dabei Selbstbestäubung ausgeschlossen. Freilich findet man oft, daß der Helm von anderen Insekten aufgebissen worden ist. Diese gelangen so zu dem Nektar, ohne eine Bestäubung herbeizuführen.

Wirkung:

Alle Teile der Pflanze enthalten stark giftige Alkaloide, vor allem die Wurzel, weshalb sie vom Weidevieh verschmäht werden.

Dagegen werden die einjährigen Knollen medizinisch verwendet. Zu einer übel-schmeckende Paste zerrieben wirken diese Knollen wahre Wunder. Äußerlich angewendet schließt diese Paste sofort jede Wunde und heilt sie innerhalb von 1 Stunde vollständig (inkl. Lebensenergie). Eingenommen heilt sie jede Verletzung der Speiseröhre, der Lunge, des Magens und des Darms. Andere Organe werden leider durch diese Wunderpaste nicht geheilt.

Die zweite Wurzel (oder beide Wurzeln, erntet man diese Pflanze außerhalb der Blütezeit) lässt sich zu einem sehr schnell wirkenden Gift verarbeiten, welches häufig als Waffengift (insbesondere als Pfeilgift) Verwendung findet. Es bewirkt innerhalb von Sekunden (je nach Trefferstelle zwischen 1 und 15s), nachdem es in die Blutbahn gelangt ist, eine enorme Erhöhung des Herzschlages, wodurch das Opfer 20 Sekunden lang alle körperlichen Attribute um 20 erhöht bekommt und danach verstirbt.

Die erstere Wirkung tritt immer ein, der Tod kann durch eine gelungene Probe gegen momentane Lebensenergie abgewendet werden, allerdings fällt das Opfer dann in ein tagelang (1 W20) anhaltendes Koma.



Name: **Blaustern**

benötigte Pflanzenteile: Blatt

Zubereitungsart: aufbrühen

Anwendungsart: ausdrücken

Standardkosten: 5 GS

Suchtfaktor: 7

Vorkommen: Süßwasser (Ufergebiete)

Häufigkeit: selten

Blütezeit: im Jebohl

Erntezeit: im Jebohl

Aus "Mitteleuropäische Pflanzenwelt", (c)1956 Kronen-Verlag Erich Cramer, Hamburg

Beschreibung:

Beim Blaustern handelt es sich um eine ausdauernde Pflanze mit etwa 2 cm dicker, brauner, eiförmig-kugeliger Zwiebel. Aus dieser Zwiebel entspringt meist nur ein Stängel, der 10 bis 20 cm hoch wird und einfach, stielrund, rotbraun und blattlos ist. Die Pflanze hat zwei, selten drei Laubblätter, die grundständig, zwischen sich den Stängel ein Stück einschließend und erst weiter oben aufrecht abstehend, breitlineal, kahl und glänzend, etwas rinnig und an der stumpfen Spitze kappenförmig zusammengezogen sind. Die Blüten sind an aufrecht abstehenden 2 bis 4 cm langen Stielen und bilden zu zweit bis sechst eine Doldentraube. Die Blüten besitzen keine Tragblätter. Die Blütenhüllblätter sind untereinander gleich (Perigon), 6 bis 10 mm lang, eilanzettlich, himmelblau, selten rötlich oder weiß, vom etwas glockigen (aber nicht verwachsenen!) Grund abgesehen, sternförmig ausgebreitet. Die sechs Staubblätter sind in etwa so lang wie die Blütenhüllblätter. Die Fruchtknoten bestehen aus drei verwachsenen Fruchtblättern, mit fadenförmiger Narbe. Bei der Reife bilden sie eine kugelige, dreifächerige Kapsel. Die schwarzen, kugeligen Samen besitzen ein helles, fleischiges Anhängsel (Elaiosom) und werden deshalb durch Ameisen verbreitet. Fremd- wie Selbstbestäubung erfolgt durch kleine Fliegen, die den vom Fruchtknoten ausgeschiedenen Nektar suchen.

Wirkung:

Ein Sud aus den Blütenblättern des Blausterns verleiht dem Anwender für 2 W6 Stunden die Fähigkeit der Infravision (Nachtsicht der Zwerge).



Name: **Blitzblüte**

benötigte Pflanzenteile: Blüte

Zubereitungsart: kochen

Anwendungsart: einnehmen

Standardkosten: 2 GS

Suchtfaktor: -

Vorkommen: Gebirge

Häufigkeit: selten

Blütezeit: von Maresch bis Yardack

Erntezeit: von Maresch bis Yardack

Aus "The herbal journal of Cicely Longbottom" (c)2020 David Souza and Sarsen Games Ltd

Beschreibung:

Die Blitzblüte ist eine unglaubliche Pflanze. Sie wirkt wie eine Antenne, die Blitze aus den Wolken in ihr leitfähiges Gewebe und durch ihr riesiges Wurzelsystem in den Boden zieht. Normalerweise findet man sie knapp unterhalb der Wolkengrenze auf den Bergen. Es ist nicht empfehlenswert, bei einem Gewitter zu ernten, aber die Blitze verraten normalerweise den Standort der Pflanze.

Seien Sie gewarnt: Wenn Sie die Blüte vom Stängel abtrennen, destabilisieren Sie die Leitfähigkeit der Pflanze und werden zur Zielscheibe für abirrende Blitze.

Wirkung:

Rezept: Geschlagene Blitzblüte

Du brauchst Blitzblüte-Blütenköpfe, Mehl, Eier und Öl. Ein köstliches und kreatives Rezept. Du panierst und brätst die Blüte im Ganzen und nimmst sie zum Teilen auseinander. Die Eier verquirlen und die Blitzblüte damit bestreichen, dann in Mehl wälzen, bis sie bedeckt ist. Erhitze eine Pfanne mit Öl, bis es blubbert. Lege die Blitzblüte hinein und wende sie regelmäßig, bis der Teig knusprig und goldbraun ist.

Der Effekt:

Eine Blitzblüte (Probe gegen Gabe) verleiht dir für 12 bis 48 Stunden Widerstand plus 75 gegen Blitz- und Elektrizitätsschaden.



Name: Blut Efeu

benötigte Pflanzenteile: Blatt

Zubereitungsart: kochen

Anwendungsart: einnehmen

Standardkosten: 2 GS

Suchtfaktor: -

Vorkommen: Wald

Häufigkeit: selten

Blütezeit: von Komal bis Umdiel

Erntezeit: ganzjährig

Aus "The herbal journal of Cicely Longbottom" (c)2020 David Souza and Sarsen Games Ltd

Beschreibung:

Blut Efeu ist ein dicht wachsender, üppiger Efeu, der sich über jede Oberfläche ausbreitet, die porös genug ist, damit sich seine flachen Wurzeln daran festhalten können. Seine großen roten Blätter und dicken Stämme machen ihn zu einer widerstandsfähigen, rasch wachsenden Schlingpflanze, die schnell ganze Baumstämme, zerstörte Gebäude und ganze Waldböden verschlingt.

Wirkung:

Diese Efeuart kann zu einer starken Lösung eingekocht werden, die ein übles Gift (Stufe 12) darstellt. Sammle einfach die Blätter, mahle sie zu einer pulverförmigen Paste und koche sie in einem großen Topf mit Wasser, bis das Wasser fast vollständig verdampft ist.

Die körnige Lösung hat eine Konsistenz wie Sand und Sirup und kann in jede Mahlzeit oder jedes Getränk gemischt werden, um eine verheerende Wirkung zu erzielen.

In seinem natürlichen Lebensraum wird die Bewegung durch Blut Efeu als schwieriges Gelände behandelt, und alle 3 Meter, die man sich durch es hindurch bewegt, besteht eine (100-GE)%, mindestens jedoch 15% Wahrscheinlichkeit, dass man sich vergiftet (Giftstufe 3, 1 Dosis).

Wer durch Blut Efeu vergiftet wird, muss einen Widerstandswurf gegen Konstitution machen.

Unabhängig vom Schutzwurf ist man anschließend 4 Stunden lang oder bis zur Heilung verwundbar (doppelter Schaden) für Gifts Schaden. Dies gilt auch insbesondere für eine erneute Vergiftung durch Blut Efeu!

Homöopathische Wirkung: 2 Schaden

leichte Wirkung: 2 W6 Schaden

mittlere Wirkung: 2 W12 Schaden

starke Wirkung: 2 W20 Schaden

volle Wirkung: 3 W20 Schaden



Name: **Blutskopp**

benötigte Pflanzenteile: Wurzeln

Zubereitungsart: Paste

Anwendungsart: einreiben

Standardkosten: 1 GS

Suchtfaktor: -

Vorkommen: Ebene, Gebirge und Süßwasser (Ufergebiete)

Häufigkeit: häufig

Blütezeit: von Yardack bis Komal

Erntezeit: ganzjährig

Aus "Mitteleuropäische Pflanzenwelt", (c)1956 Kronen-Verlag Erich Cramer, Hamburg

Beschreibung:

Bei dem Blutskopp handelt es sich um eine ausdauernde Pflanze, die bis zu einem Meter hohe wächst und über einen kurzen, ästigen Wurzelstock mit kräftiger, dunkelbrauner Wurzel verfügt. Sie hat einen aufrechten, kantig gerillten, kahlen, entfernt beblätterten und hohlen, schwach verzweigten Stängel. Die Blätter sind 20 bis 40 cm lang, langgestielt mit häutigen Nebenblättern. Sie sind unpaarig gefiedert, wobei die Fiedern herzförmig-länglich, sitzend oder kurz gestielt, am Rande kerbig gesägt sind und auf der Unterseite bläulich-grün. Die zwittrigen Blüten sind ungestielt, zu rundlich-länglichen, braunroten Köpfchen vereinigt und in ihnen von unten nach oben aufblühend. Der einfache Kelch ist vierzipfelig, rotbraun und zur Fruchtzeit mit schmalen Flügeln versehen. Die Kronblätter fehlen. Die vier Staubblätter sind so lang wie der Kelch und mit roten Staubfäden und gelben Staubbeuteln versehen. Die Griffel sind einzeln, mit kopfförmiger, warziger Narbe. Der Fruchtknoten ist mit dem Kelch verwachsen. Die Frucht ist einsamig und in die verhärtete Kelchröhre eingeschlossen.

Wirkung:

Bei dem Blutskopp handelt es sich um das wichtigste blutstillende Mittel. Aus der Wurzel wird eine scharf riechende Paste gewonnen, die jede Blutung innerhalb von einigen Sekunden (1 W10) zum Stillstand bringt, wenn sie direkt in die Wunde eingebracht wird.

Leider ist diese Anwendung für den Behandelten mit starken Schmerzen verbunden, so dass er einen allgemeinen Malus von -10 erhält, der pro Stunde um einen Punkt gesenkt wird. Dafür besteht allerdings auch kein Risiko, dass die Wunde wieder aufreißen kann, wenn der Behandelte sich nicht schont.



Name: **Blutströpfchen**

benötigte Pflanzenteile: Stiel

Zubereitungsart: zerstoßen

Anwendungsart: mit Wasser einnehmen

Standardkosten: 85 GS

Suchtfaktor: -

Vorkommen: Gebirge

Häufigkeit: rar

Blütezeit: von Xolol bis Komal

Erntezeit: von Daschdar bis Voltan

Aus "Mitteleuropäische Pflanzenwelt", (c)1956 Kronen-Verlag Erich Cramer, Hamburg

Beschreibung:

Bei dem Blutströpfchen handelt es sich um eine ausdauernde Pflanze mit handförmig drei- bis fünfteiliger Knolle. Der Stängel wird 8 bis 20 cm hoch, ist aufrecht, etwas kantig, mit Laub- und am Grunde mit häutigen Niederblättern versehen. Die Laubblätter sind dicklich, lineal, grasartig, rinnenförmig, kahl, am Rande sehr fein gezähnt, unterseits heller als oben, die oberen kürzer und hochblattartig. Die Blütenstände sind endständig, bilden anfangs einen kurzen Kegel, später sind sie kugelig bis eiförmig. Die Blüten sind zunächst sehr dicht stehend, in den Achseln schmal-lanzettlicher, spitzer, purpurn überlaufener Tragblätter, schwarzpurpurn und stark nach Vanille riechend. Von den sechs Blütenhüllblättern sind fünf spitz, sternförmig ausgebreitet, die Lippe, welche infolge des Ausbleibens der Fruchtknotendrehung nach oben gerichtet ist, hat etwa die selbe Länge wie die anderen Blütenhüllblätter, ist dreieckig, am Grunde plötzlich verjüngt, in eine lange Spitze ausgezogen, mit kurzem, etwa zwei mm langem Sporn. Der Staubbeutel ist purpurfarben, mit grünlichen Pollinien. Der Fruchtknoten wird aus drei verwachsenen Fruchtblättern gebildet und ist nicht gedreht. Die Bestäubung erfolgt durch zahlreiche Insektenarten, denen sich infolge der Blütenstellung die Pollinien, welche über Klebscheiben verfügen, nicht an der Ober-, sondern an der Unterseite des Rüssels ankleben.

Unbedingt erforderlich ist aber die Gemeinschaft mit einem Pilz für das Heranwachsen der Pflanze aus den Samen. Da diese kein Nährgewebe besitzen, sind sie nach der Keimung darauf angewiesen, in diese Gemeinschaft mit dem - häufig arteigenen - Pilz zu kommen, sonst geht der Keimling zugrunde. Der Pilz sorgt lange Zeit für die Ernährung der jungen heranwachsenden Pflanzen, von denen die meisten im Durchschnitt acht Jahre bis zur Erlangung der Blühfähigkeit benötigen.

Wirkung:

Bei dem Stängel des Blutströpfchens handelt es sich um ein äußerst potentes Heilmittel gegen Nervenschäden jedweder Art. Nach dem der Stängel getrocknet und zu einem feinen Pulver zerstoßen wurde, muss er mit Wasser eingenommen werden. Innerhalb von nur 1 W4 Tagen heilen sämtliche Nervenschäden, die nicht auf eine vollständige Zerstörung des entsprechenden Gewebes zurückzuführen sind. (Die Nerven in bis auf die Knochen verbrannten Händen können hiermit nicht geheilt werden, wohl aber kann die Funktionsfähigkeit in abgeschlagenen Händen wieder hergestellt werden.)

Da die heilenden Substanzen des Blutströpfchens die Blut und Hirnschranke passieren können, werden auch Schäden im Gehirn geheilt.

Leider hat das Blutströpfchen, wie sein Name schon sagt, eine gewaltige Nebenwirkung. Nachdem es eingenommen wurde wird die Blutgerinnung des Betroffenen 4 W 10 Tage lang vollständig verhindert. Während dieser Zeit blutet JEDE Wunde mit wenigstens 2 Punkten pro 10s. Bekommt er gar einen kritischen Treffer, welcher eine Blutung hervorruft, so verstärkt sich diese Blutung um den Faktor 5! Diese Blutungen lassen sich nur durch eine Probe auf das Talent Blutung stillen oder durch Magie stillen, wobei der Betroffene sich im ersten Fall mindestens eine Stunde schonen muss und im letzteren Fall sich die angegebenen Ruhezeiten verdoppeln!



Name: **Blutwurz**

benötigte Pflanzenteile: Wurzeln

Zubereitungsart: ausdrücken

Anwendungsart: einreiben

Standardkosten: 3 GS

Suchtfaktor: -

Vorkommen: Sumpf, Süßwasser (Ufergebiete) und Wald

Häufigkeit: selten

Blütezeit: von Xolol bis Komal

Erntezeit: ganzjährig

Aus "Mitteleuropäische Pflanzenwelt", (c)1956 Kronen-Verlag Erich Cramer, Hamburg

Beschreibung:

Der Blutwurz ist eine ausdauernde Pflanze die 15 bis 40cm hoch wächst. Er verfügt über einen grossen Wurzelstock, der knollenförmig oder fast waagrecht gestreckt ist und im Alter verholzt. Im Innern des Wurzelstocks ist ein blutroter Gerbstoff enthalten. Der meist aufsteigende oder aufrechte, selten knieförmig niederliegende, aber dann nicht wurzelnde, Stängel ist dünn, gabelig vielästig und mehr oder weniger abstehend behaart. Die Grundblätter sind langgestielt und meist dreiteilig. Zur Blütezeit sind sie oft schon verwelkt. Die sitzenden Stängelblätter sind dreiteilig, aber wegen der großen, tief zweispaltigen Nebenblätter wie fünf- bis mehrgliedrig aussehend. Ihre Abschnitte sind länglich-keilförmig, eingeschnitten gesägt und fast kahl (seltener angedrückt behaart). Die kleinen Blüten besitzen einen doppelten Kelch mit zweimal vier Kelchblättern. Die Krone ist meist vierzählig, ebenso groß wie die anliegenden Kelchblätter. Die Kronblätter haben eine verkehrt-herzförmige Form und sind gelb gefärbt. Die zahlreichen Staubblätter sitzen an dem Kelchrand auf. Die Zahl der Fruchtblätter ist sehr wechselnd, die Griffel sind fadenförmig, der Fruchtknoten ist kahl. Bei den Früchten handelt es sich um leicht runzelige Nüsschen. Die Ausbildung der Blüten ist sehr veränderlich. Dieselbe Pflanze trägt zuweilen Blüten, in denen Staubblätter und Narben gleichzeitig reifen (homogam), neben vor- bzw. nachstäubenden (proterandrischen und proterogynen) Blüten.

Wirkung:

Aus dem Wurzelstock lassen sich verschiedene Dinge herstellen. Am häufigsten wird er zerquetscht. Der entstehende Saft ist ein sehr gutes blutungsstillendes Heilmittel. Eine Dosis heilt einen Blutungspunkt pro Runde. Um eine Blutung von 3 / KR zu heilen müssen drei Dosen appliziert werden. Weiterhin kann die getrocknete und zermahlende Wurzel als starkes, nicht ausbleichendes Färbemittel verwendet werden. Da Blutwurzpulver eine sehr starke färbende Wirkung hat (und sehr selten ist, da die meisten Wurzeln ausgedrückt werden) kann man damit in wohlhabenden Gebieten einen hohen Preis erzielen (bis zu 10GS).

Schließlich kann man die Wurzel noch rösten und danach ebenfalls zermahlen. Dieses Pulver hat allerdings kaum noch eine färbende Wirkung. Statt dessen kann man es mit Wasser aufkochen. das entstehende Gebräu hat eine stark aufputschende Wirkung (Erhöhung der Ausdauer um 50% des maximalen Wertes, Erhöhung der Reaktion um 10%). Leider werden viele Anwender von der Anwendung dieses Gesöffs süchtig, woraus wahrscheinlich der recht hohe Preis (5GS) für das Pulver resultiert.



Name: **Brennender Busch**

benötigte Pflanzenteile: gesamte Pflanze

Zubereitungsart: Paste

Anwendungsart: einreiben

Standardkosten: 2 GS

Suchtfaktor: -

Vorkommen: Ebene, Süßwasser (Ufergebiete), Tundra und Wald

Häufigkeit: oft zu finden

Blütezeit: von Xolol bis Yardack

Erntezeit: ganzjährig

Aus "Mitteleuropäische Pflanzenwelt", (c)1956 Kronen-Verlag Erich Cramer, Hamburg

Beschreibung:

Bei dem brennenden Busch handelt es sich um eine stattliche, ausdauernde, Pflanze, die bis zu einem Meter groß werden kann. Sie besitzt einen aufrechten, einfachen Stängel, der oberwärts dicht mit braun-schwarzen, klebrigen Drüsen bedeckt ist. Der Blattstiel ist zuweilen schwach geflügelt, die Blattspreite ist unpaarig gefiedert, wobei die Fiedern eiförmig bis lanzettlich geformt und am Rande fein gesägt sind. Die Blätter sind mit durchscheinenden Punkten (Öldrüsen) bedeckt. Die Blüten stehen in verlängerten, grossen Trauben. Sie sind nicht radiär gebaut (zygomorph) und werden aus fünf Kelchblättern und fünf lanzettlichen, genagelten Kronblättern gebildet. Diese sind rötlich, mit purpurroten Adern, selten weiß gefärbt. Die zehn Staubgefäße sind gebogen und stehen frei. Bei der Frucht handelt es sich um eine fünfklappige Kapsel, die sich bei der Reife längs der Innenseite der Fächer öffnet, wobei die Innenschicht herauspringt und die schwarzglänzenden Samen herausgeschleudert werden.

Wirkung:

Die ganze Pflanze strömt, bedingt durch die Öldrüsen, einen starken, an Zitronen erinnernden Duft aus. Bei heißem, windstillem Wetter soll im Fruchtzustand so viel Öl verdunsten, dass sie wie von einer Wolke davon umgeben wird, die leicht entzündlich ist und danach mit erstaunlicher Gewalt explodiert (Feuerball mit bis zu +20!)

Fast alle Bestandteile der Pflanze finden eine Verwendung:

Aus der Wurzel lässt sich eine Paste gewinnen, welche jede Blutung innerhalb von 1W10 Sekunden stoppt. Leider ist dies mit ziemlich starken Schmerzen verbunden, die den Behandelten mit einem Malus von 20 Punkten belegen, der innerhalb der nächsten 2 Tage langsam abklingt.

Weiterhin wird aus den Samen und Blüten ein stark riechendes Öl gewonnen, welches eingeatmet wird und danach zu einer fast völligen Schmerzlosigkeit führt. Alle Mali werden um 50 Punkte verringert - allerdings hält die Wirkung nur 3 W10 Sekunden an.

Zu beachten ist, dass die Samen bzw. Blüten nur zwischen Xolol und Komal geerntet werden können!



Name: **Diedahrs Erbsen**

benötigte Pflanzenteile: Früchte

Zubereitungsart: trocknen

Anwendungsart: einnehmen

Standardkosten: 250 GS

Suchtfaktor: 3

Vorkommen: Gebirge und Wald

Häufigkeit: sehr rar

Blütezeit: von Jebohl bis Xolol

Erntezeit: von Xolol bis Tehbar

Aus "Mitteleuropäische Pflanzenwelt". (c)1956 Kronen-Verlag Erich Cramer, Hamburg

Beschreibung:

Bei Diedahrs Erbsen handelt es sich um eine ausdauernde Pflanze mit ästigem Wurzelstock, aus dem ein bis mehrere, 20 - 50 cm hohe, aufrechte, frischgrüne, ungeflügelte, kantige Stängel entspringen. Diese sind unterwärts nur mit Schuppen besetzt und tragen oben die paarig gefiederten Blätter. Diese sind aus zwei bis vier, meist aber drei Paar eiförmigen, zugespitzten Fiederblättchen zusammengesetzt. Sie sind von lebhaft grüner Farbe und unterseits glänzend. Die Blattspindel läuft in eine Spitze aus. Die Nebenblätter sind halbspießförmig. Die Blüten sind auf kurzen Stielchen zu drei bis sieben in gestielten Trauben vereinigt, die aus den Achseln der Laubblätter entspringen und so lang sind wie diese. Die Blütenkrone ist anfangs rotviolett, selten auch weiß, beim Verblühen blau bis blaugrün werdend, wobei der Kelch fünf dreieckigen Zähnen hat, die in etwa die Länge der Kelchröhre haben. Die fünf Blütenblätter sind untereinander ungleich. Das oberste, die Fahne, ist breit-eiförmig und nach aufwärts gebogen. Zwei weitere sind verwachsen und bilden das fast rautenförmige, aufsteigende Schiffchen, das den oberständigen Fruchtknoten umschließt. Die zwei letzten, die Flügel, liegen zu beiden Seiten des Schiffchens locker an. Von den zehn Staubblättern sind neun mit ihren Staubfäden verwachsen und gleich dem Fruchtknoten vom Schiffchen umschlossen. Die Staubbeutel öffnen sich bereits in der Knospe und stapeln den Pollen in der Spitze des Schiffchens an. Wird durch ein Nektar saugendes Insekt das Schiffchen nebst den Flügeln heruntergedrückt, dann schieben die inzwischen verbreiterten Staubfäden den Pollen in kleinen Mengen aus einer Spalte an der Spitze des Schiffchens heraus, und das Insekt wird damit am Bauch gepudert (Der sogenannte Nudelpumpen-Mechanismus). Die Frucht besitzt eine braune Hülse mit kugeligen bis linsenförmigen Samen.

Wirkung:

Diedahrs Erbsen wohnt eine große Macht inne. Leider gibt es viele verschiedene Unterarten dieser Pflanze, die sich alle etwas anders auf intelligente Wesen auswirken.

Allen gemein ist, dass sie die magischen Fähigkeiten des Anwenders extrem steigern, leider steigert jede Unterart eine andere Fähigkeit.

Welche Eigenschaft durch die Einnahme der getrockneten Früchte gesteigert wird, entscheidet ein Würfelwurf mit einem W100: 1-33: Gabe, 34-66: Glaube, 67-99: Geist, 100: Gabe, Glaube, Geist und Intelligenz.

Die entsprechende Eigenschaft wird pro Dosis um 1W100 Punkte gesteigert. Sollte sich die Eigenschaft durch die Einnahme der Erbse allerdings mehr als verdoppeln, so wird der Verwender sofort bewusstlos. Diese Bewusstlosigkeit kann nicht geheilt werden! Die Wirkung (inkl. der Bewusstlosigkeit) hält die gewürfelte Anzahl in Spielrunden (à 5 min) an. Danach nimmt der Wert um 6 Punkte pro Tag ab, bis er wieder seinen ursprünglichen Wert erreicht hat.

Sollte ein Magiekundiger in eine Abhängigkeit von den Erbsen geraten, so hat dies den Vorteil, dass er nicht mehr durch die Einnahme bewusstlos werden kann. Leider fällt der entsprechende Wert, der durch die Erbsen gesteigert wurde, pro Tag um einen Punkt bis er endlich 0 erreicht. Danach steigert er sich pro Tag wieder um einen Punkt bis zum Ursprungswert. Sollte während dieser Zeit (Ab- und Zunahme des Wertes) erneut eine Erbse konsumiert werden, so beginnt der Zyklus wieder von vorn.



Name: **Disteldorn**

benötigte Pflanzenteile: Blüte

Zubereitungsart: trocknen

Anwendungsart: zerstoßen

Standardkosten: 85GS

Suchtfaktor: -

Vorkommen: Ebene, Salzwasser (Ufergebiete), Tundra und Wüste

Häufigkeit: rar

Blütezeit: im Tehbar

Erntezeit: ganzjährig

Aus "Mitteluropäische Pflanzenwelt", (c)1956 Kronen-Verlag Erich Cramer, Hamburg

Beschreibung:

Bei dem Disteldorn handelt es sich um eine ausdauernde, distelartig-stachelige, graugrüne Pflanze mit 15 bis 50cm hohem, gespreizt ästigem, hartem, beblättertem Stengel, die allerdings keinerlei Verwandtschaft mit den echten Disteln besitzt. Die untersten Blätter sind bei jungen Pflanzen ungeteilt und länglich. Bei alten Pflanzen sind sie, wie auch die übrigen, dreizählig, mit doppelt- bis dreifachfiederspaltigen, stachelig gezähnten Zipfeln. Die unteren Blätter sind gestielt, die oberen sitzend und stengelumfassend. Die Blüten sind auf dem walzigem, von Spreublättern besetztem Blütenboden zu fast kugeligen graugrünen, von dornigen Hüllblättern umgebenen Köpfchen vereinigt. Die Hüllblätter sind linealisch und überragen das Köpfchen. Diese Blütenstände sehen denen der Korbblütler sehr ähnlich, doch ist der Bau der Einzelblüten völlig anders! Sie bestehen aus fünf freien Kron- und ebensolchen Staubblättern, und die Frucht ist eine zweiteilige, verkehrt-eiförmige Spaltfrucht.

Wirkung:

Der Disteldorn ist für zwei Eigenschaften berühmt:

Die Dornen verfügen über ein sehr starkes, betäubendes Gift, welches oft als Waffengift Verwendung findet, da es innerhalb von Sekunden zu Lähmungserscheinungen an der getroffenen Stelle führt und das Opfer dadurch stark behindert. [Bei kritischen Treffern auf Extremitäten -20 auf alle Aktionen mit dem Körperteil, ansonsten und bei normalen Treffern -10 auf alle Aktionen]. Dieses Gift kann ganzjährig geerntet werden.

Dieses Gift führt leider auch dazu, dass das Ernten der Blütenstände [natürlich nur während der Blütezeit!] nicht ohne Risiko ist [Geschicklichkeitsprobe mit einem Malus von 10, bei Misslingen bekommt man einen Malus von 1 pro Punkt, um den die Probe misslang, wobei der Malus Punkte Minuten anhält]. Die Ernte ist dieses Risiko allerdings Wert, da die getrockneten Blütenstände starke Heilkräfte entwickeln. Zu einem Pulver zermahlen und in eine Wunde gebracht, werden Nervenschäden und Organschäden in der 24fachen Zeit geheilt [die Heilzeit dauert die normale Zeit in Stunden statt in Tagen]. Leider ist dieses Pulver giftig für den restlichen Körper, welches dazu führt, dass es einen Schaden von 1W10 Punkten pro Stunde anrichtet. Des weiteren kann dieses Pulver nicht zur Heilung von Gehirnschäden verwendet werden, da die enthaltenen Giftstoffe das Gehirn selber angreifen würden und somit der verursachte Schaden die Heilwirkung übersteigen würde.



Name: Donnerdorn

benötigte Pflanzenteile: Stiel

Zubereitungsart: kochen

Anwendungsart: einnehmen

Standardkosten: 3 GS

Suchtfaktor: -

Vorkommen: Gebirge

Häufigkeit: oft zu finden

Blütezeit: von Xolol bis Yardack

Erntezeit: ganzjährig

Aus "The herbal journal of Cicely Longbottom" (c)2020 David Souza and Sarsen Games Ltd

Beschreibung:

Der Donnerdorn ist ein niedrig wachsender, stacheliger Strauch, der sich an steile Klippen und Felswände schmiegt. Klippen, Berge und steile Talhänge bieten Schutz vor den Elementen und dienen den Dornen als Halt, um sich in der freien Luft zu drehen und zu schwingen. Die Dornen, die bis zu der Größe eines kleinen Menschen heranwachsen können, drehen sich in der Luft in Richtung der nächstgelegenen Donnerquelle. Oft sagen sie heranziehende Stürme voraus und werden daher von Küstenstädten und Bergdörfern als Warnsystem genutzt, um sich auf schlechtes Wetter vorzubereiten.

Wirkung:

Rezept: Donnerdorn-Happen

Der Donnerdorn ist essbar, aber er ist so hart und scharf, dass er vor dem Verzehr oft gewürfelt und teilweise gekocht wird. Behandeln Sie ihn wie ein Wurzelgemüse; roh oder gekocht ist er ein durchaus akzeptabler Snack. Seien Sie nur vorsichtig mit den Dornen!

Die Wirkung:

Ein halber großer Donnerdorn verleiht dir 6 Stunden lang Widerstand gegen Donnerschaden. Während dieser Zeit werden alle kritischen Nahkampftreffer zusätzlich mit einem A-kritischen Vibrationstreffer aufgewertet.



Name: **Donnerkerze**

benötigte Pflanzenteile: Blüte

Zubereitungsart: unbehandelt

Anwendungsart: einnehmen

Standardkosten: 35 GS

Suchtfaktor: -

Vorkommen: Ebene und Süßwasser (Ufergebiete)

Häufigkeit: sehr selten

Blütezeit: von Yardack bis Tehbar

Erntezeit: ganzjährig

Aus "Mitteleuropäische Pflanzenwelt", (c)1956 Kronen-Verlag Erich Cramer, Hamburg

Beschreibung:

Bei der Donnerkerze handelt es sich um eine zweijährige Pflanze mit einer fleischiger Wurzel, aus der im ersten Jahr eine dem Boden angedrückte Rosette ziemlich breiter, länglich-eiförmiger, stumpfer, mehr oder weniger ganzrandiger, gestielter Blätter entspringt. Der Stängel ist bis zu 150cm hoch und erscheint erst im zweiten Jahr. Meist ist er einfach, oberwärts kantig, spärlich drüsenhaarig und borstig, dicht beblättert. Er ist nie mit roten Tupfen versehen, also stets grün und steht immer steif aufrecht, wobei sein Gipfel nie überhängt. Die Stängelblätter sind fast sitzend, länglich-lanzettförmig, spitz zulaufend, schwach gezähnt, etwas behaart, immer rein grün und nie rot überlaufend. Nur die zunächst farblosen Mittelnerven röten sich später. Die großen Blüten sitzen in endständigen, reichblütigen, beblätterter Traube, die sehr wohlriechend sind. Die grünen Kelchblätter sind in vier lange, grüne Zipfel geteilt, die auf einer Art "Kelchröhre" dem unterständigen Fruchtknoten aufsitzen. Die vier hellgelben Kronblätter sind breiter als lang und in einen kurzen Nagel verschmälert. Sie sind nach vorn etwas ausgerandet und 20 bis 50 mm lang. Die Blüten verfügen über acht Staubblätter. Die Fruchtknoten bestehen aus vier verwachsenen Fruchtblättern, die bei der Reife mit vier Klappen aufspringend und so die zahlreichen, kleinen Samen bei Bewegung durch Wind ausschleudern. Die Nachtkerze ist ein Tag- und Nachtblüher, und zwar blüht sie gegen Abend auf, dann bleiben die Blüten zwei Nächte geöffnet, nachdem während der ersten Nacht die Staubbeutel reifen und entleert wurden und daran anschließend sich die vier Narbenäste entfalteteten. Nektar wird am Grunde der "Kelchröhre" ausgeschieden und lockt tagsüber langrüsselige Bienen, abends und nachts zusammen mit dem dann besonders starken Duft Abend- und Nachtfalter an.

Wirkung:

Diese sehr seltene Pflanze kann auf mannigfaltige Art verwendet werden Die fleischige Wurzel ist essbar, wobei sie wie ein guter Wein schmeckt und nach kurzer Zeit die Wirkung eines starken Branntweins entfaltet. Da diese Wirkung auch durch Erhitzung nicht verfliegt, wird sie sehr gerne zum Kochen von Bankettspeisen verwendet.

Sollte die Pflanze in blühendem Zustand gefunden werden (20% Wahrscheinlichkeit), so kann der Nektar durch einfaches Umstülpen der Blüte in ein entsprechendes Gefäß aufgefangen werden. Bei diesem Nektar handelt es sich um ein sehr potentes Stärkungsmittel, welches denjenigen, der es trinkt, für 1W6 Stunden mit der doppelten Kraft versieht. Leider ist der Körper der meisten Lebewesen nicht auf eine derartige Belastung ausgelegt, so dass der Betroffene die nächsten 1W6 Tage einen extremen Muskelkater verspürt, der ihm einen allgemeinen Malus von [Anzahl der verbliebenen Tage x 15, also 15 bis 95] beschert. {Dies gilt nicht für Charaktere, die über Berserkerangang verfügen, da diese an die erhöhte Belastung gewöhnt sind}

Statt als Stärkungsmittel kann der Nektar auch mit der zehnfachen Menge aus dem zerdrückten Gewebe des echten Wundklees vermengt werden. Dies ergibt einen Trank, der pro Dosis 10W10 Lebenspunkte zurückgibt und alle durch Schmerzen verursachten Mali um 5W10 Punkte senkt.



Name: **Donnerkraut**

benötigte Pflanzenteile: gesamte Pflanze

Zubereitungsart: unbehandelt

Anwendungsart: umhängen

Standardkosten: 3 GS

Suchtfaktor: -

Vorkommen: Gebirge

Häufigkeit: selten

Blütezeit: von Tehbar bis Komal

Erntezeit: von Daschdar bis Voltan

Aus "Mitteleuropäische Pflanzenwelt", (c)1956 Kronen-Verlag Erich Cramer, Hamburg

Beschreibung:

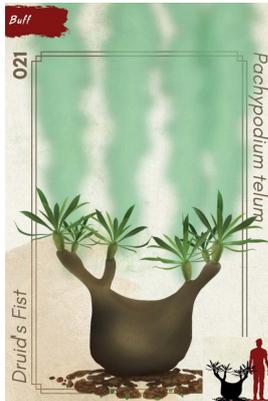
Bei dem Donnerkraut handelt es sich um eine ausdauernde, nicht tief wurzelnde, 10 bis 50cm hohe Pflanze mit einer kurzer Grundachse und sitzenden, eine Rosette bildenden Blättern, wie die seitlich auch an langen Ausläufern gebildeten Nebenrosetten überwintert. So bilden die zahlreichen Rosetten, die erst nach dem Verblühen absterben, oft dichte Polster. Die fleischigen Blätter sind länglich-verkehrteiförmig geformt, an der Spitze breiter und plötzlich in einer Stachelspitze endend. Sie sind kahl, nur am Rande mit starren Wimpern versehen und an der Spitze zuweilen braunrot. Erst nach drei bis vier Jahren entwickelt sich der spreizästige Blütenstand. Die Blüten bestehen aus Kelch und Krone, sind zwittrig und vorstäubend (erstmännig oder proterandrisch). Die Pflanze hat zwölf bis sechzehn (meist dreizehn) Kelchblätter und Kronblätter, wobei letztere doppelt so lang sind wie der Kelch und ganzrandig, lanzettlich, sternförmig ausgebreitet und rosenrot sind. Die Pflanze hat doppelt so viele Staubblätter, die rosenrot mit oft purpurn gefärbten Staubbeutel. Die Fruchtblätter sind ebenfalls sternförmig ausgebreitet. Die Frucht ist eine Kapsel mit winzigen Samen (erst etwa 50 000 wiegen ein Gramm), die durch den Wind ausgestreut werden.

Wirkung:

Bei dem Donnerkraut handelt es sich um ein sehr potentes Abwehrmittel gegen Blitzschlag und sonstige Arten von Elektrizität. Jeder, der sich ein frisch gepflücktes Donnerkraut umgehängt hat, besitzt einen vollständigen Schutz gegen natürlichen Blitzschlag und hat einen zusätzlichen Schutz gegen magische Elektrizität von 100 Punkten. Dieser Schutz nimmt allerdings langsam ab, wenn das Donnerkraut nach 30 Tagen beginnt auszutrocknen. Danach verringert sich dieser Schutz um 1 W4 (Prozent-)Punkte pro Tag, wobei dieser nachlassende Schutz durch den Anwender leider nicht kontrolliert werden kann. Spieltechnisch bedeutet dies, dass der aktuelle Schutz erst bestimmt wird, wenn ein Träger des Donnerkrauts in der Austrocknungsphase mit Elektrizität in Kontakt kommt. Der Spieler muss dann für jeden Tag der Austrocknungsphase (ab dem 30ten Tag nach dem Pflücken) mit einem W4 würfeln und die Gesamtsumme der erwürfelten Augen von seinem Bonus gegen Elektrizität bzw. von seiner Prozentwahrscheinlichkeit des Schutzes gegen normale Elektrizität abziehen. Mit dem errechneten Wert werden sodann die weiteren Auswirkungen bestimmt.

Da das frische Kraut vollständig vor Blitzeinschlägen schützt, ist es bei wohlhabenden Hausbesitzern sehr begehrt. Wenn man dieses Kraut nämlich auf das Hausdach pflanzt, so kann man sicher sein, dass im Umkreis von ca. 3 Metern niemals ein Blitz einschlagen wird. Aus diesem Grund erzielen Pflanzen, die sich noch in der Erde befinden, leicht den doppelten Verkaufspreis, allerdings nur in wohlhabenden Gegenden.

Blühende Pflanzen haben sogar eine doppelt so große Wirkung wie die beschriebene, allerdings blühen nur 25% der während der Blütezeit gefundenen Pflanzen!



Name: **Druidenfaust**

benötigte Pflanzenteile: gesamte Pflanze

Zubereitungsart: unbehandelt

Anwendungsart: einnehmen

Standardkosten: 20 GS

Suchtfaktor: -

Vorkommen: Gebirge

Häufigkeit: sehr rar

Blütezeit: von Xolol bis Tehbar

Erntezeit: ganzjährig

Aus "The herbal journal of Cicely Longbottom" (c)2020 David Souza and Sarsen Games Ltd

Beschreibung:

Die Druidenfaust ist eine robuste Pflanze, die in felsigen Dschungelbiomen und dichten Bergwäldern wächst. Sie verdankt ihren Namen der Tatsache, dass sie von Druiden bevorzugt wird, um hölzerne Rüstungen herzustellen, die genauso stark wie Metall sind. Der Stamm der Pflanze ist extrem dick und ihre blattartigen Ranken stoßen einen ständigen Schwall grüner Sporen in die Luft aus.

Die Pflanzen gelten als heilig und werden, wenn überhaupt, nur von Druiden geerntet und das aus ihr gewonnene Dyr-Holz wird zur Herstellung von Stäben, Schilden und Rüstungen verwendet, die viel widerstandsfähiger sind als die meisten gewöhnlichen Holzgeräte.

Die Druidenfaust ist oft von einem Nebel aus seinen eigenen Sporen umgeben, die sie zur Verbreitung ihrer Samen in die Luft schleudert.

Schmiede und Holzhandwerker zahlen einen stattlichen Preis (bis zu 20 GS pro g) für das Dyr-Holz, da sie es zur Herstellung feiner Ausrüstung verwenden können. Eine ausgewachsene Pflanze wiegt 50 + 1W50 kg, wovon 1W100 % brauchbares Dyr-Holz gewonnen werden könnten.

Vorsicht: Das Abholzen einer Druidenfaust wird als Sakrileg angesehen und entsprechend verfolgt!

Die Druidenfaust hat auch einen zweiten Vorteil, und zwar durch die Blütenblätter, die aus den blühenden Kronen an der Spitze der Pflanze wachsen. Das Ernten dieser Blätter wird normalerweise nicht als Sakrileg angesehen und von den meisten Wächterdruiden geduldet, sofern es in Maßen geschieht.

Wirkung:

Wenn du die Blütenblätter der Druidenfaust roh isst, erhältst du die Fähigkeit, mit Waffen aus Dyr-Holz umzugehen. Voraussetzung ist, dass die entsprechende Waffe hauptsächlich aus dem Holz einer Druidenfaust-Pflanze hergestellt wurde. Die Befähigung hält für 1 (leichte Wirkung) bis 10 (volle Wirkung) Tage an (Probe gegen Glaube). Während dieser Zeit addierst du deinen halben Glaubenswert zum Pool der Waffe, wodurch sich automatisch die Waffenfertigkeit Waffenmeister entsprechend erhöht.

Auch kannst Du während dieser Zeit den halben Glaubenswert bei jeder Talentprobe auf den entsprechenden Talentwert addieren, wenn Du Dyr-Holz bearbeitest oder benutzt.



Name: **Echter Wundklee**

benötigte Pflanzenteile: alle grünen Gewebeteile

Zubereitungsart: Paste

Anwendungsart: Umschlag machen

Standardkosten: 2 SS

Suchtfaktor: 1

Vorkommen: Ebene, Gebirge und Tundra

Häufigkeit: häufig

Blütezeit: von Xolol bis Tehbar

Erntezeit: von Jebohl bis Umdiel

Aus "Mitteleuropäische Pflanzenwelt". (c)1956 Kronen-Verlag Erich Cramer, Hamburg

Beschreibung:

Bei dem echten Wundklee handelt es sich um eine ausdauernde Pflanze mit stark bewurzelter, meist mehrköpfigem Wurzelstock und gewöhnlich einfachen, bis 60 cm hohen, aufsteigenden, oberwärts filzig behaarten Stängeln. Die Laubblätter sind bläulich- bis gelblichgrün gefärbt. Sie stehen wechselständig, sind gestielt und unpaarig gefiedert, mit sehr verschiedener Fiederzahl; die unteren sind oft nur mit dem vergrößerten, länglich-eiförmigen, ganzrandigen Endblättchen gefiedert, die oberen auch mit bis zu sechs Paaren seitlicher, kleinerer Fiederblättchen, die alle oberseits kahl bis schwächbehaart sind und unterseits mehr oder weniger dicht angedrückt-seidenhaarig sind. Die Nebenblätter sind scheidig verwachsen und umfassen den Stängel. Die Blüten stehen in dichten, ansehnlichen Köpfen. Diese stehen einzeln oder zu zweit blattachsel- oder endständig und werden von je einem drei- bis siebenspaltigen Hochblatt gestützt. Die Einzelblüten sind sehr kurz gestielt und aufrecht stehend. Der Kelch ist röhrig-aufgeblasen, bleichgrün bis weißlich gefärbt, seitlich etwas abgeplattet und stark zottig behaart, mit nur kurzen, ungleichen Kelchzähnen. Die fünf Blütenblätter sind von weißlicher bis hell-, dunkel- und orange-gelber Farbe und untereinander ungleich.

Das oberste, die "Fahne", ist breit-eiförmig und nach aufwärts gebogen. Zwei weitere sind verwachsen und bilden das fast rautenförmige, aufsteigende "Schiffchen", das den oberständigen Fruchtknoten umschließt. Die zwei letzten, die "Flügel", liegen zu beiden Seiten des "Schiffchens" locker an. Die Fahne ist mit aufrechter, eiförmiger Platte versehen, das Schiffchen ist zugespitzt und rötlich gefärbt. Die zehn Staubblätter sind mit ihren Fäden röhrig verwachsen, der Fruchtknoten ist gestielt, mit einem scharf abgebogenen Griffel und kopfförmiger Narbe. Die Frucht ist eine einsamige, vom stark aufgeblasenen Kelch umschlossene Hülse. Bestäubung erfolgt nach dem „Nudelpumpenmechanismus“ (siehe Esper) meist durch Hummeln.

Wirkung:

Aus dem grünen Gewebe des echten Wundklees kann eine wohlriechende Paste gewonnen werden, die zur äußeren Anwendung geeignet ist.

Wird aus dieser Paste ein Umschlag gefertigt und auf eine Wunde aufgebracht, so regeneriert der Körper 1 W10 Minuten lang 1 Le/min. Hierbei spielt es keine Rolle, auf welche Art die Wunde zugefügt wurde (Hitze, Kälte, physische Gewalt...). Allerdings sollte der Heiler beachten, dass dieser Umschlag keine Blutungen stillt, durch seine schmerzstillende Wirkung allerdings Mali um bis zu 10 Punkte senkt (während der Wirkungsdauer von 1 W10 Stunden).

Pro Wunde kann nur ein Umschlag aufgelegt werden, allerdings können gleichzeitig mehrere Wunden behandelt werden.

Es ist auch möglich, aus dem grünen Gewebe des echten Wundklees den Saft herauszuquetschen und mit dem Nektar der Donnerkerze im Verhältnis 10:1 zu vermengen. Dies ergibt einen Trank, der pro Dosis 10W10 Lebenspunkte zurückgibt und alle durch Schmerzen verursachten Mali um 5W10 Punkte senkt.



Name: **Egelkraut**

benötigte Pflanzenteile: Blatt

Zubereitungsart: Paste

Anwendungsart: einreiben

Standardkosten: 3 SS

Suchtfaktor: -

Vorkommen: Ebene, Gebirge und Süßwasser (Ufergebiete)

Häufigkeit: häufig

Blütezeit: von Yardack bis Tehbar

Erntezeit: von Xolol bis Komal

Aus "Mitteleuropäische Pflanzenwelt", (c)1956 Kronen-Verlag Erich Cramer, Hamburg

Beschreibung:

Bei dem Egelkraut handelt es sich um eine ausdauernde Pflanze mit bis zu 50 cm langen, am Boden kriechenden, vierkantigen, kahlen Stängeln. Diese sind meist einfach oder wenig verzweigt und an den Knoten mit dünnen, weißlichen Wurzeln versehen. Die Laubblätter sind rundlich mit etwas herzförmigem Grunde, kahl und ganzrandig, im durchscheinenden Licht rötlich punktiert und sitzen auf kurzen Stielen, die in die Kanten des Stängels übergehen. Die Blätter liegen alle in einer Ebene dem Boden auf, obwohl sie eigentlich kreuzgegenständig angeordnet sind. Die Blüten stehen einzeln in den Achseln der vorderen Laubblätter, auf vierkantigen Stielen von etwa Blattlänge, in Kelch und Krone gegliedert. Der Kelch ist in fünf bis zum Grunde freie, herzförmige, spitze Zipfel geteilt, deren Ränder nach außen umgebogen sind. Die Blütenkrone ist goldgelb, innen mit braunroten Punkten (Drüsen), schüsselförmig, mit fünf fast bis zum Grunde getrennten, verkehrt-eiförmigen, ganzrandigen Abschnitten und etwa doppelt so groß wie der Kelch. Die fünf Staubblätter sind der Krone innen angeheftet, ihre Staubfäden sind stark drüsig behaart. Der Fruchtknoten ist oberständig, kugelig, mit einem kahlen Griffel von der Länge der Staubblätter. Er reift trotz Fremdbestäubung und möglicher Selbstbestäubung nur selten zur Frucht; diese ist dann eine kugelige, fünflappige Kapsel mit dreikantigen, braunen Samen. Die Vermehrung erfolgt durch die zahlreichen, weitkriechenden Stängel, die allmählich von hinten her absterben, so dass Seitentriebe selbständig werden.

Wirkung:

Bei den Blättern Egelkraut handelt es sich um ein recht gutes Heilmittel, welches auf zweierlei Weise eingesetzt werden kann. Eingenommen heilen sie pro Dosis 30 Lebenspunkte, wobei alle 5 Sekunden ein Lebenspunkt geheilt wird. Die Heilwirkung tritt 30 Sekunden nach der Einnahme ein.

Weiterhin kann aus den Blättern eine Paste hergestellt werden, die pro Dosis 1W20 Lebenspunkte in dem Moment des Auftragens heilt. Die Paste selber kann aus beliebig vielen Dosen bestehen, wobei der Benutzer angeben muss, wie viele Dosen er ungefähr auftragen will.

Manchmal hat ein Heilkräutersuchender das Glück, ein Egelkraut mit Früchten zu finden (nur im Tehbar möglich). Die Wahrscheinlichkeit hierfür beträgt 10%, wenn er ein Vorkommen Egelkraut gefunden hat (NICHT pro gefundene Dosis sondern pro gefundenem Vorkommen (erster Würfel!)). Aus dem Samen des Egelkrautes lässt sich ein sehr gutes Gegengift fertigen, welches die Wirkung aller bekannten Schlangengifte aufhebt. (Wert 5 GS pro Dosis)



Name: **Einbeere**

benötigte Pflanzenteile: Früchte

Zubereitungsart: trocknen

Anwendungsart: einnehmen

Standardkosten: 10 GS

Suchtfaktor: -

Vorkommen: Ebene, Gebirge und Wald

Häufigkeit: oft zu finden

Blütezeit: im Xolol

Erntezeit: im Yardack

Aus "Mitteleuropäische Pflanzenwelt", (c)1956 Kronen-Verlag Erich Cramer, Hamburg

Beschreibung:

Die Einbeere ist eine ausdauernde Pflanze mit unterirdischem, waagrecht kriechendem, gegliedertem Wurzelstock, aus dem sich als Seitenzweig der kahle, bis 50 cm hohe Blütenstängel erhebt. An dessen Grunde sitzt ein zweiteiliges Niederblatt und am oberen Ende trägt er meist vier (aber auch drei bis sieben) quirlig genäherte, ungestielte, elliptisch zugespitzte, ganzrandige und netzaderige Laubblätter. Diese umgeben eine endständige Blüte mit meist acht (auch sechs bis zwölf) grünlichen Blütenhüllblättern (Perigonblättern), von denen die inneren viel schmaler als die äußeren sind. Die zumeist acht Staubblätter sind über die gelbe Staubbeutel hinaus in eine grünliche Spitze verlängert. Die Fruchtknoten sind glänzend dunkelbläulich, vierfächerig mit vier Griffeln, bei der Reife bildet sich eine kirschgroße, mehrsamige, stahlblaue, zuletzt fast schwarze Beere. Durch das Glänzen des Fruchtknotens scheint für Insekten das Vorhandensein von faulendem Fleisch vorgetäuscht zu werden, da häufig Aasfliegen als Besucher beobachtet wurden; Nektar bietet die Blüte nämlich nicht, erst in fortgeschrittenem Blühstadium etwas Pollen. Die Staubblätter schwellen dann an und werden zugleich etwas rot, eine hübsche Kontrastfärbung.

Wirkung:

Die gesamte Pflanze ist unbehandelt giftig und brechenerregend. Richtig zubereitet ist sie ein Heilmittel gegen sämtliche Krankheiten. Direkt nach der Einnahme der Beere wird das Fortschreiten der Krankheit gestoppt und nach 1 W10 Tagen ist auch die schwerste Krankheit vollständig abgeklungen.



Name: **Einblatt**

benötigte Pflanzenteile: Samen

Zubereitungsart: unbehandelt

Anwendungsart: inhalieren

Standardkosten: 2,5 GS

Suchtfaktor: -

Vorkommen: Ebene, Gebirge, Sumpf, Süßwasser (Ufergebiete) und Tundra

Häufigkeit: oft zu finden

Blütezeit: von Tehbar bis Komal

Erntezeit: im Umdiel

Aus "Mitteleuropäische Pflanzenwelt", (c)1956 Kronen-Verlag Erich Cramer, Hamburg

Beschreibung:

Bei dem Einblatt handelt es sich um eine ausdauernde Pflanze mit kurzem, dickem Wurzelstock, aus dem sich eine Rosette langgestielter Blätter mit ungefähr herzförmiger, ganzrandiger Spreite und der 10 bis 50cm hohe Stengel erhebt. Der Stengel ist aufrecht, kantig, kahl und trägt etwa in halber Höhe ein einziges sitzendes, stengelumfassendes, herzförmiges und laubblattartiges Vorblatt. Er endet oben mit einer Blüte. Diese ist groß, gleichmäßig gebaut und in Kelch und Krone gegliedert. Die fünf Kelchblätter sind grün, eiförmig und von verschiedener Größe. Die fünf Kronblätter sind länglich-oval und gerundet, weiß gefärbt mit farblosen Adern. Die Blüte verfügt über fünf fruchtbare Staubblätter, zwischen denen befinden sich, den Kronblättern gegenüber, fünf weitere Staubblätter, die zu gelbgrünen, schuppenartigen Gebilden mit 8 bis 14 randständigen, gestielten Kopfdrüsen umgewandelt sind (Staminodien). Die vier Fruchtblätter besitzen sitzende Narben. Die Frucht ist eine sich mit vier Klappen öffnende Kapsel mit staubfeinen Samen, die durch den Wind verbreitet werden. Die Pflanze ist vorstäubend (erstmännig oder proterandrisch); die nacheinander reifenden Staubbeutel legen sich der Reihe nach so auf die noch unreifen Narben, dass sie ihre aufreißende Seite nach oben kehren, während erst später die Narben reifen.

Wirkung:

Bei den Samen des Einblattes handelt es sich um ein äußerst potentes Schlafpulver, welches bei allen bekannten Säugetieren wirksam ist. Pro Dosis kann man ein circa 50 Kilogramm schweres Exemplar einschlafeln. Da die meisten bekannten Rassen ebenfalls zu den Säugetieren gehören, sind auch sie von der Wirkung betroffen. Leider wirkt das Schlafmittel nur, wenn es eingeatmet wird. Aus diesem Grunde wird es meistens als Wurfgeschoss oder als kleines Säckchen an einer Pfeilspitze verabreicht. Durch diese doch sehr grobe Art der Applikation wird bis zu der normalen vierfachen Menge benötigt, um ein Opfer zu betäuben.

Beim Sammeln der Kräuter sollte unter allen Umständen ein Mundschutz getragen werden, da beim Berühren der reifen Früchte diese häufig aufplatzen und alle Ungeschützten in der Nähe betäuben können.



Name: **Erdzunge**

benötigte Pflanzenteile: Früchte

Zubereitungsart: kochen

Anwendungsart: einnehmen

Standardkosten: 4 GS

Suchtfaktor: -

Vorkommen: Wald

Häufigkeit: selten

Blütezeit: ganzjährig

Erntezeit: ganzjährig

Aus "The herbal journal of Cicely Longbottom" (c)2020 David Souza and Sarsen Games Ltd

Beschreibung:

Gaia lycoperdon, auch bekannt als Erdzunge, ist ein gewöhnlicher Pilz, der in magischen Wäldern vorkommt. Er ist Teil des natürlichen Kreislaufs zur Rückführung der Magie des Landes in die Erde, nachdem die Bäume gealtert und gestorben sind.

Er ist von Natur aus magisch und dafür bekannt, dass er die Sinne schärft und beim Wirken von und beim Schutz vor Zaubern hilft. Sein rot gefleckter Hut kann bis zur Größe einer menschlichen Hand heranwachsen, aber Größe und Form variieren stark von einem Pilz zum anderen.

Der Pilz ist aber nicht frei von Nebenwirkungen; er besitzt zwar magische Eigenschaften, die den Geist unterstützen, aber dabei kann er akute Müdigkeit und Erschöpfung des Körpers verursachen. Aus diesem Grund werden sie nicht für den Einsatz in einem Nahkampf empfohlen. Zauberkundige ziehen es vor, sie zu sammeln und zu verzehren, wenn sie in einer ruhigeren Umgebung zaubern wollen, z. B. zum Hellsehen, oder um einen Kampf aus sicherer Entfernung zu unterstützen.

Wirkung:

Erdzunge ist essbar und kann gebraten, gegrillt oder geröstet werden. Achte beim Kochen darauf, dass du sie braun brätst. Der Verzehr von Erdzunge gewährt dir eine Woche lang jeweils +2 W6 auf Intelligenz, Gabe, Glaube und Geist. Außerdem leidest Du eine Woche lang unter einem Malus von 2 W6 auf Kraft.



Name: **Eschques Duft**

benötigte Pflanzenteile: Blüte

Zubereitungsart: trocknen

Anwendungsart: inhalieren

Standardkosten: 38 GS

Suchtfaktor: -

Vorkommen: Ebene, Gebirge und Wald

Häufigkeit: sehr selten

Blütezeit: von Yardack bis Umdiel

Erntezeit: von Yardack bis Umdiel

Aus "Mitteleuropäische Pflanzenwelt", (c)1956 Kronen-Verlag Erich Cramer, Hamburg

Beschreibung:

Bei Eschques Duft handelt es sich um eine einjährige, manchmal einjährig-überwinternde Pflanze mit kurzer Pfahlwurzel. Der Stengel wird 15 bis 40 cm hoch und ist meist stark verzweigt. Er ist ganz kurz graubehaart oder kahl. Die Laubblätter sind wechselständig, wobei die unteren kurz gestielt, dreifach in lange, schmallineale Zipfel geteilt sind und die oberen allmählich einfacher, d.h. zunächst nur zweifachgeteilt, dann dreizählig werdend. Die Blätter sind sitzend und alle fein flaumhaarig. Die Tragblätter der Blüten sind meist nur einfach und fadenförmig schmal. Die Blüten sind zu wenigen auf dünnen Stielen in Trauben an den Enden der Zweige angeordnet. Die Blütenhülle besteht aus fünf blau violetten (selten weißen oder rosaroten) kronblattartigen Kelchblättern, deren oberstes in einen leicht aufwärts gebogenen, unterseits heller gefärbten Sporn von 20 mm Länge ausgezogen ist. Die Blüte besitzt vier eigentliche Kronblätter ("Honigblätter") die zu einer dreilappigen, gewöhnlich anders gefärbten Platte und einem etwa 15 mm langen Sporn verwachsen, der in dem Kelchsporn steckt und am Grunde Nektar absondert. Die zehn Staubblätter liegen um den aus einem Fruchtblatt gebildeten Fruchtknoten. Die Frucht ist eine kahle, an der Verwachsungsnaht aufspringende Balgkapsel, die plötzlich in den mehr oder weniger langen Schnabel übergeht, mit zahlreichen, rauhschuppigen, schwarzen Samen. Die Blüten sind erststäubend (proterandrisch), nach dem Entleeren der Staubbeutel krümmt sich der Griffel in die Höhe und rückt an die Stelle, die erstere vorher einnahmen. Durch nektarsuchende Hummeln, die sich in die Blüte hineinzwängen, wird so regelmäßig Fremdbestäubung erzielt. Kleinere Insekten beißen oft den Sporn von außen auf.

Wirkung:

Eschques Duft hat eine beruhigende und besänftigende Wirkung auf alle, die ihn einatmen. Sobald man den Duft der Blüte inhaliert hat, ist man für 1 W10 Stunden zu keinerlei aggressiven Handlungen mehr fähig. Halblinge verwenden die getrockneten Blüten häufig als Haar- oder Gürtelschmuck. In diesem Zustand ist die Wirkung zwar bedeutend schwächer, aber ein hinterhältiger Angriff auf den Träger wird meistens durch die plötzlichen friedlichen Gedanken des Angreifers gestoppt.

Hierbei ist zu beachten, dass die Wirkung der getrockneten Pflanzen 10 Tage lang, nachdem man sie aus der luftdichten Verpackung entnommen hat, vorhält, wobei die Wirkung sich täglich abschwächt. Am ersten Tag muss einem Angreifer noch eine Selbstbeherrschungssprobe mit 50 zu seinen Ungunsten gelingen, jeden weiteren Tag fällt der Malus um 5 Punkte, bis die Blume schließlich ihre Wirkung verliert. Nebenbei bewirkt der Duft der Pflanze noch eine Regeneration der Lebensenergie um einen Punkt pro Minute!

Leider beschränkt sich die Wirkung von Eschques Duft nicht nur auf Gegner, sondern auf jedes warmblütige Lebewesen im Umkreis von 5 Metern um den Träger, welches zu dem schlechten Ruf dieser Pflanze bei den meisten Kriegern beiträgt.



Name: **Esper**

benötigte Pflanzenteile: gesamte Pflanze

Zubereitungsart: unbehandelt

Anwendungsart: einnehmen

Standardkosten: 5 He

Suchtfaktor: 1

Vorkommen: Ebene, Gebirge, Süßwasser (Ufergebiete), Tundra und Wald

Häufigkeit: allgegenwärtig

Blütezeit: von Xolol bis Tehbar

Erntezeit: von Jebohl bis Umdiel

Aus "Mitteleuropäische Pflanzenwelt". (c)1956 Kronen-Verlag Erich Cramer, Hamburg

Beschreibung:

Beim Esper handelt es sich um eine ausdauernde Pflanze mit kräftiger, tiefreichender Pfahlwurzel und mehrköpfigem, kurzem Wurzelstock. Die zahlreichen Stängel sind aufsteigend und bis zu 1 m lang. Sie sind wenigästig, gefurcht bis kantig und mehr oder weniger behaart. Die wechselständigen Laubblätter stehen im oberen Teil sehr gedrängt, fast quirlig. Sie sind langgestielt, unpaarig gefiedert mit bis zwölf Paaren länglich-eiförmiger und stumpfer Blättchen. Diese sind oberseits kahl, auf der Unterseite angedrückt-seidenhaarig, die Nebenblätter sind trockenhäutig und lang zugespitzt. Die Blüten stehen mehr oder weniger dicht gedrängt in langgestielten, blattachselständigen, verlängerten Trauben, deren Stiele stets viel länger als das zugehörige Laubblatt sind. Die Stiele sind kantig gefurcht und wenig behaart.

Die kurzgestielten Einzelblüten sind mit je einem häutigen Tragblatt versehen. Der röhrig-glockige Kelch hat fünf borstig bewimperte lanzettliche Zähne, die mehrfach die Länge der Kelchröhre haben. Die fünf Blütenblätter sind hell- bis karminrot und untereinander ungleich. Das oberste, die Fahne, ist mit dunkelroten Adern versehen, längsgefaltet und aufgebogen, schwach ausgerandet. Zwei weitere sind verwachsen und bilden das fast rautenförmige, aufsteigende, ungefähr gleichlange, stumpfe Schiffchen, das den oberständigen Fruchtknoten umschließt. Die zwei letzten, die nur halb so langen Flügel, liegen zu beiden Seiten des Schiffchens locker an. Von den zehn Staubblättern sind neun mit ihren Staubfäden verwachsen und gleich dem Fruchtknoten vom Schiffchen umschlossen. Die Staubbeutel öffnen sich bereits in der Knospe und stapeln den Pollen in der Spitze des Schiffchens an. Wird durch eine Biene das Schiffchen nebst den Flügeln heruntergedrückt, dann schieben die inzwischen verbreiterten Staubfäden den Pollen in kleinen Mengen aus einer Spalte an der Spitze des Schiffchens heraus, und das Insekt wird damit am Bauch gepudert (Der sogenannte Nudelpumpen-Mechanismus). Die Narbe tritt später ebenfalls aus dem Spalt heraus und wird dann von bereits mit Pollen behafteten Besuchern bestäubt. Die Frucht ist eine seitlich zusammengedrückte, halbrunde Hülse mit netzförmigen Leisten auf den Flächen und einem gezähnten, flügelartigen Kamm, dessen Zähne gewöhnlich kürzer als die Breite des Kammes sind.

Die Bestäubung erfolgt durch Bienen, auch kurzrüsselige Arten.

Wirkung:

Beim Esper handelt es sich um eine bekannte Futterpflanze, die allerdings einige interessante Nebenwirkungen hervorbringen kann:

Wenn diese äußerst bitter schmeckende Pflanze von zwei Lebewesen gleichzeitig eingenommen wird, so ist es für wenige Sekunden möglich, dass diese beiden Wesen ihre Empfindungen teilen. Leider wird diese rudimentäre Verständigung von intelligenten Lebewesen (inkl. Elfen) mit sehr hohen Kosten bezahlt. Nach dem Genuss müssen Sie eine Probe gegen ihre momentane Lebensenergie ablegen. Sollte die Probe gelingen, so fällt ihre Intelligenz um 100-(Punkte, um welche die Probe gelungen ist). Sollte die Probe hingegen misslingen, so fällt Ihre Intelligenz auf 0. Außerdem bekommen sie extreme Krämpfe, die zu einem allgemeinen Malus von -100 führen. Die Krämpfe lassen nach 1 W6 Stunden nach, der Intelligenzverlust verringert sich um 1W10 Punkte pro Stunde.

Wenn die Pflanze als "normale" Futterpflanze verwendet wird, so reicht eine Dosis für ein Pferde-großes Wesen für einen Tag. Die in dieser Pflanze enthaltene Energie kann auch von Menschen oder anderen intelligenten Lebewesen genutzt werden, allerdings sie die oben genannten Einschränkungen in Kauf nehmen. Wird allerdings nur die benötigte halbe Dosis der Pflanze verzehrt, so bekommt man einen Bonus von 50 Punkten auf die Lebensenergie - Probe.

Sollte ein Wesen abhängig von dieser Pflanze werden, so treten folgende Änderungen ein

- Die Lebensenergieprobe wird immer um 25 Punkte erleichtert. Sollte bei einer weiteren Einnahme sich eine weitere Abhängigkeit einstellen, so werden die zukünftigen Proben zusätzlich erleichtert.
- Wenn das Kraut eine Woche lang nicht eingenommen wurde, so wird eine um 25 Punkte erschwerte Probe fällig, die bei misslingen zu den oben beschriebenen schweren Krämpfen führt. Sollten weitere Abhängigkeiten von diesem Kraut vorliegen, so muss der Betroffene diesen Vorgang jede Woche wiederholen, ansonsten ist die Abhängigkeit besiegt.



Name: **Ewiger Klee**

benötigte Pflanzenteile: alle grünen Gewebeteile

Zubereitungsart: trocknen

Anwendungsart: einnehmen

Standardkosten: 2 He

Suchtfaktor: -

Vorkommen: Ebene, Gebirge, Süßwasser (Ufergebiete) und Tundra

Häufigkeit: allgegenwärtig

Blütezeit: von Xolol bis Komal

Erntezeit: von Jebohl bis Voltan

Aus "Mitteleuropäische Pflanzenwelt", (c)1956 Kronen-Verlag Erich Cramer, Hamburg

Beschreibung:

Bei dem ewigen Klee handelt es sich um eine ausdauernde Pflanze mit einem ästigem bis fingerdickem Wurzelstock und einer tiefreichender Pfahlwurzel. Die zahlreichen bis zu 90cm hohen Stängel sind meist aufrecht, stark verzweigt, etwas kantig-gestreift und gewöhnlich kahl. Die Laubblätter stehen wechselständig. Sie sind gestielt, dreiblättrig mit linealischen bis verkehrt-eiförmigen, kurzgestielten wenig behaarten Blättchen, wobei diese nahe der Spitze fein gezähnt und mit feiner Stachelspitze versehen sind. Die gezähnten Nebenblätter sind mit dem breiten Grunde dem Blattstiel teilweise angeheftet und in eine lanzettliche Spitze ausgezogen. Die Blüten stehen in gestielten, blattachsel- oder endständigen Trauben. Diese sind kopfförmig oder länglich-eiförmig und überragen das zugehörige Laubblatt. Die Einzelblüten sind kurzgestielt, der auf den Nerven behaarte Kelch hat fünf pfriemliche, ungleich lange Zähnen, die in etwa die Länge der Kelchröhre haben. Die fünf Blütenblätter sind blauviolett und untereinander ungleich. Das oberste, die "Fahne", ist das längste. Es hat dunklere Adern, ist breit-eiförmig und nach aufwärts gebogen. Zwei weitere sind verwachsen und bilden das fast rautenförmige, aufsteigende "Schiffchen", das den oberständigen Fruchtknoten umschließt. Die zwei letzten, die "Flügel", liegen zu beiden Seiten des "Schiffchens" locker an. Die zehn Staubblätter sind mit ihren Staubfäden verwachsen, wobei die Staubbeutel frei bleiben, und gleich dem Fruchtknoten vom "Schiffchen" umschlossen. Die Staubbeutel öffnen sich bereits in der Knospe und stapeln den Pollen in der Spitze des "Schiffchens" an. Wird durch ein Nektar saugendes Insekt das "Schiffchen" nebst den "Flügeln" heruntergedrückt, dann schieben die inzwischen verbreiterten Staubfäden den Pollen in kleinen Mengen aus einer Spalte an der Spitze des "Schiffchens" heraus, und das Insekt wird damit am Bauch gepudert (Der sogenannte "Nudelpumpen-Mechanismus"). Die Narbe tritt später ebenfalls aus dem Spalt heraus und wird dann von bereits mit Pollen behafteten Besuchern bestäubt. Der Fruchtknoten besteht aus einem Fruchtblatt, das bei der Reife eine mehrsamige Frucht bildet, deren anliegend behaarte, schraubig gewundene Hülse mit zwei bis drei Windungen, Mittelpunkt offen liegt.

Wirkung:

Bei dem ewigen Klee handelt es sich um die wohl bekannteste Futterpflanze. Bereits geringe Mengen dieses Krauts, welches an (fast) jeder Ecke wächst, ist ausreichend, um ein Pony einen Tag lang bei Kräften zu halten. Zwei Dosen reichen als Tagesration für Pflanzenfresser von der Größe eines ausgewachsenen Pferdes oder einer Kuh völlig aus.

Leider ist das Kraut nicht sehr bekömmlich für den menschlichen Magen, so dass sich ein Mensch/Elf/Zwerg/Halbling... von dem sehr energiereichen Kraut leider nicht ernähren kann.



Name: Faulige Steckrose

benötigte Pflanzenteile: Saft

Zubereitungsart: kochen

Anwendungsart: einnehmen

Standardkosten: 2 GS

Suchtfaktor: -

Vorkommen: Sumpf

Häufigkeit: selten

Blütezeit: von Tehbar bis Voltan

Erntezeit: von Tehbar bis Voltan

Aus "The herbal journal of Cicely Longbottom" (c)2020 David Souza and Sarsen Games Ltd

Beschreibung:

Die faulige Steckrose ist eine kuriose Blume, die in sumpfigen Niederungen wächst. Ihre kegelförmigen Blüten stehen in leuchtenden Köpfen zusammen, die Insekten und Pflanzenfresser anlocken.

Das Besondere daran ist, dass die Blütenköpfe anstelle von körnigem Pollen einen dicken, sirupartigen Pollen absondern. Die milchige Substanz ähnelt einem Saft. Es gibt jedoch einen ruchlosen Nebeneffekt, der diese besondere Substanz zu einem umgewandelten Liebling der Reichen und Könige macht. Adelige und hochrangige Beamte verwenden diese Substanz bei Dinnerpartys, um ihren Gästen ein falsches Gefühl der Sicherheit vorzugaukeln, bevor sie unweigerlich verschwinden oder einen Unfall haben.

Rezept: Mäusespeck

Zur Herstellung von Mäusespeck schlägt man den Saft der faulige Steckrose zu einer steifen, cremigen Masse und fügt bei schwacher Hitze Tierfette und Baumsaft hinzu, bis sie dick und klebrig wird.

Wirkung:

Jeder, der Mäusespeck konsumiert, wird für 30 Minuten (leichte Wirkung) bis zu 10 Stunden (volle Wirkung) gelähmt. Eine erfolgreiche Pflanzenkunde-Probe + 10 oder eine Wahrnehmungsprobe + 50 kann die wahre Identität des Desserts aufdecken.



Name: *Federgras*

benötigte Pflanzenteile: Früchte

Zubereitungsart: unbehandelt

Anwendungsart: inhalieren

Standardkosten: 10 GS

Suchtfaktor: 75

Vorkommen: Ebene

Häufigkeit: selten

Blütezeit: von Xolol bis Yardack

Erntezeit: im Tehbar

Aus "Mitteleuropäische Pflanzenwelt", (c)1956 Kronen-Verlag Erich Cramer, Hamburg

Beschreibung:

Bei dem Federgras, welches auch Seidengras oder Teufelshaar genannt wird, handelt es sich um eine ausdauernde und Horste bildende Pflanze mit 40 bis 80 cm hohen, beblätterten, am Grunde von abgestorbenen Blattscheiden umgebenen kahlen Stängeln. Die Blattscheiden sind öfters etwas rau, die Blatthäutchen unterschiedlich lang und die Blattspreiten grasgrün bis graugrün, kahl, mitunter borstenartig zusammengefaltet und spitz zulaufend. Der Blütenstand bildet eine einfache Rispe, deren unterster Teil in der obersten Blattscheide verbleibt. Die Ährchen sind rund, mit lanzettlich - pfriemlichen, in eine haarfeine Spitze ausgezogenen, bis 7 cm langen Hüllspelzen. Das Federgras ist einblütig. Die Deckspelze jeder Blüte ist am Grunde seidenhaarig und trägt an der Spitze eine bis 30 cm lange Granne, die vom Grunde an zunächst schraubig gewunden, dann knieförmig gebogen und oberhalb des Knies mit zunächst anliegenden, bei der Fruchtreife abstehenden Haaren versehen ist, wodurch sie ein federartiges Aussehen erhält. Die im Winde wehenden, weißleuchtenden Grannen verleihen einer Federgrasflur einen ganz eigenartigen Reiz.

Wirkung:

Der Rauch der Früchte des Federgrases benebelt alle bekannten Rassen, sogar die Elfen.

Während die Mitglieder der nicht so widerstandsfähigen Rassen in einen umfassenden Rauschzustand gebracht werden, der sie gedankenverloren und entrückt von ihrer Umwelt herumsitzen läßt, werden die widerstandsfähigeren Rassen nur in einen mehr oder weniger euphorischen Zustand versetzt.

Jeder, der bereits einmal dem Rauch des Federgrases intensiv ausgesetzt war, wird mit allen Mitteln versuchen, den erlebten Zustand wieder herzustellen.

Hieraus resultiert auch der hohe Preis dieses Krautes. Allerdings ist sein Besitz und der Verkauf in den meisten Gebieten Kandars strafbar!



Name: **Federhänschen**

benötigte Pflanzenteile: Wurzeln

Zubereitungsart: unbehandelt

Anwendungsart: kauen

Standardkosten: 5 SS

Suchtfaktor: -

Vorkommen: Gebirge, Salzwasser (Ufergebiete) und Tundra

Häufigkeit: oft zu finden

Blütezeit: von Xolol bis Tehbar

Erntezeit: ganzjährig

Aus "Mitteleuropäische Pflanzenwelt", (c)1956 Kronen-Verlag Erich Cramer, Hamburg

Beschreibung:

Bei dem Federhänschen handelt es sich um eine ausdauernde Pflanze mit einem reichverzweigten, von den faserigen Resten alter Blätter bedeckten Wurzelstock, der sich in eine tief in den Boden reichende Pfahlwurzel fortsetzt. Die Laubblätter sind alle grundständig und an der Spitze jedes Wurzelstockzweiges zu einer Rosette angeordnet, daher bildet jede Pflanze stets einen mehr oder weniger ausgedehnten Rasen oder Horst. Die Blätter selbst sind lineal, grasartig und rinnenförmig. Sie sind oberseits dunkelgrün, unterseits graugrün und mit einem vortretenden Nerv. Am Grunde sind sie zu einer blaßgrünen Scheide erweitert. Der Blütenstachsel ragt 15 bis 45cm aus der Rosette auf. Er ist kahl oder mit kleinen Höckerchen bedeckt, rund und ohne Blätter. Die Blüten sind zu einem kugeligen Köpfchen vereinigt, das jedoch aus zahlreichen Wickeln zusammengesetzt ist. Das Köpfchen ist von Hüllblättern umgeben, von denen die äußeren länglich-zugespitzt und anfangs hellbraun mit grünlichem Mittelnerv, die inneren eiförmig und breit hautrandig sind. Später sind alle strohartig gelbbraun. Die äußersten Hüllblätter besitzen außerdem nach unten gerichteten Fortsätze, die zu einer den Stängel unterhalb des Blütenstandes umschließenden Scheide verwachsen sind. Die Blüten sind kurzgestielt, ihr Kelch ist trichterförmig, grün, und fünfkantig. Auf den Nerven sind sie mit einem trockenhäutigen Saum behaart, der in fünf feine Spitzen ausgezogen ist. Die fünf Kronblätter sind blaßrosa, länglich-spatelförmig, vorn abgestutzt und nur am Grunde durch einen als Nektarium dienenden Ring verbunden. Die fünf Staubblätter sind weiß, den Kronblättern am Grunde angefügt und mit gelben oder karminroten Staubbeuteln versehen. Der einfächerige Fruchtknoten ist mit fünf fädigen Griffeln versehen, bei der Reife mitsamt dem Kelch abfallend. Die Kapsel springt später vom Grunde her mit fünf Klappen auf und entläßt den einzigen Samen, oder dieser keimt, was häufig vorkommt, unmittelbar aus dem Kelch heraus.

Wirkung:

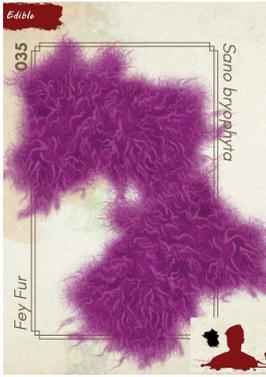
Das Federhänschen hat eine ganz wunderbare Wirkungsweise. Pro Minute, die man es kaut, verringert sich das Gewicht des Anwenders um 10% (bis zu einem Maximum von 50%). Diese Wirkung umschließt allerdings nicht die Ausrüstung und die Gegenstände, die der Anwender mit sich führt. Diese Wirkung hält die 10fache Zeit an, die man das Kraut gekaut hat, maximal jedoch 1 Stunde. Da diese Wirkung keinerlei Beeinträchtigung der Eigenschaften mit sich bringt, verändern sich alle Werte, die vom Gewicht des Anwenders abhängig sind, während der Wirkungsdauer normalerweise zum Besseren (Meisterentscheidung!).

Leider gibt es Nachteil bei der Anwendung dieses Krauts:

I. Der Saft der Wurzel ist giftig. Es handelt sich um ein Nahrungsgift der Stufe 2, dessen Wirkung nach W30 Sekunden eintritt und folgendes verursacht:

- A. Homöopatisch Wirkung: keine spürbaren Effekte
- B. leichte Wirkung: Verlust von 1 Lebenspunkt pro Stunde. Der Charakter fühlt sich leicht (was er ja auch ist)
- C. mittlere Wirkung: Verlust von 1 Lebenspunkt pro 5 Minuten. Dem Charakter ist zusätzlich etwas schwindelig (was Auswirkungen auf einige Eigenschaften haben kann, z.B. Klettern)
- D. starke Wirkung: Verlust von 1 Lebenspunkt pro Minute. Keine zusätzlichen Effekte, aber das Schwindelgefühl ist stärker.
- E. volle Wirkung: Verlust von 1 Lebenspunkt pro Kampfrunde, schwere Schwindelgefühle, -75% auf alle Aktionen.

II. Es schmeckt einfach widerlich. Dies bedeutet, dass der Anwender für jede Minute, die er das Kraut kaut, eine Selbstbeherrschungsprobe ablegen muss. Misslingt die Probe, so wird er das Kraut sofort ausspucken (nach W60 Sekunden) und in den nächsten (Wert um den die Probe misslungen ist) Minuten garantiert keinen neuen Versuch starten.



Name: **Feenpelz**

benötigte Pflanzenteile: gesamte Pflanze

Zubereitungsart: kochen

Anwendungsart: einnehmen

Standardkosten: 7 GS

Suchtfaktor: -

Vorkommen: Ebene, Gebirge, Sumpf, Süßwasser (Ufergebiete), Tundra und Wald

Häufigkeit: selten

Blütezeit: im Yardack

Erntezeit: ganzjährig

Aus "The herbal journal of Cicely Longbottom" (c)2020 David Souza and Sarsen Games Ltd

Beschreibung:

Feenpelz ist sofort an seiner hellen und leuchtenden Farbe zu erkennen und wächst auf Bäumen, Steinen und Ästen überall in den Feen-Ebenen und an einigen wenigen Stellen auch auf der Materiellen Ebene. Sie verleiht den Fey Wildnisgebieten oft ihr unverwechselbares Aussehen. Seinen Spitznamen Feenpelz verdankt es seiner leuchtend rosafarbenen Farbe und seiner schwammigen, haarähnlichen Textur, die an die magischen Gefilde erinnert. Seine leuchtende Farbe hält Raubtiere davon ab, ihn zu fressen, da sie normalerweise ein Zeichen von Gift oder Toxizität ist, aber der Schein trügt. Sie ist leicht zu erkennen, und was noch besser ist: Sie ist sehr nahrhaft.

Wirkung:

Rezept: Feenkekse

Feenkekse sind moosige, schwammige Kekse, die leicht in Zucker gebacken werden. Einfach Feenpelz zu Kugeln rollen, flachdrücken und auf einer Lagerfeuerpfanne oder einem heißen Stein leicht anbraten.

Der Effekt:

Feenkekse stellen jeweils 25 Lebenspunkte wieder her.



Name: **Feigwurz**

benötigte Pflanzenteile: gesamte Pflanze

Zubereitungsart: einlegen

Anwendungsart: einnehmen

Standardkosten: 40 GS

Suchtfaktor: -

Vorkommen: Ebene, Süßwasser (Ufergebiete), Wald und permafrost

Häufigkeit: rar

Blütezeit: von Jebohl bis Xolol

Erntezeit: ganzjährig

Aus "Mitteleuropäische Pflanzenwelt", (c)1956 Kronen-Verlag Erich Cramer, Hamburg

Beschreibung:

Bei dem Feigwurz handelt es sich um eine mehrjährige Pflanze mit verdickten Wurzelknollen und meist mehreren Stängeln. Die grundständigen Blätter sitzen auf langen Stielen und sind mit einer Scheide am Grunde versehen. Sie sind herz- bis nierenförmig und glänzend dunkelgrün. Die Stängel sind aufsteigend, aber manchmal auch wurzelnd. Sie sind mit Blättern versehen, die den Grundblättern ähnlich gestaltet sind. In den Blattachseln sitzen häufig längliche, weiße Brutknöllchen. Die Einzelblüten stehen aufrecht endständig und haben drei kelchartige, grüne Blütenhüllblätter sowie acht bis zwölf goldgelbe, glänzende und wie Kronblätter erscheinende Honigblätter, an deren Grund sich eine kleine Schuppe befindet. Die Staubblätter und Fruchtknoten sind in größerer Zahl vorhanden. Früchte werden allerdings nur selten ausgebildet, daher erfolgt die Vermehrung meist ungeschlechtlich durch die Brutknöllchen.

Wirkung:

Der Feigwurz kann auf viele Arten eingesetzt werden. Die frischen Blätter, geerntet zwischen Maresch und Xolol (ergeben doppelte Dosis), sind ein Heilmittel gegen Skorbut. Dies ist wahrscheinlich auch der Auslöser dafür, dass viele Seeleute Teile des Feigwurz als Glückbringer mit sich herumtragen. Aus den alten Wurzelknollen, die ganzjährig geerntet werden können, kann man außerdem eine sehr nahrhafte und sogar einigermaßen schmackhafte Paste gewinnen (pro Dosis eine Mannration). Am wertvollsten sind jedoch die Blütenknospen, die nur in den ersten beiden Jebohlwochen geerntet werden können und welche, in Essig eingelegt, nach 2 Monaten ein mögliches Heilmittel gegen sämtliche Geisteskrankheiten bilden. Leider haben nur 5% der Knospen diese heilende Wirkung.



Name: Felsenblatt

benötigte Pflanzenteile: Blatt

Zubereitungsart: Paste

Anwendungsart: einreiben

Standardkosten: 10 GS

Suchtfaktor: -

Vorkommen: Gebirge

Häufigkeit: selten

Blütezeit: von Xolol bis Yardack

Erntezeit: ganzjährig

Aus "The herbal journal of Cicely Longbottom" (c)2020 David Souza and Sarsen Games Ltd

Beschreibung:

Das Felsenblatt ist eine grobe, hässliche Pflanze, die man auf felsigen Bergpfaden und an Berghängen findet. Seine großen, grau gefärbten Blätter können leicht größer werden als ein ausgewachsener Mensch, aber ihre Spreckelung macht es schwierig, sie in der Wildnis zu erkennen, wenn sie natürlich gegen den Stein getarnt ist, auf dem sie wächst. Das Felsenblatt ist einzigartig, denn es hat sich so entwickelt, dass es die Eigenschaften des Steins, von dem es sich ernährt, in sich aufnimmt. Im Laufe der Zeit hat die Pflanze gelernt, den Stein zu zersetzen, um zu wachsen und sich zu ernähren. Auf diese Weise ist es zu einem natürlichen Heilmittel gegen Versteinerung geworden.

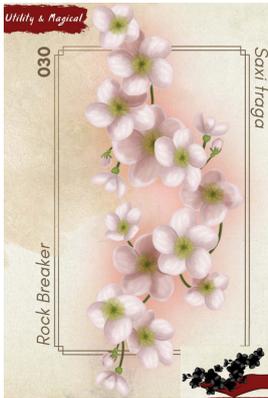
Wirkung:

Rezept: Steinpaste

Diese einfache Salbe kann auf jede versteinerte Kreatur angewendet werden. Einfach die Blätter ein Verdickungsmittel und Öl zu einer zähen, klebrigen Paste verarbeiten und das Opfer mit dieser einreiben und abwarten. Junge Felsenblätter sind normalerweise etwa einen Meter lang, können aber in freier Wildbahn bis zu vier Meter lang werden. Wie viele du brauchst, hängt von der Größe des Opfers ab.

Die Wirkung:

Kreaturen, die mit Steinpaste eingerieben werden, werden nach 15 Minuten von der Versteinerung geheilt. Außerdem sind Kreaturen, die auf diese Weise von der Versteinerung geheilt werden, 4 Stunden lang immun gegen Fessel-Zauber und können 3 Tage lang nicht erneut versteinert werden.



Name: **Felsenbrecher**

benötigte Pflanzenteile: Blüte

Zubereitungsart: aufbrühen

Anwendungsart: einnehmen

Standardkosten: 1 GS

Suchtfaktor: -

Vorkommen: Gebirge

Häufigkeit: selten

Blütezeit: von Maresch bis Umdiel

Erntezeit: von Maresch bis Umdiel

Aus "The herbal journal of Cicely Longbottom" (c)2020 David Souza and Sarsen Games Ltd

Beschreibung:

Felsenbrecher ist der Name dieser zarten Alpenblume, die in Hülle und Fülle auf feuchten Felsen und an Berghängen wächst. Ihre buschige Basis und ihr dichtes Blattwerk sind sehr widerstandsfähig und durchdringen Felsen und Steine, um an die Nährstoffe des darunter liegenden Bodens zu gelangen. Sie wächst oft an ähnlichen Standorten wie das Felsenblatt, aber im Gegensatz zu unserem anderen Eintrag ist diese zarte Blume nicht freundlich. Felsenbrecher verursacht Versteinerung.

Wirkung:

Rezept: Stein-Tee

Steintee ist eine sehr einfache Mischung aus Kräutern, Blättern und Felsenbrecher. Pflücke einfach die Blütenblätter, koche sie in Wasser und serviere sie dann. Technisch gesehen handelt es sich um ein Gift, da der Tee den Konsumenten in den Zustand der Versteinerung versetzt. Die Bergmönche, die dort leben, wo dieser Tee häufig vorkommt, haben jedoch ein seltsames Privileg eingeführt, das ihn zu einem akzeptierten Getränk gemacht hat. Die Mönche trinken den Tee absichtlich in einem Ritual, indem sie sich in Stein verwandeln, um „eins mit dem Berg“ zu werden, wo die Pflanze immer zu finden ist. Die Nähe zum Felsenblatt, das Versteinerungen heilt, bedeutet, dass die Gemeinschaft sie schnell heilen kann. Diese „Erdtaufe“ ist zu einer regelrechten Pilgerreise für Bergmönche und Edelleute aus der Oberschicht geworden, und für die alten Mönche, die nur in Notzeiten zurückgeholt werden, ist sie eine Methode der Beinahe-Unsterblichkeit.

Die Wirkung

Der Steintee ist ein Gift, dass gegen Lebensenergie geprüft wird. Bei einer homöopathischen Wirkung bekommt man -100a.a.A. für 1 W6h, bei einer leichten Wirkung versteinert man für 1 W4 Tage.

Ab einer mittleren Wirkung ist der Zustand dauerhaft. Man kann sich, mit etwas Konzentration (Selbstbeherrschungsprobe) in einen Zustand versetzen, in dem man ein williges Ziel ist (-50 auf die Probe)



Name: **Felsenagel**

benötigte Pflanzenteile: Blatt

Zubereitungsart: unbehandelt

Anwendungsart: einnehmen

Standardkosten: 6 SS

Suchtfaktor: 10

Vorkommen: Gebirge und Tundra

Häufigkeit: sehr häufig

Blütezeit: von Yardack bis Tehbar

Erntezeit: von Daschdar bis Umdiel

Aus "Mitteleuropäische Pflanzenwelt", (c)1956 Kronen-Verlag Erich Cramer, Hamburg

Beschreibung:

Bei dem Felsenagel handelt es sich um eine mehrjährige Pflanze, deren Wurzelstock kriechend, vielköpfig, mit langer Hauptwurzel und niedrigen, überwinternden Laub- und längeren Blüentrieben versehen ist. Der Stängel ist aufrecht, kahl, 15 bis 50 cm hoch, oberwärts vierkantig und beblättert. Die Blätter sind derb, kahl, nur am Rande rauh, grasartig, mit herablaufenden Scheiden, wobei diese im unteren Teil nach dem Absterben der Blätter stehen bleiben und schließlich eine zerfaserte Hülle um die Stängel bilden (die als Schutz gegen übermäßige Erwärmung gedeutete "Tunika"). Die Blüten sind sehr kurz gestielt und stehen in der Achsel länglicher Deckblätter. Sie sind büschelig-kopfförmig gehäuft und endständig, die Köpfchen etwa drei- bis achtblütig, aber sie enthalten auch weniger oder mehr Blüten, die von ebenso vielen verkehrt-eiförmigen bis pfriemlichen, am Ende begrannnten Hüllschuppen umgeben sind. Diese sind wie die Deckblätter braun, trockenhäutig und kahl. Die Blüten sind in Kelch und Krone gegliedert, wobei die fünf Kelchblätter zu einer glatten Röhre ohne häutigen Rand verwachsen und etwa halb so lang wie die Kronröhre sind. Die fünf Kronblätter besitzen einen schmalen Nagel und sind am Oberrande gezähnt, am Grunde zerstreut behaart, purpurn bis leuchtend karminrot. Die Platte ist ungefähr genauso lang wie die Kronblätter, zuweilen mit dunklerer Zeichnung, selten milchig weiß. Die zehn Staubblätter stehen jeweils zu zweit scheinbar einem Kronblatt gegenüber, die Staubbeutel sind blau bis violett, die Staubfäden unten zu einem Nektar abscheidenden Ring verwachsen. Die Frucht ist eine sich mit vier Zähnen öffnende, bei Regenwetter wieder schließende Kapsel. Bei dem Felsenagel handelt es sich um eine echte "Falterblume", deren Bestäubung nur durch Tagfalter erfolgt. Die Samen werden durch den Wind ausgestreut.

Wirkung:

Die Blätter des Felsenagel sind ein potentes Schmerzmittel. Zerkaut lindern sie alle Schmerzen erheblich (alle durch Schmerzen hervorgerufene Mali verringern sich um 75 Punkte), wobei die Wirkung 3 Stunden anhält und dann langsam nachlässt (die Mali erhöhen sich um einen Punkt pro Minute, bis der ursprüngliche Wert wieder erreicht wurde). Durch das fast vollständige Ausschalten des Schmerzempfindens erhöht sich gleichzeitig die maximale Lebensenergie um 75%.

Leider hat dieses Schmerzmittel ziemlich unangenehme Nebenwirkungen. So fallen alle Eigenschaften um 15 Punkte während der Wirkung und viele Benutzer werden von dem Felsenagel abhängig. Bei einem Abhängigen verliert der Felsenagel allerdings nicht seine Wirkung, nur die Nebeneffekte bleiben permanent bestehen. Allerdings verschlechtern sich die Eigenschaften bei Einnahme der Droge nicht weiter, so dass die meisten Abhängigen versuchen, so lange wie möglich unter dem Einfluss der Droge zu stehen.



Name: **Feuerblatt**

benötigte Pflanzenteile: Blatt

Zubereitungsart: trocknen

Anwendungsart: entzünden

Standardkosten: 35 SS

Suchtfaktor: -

Vorkommen: Ebene, Salzwasser (Ufergebiete) und Tundra

Häufigkeit: selten

Blütezeit: von Xolol bis Tehbar

Erntezeit: von Jebohl bis Umdiel

Aus "Mitteleuropäische Pflanzenwelt", (c)1956 Kronen-Verlag Erich Cramer, Hamburg

Beschreibung:

Bei dem Feuerblatt handelt es sich um eine ausdauernde Pflanze mit einem vielfach geteilten Wurzelstock, der in eine lange, tiefreichende Pfahlwurzel ausgeht. Der bis zu 40 cm lange, oft nur wenig verzweigte Stängel ist teils niederliegend, teils aufsteigend bis aufrecht. Er ist rund oder schwach kantig, kahl oder etwas behaart und innen gewöhnlich nicht hohl. Die sitzenden Laubblätter sind unpaarig gefiedert und frischgrün. Sie sind aus fünf kurzgestielten, verkehrt-eiförmigen, keilig verschmälerten Blättchen zusammengesetzt, deren unteres Paar den Eindruck von Nebenblättern erweckt. Diese sind jedoch in Wirklichkeit sehr stark rückgebildet.

Die Blüten sind zu drei bis sechs doldenförmigen Köpfchen vereinigt. Diese sitzen auf langen Stielen in den Blattachseln. Der Kelch hat fünf dreieckigen Zähnen, die in etwa die Länge der Kelchröhre haben. Die fünf Blütenblätter sind gelb, besonders außen oft mit roten Strichen versehen und untereinander ungleich. Das oberste, die Fahne, ist breit-eiförmig und nach aufwärts gebogen. Zwei weitere sind verwachsen und bilden das fast rautenförmige, aufsteigende Schiffchen, das den oberständigen Fruchtknoten umschließt. Die zwei letzten, die Flügel, liegen zu beiden Seiten des Schiffchens locker an. Von den zehn Staubblättern sind neun mit ihren Staubfäden verwachsen und gleich dem Fruchtknoten vom Schiffchen umschlossen. Die Staubbeutel öffnen sich bereits in der Knospe und stapeln den Pollen in der Spitze des Schiffchens an. Wird durch ein Nektar saugendes Insekt das Schiffchen nebst den Flügeln heruntergedrückt, dann schieben die inzwischen verbreiterten Staubfäden den Pollen in kleinen Mengen aus einer Spalte an der Spitze des Schiffchens heraus, und das Insekt wird damit am Bauch gepudert (Der sogenannte Nudelpumpen-Mechanismus). Die Narbe tritt später ebenfalls aus dem Spalt heraus und wird dann von bereits mit Pollen behafteten Besuchern bestäubt. Der Fruchtknoten besteht aus einem Fruchtblatt, das bei der Reife eine zwei bis drei cm lange, gerade, braune, walzige Hülse mit kugeligen Samen bildet, deren beide Hälften sich beim Aufspringen spiralg einrollen.

Wirkung:

Das Feuerblatt hat seinen Namen durch eine recht eindrucksvolle Eigenschaft seiner Blätter. In getrocknetem Zustand sind diese ein unvergleichlicher Zunder. Ein Funke genügt um die getrockneten Blätter zu entzünden. Sie brennen einige Sekunden mit einer sehr heißen Flamme und entzünden in dieser Zeit jedes trockene Holz.

Weniger bekannt ist es, dass sich aus den Blättern auf folgende Art eine seltene alchemistische Substanz gewinnen lässt:

Man zerstoße die Blätter in Öl, bis sich eine dunkelgrüne, flüssige Masse ergibt. Anschließend vermennt man diese Masse mit der selben Menge Zwergenschnaps und etwas Zitronensaft und schüttele das Gemisch kräftig, bis es vollständig weiß-grün gefärbt ist. Nun stelle man das Gefäß vorsichtig an eine geschützte, nicht zu heiße Stelle und warte, bis sich drei Schichten gebildet haben. Danach entfernt man vorsichtig die obere, klare Schicht und die untere, dunkelgrüne Schicht, so dass nur noch die mittlere, hellgrüne Schicht übrigbleibt. Diese vermische man wieder mit der doppelten Menge frischen Öls, Zwergenschnaps (hierbei darf man keineswegs den bereits verwendeten Zwergenschnaps benutzen) und etwas Zitronensaft. Man schüttele die Masse wieder, bis sie vollständig weiß ist und entferne wieder die obere und untere Schicht. Diesmal trocknet man die mittlere Schicht sehr vorsichtig. Die entstehende, kristalline Substanz hat folgende, verblüffende Eigenschaften: Wird es plötzlich belastet (z.B. indem jemand darauf tritt), so explodiert es in einem Feuerball. Für diesen Zweck wird eine Menge benötigt, die 10 Dosen entspricht. Jede weitere Dosis erhöht die Wirkung des Feuerballs um +3.

Wird diese kristalline Substanz hingegen entzündet, so brennt sie mit einer extrem heißen Flamme, die sogar einige magische Metalle schmelzen kann. Leider verbrennt diese Substanz sehr schnell, so dass für ein kleines Schmiedefeuer pro Minute 10 Dosen benötigt werden.



Name: *Feuerblume*

benötigte Pflanzenteile: Saft

Zubereitungsart: unbehandelt

Anwendungsart: einnehmen

Standardkosten: 7 GS

Suchtfaktor: 15

Vorkommen: Ebene und Gebirge

Häufigkeit: oft zu finden

Blütezeit: von Xolol bis Tehbar

Erntezeit: von Daschdar bis Komal

Aus "Mitteleuropäische Pflanzenwelt", (c)1956 Kronen-Verlag Erich Cramer, Hamburg

Beschreibung:

Bei der Feuerblume handelt es sich um eine einjährige (manchmal einjährig überwinternde) Pflanze mit einem 50 bis 60cm hohem, mit abstehenden, steifen Borsten besetztem, einfachem oder etwas ästigem Stängel. Die Laubblätter sind wechselständig, wobei die unteren fiederteilig mit schmalen, gezähnten Abschnitten und kurzgestielt sind und die oberen meist nur dreiteilig und sitzend sind. Alle Laubblätter sind abstehend rauhaarig. Die Blüten haben bis zu acht cm Durchmesser und stehen endständig auf langen Stielen oder in den Achseln der oberen Blätter. Als Knospen sind sie nickend, aufgeblüht mehr oder weniger aufrecht. Die beiden Kelchblätter sind kahnförmig, grün, borstig und fallen beim Aufblühen ab. Die vier Kronblätter sind feuerrot mit einem schwarzen Fleck am Grunde, in der Knospe querrunzelig gefaltet. Sie sind zart und ebenfalls schnell abfallend. Die zahlreichen Staubblätter zahlreich sind nach oben verschmälert und schwärzlich gefärbt. Der Fruchtknoten ist aus acht bis fünfzehn Fruchtblättern verwachsen, verkehrt-eiförmig, kahl, innen unvollständig gekammert und trägt oberseits eine der Zahl der Fruchtblätter entsprechende Anzahl von strahlig angeordneten Narben. Bei der Frucht handelt es sich um eine aufrecht stehende Kapsel, die sich oben seitlich mit mehreren Löchern öffnet und die über zahlreiche kleine, blaugraue Samen verfügt, die bei Wind herausgeschleudert werden. Die Blüten besitzen weder Nektar noch duften sie, also handelt es sich bei der Feuerblume um eine reine Pollenblume. Zwar ist eine Selbstbestäubung leicht möglich, bleibt aber erfolglos. Alle Teile der Pflanze enthalten einen weißen Milchsaf.

Wirkung:

Bei dem Saft der Feuerblume handelt es sich um ein sehr starkes Schmerzmittel. In geringen Dosen eingenommen unterdrückt es den Schmerz fast vollständig (alle durch Schmerzen hervorgerufenen Mali verringern sich um 90% und Proben, die wegen Schmerzen oder Schock nötig werden (z.B. bei kritischen Treffern) werden um die Hälfte erleichtert. Leider leidet durch die Einnahme dieses Mittels die Konzentrationsfähigkeit (alle geistigen Eigenschaften fallen um 25%) und die Reaktionsfähigkeit (Reaktionswert um 50% gesenkt). Bei einer Sucht handelt es sich um eine körperliche und geistige Abhängigkeit, die den Betroffenen alles unternehmen lässt, um eine weitere Dosis zu erhalten. Nach zwei Tagen ohne den Saft der Feuerblume bekommt der Betroffene einen allgemeinen Malus von 1% pro weiterer Stunde bis zu einem Wert von 75%. Danach setzt der körperliche Entzug voll ein mit Schweißausbrüchen, Schüttellähmung und weiteren Begleiterscheinungen. Nach 3 weiteren Tagen beginnen die Symptome allmählich nachzulassen (1% Punkt alle 3 Stunden). Die Abhängigkeit ist erst drei Monate nach verschwinden des letzten Malus vollständig überwunden. Während dieser Zeit führt jeder Kontakt mit dem Saft der Feuerblume zu einer erneuten Abhängigkeit!

Aufgrund ihrer starken Nebenwirkungen ist die Feuerblume im gesamten Kaiserreich geächtet und in vielen Gegenden auch illegal.



Name: **Feuerkraut**

benötigte Pflanzenteile: Früchte

Zubereitungsart: trocknen

Anwendungsart: zerstoßen

Standardkosten: 1 SS

Suchtfaktor: -

Vorkommen: Ebene, Tundra und Wald

Häufigkeit: allgegenwärtig

Blütezeit: von Yardack bis Tehbar

Erntezeit: von Yardack bis Komal

Aus "Mitteleuropäische Pflanzenwelt", (c)1956 Kronen-Verlag Erich Cramer, Hamburg

Beschreibung:

Bei dem Feuerkraut handelt es sich um eine ausdauernde Pflanze, die bis zu anderthalb Meter hoch wächst. Sie verfügt über einen runden oder schwach kantigen, meist kahlen, oft in rot überlaufendem Stengel. Die Pflanzen vermehren sich sehr schnell durch Wurzel- und Stocksprosse (unterirdische Ausläufer). Die ganzrandig oder schwachdrüsig gezähnten Blätter sind stets wechselständig, weidenähnlich, lanzettlich und ein bis zwei Zentimeter breit. Sie sind unterseits etwas graugrün und mit einem deutlich hervortretendem Adernetz. Die zahlreichen Blüten bilden eine lange, lockere Traube. Sie sind leuchtend purpurrot und sitzen dem ebenfalls rötlichen, langen und gestielten Fruchtknoten auf, der schräg abstehend ist. Die aus vier Kelch- und ebensoviel Kronblättern bestehende Blüte ist der Anlage nach regelmäßig (radial-symmetrisch). Da sich aber die Kronblätter und drei der Kelchblätter nach oben richten, steht ihnen das vierte Kelchblatt als eine Art Unterlippe gegenüber, so dass sich eine leichte Zweiseitigkeit (Zygomorphie) der Blüte ergibt. Die Kelchblätter sind im übrigen schmal, ebenso wie Fruchtknoten und Blütenstiel rötlich gefärbt. Die Kronblätter sind verkehrt-eiförmig, kurz genagelt oder gestielt. Die Blüten besitzen acht Staubblätter und einen Griffel mit vierteiliger Narbe. Die Frucht ist eine lange, auf dem Querschnitt runde, kurzbehaarte, schotenähnliche, vierfährige Kapsel, die bei der Reife mit vier sich von der Spitze aus nach rückwärts krümmenden Klappen aufspringend. Die zahlreichen sehr kleinen Samen sind mit einem Haarschopf versehen und werden durch den Wind verbreitet (Schirmflieger).

Die Pflanze ist insektenblütig und erststäubend (erstmännig oder proterandrisch). Anfänglich liegen dann die Narbenteile noch geschlossen aneinander, und der an der Spitze des Fruchtknotens ausgeschiedene Nektar wird durch die unten verbreiterten Staubfäden überdeckt. Beim Aufsammeln des Nektars kommen besuchende Insekten auch mit dem Blütenstaub in Berührung und übertragen ihn in eine ältere Blüte, wo sich inzwischen die Staubblätter nach unten gebogen haben und die Narbenteile auseinander getreten sind.

Wirkung:

Durch das einwöchentliche Einlegen der Früchte in möglichst reinem Alkohol und anschließendem Trocknen der Früchte werden diese selbstentzündlich. Wenn man diese Früchte mit Brennholz zerdrückt, so entzündet sich dieses Holz innerhalb weniger Sekunden [2 W10].

Durch alchemistische Nachbearbeitung [gelungene Probe in alchemistischem Labor, Dauer 2h. Misslingen führt zu Explosion – Angriffswurf auf Feuerballtabelle] der eingelegten und getrockneten Früchte ist es möglich, eine hochentzündliche Flüssigkeit zu erzeugen. Aus zwei Dosen kann man ausreichend Flüssigkeit gewinnen, dass diese bei Kontakt mit Luft wie ein Feuerball explodiert [Angriffswurf auf der Feuerball Tabelle]. Für jede weitere Dosis, die man der Flüssigkeit hinzufügt, erhöht sich der Angriffswurf um 5 Punkte.



Name: **Feuernelke**

benötigte Pflanzenteile: Stiel

Zubereitungsart: zerstoßen

Anwendungsart: mit Wasser einnehmen

Standardkosten: 1 SS

Suchtfaktor: 2

Vorkommen: Ebene und Süßwasser (Ufergebiete)

Häufigkeit: häufig

Blütezeit: von Xolol bis Tehbar

Erntezeit: von Daschdar bis Komal

Aus "Mitteleuropäische Pflanzenwelt", (c)1956 Kronen-Verlag Erich Cramer, Hamburg

Beschreibung:

Bei der Feuernelke handelt es sich um eine mehrjährige Pflanze mit kurzem Wurzelstock. Der 30 bis 70 cm hohe Stengel bildet Ausläufer. Er ist meist einfach gebaut, kantig, unter den Knoten klebrig, höchstens oberwärts von angedrückten Haaren rau. Die untere Blätter sind rosettenartig angeordnet, spatelförmig, spitz, etwas rau, die oberen linealisch-lanzettlich. Die Blüten sind in ziemlich lockeren Trugdolden angeordnet, in Kelch und Krone gegliedert, wobei der Kelch von fünf verwachsenen Kelchblättern gebildet wird, röhrig-glockig, krautig und kahl, grün oder rosa mit zehn deutlichen, gleich starken Rippen, seine Zipfel überragen die Krone nicht. Die Blüten sind zwittrig oder weiblich (nur mit Stempel). Die fünf Kronblätter sind bis unter die Mitte vierspaltig, mit je zwei gespaltenen, eine "Nebenkronen" bildenden Schuppen am Grunde der Platte, fleisch- bis rosenrot, selten weiß. Sie besitzen zehn Staubblätter und fünf Griffel. Die Frucht ist einfächerig und öffnet sich mit fünf Zähnen. Die Pflanze ist ausgeprägt vorstäubend (erstmännig, proterandrisch): zunächst reifen die aufwärts gestreckten äußeren Staubblätter, deren Staubbeutel an der Innenseite aufreißen. Verblüht biegen sie sich nach außen und machen den jetzt reifenden fünf inneren Staubblättern Platz; nach diesen rücken die Griffel vor, deren Narbenhaare nach allen Seiten abstehen.

Wirkung:

Aus dem Mark des Stengels lässt sich ein Pulver herstellen, welches mit Wasser eingenommen eine aufputschende Wirkung hat. Hierdurch erhöhen sich alle körperlichen Werte (Kr, Ge, Re) für die Dauer der Wirkung um 10 Punkte. Allerdings werden während der Wirkung doppelt so viele Ausdauerpunkte wie normalerweise üblich für jede Aktion benötigt. Die Dauer beträgt pro Dosis 2 Stunden. Bei Einnahme von mehr als einer Dosis pro Tag erhöht sich der Suchtfaktor um den Faktor 2 hoch Anzahl der Dosen!!

Sollte sich eine Abhängigkeit von der Feuernelke bei einem Benutzer einstellen, verringern sich alle Eigenschaftspunkte um 10, solange der Benutzer nicht unter dem Einfluss der Feuernelke steht. Der Malus verringert sich mit jeder Woche Abstinenz um 1 während gleichzeitig die maximale Lebensenergie um 5% pro Woche fällt. Dieser zweite Malus regeneriert sich ab der elften Woche um 5% pro Tag (nach 20 Tagen ist die Lebensenergie also wieder auf dem ursprünglichen Wert)



Name: **Fichtenspargel**

benötigte Pflanzenteile: Wurzeln

Zubereitungsart: trocknen

Anwendungsart: inhalieren

Standardkosten: 70 GS

Suchtfaktor: 3

Vorkommen: Wald

Häufigkeit: rar

Blütezeit: von Yardack bis Tehbar

Erntezeit: von Jebohl bis Voltan

Aus "Mitteleuropäische Pflanzenwelt", (c)1956 Kronen-Verlag Erich Cramer, Hamburg

Beschreibung:

Bei dem Fichtenspargel handelt es sich um eine Pflanze ohne Blattgrün (Chlorophyll), mit einem ausdauernden, verzweigten und nestartig verflochtenen Lager sehr brüchiger Wurzeln und 15-25 cm hohem Stengel. Dieser ist bleichgelblich oder elfenbeinfarbig, wachsig glänzend, fleischig und leicht zerbrechlich. Im Alter wird er schwarz und hart. Er ist ohne echte Blätter, nur mit wechselständigen, im oberen Teil entfernt stehenden Schuppen (fast vom Aussehen junger Spargeltriebe), wobei der obere Teil aber überhängend und erst später aufrecht, mit einer endständigen, mehrblütigen Traube endet. Die ganze Pflanze (selbst getrocknet) duftet stark vanilleartig. Auch die Blüten sind von der gleichen Farbe wie der Stengel. Sie entspringen gestielt aus der Achsel eines Deckblattes, wobei sie anfangs nach unten gerichtet sind und später aufrecht stehen. Sie sind vierzählig, nur die Endblüte ist fünfzählig, also mit vier bzw. fünf Kelchzipfeln und glockiger, vier- bzw. fünfzipfeliger Blütenkrone. Die Kronblätter sind getrennt, aufrecht, am Grunde höckerig und kahl. Die Blüten verfügen über acht bzw. zehn Staubblätter, die oft kurzhaarig sind und über mit nierenförmigen Staubbeuteln verfügen. Der Fruchtknoten ist in seinem unteren Teil vier- bis fünffächerig, oben einfächerig, mit breiter, wulstartiger, einen Ring abstehender Haare tragender Narbe. Die Frucht ist eine sich an der Spitze öffnende Kapsel. Die zahlreichen staubartigen Samen (ihrer 100000 wiegen kaum ein Gramm!) besitzen eine großzellige, sackartige Flughaut und werden durch den Wind verbreitet.

Infolge des Mangels an Blattgrün kann die Pflanze den Kohlenstoffbedarf nicht aus der Luft decken (assimilieren). Keimen die Samen zu winzigen Keimlingen aus, so würden diese absterben, trafen sie nicht im humusreichen Boden bald auf einen Pilz, mit dessen fädigem Geflecht sie eine enge Gemeinschaft eingehen, indem sie ihn als Nährstoff-Lieferanten benutzen. Auch die Wurzeln älterer Pflanzen, denen Wurzelhaare fehlen, sind stets von einem dichten Pilzgeflecht umgeben (Pilzwurzel, Mykorrhiza). Man nimmt an, dass es sich da um eine Gemeinschaft zu beiderseitigem Nutzen handelt (eine „Symbiose“), vielleicht ist der Fichtenspargel aber doch ein echter Parasit, der auf dem Pilz schmarnotzt (umgekehrt lebt ein Pilz in den Kronblättern). Verbreitet in humusreichen, feuchten Wäldern, vornehmlich unter Kiefern, sowie Eichen und Buchen, in trockenen Jahren oft ausbleibend.

Wirkung:

Die getrockneten Wurzeln des Fichtenspargels werden verbrannt und inhaliert. Der Rauch sorgt dafür, dass der Benutzer sich bedeutend besser konzentrieren kann als zuvor. Dies resultiert darin, dass seine geistigen Eigenschaften um 1 W30 ansteigen [für 3 W 10 Stunden]. Sollte der Charakter innerhalb dieser Zeitspanne Proben ablegen müssen, die auf den geistigen Eigenschaften beruhen, so verdoppelt sich der Grundwert für diese Proben.

Leider werden viele Benutzer von diesem Kraut abhängig, wodurch sie fahrig werden und ihre geistigen Eigenschaften um 10 Punkte fallen. Ein Süchtiger wird alles daran setzen, dass es zu keinerlei Entzugserscheinungen kommt. Sollte er trotz aller Anstrengung zwei Wochen lang den Rauch der Pflanze nicht in ausreichenden Mengen inhalieren können, so sinken seine geistigen Eigenschaften auf den halben Wert, um danach täglich wieder um einen Punkt zuzunehmen.

Nachdem die Eigenschaften den vollen Wert wieder erreicht haben, wurde die Sucht vollständig überwunden. Atmet der Betroffene während dieser Entzugszeit jedoch erneut den Rauch ein, so ist er sofort wieder abhängig.



Name: **Fieberklee**

benötigte Pflanzenteile: gesamte Pflanze

Zubereitungsart: kochen

Anwendungsart: einnehmen

Standardkosten: 45 GS

Suchtfaktor: -

Vorkommen: Gebirge, Sumpf und Süßwasser (Ufergebiete)

Häufigkeit: sehr selten

Blütezeit: von Xolol bis Tehbar

Erntezeit: ganzjährig

Aus "Mitteleuropäische Pflanzenwelt", (c)1956 Kronen-Verlag Erich Cramer, Hamburg

Beschreibung:

Bei dem Fieberklee handelt es sich um eine ausdauernde Pflanze mit ziemlich dickem, verzweigtem und langkriechendem Wurzelstock. Dieser ist stengelartig, gegliedert, schräg oder waagrecht und mit schuppigen Niederblättern versehen. Der Stengel ist 15 bis 50 cm hoch, kahl und steigt aus den Enden des Wurzelstocks auf. Die grundständigen Laubblätter stehen dicht beieinander und sind deutlich wechselständig und langgestielt (im tieferen Wasser oft sehr lang!). Der Stiel ist rund und am Grunde zu einer Scheide verbreitert. Die derbe Blattfläche ist dreiteilig, mit sitzenden, verkehrt-eiförmigen und mehr oder weniger ganzrandigen Blättchen versehen. Die Blüten sind zu einer langgestielten, endständigen Traube vereinigt und stehen gestielt in den Achseln kleiner Tragblätter, wobei diese auch manchmal fehlend. Der Kelch ist nur am Grunde verwachsen. Er besitzt fünf stumpfe, eiförmige Zipfel. Die Kronblätter sind rötlich-weiß und etwa zur Hälfte verwachsen. Sie besitzen fünf trichterförmige, stehende, lanzettliche, am Rand und auf den Innenseiten langgefranzten Zipfel, deren Spitzen leicht zurückgekrümmt sind. Die fünf Staubblätter sind am Grunde der Blütenkrone angeheftet und entweder etwas länger oder auch kürzer als diese. Der einfächrige Fruchtknoten ist mit einem langen Griffel (dann sind die Staubfäden kurz) oder mit kurzem Griffel (und langen Staubfäden) versehen. Diese als „Heterostylie“ (Verschieden-Griffeligkeit) bezeichnete Einrichtung soll Fremdbestäubung sichern. Doch scheint dies nur bei den langgriffeligen Pflanzen durch Hummeln bewirkt zu werden, während die kurzgriffeligen mit ihren über die Narbe herausragenden Staubbeuteln sich auch selbst bestäuben können. Die Frucht ist eine sich mit zwei Klappen öffnende, oft auch geschlossen bleibende Kapsel mit zahlreichen flachen Samen.

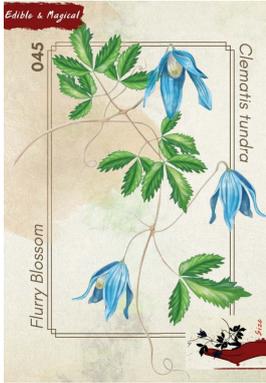
Wirkung:

Bei dem Fieberklee handelt es sich um ein sehr potentes Heilmittel, welches fast alle Krankheiten heilen kann. Zusätzlich kann es die meisten Nervenschäden lindern oder sogar ganz verschwinden lassen.

Man kocht die gesamte Pflanze inkl. der Wurzeln einen ganzen Tag lang aus, wobei man dem Sud regelmäßig Alkohol zuführen muss. Nach 12 Stunden sind die Pflanzen vollständig entfärbt, worauf man Sie vorsichtig aus dem Sud entfernt. Danach kocht man den Sud solange weiter, bis alle Flüssigkeit verdampft ist. Die zähe Masse nimmt man in Alkohol auf (Es sollte sich eine dunkelgrüne Flüssigkeit ergeben). Innerhalb von einem Tag lagert sich ein weißer Niederschlag am Grunde der Lösung ab, welche vorsichtig dekantiert wird. Der Niederschlag wird in kochendem Wasser vorsichtig gelöst, wobei so wenig Wasser wie möglich verwendet werden sollte. Diese extrem bitter schmeckende Lösung wird einem Kranken verabreicht, worauf die Krankheit normalerweise innerhalb weniger Stunden verschwindet.

Wenn diese Lösung in eine Wunde mit Nervenschäden geträufelt wird, so werden diese Nervenschäden zu 2 W60% geheilt (maximal 100%). Aufgrund der sehr starken damit verbundenen Schmerzen bekommt der Betroffene für das Ergebnis in Minuten einen allgemeinen Malus von -70% auf alle Aktionen.

Schließlich ist es noch möglich, diese Lösung zu trinken, wenn man eine leichte Geisteskrankheit hat (z.B. durch magische Dinge erkunden). Mit 33% Wahrscheinlichkeit kann man sich von dieser Krankheit heilen. (Hierbei wird für jede vorhandene Geisteskrankheit einzeln gewürfelt, wobei die Proben beim ersten Erfolg eingestellt werden müssen!)



Name: **Flockenblume**

benötigte Pflanzenteile: Blüte

Zubereitungsart: kochen

Anwendungsart: einnehmen

Standardkosten: 3 SS

Suchtfaktor: -

Vorkommen: Gebirge und permafrost

Häufigkeit: oft zu finden

Blütezeit: von Voltan bis Jebohl

Erntezeit: von Voltan bis Jebohl

Aus "The herbal journal of Cicely Longbottom" (c)2020 David Souza and Sarsen Games Ltd

Beschreibung:

Die Flockenblume ist eine hübsche, kleine alpine Kletterpflanze, die an Felswänden und 'verschneiten Gipfeln hoch oben in den Bergen klebt. Ihren Namen hat sie von ihrer seltenen Fähigkeit, im Winter zu blühen, ohne abzusterben. Sie säumt oft die Pfade der sicheren Passage durch die Berge, wo die Blütenblätter den gefrorenen Gipfeln, auf denen sie wächst, einen Hauch von Farbe verleihen und ein willkommener Wegweiser für Reisende sind.

Rezept: Flockenwasser

Ein einfaches Gebräu aus den Bergen, das das Herz erwärmt und die Kälte fernhält. Die Flockenblume hat gelernt, mit Schnee und Eis zu leben, so dass ihre Blütenblätter gegen die Kälte immun sind; gibt man sie jedoch in warmes Wasser am Lagerfeuer oder auf dem Herd, lösen sich die Blütenblätter in der Hitze leicht auf.

Das Ergebnis ist ein violett gefärbtes Wasser, das als Tee getrunken oder in einer Suppe verwendet werden kann.

Wirkung:

Jeder Abenteurer, der die Berggipfel überqueren will, sollte diese Pflanze als erstes aufsuchen, um sich die Reise zu erleichtern.

Wenn man eine Tasse Flockenwasser trinkt, ist man 4 Stunden lang resistent gegen Kälteschäden und ignoriert schwieriges Terrain, das durch Eis und Schnee verursacht wird.

Ein perfektes Getränk für den Flachmann beim Bergsteigen oder bei langen Wanderungen.



Name: Flussblume

benötigte Pflanzenteile: Wurzeln

Zubereitungsart: einlegen

Anwendungsart: einnehmen

Standardkosten: 5 SS

Suchtfaktor: -

Vorkommen: Süßwasser (Ufergebiete)

Häufigkeit: häufig

Blütezeit: von Xolol bis Komal

Erntezeit: ganzjährig

Aus "The herbal journal of Cicely Longbottom" (c)2020 David Souza and Sarsen Games Ltd

Beschreibung:

Die wunderschönen Blüten der Flussblume treiben sanft auf der Oberfläche langsam fließender Flüsse, Flussdeltas, Seen und Teiche. Ihre perfekt geformten Blütenköpfe bilden die Krone eines weit verzweigten Unterwassernetzes aus breiten Blättern, hängenden Ranken und tief reichenden Wurzeln. Da es sich um eine zarte Pflanze handelt, kommt sie nur in Gewässern mit sanfter oder ruhiger Strömung vor, nicht aber in stehenden oder reißenden Gewässern wie Seen, Wasserfällen oder Bächen. Wenn die Flussblume reif ist, wirft sie Tausende von Samen ab, die flussabwärts treiben, in der Hoffnung, sich am Grund des Gewässers niederzulassen. Die meisten werden von Fischen gefressen, aber einige keimen und bilden neue Kolonien. Botaniker haben diese Ausbreitung der Samen verfolgt und festgestellt, dass immer mehr reife Pflanzen flussaufwärts zu finden sind. Die Wurzeln der Flussblume sind dünn, aber stark, sie biegen sich im Wasser, brechen aber nur selten unter der Kraft einer leichten Strömung.

Wirkung:

Naturliebhaber sollten beim Sammeln von Flussblumenwurzeln Vorsicht walten lassen, denn sie spielen eine wichtige Rolle im Ökosystem und in aquatischen Kinderstuben, in denen neues Leben heranwächst. Es ist eine anstrengende, aber lebenswichtige Nahrung.

Sie ist zäh, zerbrechlich und geschmacklos, aber sie ist ideal für den Kampf unter Wasser.

So wie sich die Wurzel mit der Strömung biegt und fließt, so gewinnt man durch den Verzehr der Flussblumenwurzel an Geschicklichkeit und Beweglichkeit im Kampf. Man erleidet 2 bis 6 Stunden lang keine Nachteile bei Nahkampfangriffen im Unterwasserkampf (Widerstandseigenschaft Geschicklichkeit).



Name: *Frucht des Andrugar*

benötigte Pflanzenteile: Rübe / Zwiebel / Knolle

Zubereitungsart: unbehandelt

Anwendungsart: einnehmen

Standardkosten: 1000 GS

Suchtfaktor: -

Vorkommen: Gebirge

Häufigkeit: extrem rar

Blütezeit: von Xolol bis Yardack

Erntezeit: ganzjährig

Aus "Mitteleuropäische Pflanzenwelt", (c)1956 Kronen-Verlag Erich Cramer, Hamburg

Beschreibung:

Bei der Frucht des Andrugar handelt es sich um eine ausdauernde Pflanze mit ziemlich großer, weißlicher Zwiebel. Der Stengel wird 25 bis 60 cm hoch, ist einfach, kahl, stielrund und blattlos. Die drei bis vier Laubblätter sind grundständig, rinnenförmig, breitlineal, nach beiden Enden verschmälert, am Rande ganz fein gezähnt und mit stumpfer Spitze auslaufend. Die Blüten sind zahlreich, auf kurzen Stielen sitzend zu einer lockeren, zylindrischen Blütentraube vereinigt. Die Blüten sind in zweierlei Form vorhanden. Ihre Blütenhüllblätter sind jeweils zu einer kantig-walzigen Röhre mit leicht verengter Mündung und sechszähmigem Saum verwachsen. Die unteren Blüten stehen waagrecht vom Stengel ab, sind bronzebraun und am Grunde wie die auswärts gebogenen Zähne grünlich, fruchtbar, d.h. mit sechs Staubblättern und dem aus drei verwachsenen Fruchtblättern gebildeten Fruchtknoten. Die oberen Blüten sind kleiner, amethystblau, auf gleichfarbigen, langen Stielen nach oben gerichtet, unfruchtbar und wirken in ihrer Gesamtheit als Schauapparat für Insekten. Die Frucht ist eine kugelige Kapsel mit runzeligen Samen, die durch kleine Tiere verbreitet wird. Die Bestäubung erfolgt durch Bienen, die den im Perigon abgesonderten Nektar sammeln.

Wirkung:

Die Zwiebel kann gestorbene Zwerge wiederbeleben, sofern diese noch nicht länger als 7 Tage tot sind. Hierzu ist es nötig, dem totem Zwerg die Zwiebel in den Mund zu legen und sie dort zu zerdrücken.

Ein lebender Zwerg kann sich 7 Monate von einer einzelnen Zwiebel ernähren, ohne Mangel leiden zu müssen. Alle Wunden, die er während dieser Zeit erhält, heilen innerhalb von 30 Sekunden vollständig. Bei den anderen Rassen heilt der Verzehr einer dieser Wurzeln ebenfalls alle Wunden innerhalb von 1 W6 Minuten, sofern der Essende nicht während dieser Zeit verstirbt.

VORSICHT: der Verzehr einer Frucht des Andrugar endet tödlich, wenn sie von einem Mitglied einer anderen Rasse als den Zwergen verzehrt wird und nicht zuvor von einem Priester des Andrugar gesegnet wurde! Dies führt dazu, dass der Preis der Frucht des Andrugar in Gegenden, die nicht von Zwergen bevölkert werden, "nur" ca. 300 GS beträgt.



Name: **Gebirgsklee**

benötigte Pflanzenteile: Früchte

Zubereitungsart: unbehandelt

Anwendungsart: kauen

Standardkosten: 5 GS

Suchtfaktor: 10

Vorkommen: Gebirge

Häufigkeit: sehr selten

Blütezeit: von Yardack bis Tehbar

Erntezeit: von Tehbar bis Komal

Aus "Mitteleuropäische Pflanzenwelt", (c)1956 Kronen-Verlag Erich Cramer, Hamburg

Beschreibung:

Bei dem Gebirgsklee handelt es sich um eine ausdauernde Pflanze mit Pfahlwurzel und Wurzelstock. Aus diesem entspringen meist mehrere, 20 bis 40 cm hohe, aufrechte, unverzweigte Stengel. Diese sind gefurcht, mit angedrückten Haaren bedeckt und wechselständig beblättert. Die Laubblätter sind gestielt, wobei die oberen sitzend, in drei ziemlich lange, lanzettlich-lineale, spitze, zuweilen entfernt gezähnte Blättchen geteilt sind. Die Nebenblätter sind teilweise (bei den oberen Blättern) bis über die Mitte mit dem Blattstiel verwachsen und gehen in einen lanzettlich-pfriemlichen, freien Zipfel aus. Sie sind bleichgrün mit oft rötlichen Adern, wobei alle Teile des Blattes meist ziemlich stark behaart sind. Die Blüten sind zu dichten, kugelig-eiförmigen Blütenständen vereinigt. Diese sitzen einzeln oder zu zweien in der Achsel eines oberen Blattes und sind von seinen und den Nebenblättern benachbarter Blätter umhüllt. Die sitzenden Einzelblüten sind folgendermaßen aufgebaut:

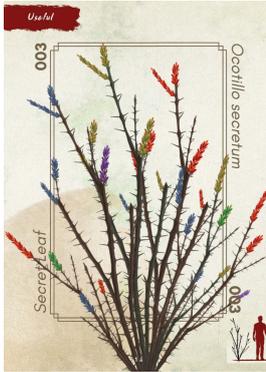
Der röhrig-glockige Kelch ist dichtzottig, mit zwanzig Nerven versehen und hat fünf pfriemlichen, mit langen Wimpern besetzten Zähne, die in etwa die Länge der Kelchröhre haben und deren unterster sehr viel länger ist. Die fünf Kronblätter sind purpurrot und etwa gleich lang. Sie sind röhrenartig zusammengelegt, wobei das oberste, die "Fahne", ebenso wie zwei weitere verwachsene, das "Schiffchen", vorn aufwärts gebogen sind. Von den zehn Staubblättern sind neun mit ihren Staubfäden verwachsen und gleich dem Fruchtknoten vom "Schiffchen" umschlossen. Die Staubbeutel öffnen sich bereits in der Knospe und stapeln den Pollen in der Spitze des "Schiffchens" an. Wird durch ein Nektar saugendes Insekt das "Schiffchen" nebst den "Flügeln" heruntergedrückt, dann schieben die inzwischen verbreiterten Staubfäden den Pollen in kleinen Mengen aus einer Spalte an der Spitze des "Schiffchens" heraus, und das Insekt wird damit am Bauch gepudert (Der sogenannte "Nudelpumpen-Mechanismus"). Die Narbe tritt später ebenfalls aus dem Spalt heraus und wird dann von bereits mit Pollen behafteten Besuchern bestäubt. Die Frucht ist eine, von der vertrockneten Blüte bedeckte, kurze, einsamige Hülse.

Die Bestäubung kann wie bei anderen Klee-Arten nur durch Schmetterlinge und langrüsselige Hummeln erfolgen; die Honigbiene und andere kurzrüsselige Bienen beißen öfters die Kronröhre von außen auf, um an den Nektar zu gelangen. Eine Selbstbestäubung ist unwirksam.

Wirkung:

Jemand, der die Früchte des Gebirgsklees kaut, wird schnell jedwede Angst verlieren. Alle schlechte Eigenschaften, die auf Angst beruhen (Angst vor Dunkelheit, Angst vor Feuer, Totenangst, Höhenangst und Hydrophobie) sinken um einen Punkt pro Minute, in der die Früchte gekaut werden. Diese Wirkung hält die nächsten 24h an. Falls jemand von den Auswirkungen einer dieser Ängste betroffen sein sollte, kann er durch Kauen der Früchte schnell beruhigt werden (Die Wirkung tritt nach [Fehlwurf] Minuten ein).

Allerdings werden sehr viele Benutzer von dieser Unterstützung abhängig, so dass sich die entsprechenden schlechten Eigenschaftswert während der Abwesenheit der Droge vervierfachen. Pro Woche Entzug fallen die entsprechenden Eigenschaftswert wieder um einen Punkt, bis sie am Ende des Entzugs ihren ursprünglichen Wert wieder erreicht haben.



Name: Geheimnisvolles Blatt

benötigte Pflanzenteile: Blüte

Zubereitungsart: zerstoßen

Anwendungsart: einnehmen

Standardkosten: 5GS

Suchtfaktor: -

Vorkommen: Wald

Häufigkeit: sehr selten

Blütezeit: ganzjährig

Erntezeit: ganzjährig

Aus "The herbal journal of Cicely Longbottom" (c)2020 David Souza and Sarsen Games Ltd

Beschreibung:

Das Geheimnisvolle Blatt verdankt seinen Ruf seiner einzigartigen Wechselwirkung mit Wasser. Es wächst im Unterholz des Waldes, wo es für das ungeübte Auge nur wie ein Haufen toter Stöcke aussieht.

Das ändert sich nur, wenn er mit Wasser in Berührung kommt. Wenn es regnet oder er auf magische Weise mit Wasser in Berührung kommt, erblüht er fast sofort zu einem üppigen, bunten Strauß wunderschöner Blüten, die sich öffnen und schließen wie Seeigel auf einem Korallenriff.

Aufgrund der Schwierigkeit, die Pflanze zu identifizieren, sind die Blüten recht schwer zu bekommen, aber sie besitzen die unglaubliche Fähigkeit, den Geist derjenigen zu verändern, die sie konsumieren.

Wirkung:

Mit einem Stößel und einem Mörser, ein wenig Zeit und Fingerspitzengefühl kannst du den Trank des Geheimnisvollen Blattes herstellen. Dieser Trank muss eingenommen werden, damit seine Wirkung eintritt. Sobald dies geschehen ist, kann der Konsument nicht mehr lügen. Er kann seine wahre Gestalt nicht auf magische Weise verbergen, er kann nichts anderes als die Wahrheit sagen, er kann nicht täuschen, verfälschen oder Tatsachen in irgendeiner Weise verdrehen.

Die Probe wird gegen Intelligenz abgelegt und führt zu folgenden Wirkungsauern:

- Homöopathische Wirkung: 5min
- leichte Wirkung: 30min
- mittlere Wirkung: 1h
- starke Wirkung: 2 h
- volle Wirkung: 4h
- anaphylaktischer Schock: 48h



Name: Geisterreis

benötigte Pflanzenteile: Früchte

Zubereitungsart: kochen

Anwendungsart: einnehmen

Standardkosten: 150 GS

Suchtfaktor: -

Vorkommen: Ebene, Süßwasser (Ufergebiete), Tundra und Wald

Häufigkeit: sehr rar

Blütezeit: im Tehbar

Erntezeit: von Komal bis Umdiel

Aus "The herbal journal of Cicely Longbottom" (c)2020 David Souza and Sarsen Games Ltd

Beschreibung:

Der Geisterreis ist in der freien Natur fast ausgestorben. Die jahrzehntelange unkontrollierte Ernte hat die Art an den Rand des Abgrunds getrieben und es ist fast unmöglich, sie in den Ländern zu finden, in denen sie einst in Hülle und Fülle wuchs.

Über diese Reiserart ist nur sehr wenig bekannt; sie bevorzugt alle typischen Wachstumsbedingungen für Standardgetreide, aber ihr Standort bleibt ein Rätsel.

Die einzige Hoffnung ist, dass er unabhängig von seinem Status in der Natur von Zauberern und Königshöfen auf der ganzen Welt hoch geschätzt wird. Es gibt Gerüchte über private Geisterreisfelder, die unterirdisch in einem Königreich im Osten wachsen. Man sagt, dass sie ein kompliziertes System von Spiegeln benutzen, um unbemerkt Photosynthese zu betreiben.

Wirkung:

Rezept: Gekochter Geisterreis

Geisterreis wird nicht aus irgendeinem Grund gegessen, er hat keine zusätzlichen Eigenschaften außer einer - abgesehen von dieser einen unglaublichen Fähigkeit ist er ganz normal. Zur Ernte schneiden Sie die reifen Rispen und das Stroh ab und trennen dann die Körner. Entfernen Sie die unreifen Rispen und trocknen Sie die Körner an der Sonne. Für die Zubereitung 8-12 Minuten in Wasser kochen und dabei ständig umrühren.

Die Wirkung

Eine Schale Geisterreis macht dich für 1- 5 Stunden unsichtbar (Probe gegen Eigenschaft Gabe). Nach jeder aggressiven Aktion musst du einen Probe gegen Gabe mit Vorteil ablegen - bei einem Misserfolg bleibst Du unsichtbar, bei einem Erfolg nicht.

Jetzt weißt du, warum sie ihn verstecken.



Name: **Gelber Speik**

benötigte Pflanzenteile: alle grünen Gewebeteile

Zubereitungsart: Paste

Anwendungsart: einreiben

Standardkosten: 50 GS

Suchtfaktor: 2

Vorkommen: Gebirge

Häufigkeit: sehr rar

Blütezeit: von Jebohl bis Yardack

Erntezeit: von Jebohl bis Tehbar

Aus "Mitteleuropäische Pflanzenwelt", (c)1956 Kronen-Verlag Erich Cramer, Hamburg

Beschreibung:

Bei dem gelben Speik handelt es sich um eine ausdauernde Pflanze mit walzenförmigem Wurzelstock, der sich an älteren Stücken verzweigt und oft mehrere Zentimeter über die Erde ragt. Die Laubblätter sind grundständig und an den Enden des Wurzelstockes rosettenartig angeordnet, fleischig und flach, verkehrt-eiförmig bis spatelig, meist allmählich in den Stiel verschmälert, bis zu zwölf cm lang, stumpf, am Rande gekerbt, gezähnt oder ganzrandig. In der Knospenlage sind sie mit ihren Seitenrändern nach oben eingerollt, dunkel- bis meergrün gefärbt, wie die ganze Pflanze in wechselnder Stärke mit einem mehligem Staub bedeckt, der nur selten ganz fehlt. Aus der Rosette entspringt ein bis zu 25 cm hoher Schaft, an dessen Ende sich aus den Achseln kurzer, krautiger Hochblätter eine Dolde von vier bis zwölf nach einer Seite gewandten, gestielten Blüten erhebt. Diese sind in Kelch und Krone gegliedert. Der Kelch ist glockig, etwa zur Hälfte verwachsen, mit fünf freien, spitzen oder stumpfen Zipfeln. Die Blütenkrone ist hellgelb, wohlriechend, mit einer bis zu 13 mm langen, den Kelch überragenden Kronröhre und einem schwach trichterförmigen Saum von 15 bis 25 mm Durchmesser, der in fünf mehr oder weniger ausgerandete Zipfel geteilt ist. Der Schlund der Krone ist innen stets mehlig bestäubt. Die fünf Staubblätter stehen entweder am Grunde oder am Ausgang der Kronröhre, der Griffel ist dementsprechend entweder lang oder kurz. Die Frucht ist eine kugelige Kapsel mit zahlreichen, sehr leichten Samen, die durch den Wind verbreitet werden.

Wirkung:

Aus dem grünen Gewebe der Pflanze lässt sich eine Paste gewinnen, welche bei äußerlicher Anwendung dazu führt, dass die Muskeln des Behandelten extrem geschmeidig werden, wodurch seine Geschicklichkeit um 1 W20 und seine Reaktionsfähigkeit um 1 W12 Punkte erhöht werden. Dieser Bonus lässt nach 2 Stunden nach und nach drei Stunden haben beide Eigenschaften wieder ihren normalen Wert erreicht.

Leider werden einige Anwender süchtig nach dem Gefühl der Überlegenheit, welches sich als Nebenwirkung bei der Anwendung einstellt. Dies führt dazu, dass sie alles versuchen werden, um wieder in den Genuss dieses Krautes zu kommen (Reisen zu den möglichen Fundorten...). Diese Abhängigkeit verschwindet erst nach 2 Monaten Abstinenz, hat aber ansonsten keinerlei Auswirkungen. Diese Abhängigkeit führt dazu, dass der Grundpreis für dieses Kraut auf dem Schwarzmarkt viermal so hoch ist wie bei normalen Händlern!



Name: Gezeitenblatt

benötigte Pflanzenteile: Blatt

Zubereitungsart: unbehandelt

Anwendungsart: einnehmen

Standardkosten: 4 GS

Suchtfaktor: -

Vorkommen: Salzwasser (Ufergebiete)

Häufigkeit: selten

Blütezeit: von Yardack bis Komal

Erntezeit: ganzjährig

Aus "The herbal journal of Cicely Longbottom" (c)2020 David Souza and Sarsen Games Ltd

Beschreibung:

Das Gezeitenblatt ist eine faszinierende Wasserpflanze. Sie ernährt sich durch die Entfaltung großer roter Blätter, die durch das Wasser gleiten. Diese Blätter haben Borsten, die das Wasser von Sand, Schmutz, Algen und anderen Partikeln befreien.

Wenn das Gezeitenblatt in Meeresgebieten wächst, filtert es das Wasser auf natürliche Weise und macht den Ozean so klar wie nie zuvor.

Die großen roten Blätter sind nicht essbar, da sie zu reif sind, aber man kann die jungen, dunkleren Triebe vor der Reife essen, indem man sie von der Mutterpflanze abschneidet. Das Gezeitenblatt ist nützlich, wenn man etwas unter Wasser suchen oder finden muss...

Wirkung:

Wenn du Gezeitenblatt zu dir nimmst, färben sich deine Augen tiefblau und du bekommst einen wässrigen Film aus kräuselnder, magentafarbener Sole. Unter Wasser wirst du nicht von trüben Lichtverhältnissen und trübem Wasser beeinträchtigt - du kannst in allen Wasserumgebungen, außer in magischer Dunkelheit, perfekt sehen.

Dieser Zustand dauert 2 bis 24 Stunden (Widerstandseigenschaft Selbstbeherrschung).

Wenn du an Land bist, während das Gezeitenblatt noch aktiv ist, sind deine Augen sehr lichtempfindlich. Du hast dann Nachteil bei Zaubern und Fernkampfangriffen und musst alle 30 Minuten einen Gift-Widerstandswurf gegen Selbstbeherrschung ablegen. Wenn dieser misslingt, so erhältst Du einen kritischen Treffer durch Stress (A+20, B+20, A, B, C)



Name: **Giftblut**

benötigte Pflanzenteile: Saft

Zubereitungsart: unbehandelt

Anwendungsart: in die Blutbahn bringen

Standardkosten: 15 GS

Suchtfaktor: -

Vorkommen: Ebene, Tundra und Wüste

Häufigkeit: sehr selten

Blütezeit: von Jebohl bis Xolol

Erntezeit: von Maresch bis Umdiel

Aus "Mitteleuropäische Pflanzenwelt". (c)1956 Kronen-Verlag Erich Cramer, Hamburg

Beschreibung:

Das Giftblut ist eine ausdauernde, 15 bis 30 cm hohe Pflanze mit kriechendem und verholztem Wurzelstock, dem blütentragende und blütenlose Sprosse entspringen, die einen weißen Milchsaft enthalten. Die Stängel sind aufrecht, verzweigt, mit wechselständigen Blättern, die spiralförmig angeordnet, sitzend und schmal-nadelförmig sind. Die Blätter sind oberseits matt- bis bläulichgrün, unterseits seegrün. Der Blütenstand ist schirmförmig, doldenähnlich, mit acht bis zehn Hüllblättern. Er wird von einem strahligen Hüllkelch umgeben und besteht scheinbar aus Einzelblüten mit einer ungefähr becherförmigen Hülle, mehreren Staubgefäßen und einem mittleren, langgestielten Stempel. Morphologische Überlegungen führen aber dazu, dieses Gebilde (das "Cyathium") selbst wieder als einen Blütenstand aufzufassen, in dem der scheinbare "Stempel" eine weibliche, jedes der fünfzehn bis zwanzig "Staubgefäße" aber eine männliche Blüte darstellt. Am Rande des Cyathiums sitzen vier Nektar absondernde, wachsgelb, halbmondförmig, von Fliegen besucht recht große Drüsen. Unter dem Cyathium sitzen zwei zarte, breite, fast rauten- oder herzförmige, anfangs gelbgrüne, später rot werdende Deckblätter. Der Stempel ist kugelig, mit drei Griffeln, vor den männlichen Blüten reifend, anfangs hängend, später aufrecht, zu einer feinwarzigen, dreifächerigen Kapsel auswachsend. Ihre Fächer werden bei der Reife fortgeschleudert, wobei sie zerreißen und die glatten Samen ausstreuen. Auch ungeschlechtliche Vermehrung durch Wurzelsprosse ist häufig.

Wirkung:

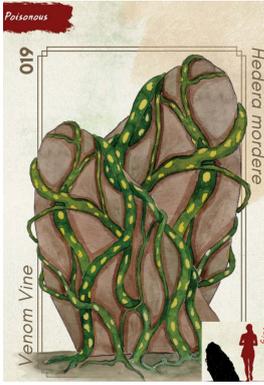
Aus der Milch des Giftblutes lassen sich zwei verschiedene Gifte gewinnen. Vermischt mit Wasser ergibt sie eine Flüssigkeit, die jedes Auge, das sie benetzt, vorübergehend erblinden lässt (1 W30 Tage).

Wenn die Milch jedoch getrocknet wird, so ergibt sich eine klebrige Substanz, die sich hervorragend als Waffengift eignet. Wird ein menschengroßes mit einer solch getränkten Waffe verletzt, so erhält er einen Malus von -10 Punkten auf alle Aktivitäten. Eine Dosis reicht für fünf Treffer mit einer Nahkampfwaffe oder für 10 Pfeile. Bei multiplen Treffern erhöht sich der Malus entsprechend. Unterscheidet sich das Gewicht des Wesens deutlich von dem eines Menschen, so verstärkt / schwächt sich die Wirkung entsprechend ab.

Häufig (30%, 1 Wurf pro Fund, 1 W4 Exemplare) (nur in der Ebene) findet man an den Pflanzen auch die Raupe des Wolfmilchschwärmers. Getrocknet werden diese Raupen von vielen Magiekundigen geschätzt, da ihr Verzehr die Energiepunkte um 20% des maximalen Wertes erhöht.

Nicht selten (25%, 1 Wurf pro Fund, 1 W20 Dosen) stehen in den Beständen auch heller-gelbliche, unverzweigte und blütenlose Pflanzen mit sehr kurzen, breiteren Blättern. Sie sind von einem Pilz, dem Erbsenrost befallen, dessen ringförmige Sporenbecher (Äcidien) man auf der Unterseite der Blätter findet. Falls ein Lebewesen die Sporen dieses Pilzes einatmet, so benötigt es für die nächsten 1W6 Stunden keinen Sauerstoff mehr zum Atmen. Leider sondern die Sporen ein mildes Gift aus, welches dazu führt, dass die maximale Lebensenergie des Betroffenen jede Spielrunde (à 5 min) während der Wirkungsdauer um 1 Punkt sinkt. Nach Beendigung der Wirkung steigt die maximale Lebensenergie wieder um einen Punkt pro Stunde, bis der ursprüngliche Wert erreicht wurde. Wird die Wirkung dieses Gifts unterbrochen, so endet auch die Sauerstoffproduktion der Sporen sofort, da das Gift ein Nebenprodukt dieser ist.

Selten (10%, 1 Wurf pro Fund, 1 W20 Dosen) stößt man auch auf die Raupen des Wolfmilchspinners. Aus seinen Netzen kann man einen Verband herstellen, der blutende Wunden in kurzer Zeit (1 W20 s) schließt. Leider ist der Transport dieser Netze sehr aufwändig und nur in geeigneten Transportgefäßen möglich (Meisterentscheidung).



Name: **Giftrebe**

benötigte Pflanzenteile: alle grünen Gewebeteile

Zubereitungsart: kochen

Anwendungsart: einnehmen

Standardkosten: 30 GS

Suchtfaktor: -

Vorkommen: Wald

Häufigkeit: rar

Blütezeit: ganzjährig

Erntezeit: ganzjährig

Aus "The herbal journal of Cicely Longbottom" (c)2020 David Souza and Sarsen Games Ltd

Beschreibung:

Die Giftrebe ist eine extrem giftige Schlingpflanze, die sich unter abgestorbenen Blättern, umgestürzten Bäumen und an anderen Stellen, an denen sie nicht oft gestört wird, ausbreitet.

Sie blüht nicht, und ihre Wurzeln sind sehr flach, so dass sie ihre ganze Energie darauf verwendet, lang und dünn zu wachsen und sich bis zu 50 Fuß lang zwischen dem Laub auszubreiten, wenn sie nicht kontrolliert wird. Die Giftrebe ist extrem giftig, wird aber nicht oft eingesetzt, da sie auf dem Waldboden gut getarnt ist und fast unmöglich zu erkennen ist, bevor es zu spät ist. Nur ein sehr erfahrener Botaniker (Probe gegen Pflanzenkunde oder Heilung, bei misslingen vergiftet man sich mit einer vollen Dosis) wird sich dieser Pflanze nähern, da es möglich ist, ihre giftigen Eigenschaften für ein Heilmittel in der Wildnis umzuwandeln.

Rezept: gedörnte Rebe

Wird die Giftrebe roh verzehrt, ist sie ein Todesurteil, aber in den richtigen Händen können ihre giftigen Zucker und Fasern in ein Heilmittel aufgespalten werden. Da die Giftrebe im feuchten, dunklen Unterholz wächst, ist sie sehr feuerempfindlich, und das ist alles, was Du für dieses Rezept brauchst. Schneide vorsichtig einige kleine Stücke der Giftrebe ab und leg sie zum Trocknen in die Sonne. Nach dem Trocknen koche die Außenseite der Rebe über offenem Feuer, bis sie gut verkohlt ist. Heiß verzehren, nicht aufbewahren!

Wasch Dir nach dem Kochen die Hände!

Wirkung:

Bei rohem Verzehr erleidet eine Kreatur 2 W20 (Homöopathische Wirkung), 5 W20 (leichte Wirkung) bis 10 W20 (volle Wirkung) Giftschaden (Probe gegen maximale Lebensenergie). Die gekochte Rebe ist aber ein Gegengift, das den Nutzer für 48 Stunden (mehr oder weniger) immun gegen alle nicht magischen Gifte macht (Widerstandswurf erhöht um 20 (Homöopathische Wirkung), 50 (leichte Wirkung) bis 200 (volle Wirkung), Probe gegen maximale Lebensenergie).



Name: **Giftwicke**

benötigte Pflanzenteile: Blüte

Zubereitungsart: Paste

Anwendungsart: in die Blutbahn bringen

Standardkosten: 100GS

Suchtfaktor: -

Vorkommen: Ebene

Häufigkeit: rar

Blütezeit: von Yardack bis Tehbar

Erntezeit: von Yardack bis Tehbar

Aus "Mitteleuropäische Pflanzenwelt", (c)1956 Kronen-Verlag Erich Cramer, Hamburg

Beschreibung:

Bei der Giftwicke handelt es sich um eine ausdauernde Pflanze mit kräftigem, ästigem Wurzelstock und einem bis zu 80 cm langen, niederliegenden, kantigen, innen hohlen, vielfach verzweigten, kahlen oder schwach behaarten Stengel. Die gestielten Laubblätter sind unpaarig gefiedert und bestehen aus bis zu 25 Einzelblättchen, wobei diese kurzgestielt und eiförmig zugespitzt mit Stachelspitze sind. Sie legen sich bei Dunkelheit nach oben aneinander (Schlafbewegung). Die zehnten bis fünfzehn Blüten stehen in doldenförmigen, langgestielten Blütenständen, auf kurzen, dünnen Stielen nickend. Der kurzglockige Kelch ist mit kurzen, ungleichen Zähnen besetzt. Die Blütenstiele sind dreimal so lang wie die Kelchröhre.

Die fünf Blütenblätter sind weiß bis violett und untereinander ungleich. Das oberste, die dunkelrosa Fahne, ist breit-eiförmig und nach aufwärts gebogen. Zwei weitere sind verwachsen und bilden das fast rautenförmige, gekrümmte hellrosa Schiffchen mit schwarzvioletterm Schnabel, das den oberständigen Fruchtknoten umschließt. Die zwei letzten, die weiß oder hellrosa Flügel, liegen zu beiden Seiten des Schiffchens locker an. Von den zehn Staubblättern sind neun mit ihren Staubfäden verwachsen und gleich dem Fruchtknoten vom Schiffchen umschlossen.

Die Staubbeutel öffnen sich bereits in der Knospe und stapeln den Pollen in der Spitze des Schiffchens an. Die Bestäubung der mit "Nudelpumpen-Mechanismus" versehenen Blüten erfolgt meist durch Honigbienen, die den an der Außenseite des Kelches abgeschiedenen Nektar suchen, und zwar dadurch, dass sie die Flügel der Blüte anfliegen, den Rüssel unter die Fahne stecken, ihn aber durch die Lücken zwischen den schmalen "Nägeln" der einzelnen Kronblätter hindurch bis an die Außenseite des Kelches führen. Die Narbe tritt später ebenfalls aus dem Spalt heraus und wird dann von bereits mit Pollen behafteten Besuchern bestäubt. Der Fruchtknoten besteht aus einem Fruchtblatt, das bei der Reife eine hellbraune, aufwärts stehend, leicht gebogen, in Abständen ringförmig eingeschnürt und an diesen Stellen bei der Reife auseinander brechende, mit hakigem Griffelrest am Ende versehene, Hülse bildet.

Wirkung:

Aus den Blüten der Giftwicke lässt sich ein äußerst potentes (Waffen-)Gift erzeugen. Dazu werden die Blüten der Giftwicke zerstoßen und die entstehende lilafarbene Flüssigkeit zu einer violetten Paste getrocknet. Wenn diese Paste in die Blutbahn eines Lebewesens eingebracht wird, so entwickelt sie dort eine zerstörerische Tätigkeit. Erst zerstört sie das Nervengewebe, so dass der Betroffene die Kontrolle über die entsprechende Körperregion verliert. Hierbei frisst sich das Gift mit einer Geschwindigkeit von 1cm/s vor, allerdings endet die Ausbreitung bereits nach 30s. Danach beginnt sich in dem gesamten betroffenen Gebiet das Muskelgewebe zu zersetzen, wobei die Zerstörung wieder an der Wunde beginnt und sich mit 1cm/min vorarbeitet. Auch diese Zerstörung ist örtlich begrenzt. Sollte das Opfer nach 30 Minuten noch am Leben sein (also keine lebenswichtigen Nerven oder Muskeln betroffen worden sein), so beginnen sich die Abbauprodukte der Nerven langsam im Körper zu verteilen. Hierdurch fällt die maximale Lebensenergie des Opfers um 5 Punkte pro Stunde, solange der Blutfluss zur betroffenen Stelle nicht unterbrochen wird (z.B. durch Amputation der betroffenen Gliedmasse) oder das Opfer stirbt.

Regeltechnische Anmerkung: Falls das Opfer Lebensenergie verloren hat aber nicht kritisch getroffen wurde, so wird dennoch ein kritischer Treffer ermittelt, um den Ort des Treffers zu lokalisieren. Ist es technisch nicht möglich, dass die Verwundung an der ermittelten Stelle stattgefunden haben kann, so wird der nächstliegende kritische Treffer verwendet, bei dem die Verwundung technisch möglich ist (erst den nächst niedrigen Treffer, dann den nächst höheren, dann zwei niedriger...)



Name: Glücksmännchen

benötigte Pflanzenteile: Rübe / Zwiebel / Knolle

Zubereitungsart: unbehandelt

Anwendungsart: umhängen

Standardkosten: 10 GS

Suchtfaktor: -

Vorkommen: Gebirge

Häufigkeit: oft zu finden

Blütezeit: im Tehbar

Erntezeit: von Jebohl bis Umdiel

Aus "Mitteleuropäische Pflanzenwelt", (c)1956 Kronen-Verlag Erich Cramer, Hamburg

Beschreibung:

Bei dem Glücksmännlein handelt es sich um eine ausdauernde Pflanze mit schräg aufsteigendem, kräftigem, fingerdickem Wurzelstock, der am Ende eine zylindrische, von den netzartigen, faserigen Resten älterer Blätter umgebene Zwiebel besitzt, die auch Alraune genannt wird. Der Stengel ist aufrecht, 30 bis 50 cm hoch, einfach, kahl, rund und oberwärts etwas kantig. Die Laubblätter sind gewöhnlich zu zweien oder dreien wechselständig. Sie entspringen unterhalb der Stengelmittle, sind länglich elliptisch, stumpf, in einen kurzen, scheidigen Stiel verschmälert und anfangs längsgefaltet. Die zahlreichen Blüten sind in einer endständigen, kugeligen, zuerst nickenden Scheindolde vereinigt. Sie sind von einer ein- oder zweiklappigen, weißlich-häutigen Hülle umgeben und ohne Brutzwiebeln. Die Hüllblätter der gestielten Blüten sind untereinander gleich (Perigon), drei bis fünf mm lang, grünlichweiß bis gelblich, ausgebreitet und stumpf. Die sechs Staubblätter sind länger als die Hüllblätter und ohne seitliche Zähne am Staubfaden. Die Fruchtknoten werden aus drei verwachsenen Fruchtblättern gebildet und sind dreiteilig und Nektar absondernd. Bei der Reife bilden sie eine verkehrt - herzförmige Kapsel, aus der die Samen durch den Wind herausgeschleudert werden.

Wirkung:

Die Zwiebel des Glücksmännleins (Alraune) ist ein sehr potentes Schutzamulett. Wenn man eine Alraune bei sich trägt, so erhöhen sich alle Schutzwürfe gegen Zauber um 3 W10 (einmalig auszuwürfeln). Diese Wirkung verringert sich allerdings für jeden Tag nachdem die Alraune geerntet wurde, um 1 Punkt bis sie schließlich vertrocknet ist. Zusätzlich zu der Schutzwirkung ist eine frische Alraune ein unverzichtbarer Zusatz zu den meisten Zaubertränken. Hieraus ergibt sich auch ihr recht hoher Preis.



Name: **Glutbaum**

benötigte Pflanzenteile: Früchte

Zubereitungsart: kochen

Anwendungsart: einnehmen

Standardkosten: 100 GS

Suchtfaktor: -

Vorkommen: Gebirge

Häufigkeit: extrem rar

Blütezeit: ganzjährig

Erntezeit: ganzjährig

Aus "The herbal journal of Cicely Longbottom" (c)2020 David Souza and Sarsen Games Ltd

Beschreibung:

Gluthauch wird aus den Früchten des Glutbaum gewonnen. Glutbäume sind außerhalb der Feuerebene sehr, sehr selten, aber wenn sie auf der materiellen Ebene eine Quelle großer Hitze, wie einen Vulkan oder eine Lavagrube, haben, können sie auch dort überleben.

Wirkung:

Rezept: Ember-Brot

Die Frucht des Glutbaums, der Gluthauch, ist ein scharfes Gewürz, aus dem auch der Samen gewonnen werden kann. Sobald die Samen abgekühlt sind, können sie nicht mehr zu neuen Bäumen heranwachsen, was den Anbau von Glutbäumen äußerst schwierig macht. Sie ergeben jedoch ein äußerst schmackhaftes Brot! .

Für das Glutbrot müssen Sie lediglich gemahlene Gluthauch zu einer bestehenden Brotmischung hinzufügen.

Die Wirkung:

Ein oder zwei Scheiben Glutbrot verleihen dir 2 bis 18 Stunden lang Immunität gegen Hitze- und Feuerschäden.

Nach dem Verzehr musst du jedoch einen Schutzwurf gegen deine Gabe ablegen; bei einem Fehlschlag erleidest du 2W10 Schaden (und 6h Schutz) bzw. einen A bis C kritischen Treffer durch Hitze (gedeckelt jeweils auf 60, und 10 bis 18h Schutz). Bei einer homöopathischen Wirkung passiert nichts, aber Du bekommst 2h Schutz.



Name: **Goldstern**

benötigte Pflanzenteile: Blatt

Zubereitungsart: kochen

Anwendungsart: einnehmen

Standardkosten: 1 SS

Suchtfaktor: 12

Vorkommen: Ebene und Wald

Häufigkeit: sehr häufig

Blütezeit: von Jebohl bis Xolol

Erntezeit: von Maresch bis Tehbar

Aus "Mitteleuropäische Pflanzenwelt", (c)1956 Kronen-Verlag Erich Cramer, Hamburg

Beschreibung:

Bei dem Goldstern handelt es sich um ein Zwiebelgewächs mit einer aus dem Vorjahr stammenden braunen und zwei bohnenförmigen helleren, frischen unterirdischen Zwiebeln. Der Goldstern besitzt nur einem Stengel mit einem (selten zwei!) gekielten grundständigen und zwei schmalen, höher stehenden Blättern. In der Achsel des obersten dieser Blätter befindet sich sehr oft eine winzige Brutzwiebel. An der Spitze des Stengels befindet sich eine wenigblütige (1 bis 5) Trugdolde. Deren Blüten werden von sechs länglichen, gleichgroßen, außen etwas grünlichen, innen glänzend gelben Hüllblättern gebildet, die sich abends oder an trüben Regentagen zusammenschließen. Bei der Frucht handelt es sich um eine dreikantige grüne Kapsel mit ölhaltigem Anhängsel (Elaiosom). Die Verbreitung der Samen erfolgt mittels Ameisen.

Wirkung:

Ein Sud aus den Blättern des Goldsterns führt dazu, daß die Augen des Trinkers für 1W10 Stunden vor grellem Licht geschützt werden. Nach circa 10 Minuten ist es dem Anwender ohne weiteres möglich, direkt in die Sonne zu sehen ohne Schaden zu nehmen. Es ist während der Wirkungsdauer einfach unmöglich, den Anwender zu blenden.

Leider wird dieser Schutz mit einer allgemeinen Abschwächung der Sehkraft des Anwenders erkauft. Während der Wirkungsdauer braucht er die doppelte Lichtmenge zum Sehen.



Name: **Großer Steinbrecher**

benötigte Pflanzenteile: alle grünen Gewebeteile

Zubereitungsart: kochen

Anwendungsart: inhalieren

Standardkosten: 2 GS

Suchtfaktor: -

Vorkommen: Gebirge und permafrost

Häufigkeit: selten

Blütezeit: von Xolol bis Tehbar

Erntezeit: von Jebohl bis Voltan

Aus "Mitteleuropäische Pflanzenwelt", (c)1956 Kronen-Verlag Erich Cramer, Hamburg

Beschreibung:

Bei dem großen Steinbrech handelt es sich um eine Pflanze mit einem sich verzweigendem Wurzelstock und daraus entstehende beblätterte Nebenstengel und einem aufrechten, 10 - 30cm hohem vieldrüsigen Blütenstengel. Die Blätter sind grund- und wechselständig. Sie bilden eine dichte Rosette, in ihren Achseln bilden sie Ausläufer mit Nebenrosetten, so dass lockere Polster entstehen. Die Blütenstengel sind mit entfernt stehenden Blättchen besetzt. Die Blätter der Rosetten sind zungenförmig, dicklich-lederig, starr, graugrün und nach oben kleiner werdend. Die Stengelblätter sind spatel- oder keilförmig, mit nach vorn gerichteten Zähnen. Alle Blätter sind oberseits glatt, mit einem Wachsüberzug versehen und sie besitzen zahlreiche Wasser bzw. Kalk abscheidenden Grübchen. Solche Grübchen findet man auch am ganzen Rande bis zur eingekrümmten Spitze. Die Spaltöffnungen sind eingesenkt. Der Blütenstand ist rispig-traubig, seine Äste sind ein- bis vierblütig, der Kelch ist mit abgerundeten Zipfeln versehen, die Kronblätter sind rundlich oder umgekehrt eiförmig. Sie sind weiß oder grünlich-weiß gefärbt, am Grunde meist mit rötlichen Punkten versehen und doppelt so lang wie die Kelchzipfel. Der Fruchtknoten ist halbunterständig. Die Blüte verfügt über zehn Staubblätter und zwei Griffel, die Frucht ist eine zweifächerige Kapsel mit zahlreichen, sehr kleinen (Gewicht 1/10000 Gramm) Samen, die durch den Wind verbreitet werden. Bleiben Schmetterlinge und Hummeln als Bestäuber aus, erfolgt Selbstbestäubung. Bei der Sammlung des großen Steinbrechs ist größte Vorsicht geboten, da es sich bei der Pflanze wie erwähnt um eine ausgesprochene Schuttpflanze (ein Halden- oder Schuttdecker) handelt. Somit befindet sie sich auf normalerweise auf einem äußerst instabilen Untergrund, so dass pro eingesammelter Dosis eine Kletterprobe abgelegt werden muss!

Wirkung:

Man kocht die Blättern des großen Steinbrechs mit der selben Menge Vogeldung und Essig auf, bis sich nach ungefähr drei Stunden eine äußerst scharf riechende, gelartige Paste bildet. Diese Paste ist ein ausgezeichnetes Mittel, einen Bewusstlosen wieder zu erwecken. Sofern nicht ausdrücklich etwas anderes angegeben ist, wacht jeder, dem man diese Paste unter die Nase reibt, innerhalb von 1 W12 Sekunden auf. Das Opfer verliert dabei zwar 1 W10 Lebenspunkte, ist dafür aber auch sofort handlungsfähig. Weiterhin kann man aus den zerstoßenen Blüten, die man mit der vierfachen Menge an zerstoßenen Blüten des blauen Steinmieses mischt, eine Paste herstellen, welche die Haftung jedes damit eingeriebenen Materials enorm erhöht. (Eine Dosis reicht für ungefähr 10 qcm, also beispielsweise für die Finger einer Hand, wodurch Kletterproben 20% leichter werden (wenn beide Hände eingerieben werden (2 Dosen), so erleichtern sich die Proben um 50%). Schließlich kann man die Blätter des großen Steinbrechs noch dazu verwenden, unansehnlich gewordene Metallflächen aufzupolieren. Bereits nach kurzer Zeit beginnen diese normalerweise zu glänzen.



Name: **Hammerwurz**

benötigte Pflanzenteile: Saft

Zubereitungsart: unbehandelt

Anwendungsart: einnehmen

Standardkosten: 1 GS

Suchtfaktor: 1

Vorkommen: Ebene, Gebirge, Sumpf und Wald

Häufigkeit: häufig

Blütezeit: von Yardack bis Tehbar

Erntezeit: von Jebohl bis Umdiel

Aus "Mitteleuropäische Pflanzenwelt", (c)1956 Kronen-Verlag Erich Cramer, Hamburg

Beschreibung:

Der Hammerwurz ist eine ausdauernde Pflanze mit dickem, fleischigem Wurzelstock. Sein Stengel ist aufrecht, 50 bis 150 cm hoch und im oberen Teil dicht behaart und beblättert. Die Laubblätter sind wechselständig, elliptisch bis lanzettlich, mit starken Längsfalten, oberseits kahl, auf der Unterseite flaumig-filzig behaart, mit scheidenartigem Grunde. An der Spitze der Sprosse sitzt ein 30 bis 60 cm langer, rispiger Blütenstand, der aus dichtblütigen, in den Achseln eiförmig-zugespitzter Tragblätter stehenden Trauben zusammengesetzt ist. Die Blüten sind 10 bis 15 mm im Durchmesser, auf kurzen Stielen, mit sechs untereinander gleichen Blütenhüllblättern, diese weiß, gelblich oder grün, länglich-elliptisch bis verkehrt-eiförmig, mit kahlen oder behaarten Rändern, an der Spitze oft fransig. Die unteren Blüten bestehen gewöhnlich aus sechs Staubblättern und einem dreiteiligen, aus drei mehr oder weniger freien Fruchtblättern gebildeten Fruchtknoten mit drei kurzen Narben (Zwitterblüten), die oberen meist nur Staubblätter tragend (männliche Blüten). Die Frucht ist eine in drei hakige Spitzen auslaufende Kapsel mit zahlreichen geflügelten Samen. Die Bestäubung der bei Sonnenschein stark riechenden Blüten, die am Grunde der Blütenhüllblätter Nektar absondern und vorstäubend (proterandrisch) sind, erfolgt durch Fliegen und Käfer.

Wirkung:

Der Hammerwurz ist eine stark giftige Pflanze, die mehrere Alkaloide enthält. Der Saft dieser Pflanze führt zu schweren Halluzinationen, durch welche das Opfer glaubt, dass ihm 1W4 Gliedmassen fehlen. Gelingt dem Opfer ein Widerstandswurf gegen Intelligenz, so hält die Wirkung nur 1W100 Minuten vor. Misslingt dieser Widerstandswurf jedoch, so hält die Wirkung bei einem Misslingen von weniger als 25 Punkten 1W6 Stunden an. Misslingt der Widerstandswurf um wenigstens 25 Punkte, so dauert die Halluzination 1W6 Tage, misslingt die Probe gar um mehr als 50 Punkten, so stirbt das Opfer!



Name: **Heil aller Schäden**

benötigte Pflanzenteile: Blatt

Zubereitungsart: unbehandelt

Anwendungsart: kauen

Standardkosten: 10He

Suchtfaktor: 40

Vorkommen: Wald

Häufigkeit: allgegenwärtig

Blütezeit: von Xolol bis Yardack

Erntezeit: von Jebohl bis Voltan

Aus "Mitteleuropäische Pflanzenwelt", (c)1956 Kronen-Verlag Erich Cramer, Hamburg

Beschreibung:

Bei dem Heil aller Schäden handelt es sich um eine ausdauernde, 20 bis 50 cm hohe Pflanze mit Wurzelstock und aufrechtem, blattlosem oder ein bis zwei kleine, meist nur dreiteilige Blätter tragendem Stengel. Die grundständigen Blätter langgestielt und handförmig fünfflappig. Ihr Mittellappen ist dreispaltig, eingeschnitten gesägt und am Rande oft gewimpert. Die Blätter sind ansonsten, wie die ganze Pflanze kahl und dunkelgrün. Die Hauptdolde ist gewölbt und nur drei- bis fünfstrahlig, Die Döldchen sind kopfförmig, mit sitzenden Zwitter- und kurzgestielten männlichen Blüten, wobei erstere vorstäubend (proterandrisch) sind. Die Einzelblüte sind klein und in Kelch und Krone gegliedert. Sie verfügen über fünf pfriemlichen Kelchblätter. Die fünf Kronblätter sind rötlich-weiß und nur etwa 1,5 mm lang. Die Blüten verfügen über fünf Staubblätter. Die Frucht ist fast kugelig, wobei die Teilfrüchte ohne Rippen sind, aber mit zahlreichen Ölstriemen und langen Stacheln.

Wirkung:

Das Heil aller Schäden ist eine der bekanntesten Heilpflanzen. Man findet sie überall im Wald.

Ihr Einsatz ist kinderleicht – man zerkaut einfach die frischen Blätter. Dies führt dazu, dass alle körperlichen Wunden [auch Organschäden] mit der doppelten Geschwindigkeit verheilen. Geistige Schäden werden durch das Heil aller Schäden leider nicht beseitigt.

Allerdings stellt sich relativ leicht eine Abhängigkeit vom Heil aller Schäden ein, die dazu führt, dass der Betroffene einen Malus von 20 auf alle Aktionen bekommt, wenn er eine Woche lang kein Heil aller Schäden gekaut hat. Dieser Malus verringert sich danach pro Tag um einen Punkt. Wenn man während dieser Zeit täglich einen Tee zu sich nimmt, der aus den getrockneten Blättern [1 Dosis] des Heils aller Schäden gebraut wurde, so halbiert sich dieser Malus!

Insbesondere unter Kriegern ist das Heil aller Schäden dennoch sehr beliebt, da während der Abhängigkeit die Lebensenergie um 10% steigt. Dieser Bonus verringert sich um alle zwei Tage um einen Prozentpunkt, während die körperliche Abhängigkeit abgebaut wird. Der oben erwähnte Tee hat hierauf keinen Einfluss!



Name: **Heil aller Welt**

benötigte Pflanzenteile: gesamte Pflanze

Zubereitungsart: destillieren

Anwendungsart: einnehmen

Standardkosten: 15 SS

Suchtfaktor: 8

Vorkommen: Ebene, Gebirge und Wald

Häufigkeit: häufig

Blütezeit: von Yardack bis Tehbar

Erntezeit: ganzjährig

Aus "Mitteleuropäische Pflanzenwelt", (c)1956 Kronen-Verlag Erich Cramer, Hamburg

Beschreibung:

Bei dem Heil aller Welt handelt es sich um eine ausdauernde, bis zu 1m hohe Pflanze mit kurzer, oft auch längerer, kriechender Achse. Die Stengel sind aufrecht stehend. Sie sind einfach gebaut und wie die Blattstiele weichzottig behaart. Am oberen Ende besitzen sie einigen verstreuten sitzenden Drüsen. Die Blätter sind unpaarig gefiedert mit abwechselnd größeren und kleineren Fiederblättchen, wobei das Endblättchen gestielt ist. Alle Fiedern sind elliptisch-eiförmig, am Rande gekerbt bis gesägt und oberseits dunkelgrün und zerstreut behaart. Unterseits sind sie heller grün und dicht mit kurzen, seidigen Haaren bedeckt. Sie sind schwach drüsig und duften zerrieben nur schwach. Am Grunde besitzen sie gesägt eingeschnittene, den Stengel halb umfassende Nebenblätter. Die zwittrigen Blüten sind klein und goldgelb. Sie bilden eine reichblühende, fast ährenförmige Traube, die aus Kelch und Krone bestehend. Der Kelch ist umgekehrt kegelförmig aufgebaut. Er ist bis zum Grunde tief gefurcht und rauhaarig mit fünfteiligem Saum und anfangs weichen Stacheln versehen, die bei der Reife aber klettenartig verholzend und die Frucht einschließend. Die fünf Kronblätter sind eiförmig, die zwölf bis achtzehn (meist fünfzehn) Staubblätter sitzen auf dem oberen Kelchrand auf und verfügen über zwei gespreizte Griffel. Bei der Frucht handelt es sich um eine Scheinfrucht mit einem meist einsamigen Nüsschen.

Wirkung:

Bei dem Heil aller Welt handelt es sich um eine alte Heilpflanze. Aus den unbehandelten grünen Teilen der Pflanze kann man eine blutstillende Komresse fertigen, welche auch die heftigste Blutung innerhalb von einigen Sekunden (1W30) stoppt.

Wenn man die frisch geerntete Pflanze jedoch zerdrückt und den Saft destilliert, so gewinnt man ein starkes Suchtmittel, welches insbesondere unter Mentalmagiern sehr beliebt ist. Eine Dosis erhöht den Geistwert für 1W4 Stunden um 1W20 Punkte, ohne dass eine andere Eigenschaft während dieser Zeit in Mitleidenschaft gerät.

Zusätzlich heilt dieses Kraut auch Organschäden, wofür allerdings 4 Dosen über den Tag verteilt genommen werden müssen.

Sollte der Trinker allerdings süchtig nach dem Heil aller Welt werden, so sinken seine gesamten Eigenschaften an jedem Tag nach der ersten Woche, an dem er den Trunk nicht zu sich nehmen kann, um 1 Punkt. Erst nach zwei Monaten Entzug stoppt dieser langsame körperliche und geistige Zerfall, um danach ebenso langsam wieder auf den ursprünglichen Wert zurückzukehren. Sollte der Betroffene während dieser Zeit irgendwann wieder Heil aller Welt zu sich zu nehmen, so verschwinden die Mali mit einem 1 Punkt pro Stunde Wirkung. (Um dem Drang zu widerstehen wird eine Selbstbeherrschungssprobe mit einem Aufschlag von 20 Punkten benötigt)



Name: **Heilbrei**

benötigte Pflanzenteile: Blatt

Zubereitungsart: unbehandelt

Anwendungsart: Umschlag machen

Standardkosten: 40 GS

Suchtfaktor: 20

Vorkommen: Ebene, Gebirge und Sumpf

Häufigkeit: sehr selten

Blütezeit: von Xolol bis Komal

Erntezeit: von Maresch bis Umdiel

Aus "Mitteleuropäische Pflanzenwelt". (c)1956 Kronen-Verlag Erich Cramer, Hamburg

Beschreibung:

Bei dem Heilbrei handelt es sich um eine mehrjährige Pflanze, mit einem meist aufsteigend-ästigem, unten verholzendem, beblättertem, rauhhaarigem Stengel. Die Blätter sind ebenfalls rauhhaarig, im Umriß nierenförmig bis rundlich. Sie sind gestielt, fünf- bis siebenlappig, aber nicht tief zerteilt, wobei die Lappen meist dreieckig, kerbig-gesägt sind. Die Nebenblätter sind kurz, etwa dreieckig. Die gestielten Blüten stehen zu mehreren in den Blattachsen. Der Kelch ist von einem dreiblättrigen Hüllkelch aus Hochblättern umgeben, diese sind länglich, vollständig voneinander getrennt und am Grunde mit den Kelchblättern verwachsen. Die Kelchblätter sind zum Teil untereinander verwachsen, mit fünf freistehenden, dreieckigen Zipfeln. Die fünf Kronblätter sind drei- bis viermal so lang wie der Kelch, tief ausgerandet, hellpurpurn und dunkler gestreift, selten weiß. Die zahlreichen Staubfäden sind zu einer Fruchtknoten und Griffel einschließenden Säule verwachsen, die Zahl der Staubbeutel ist durch Teilung erheblich vermehrt. Die Pflanze ist vorstäubend (erstmännig oder proterandrisch), zuerst ragen also nur die Staubblätter heraus. Später beugen sie sich zurück (siehe die Einzelabbildung) und machen der vielteiligen Narbe Platz. Der Anzahl der Staubblätter entspricht diejenige der Fruchtblätter, die kreisförmig in einer Ebene angeordnet sind. Die Frucht zerfällt in zahlreiche berandet-netzige, kahle und rundliche Teilfrüchte, wobei die Fruchstiele abstehend oder aufrecht sind. Es handelt sich um eine sehr veränderliche und formenreiche Art.

Wirkung:

Aus den frischen Blättern lässt sich ein Brei fertigen, der als jede Wunde, die mit ihm bedeckt wird, in fast der 100fachen Geschwindigkeit verheilen lässt. Dies bedeutet, dass die Wunde jede Stunde, die sie mit dem Umschlag bedeckt ist, so heilt, als wären 4 Tage vergangen. Während dieser Zeit muss der Umschlag allerdings immer feucht gehalten werden.

Leider verlieren die Blätter ihre Wirkung, sobald sie anfangen zu welken, was normalerweise 5 Stunden nach der Ernte eintritt. Deshalb wird häufig eine Salbe aus ihnen hergestellt, die zwar nur 33% der Wirkung eines Breis aus den frischen Blättern erreicht (3 Stunden sind wie 4 Tage), die dafür aber lange haltbar ist.

Ein aus den getrockneten Blüten gebrauter Tee sorgt außerdem dafür, dass sich die Wunden eines jeden, der davon trinkt, bedeutend schneller schließen. Für die nächsten 24 Stunden heilen die Wunden mit 24facher Geschwindigkeit (Jede Stunde wird so wie ein ganzer Tag betrachtet).



Name: **Heilgras**

benötigte Pflanzenteile: gesamte Pflanze

Zubereitungsart: aufbrühen

Anwendungsart: einnehmen

Standardkosten: 7 SS

Suchtfaktor: -

Vorkommen: Gebirge und Wald

Häufigkeit: oft zu finden

Blütezeit: von Xolol bis Tehbar

Erntezeit: von Jebohl bis Umdiel

Aus "Mitteleuropäische Pflanzenwelt", (c)1956 Kronen-Verlag Erich Cramer, Hamburg

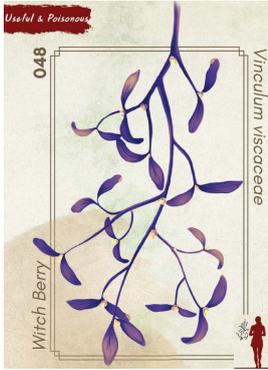
Beschreibung:

Das Heilgras ist eine ausdauernde Pflanze mit kurzem, senkrechtem oder etwas schrägem Wurzelstock und zahlreichen, büschelig angeordneten, fleischigen Wurzeln. Der Stengel ist aufrecht und 30 bis 70 cm hoch, kahl, rund, etwas bereift und gewöhnlich nur am Grunde beblättert. Die Laubblätter sind bläulich-grün, lang, schmallineal, höchstens 5 mm breit, spitz, schwach rinnenförmig und an ihrem Grund häutig-scheidig. Die Blüten sind gestielt und aufrecht abstehend. In ihren Achseln haben sie linealisch verschmälerter Tragblätter von halber Blütenstiellänge, die eine einfache Traube bilden. Die Blütenhüllblätter sind untereinander gleich (Perigon): weiß, in die stumpfe Spitze verschmälert und zu einem Stern von 55 bis 40 mm Durchmesser ausgebreitet. Jede Blüte hat sechs Staubblätter die wesentlich kürzer sind als die Hüllblätter. Die Fruchtknoten werden aus drei verwachsenen Fruchtblättern gebildet, sind oberständig mit einem leicht S-förmig gebogenen Griffel von etwa der Länge der Hüllblätter. Die Frucht ist eine abgerundet dreikantige, eiförmige, oben zugespitzte, dreifächerige Kapsel mit zahlreichen schwarzen Samen. Die Bestäubung erfolgt durch Schwebfliegen und Bienen, die den vom Fruchtknoten abgesonderten Nektar suchen.

Wirkung:

Ein Tee, welcher aus den getrockneten Bestandteilen der Pflanze aufgebrüht wirkt, hat eine erstaunliche Heilkraft: Für die Dauer von 2 W6 Tagen verdreifacht sich die Regenerationsfähigkeit des Körpers.

Allerdings sollte der Heilkundige sehr vorsichtig mit diesem Trank umgehen, da eine Überdosierung zu einer Hyperaktivität des zu Heilenden führt, welche ihm schadet. (nur 1/2 Regeneration für die entsprechende Dauer) Wird der Trank noch stärker dosiert, so ist es dem zu Heilendem nicht mehr möglich zu schlafen und die Regeneration seiner Verletzungen kommt vollständig zum Erliegen. Außerdem erhält er einen allgemeinen Malus von -10 pro Tag ohne Schlaf. Sollte dieser Malus 100 erreichen, so fällt er für 2 W20 Tage in ein erholsames Koma.



Name: **Hexenbeere**

benötigte Pflanzenteile: Früchte

Zubereitungsart: unbehandelt

Anwendungsart: einnehmen

Standardkosten: 125 GS

Suchtfaktor: -

Vorkommen: Gebirge und permafrost

Häufigkeit: sehr rar

Blütezeit: von Komal bis Boham

Erntezeit: von Umdiel bis Maresch

Aus "The herbal journal of Cicely Longbottom" (c)2020 David Souza and Sarsen Games Ltd

Beschreibung:

Die Hexenbeere ist ein winterharter Strauch, der große Büschel lilafarbener, milchiger Beeren hervorbringt. Es handelt sich um eine parasitäre Pflanze, die sich mit anderen Lebensformen verbindet, um zu wachsen und sich zu ernähren. Sie wächst in Winterbiomen und blüht den ganzen Winter hindurch.

Die Hexenbeere kann ohne einen Wirt nicht überleben. Wenn man sie also findet, weiß man, dass eine andere Pflanze in der Nähe sein muss, die durch eine Wurzel mit ihr verbunden ist; alternativ kann sie sich auch mit einem Lebewesen verbinden. In einer symbiotischen Beziehung erhält die Kreatur gute Vorteile und Boni im Austausch für Nahrung und Energie, die die Pflanze am Leben erhält.

Wirkung:

Es ist nicht leicht, die Wirkung der Hexenbeere auf eine Kreatur zu beschreiben, aber sie ist wie eine sehr leichte, stabile Rüstung. Wenn du die Hexenbeere isst, musst du einen Lebensenergie Widerstandswurf machen. Bei einem Fehlschlag wirst du zum Wirt der parasitären Pflanze, die sich mit dir verbindet.

Kreaturen, die eine Bindung mit der Hexenbeere eingehen, erhalten den Rüstungsschutz eines Hartholzschuppenpanzer (voll) mit halben Bewegungsmalus. Allerdings erleiden sie vorübergehend -2W20 auf ihre maximalen Trefferpunkte. Dies wird jeden Tag im Morgengrauen zurückgesetzt und neu gewürfelt, bis es geheilt ist.

Die Beeren und Ranken wachsen auch in den Haaren, im Fell und in den Federn eines jeden Humanoiden, Tieres oder Vogels, der sich mit ihnen verbindet.



Name: **Himmelschlüssel**

benötigte Pflanzenteile: Blatt

Zubereitungsart: aufbrühen

Anwendungsart: mit Wasser einnehmen

Standardkosten: 10 SS

Suchtfaktor: -

Vorkommen: Ebene

Häufigkeit: häufig

Blütezeit: im Jebohl

Erntezeit: von Jebohl bis Yardack

Aus "Mitteluropäische Pflanzenwelt", (c)1956 Kronen-Verlag Erich Cramer, Hamburg

Beschreibung:

Bei dem Himmelschlüssel handelt es sich um eine ausdauernde Pflanze mit kurzem Wurzelstock und rosettenartig angeordneten, grundständigen Laubblättern. Diese sind meist eiförmig, in den geflügelten Blattstiel verschmälert, runzelig und auf der Unterseite mehr oder weniger filzig behaart. In der Knospe sind sie nach rückwärts eingerollt. Aus der Blattrosette erhebt sich ein blattloser Blütenschaft mit einer vielblütigen Dolde. Der Blütenkelch ist verwachsen, glockig aufgeblasen, blaßgelblichgrün und fünfzipflig. Die dunkelgelbe, wohlriechende Blütenkrone stellt eine Röhre mit fünfzipfligem, etwas vertieftem und nicht flach ausgebreitetem Saum dar und besitzt im Kronsaum fünf orangefarbene Flecke. Griffel und Staubblätter sind stets auf zwei verschiedene Weisen innerhalb der Kronröhre angeordnet, entweder sind die Griffel kurz und die Staubblätter oben in der Kronröhre angeheftet, oder die Griffel sind lang und die Staubblätter sitzen dann tiefer. Bei jeder Einzelpflanze ist es jedoch in allen Blüten gleich. Diese Verteilung stellt ein Mittel zur Sicherung der Fremdbestäubung dar (Heterostylie). Die Frucht ist eine oben aufspringende trockene Kapsel.

Wirkung:

Die getrocknete Wurzel des Himmelschlüssel ist ein beliebtes, scharf und bitter, anisartig schmeckendes Gewürz, welches für drei Silberstücke pro Dosis verkauft werden kann. Wie jedes andere seltene Gewürz erhöht es den Kochwert des Benutzers um 2 Punkte.

Besonders beliebt vom Himmelschlüssel sind allerdings die Blätter, welche getrocknet und aufgebrüht einen stark schmerzlindernden Tee ergeben. Eine Dosis senkt die Schmerzempfindlichkeit des Trinkenden um 30 Punkte, d.h. seine allgemeinen Mali, die auf Schmerzen zurückzuführen sind, fallen um 30 Punkte und seine Lebensenergie steigt um 30%.



Name: **Hohlwurz**

benötigte Pflanzenteile: Wurzeln

Zubereitungsart: Paste

Anwendungsart: einnehmen

Standardkosten: 7 GS

Suchtfaktor: -

Vorkommen: Wald

Häufigkeit: sehr selten

Blütezeit: von Jebohl bis Xolol

Erntezeit: von Xolol bis Tehbar

Aus "Mitteleuropäische Pflanzenwelt", (c)1956 Kronen-Verlag Erich Cramer, Hamburg

Beschreibung:

Der Hohlwurz ist eine mehrjährige Pflanze mit unterirdischer, rundlicher, sehr bald hohl werdender Knolle (Wurzelstock), der schon im zeitigen Frühjahr ein oder mehrere Sprosse entspringen, die in der Regel nur zwei Blätter tragen, zu denen erst später noch einige grundständige hinzutreten. Die Blätter sind dreizählig geteilt, die Teile selbst sind wiederum dreiteilig fiederschnittig. Die 10 bis 20 Blüten bilden eine gedrungene aufrechte, einfache Traube, die purpurrot bis bläulich, bei manchen Pflanzen auch mehr oder weniger weiß gefärbt ist. Jede dieser Trauben sitzt in der Achsel eines länglichen, ganzrandigen Tragblattes und besteht aus vier ungleichen Blütenblättern, wobei das Oberste zu einem langen, hohlen, den Blütenhonig speichernden Sporn umgewandelt ist und das Unterste einen stark verbreiterten Anflugplatz für bestäubende Insekten bildet. Die beiden seitlichen sind zur Staubfäden und Fruchtknoten einhüllenden "Kapuze" geworden, die Staubblätter sind zu zwei oben dreiteiligen Paaren verwachsen. Nur langrüsselige Insekten (z.B. manche Bienen) gelangen bis zu dem Honig im Sporn, doch beißen ihn andere, so die Erdhummel, oft von außen auf, um den Honig zu stehlen. Die Bestäubung unterbleibt in diesen Fällen. Selbstbestäubung ist bei dem Bau der Blüte zwar möglich, bleibt aber unwirksam. Die Frucht ist eine mehrsamige Schote, die Samen tragen ölhaltige Anhängsel (Elaiosome), die Pflanze ist also wie viele Frühblüher des Laubwaldes eine "Ameisenpflanze".

Wirkung:

Der Verzehr der übel-schmeckenden Paste (Sb Probe), die aus der Wurzel des Hohlwurz gewonnen wird, steigert alle 6 Sinne des Charakters um das 5fache. Er kann nun 5 mal so weit (und scharf) sehen, Spuren allein durch den Geruch folgen wie ein Hund, kleinste Unebenheiten ertasten, alle Zutaten aus einem Gericht heraus-schmecken (sofern er sie kennt) und auch die leisesten Geräusche hören. Sein Gefahren erkennen Wert verfünffacht sich ebenfalls. Leider ist er nun natürlich auch extrem empfindlich gegenüber starken Reizen. Außerdem muss er bei jedem Schaden den er nimmt eine Probe ablegen, als hätte er soeben einen kritischen Treffer erhalten, wobei der doppelte Lebensenergieverlust als kritischer Wert angenommen wird. Erhält er gar einen kritischen Treffer, so wird die Probe um den Faktor 5 erschwert! Misslingt eine dieser Proben um mehr als 100 Punkte, so stirbt der Charakter durch den erlittenen Schock innerhalb von 1 W20 Sekunden! Die Wirkung des Hohlwurzes hält (1 W100 mal max. Lebensenergie) Sekunden an.



Name: **Hügelanemone**

benötigte Pflanzenteile: Blatt

Zubereitungsart: aufbrühen

Anwendungsart: ausdrücken

Standardkosten: 30 GS

Suchtfaktor: 15

Vorkommen: Tundra und Wald

Häufigkeit: sehr selten

Blütezeit: von Jebohl bis Yardack

Erntezeit: von Yardack bis Tehbar

Aus "Mitteleuropäische Pflanzenwelt", (c)1956 Kronen-Verlag Erich Cramer, Hamburg

Beschreibung:

Die Hügelanemone ist dem Velya ähnlich, aber größer, bis 50 cm hoch, stärker behaart und in allen Teilen stattlicher. Der Wurzelstock ist sehr kurz, die grundständigen Blätter sind drei- bis fünfteilig, ihre Zipfel fast rautenförmig. Die Stengelblätter sind gestielt, die Stengel und Blattstiele zottig behaart. Die Haare sind oberwärts anliegend, unterwärts abstehend, wobei jeder Stengel meist nur eine, seltener zwei Blüten trägt. Die Blüte ist groß (Durchmesser bis sieben cm) und wird aus fünf weißen, außen flaumigen, zuweilen rötlichen Hüllblättern gebildet. Sie enthält keinen Honig. Die Früchte mit silber glänzenden, wolligen Haaren bedeckt und werden bei der Reife durch den Wind verbreitet.

Wirkung:

Die wohlschmeckenden Früchte der Hügelanemone steigern die Wahrnehmungsfähigkeiten eines jeden, der sie zerkaut, für 1 W4 Stunden pro Samen. Dies macht sich regeltechnisch bemerkbar, indem alle Würfelwürfe, die hauptsächlich durch Wahrnehmung beeinflusst werden (Meisterentscheidung), um bis zu 50% modifiziert werden.

Leider sind die Samen der Hügelanemone aber gleichzeitig ein recht potentes Gift, welches langsam die Nerven angreift und somit die allgemeinen Werte des Anwenders herabsetzt. Dies wird dadurch abgebildet, dass jeder Anwender pro Samen einen allgemeinen Malus von 10 auf alle Aktionen bekommt, der 1 W10 Stunden anhält.

Übersteigt der allgemeine Malus 50% und misslingt dem Anwender ein Widerstandswurf gegen Gift (Konstitutionsbasierend), so fällt er in ein Koma. Hierbei besteht eine Chance von 5% pro 10 Fehlwurf, dass er aus diesem Koma nicht mehr erwacht.



Name: **Hundsknoblauch**

benötigte Pflanzenteile: Rübe / Zwiebel / Knolle

Zubereitungsart: zerstoßen

Anwendungsart: einreiben

Standardkosten: 1 SS

Suchtfaktor: -

Vorkommen: Süßwasser (Ufergebiete) und Wald

Häufigkeit: sehr häufig

Blütezeit: von Jebohl bis Yardack

Erntezeit: von Jebohl bis Umdiel

Aus "Mitteleuropäische Pflanzenwelt", (c)1956 Kronen-Verlag Erich Cramer, Hamburg

Beschreibung:

Der Hundsknoblauch ist eine ausdauernde Pflanze mit einer weißlichen, verlängerten, sehr schmalen Zwiebel. Diese Zwiebel wird aus dem unteren Teil der grundständigen Blätter (meist nur zwei) gebildet, und von dünnen weißen Häuten umgeben, aus denen später dünne Borsten hervorgehen. Die Blätter sind zugespitzt - elliptisch und in einen längeren Stiel verschmälert. Ihre morphologische Oberseite ist meist dem Erdboden zugewandt und gelegentlich dunkler als die nach oben gekehrte Unterseite. Der stumpf-dreieckige, blattlose, bis 50 cm hohe Stengel trägt eine fast flache Dolde, die anfangs von einer zwei- bis dreiteiligen, bald abfallenden Hülle umgeben ist. Die Blüten sind gestielt und haben ein sechsblättriges, flach ausgebreitetes, nur am Grunde verwachsenes Perigon mit reinweißen, lanzettlichen, zugespitzten Blütenblättchen. Sie besitzen sechs Staubblätter und einen dreiteiligen Fruchtknoten, der bei der Reife zu einer trockenen Kapsel wird und schwarze, mit einem ölhaltigen Anhängsel (Elaiosom) versehene Samen enthält, die von Ameisen verbreitet werden. Nebenzwiebeln werden nur selten gebildet.

Die häufigen Massenbestände des Hundsknoblauchs beruhen also nicht auf der Vermehrung durch Zwiebeln, Ausläufer, Brutknöllchen o. ä., sondern auf der reichlichen Samenbildung. Die ganze Pflanze riecht stark nach Knoblauch, da sie ein scharfes, flüchtiges Öl enthält (Knoblauchsöl), das die Milch ungenießbar macht, wenn der Hundsknoblauch vom Weidevieh gefressen wird (daher auch die Namensgebung).

Der Hundsknoblauch gehört zu den bekanntesten Frühlingsblüherern und ist an feuchten Waldstellen oft in großen Herden anzutreffen, so dass die ganze Umgebung danach riecht.

Wirkung:

Der Saft der ausgepressten Zwiebeln des Hundsknoblauch stoppt jede Blutung innerhalb von 1W4 Sekunden. Allerdings führt seine Anwendung zu starken Schmerzen. Dadurch muss der Behandelte eine Selbstbeherrschungsbewertung ablegen, auf welche die 10fache Blutungsstärke als Aufschlag kommt. Mislingt die Probe, so wird er sofort bewusstlos, gelingt sie, so bekommt er einen allgemeinen Malus von (100 - Punkte, um welche die Probe gelang). Dieser Malus hält 1 W20 Minuten an.

Weiterhin kann die Zwiebel verwendet werden, um unerfahrene Vampire abzuschrecken. Im Gegensatz zum echten Knoblauch kann der Hundsknoblauch einem Vampir zwar nicht schaden, aber der ähnliche Geruch schreckt doch viele Vampire ab.



Name: **Jungfer im Hemd**

benötigte Pflanzenteile: gesamte Pflanze

Zubereitungsart: zerstoßen

Anwendungsart: Umschlag machen

Standardkosten: 5 Heller

Suchtfaktor: -

Vorkommen: Ebene, Süßwasser (Ufergebiete) und Wald

Häufigkeit: allgegenwärtig

Blütezeit: von Maresch bis Yardack

Erntezeit: von Maresch bis Jebohl

Aus "Mittleuropäische Pflanzenwelt", (c)1956 Kronen-Verlag Erich Cramer, Hamburg

Beschreibung:

Die Jungfer im Hemd ist ein Zwiebelgewächs, das 8 bis 15 cm hoch wächst und der Sporkelblume ähnelt. Die Jungfer besitzt zwei (bis drei) lange, schmale, gekielte, unten von häutiger Scheide umhüllte, zur Blütezeit noch kurze, sich später streckende Blättern und zwei grünlich-weiße, häutige Hochblättern, die weiter oben am runden, nackten einblütigen Stängel sitzen. Die Blüte ist hängend und besteht aus drei äußeren, glockig abstehenden und rein weißen, sowie drei inneren kürzeren, röhrig aneinanderstoßenden, am Ende ausgerandeten und mit einem grünen Fleck versehenen Hüllblättern, die beim Welken abfallend. Die Frucht eine länglich-rundliche, fast beerenartige, fleischige Kapsel. Der Samen ist mit ölhaltigem Anhängsel (Elaiosom) besetzt, welche Ameisen dazu bringen, den Samen zu verteilen.

Wirkung:

Ein Umschlag aus den gepressten Pflanzenteilen der Jungfer im Hemd gibt einem Verletzten sofort Linderung und heilt 10 Trefferpunkte. Leider hat ein derartiger Umschlag keine weiteren Wirkungen. Der Genuss von Pflanzenteilen der Jungfer im Hemd führt zu starkem Brechdurchfall, der einige Tage anhält und das Opfer sehr stark schwächt (Dauer: 1 W10 Tage, pro Tag Durchfall -10 auf alle Eigenschaften)

Es besteht eine Wahrscheinlichkeit von 20%, dass ein Sucher die Jungfer im Hemd mit der Sporkelblume verwechselt hat. Bei der Anwendung muss dies überprüft werden, wobei dem Heiler eine Probe gegen Heilung zusteht, um im letzten Moment die Verwechslung zu bemerken.



Name: **Kalirahs Geschenk**

benötigte Pflanzenteile: Samen

Zubereitungsart: unbehandelt

Anwendungsart: inhalieren

Standardkosten: unendlich

Suchtfaktor: -

Vorkommen: Salzwasser (Ufergebiete)

Häufigkeit: extrem rar

Blütezeit: von Xolol bis Yardack

Erntezeit: von Xolol bis Yardack

Aus "Mitteleuropäische Pflanzenwelt", (c)1956 Kronen-Verlag Erich Cramer, Hamburg

Beschreibung:

Bei Kalirahs Geschenk handelt es sich um eine ausdauernde Pflanze mit handförmig geteilten, seitlich abgeflachten Knollen. Der Stengel wird bis zu 50 cm hoch, ist kantig, kahl, mehr oder weniger weitröhrig hohl, oberwärts öfters rötlich-lila gefärbt, unten von Scheidenblättern umgeben. Die Laubblätter umfassen mit ihrem Grund den Stengel scheidig, sind länglich- bis breit-eiförmig, zugespitzt, die oberen mehr lanzettlich, oberseits mit dunkelbräunlichen, etwas verwischten, manchmal auch fehlenden Flecken. Die Blüten sitzen in den Achseln lanzettlicher Tragblätter, von denen die unteren und mittleren länger bis ebenso lang wie die Blüten sind, und sind in einer walzenförmigen, dichten Ähre angeordnet. Die Blütenhüllblätter sind dunkel-rotviolett, drei von ihnen neigen sich helmförmig zusammen, zwei sind seitliche flügelartig zurückgebogen. Die sehr vielgestaltige Lippe ist gewöhnlich aus keilförmigem, hellerem Grunde und mehr oder weniger dreiteilig, mit dunklerer Linienzeichnung versehen und in einen kegelförmigen bis zylindrischen Sporn ausgehend, wobei dieser meist etwas kürzer als der Fruchtknoten ist. Das einzige Staubblatt ist in zwei keulenförmige Gebilde, die Pollinien, geteilt, von denen jedes am Grunde eine Klebscheibe trägt, mit deren Hilfe es am Kopf eines Insekts festhaftet. Nach kurzer Zeit krümmt sich dann das Stielchen nach vorn, so dass die Pollinien wie Hörner am Kopf des Insektes sitzen und beim Besuch der nächsten Blüte gerade an die Narbe stoßen. Bienenzüchter hielten diese seltsamen Hörnchen ihrer Bienen früher für Fruchtkörper eines auf ihnen schmarotzenden Pilzes!

Kalirahs Geschenk ist in seinem Aussehen außerordentlich veränderlich und ist somit nur sehr schwer zu identifizieren. (zusätzliche Probe gegen Heilung. Falls diese misslingt, muss ein erneuter Wurf auf der Suchentabelle durchgeführt werden!)

Unbedingt erforderlich ist aber die Gemeinschaft mit einem Pilz für das Heranwachsen der Pflanze aus den Samen. Da diese kein Nährgewebe besitzen, sind sie nach der Keimung darauf angewiesen, in diese Gemeinschaft mit dem - häufig arteigenen - Pilz zu kommen, sonst geht der Keimling zugrunde. Der Pilz sorgt lange Zeit für die Ernährung der jungen heranwachsenden Pflanzen, von denen die meisten im Durchschnitt acht Jahre bis zur Erlangung der Blühfähigkeit benötigen.

Wirkung:

Falls einem Heiler das seltene Glück zuteil werden sollte Kalirahs Geschenk zu finden (siehe Bemerkung in der Beschreibung), so kann er grundsätzlich seinen Heilkundewert um 1 W10 steigern, unabhängig von seinem aktuellen Wert. Wirklich wertvoll ist Kalirahs Geschenk allerdings dadurch, dass es jeden Leichnam innerhalb von 37 Tagen nach seinem Tod wiederbeleben kann. Für seine Gefährtin Kalirah verzichtet Dabluhr auf das ansonsten übliche Quest, mit welchem er sich normalerweise eine Wiederbelebung bezahlen lässt.



Name: Kampfkaktus

benötigte Pflanzenteile: Blatt

Zubereitungsart: kochen

Anwendungsart: einnehmen

Standardkosten: 30 GS

Suchtfaktor: -

Vorkommen: Gebirge und Wüste

Häufigkeit: sehr selten

Blütezeit: von Maresch bis Xolol

Erntezeit: ganzjährig

Aus "The herbal journal of Cicely Longbottom" (c)2020 David Souza and Sarsen Games Ltd

Beschreibung:

Der Kampfkaktus ist eine große, stachelige Wüstensukkulente mit einem einzigen großen stacheligen Blatt. Seinen Ruf als Kämpferpflanze verdankt er der rauen Umgebung, in der er wächst, und der ständigen Gefahr, der er ausgesetzt ist.

Man findet sie in trockenen Gebirgen und Wüsten, wo sie an Felsen und Klippen emporwächst. Die Stacheln, die das Fleisch der Pflanze bedecken, schützen sie vor Pflanzenfressern und Vögeln, denn sie ist eine der wenigen Nahrungsquellen in einem so kargen Biotop.

Doch Vorsicht: Wenn die Pflanze blüht, sind aggressive Pflanzenfresser nicht weit. Die Blüten haben keine Stacheln, und jedes Tier, das hungrig genug ist, wird sich notfalls eine Mahlzeit erkämpfen...

Ein unverzichtbarer Snack für den Kämpfer in der Gruppe!

Rezept: Gegrilltes Kaktusblatt

Dieser ständige Überlebenskampf ist für die Pflanze so wichtig, dass man nach dem Verzehr die gleiche Kraft wiedererlangt. Am besten isst man den Kampfkaktus, indem man die Blätter entstielt und über offenem Feuer grillt.

Wirkung:

Ein einziges gegrilltes Kaktusblatt gibt dir, abhängig vom Widerstandswurf gegen Kraft, folgendes:

leichte Wirkung: +1 Kraft für 3W100 Minuten

mittlere Wirkung: +1W6 Kraft für 1W100 Runden

starke Wirkung: +1W10 Kraft für 3W100 Runden

volle Wirkung: +1W20 Kraft für 6W100 Runden

Außerdem erhältst du für die Dauer des Verzehrs einen Vorteil bei allen Kraftproben.



Name: **Klebnelke**

benötigte Pflanzenteile: Saft

Zubereitungsart: unbehandelt

Anwendungsart: umhängen

Standardkosten: 10 GS

Suchtfaktor: -

Vorkommen: Tundra

Häufigkeit: selten

Blütezeit: von Xolol bis Tehbar

Erntezeit: von Jebohl bis Komal

Aus "Mitteleuropäische Pflanzenwelt", (c)1956 Kronen-Verlag Erich Cramer, Hamburg

Beschreibung:

Die Klebnelke ist eine ausdauernde Pflanze mit vielköpfigem Wurzelstock, die durch zahlreiche Nebentriebe zur Bildung kleiner Rasen neigt. Der Stengel ist aufrecht, etwa 15 bis 60 cm hoch, kahl, beblättert, unterhalb der oberen Stengelknoten scheidet er eine dunkle, pechartige Flüssigkeit aus, an der kleine Insekten kleben bleiben (doch ohne dass die Pflanze davon einen Nutzen hätte; sie ist also keine "insektenfressende" Pflanze). Die Blätter sind gegenständig, die unteren verkehrt-eiförmig bis lanzettlich, kahl, am Grunde gewimpert; die oberen sind fast linealisch. Die Blüten sind zu traubig-rispigen, fast quirligen Ständen vereinigt und in Kelch und Krone gegliedert. Die Kelchblätter sind rötlich, verwachsen zu einer ungefähr keuligen, schwach zehnrrippigen, fünfzähligen Röhre, die Kelchzipfel sind kürzer als die Blütenkrone. Diese ist purpurn bis hellrot, mitunter gestreift, selten weiß, die Kronblätter sind ungeteilt, höchstens schwach ausgerandet, am Grunde der Platte mit kurzen, zweilappigen Fortsätzen, die eine "Nebenkrone" bilden. Sie besitzen zehn Staubblätter, fünf längere und fünf kürzere und fünf Griffel; Die Frucht ist eine innerhalb des Kelches langgestielte, am Grunde fünffächerige, mit fünf Zähnen aufspringende Kapsel. Die Blüten gibt es von zweierlei Art, zwittrig und weiblich, erstere vorstäubend (erstmännig, proterandrisch). Es handelt sich bei der Klebnelke um eine ausgesprochene "Tagfalterblume".

Wirkung:

Die dunkle, pechartige Flüssigkeit, welche die Pechnelke ausscheidet, ist einer der Grundstoffe für den stärksten bekannten Klebstoff. Leider ist es gar nicht einfach, diese äußerst klebrige, zähflüssige Masse zu sammeln. Wenn man sich nicht mit einer speziellen Ausrüstung vorbereitet hat, so wird man meistens nur einen Bruchteil der Ernte einbringen können [(1 W80 + Ge/10)%]. Für diesen muss man auch noch ein Gefäß opfern, da dieses sich später nicht mehr reinigen lässt. Außerdem dauert die Sammlung der Tropfen pro Dosis (10 - Ge/10) Minuten, mindestens jedoch 1. Aber als Lohn für die Mühe kann man sicher sein, dass man seinen Fund gewinnbringend verkaufen kann. (Man erhält eigentlich immer wenigstens 50% des Marktpreises, wenn meinen einen Alchemisten findet sogar bis zu 150%)



Name: Klettertod

benötigte Pflanzenteile: Samen

Zubereitungsart: unbehandelt

Anwendungsart: inhalieren

Standardkosten: 5 SS

Suchtfaktor: -

Vorkommen: Gebirge

Häufigkeit: häufig

Blütezeit: im Daschdar

Erntezeit: im Daschdar

Aus "The herbal journal of Cicely Longbottom" (c)2020 David Souza and Sarsen Games Ltd

Beschreibung:

Der Klettertod ist eine dunkle, verdrehte Pflanze, die Geist und Körper entführt, um ihre Sporen zu verbreiten und den Menschen in den Tod zu führen. Es handelt sich um eine mehrjährige blühende Pflanze mit einer unglaublich schweren, aber dichten Sporenwolke. Die Pflanze kann fast 10 Fuß hoch werden und wird wegen ihres dicken, rindenbewachsenen Stamms oft mit einem Baum verwechselt. Aber es ist nicht die Blüte, die den Klettertod so abscheulich macht. Es sind die Sporen.

Wirkung:

Die Sporen setzen das körpereigene Nervensystem außer Kraft und übernehmen die motorischen Funktionen vollständig. Wenn du den Sporen des Klettertods ausgesetzt bist, bist du eine Marionette, die nur das tut, was er will - und das ist klettern. Von den höchsten Bäumen bis zu den steilsten Berggipfeln wird er seinen neuen Wirt so hoch führen, wie es ihm möglich ist. An einem geeigneten Ort angekommen, zwingt es die Kreatur, sich an jeder Oberfläche festzuhalten, die es erreichen kann, und beginnt, sie von innen her zu versteinern. Wenn der Einfluss auf die Kreatur zu stark ist, bleibt sie dort und versteinert vollständig, wobei sie zerbricht oder zerbröckelt und durch die starken Winde, die in dieser Höhe wehen, einen Schwall neuer Sporen freisetzt. Alles, was zurückbleibt, ist die humanoide Hülle des Opfers.

Der Effekt

Die Sporen des Klettertods verteilen sich in einem Radius von 3 Metern um die Pflanze. Wenn du ihnen ausgesetzt bist, musst du eine Giftprobe gegen Geist bestehen oder die oben genannten Aktionen erleiden. Du musst die Probe alle 1 bis 24 Stunden wiederholen, bis du entweder ein homöopathisches Ergebnis erzielst oder stirbst. Die Sporen brauchen normalerweise 2 Tage, um einen geeigneten Ort zu finden, und die vollständige Versteinigung dauert weitere 2 Tage.



Name: **Kuckucksspeichel**

benötigte Pflanzenteile: Blatt

Zubereitungsart: trocknen

Anwendungsart: in die Blutbahn bringen

Standardkosten: 3 GS

Suchtfaktor: 4

Vorkommen: Ebene und Sumpf

Häufigkeit: oft zu finden

Blütezeit: von Jebohl bis Yardack

Erntezeit: von Xolol bis Komal

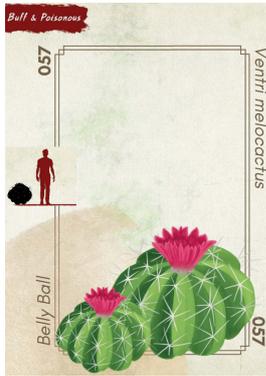
Aus "Mitteleuropäische Pflanzenwelt", (c)1956 Kronen-Verlag Erich Cramer, Hamburg

Beschreibung:

Der Kuckucksspeichel ist eine ausdauernde Pflanze mit sehr kurzem, kriechendem Wurzelstock, einer grundständigen Blattrosette und einem 15 bis 50cm hohen, beblätterten Blütenstengel. Die ganze Pflanze ist mehr oder weniger bläulich bereift. Der Stengel ist aufrecht, rund, saftig, hohl und meistens kahl. Die Blätter sind unpaarig gefiedert mit vier bis sechs Fiederpaaren, ganzrandig und oft zerstreut behaart. Die Fiedern der langgestielten Grundblätter sind mehr oder weniger rundlich-breit und am Rande geschweift. Die sehr kurzgestielten Stengelblätter sind schmal, spitz, ganzrandig und ihr Endabschnitt ist jeweils größer. Die Blüten sind oft in einer stattlichen, traubenartigen Trugdolde zusammengefasst und bestehen aus vier Kelch- und vier Kronblättern. Diese treten mit den unteren schmalen Teilen röhrenartig zusammen. Ihre oberen Teile werden bis zu 10mm lang. Sie sind breit-eiförmig, kreuzartig ausgebreitet, dreimal so lang wie der Kelch und blasslila oder weiß gefärbt. Die sechs Staubblätter gliedern sich in zwei kleine und vier große, die etwa halb so groß wie die Kronblätter sind. Die Staubbeutel sind gelb. Beide Fruchtblätter sind zu einem langgestreckten Fruchtknoten vereinigt. Die Griffel sind kurz und stumpf. Die Frucht besteht aus einer langen, schmalen Schote mit einreihig stehenden Samen. Sie wird bis zu 20mm lang (länger als der Fruchtsiel) und ist zweiklappig. Die Klappen springen bei der Reife von unten nach oben auf. Dabei werden die Samen fortgeschleudert. Die Scheidewand bleibt stehen. Die Blüten sind nur am Tage geöffnet und schließen sich auch bei Regen, wobei der ganze Blütenstand dann nach unten gebogen wird. Es kommt häufig zu ungeschlechtliche Vermehrung durch Blattsprosse aus den Grundblättern an den Stellen, wo diese auf dem feuchten Boden aufliegen (man kann solche Blattsprosse selbst von abgelösten Blättern erzielen).

Wirkung:

Bei dem Schaum, welcher manchmal auf den Blättern dieser allgegenwärtigen Pflanzen zu finden ist, handelt es sich um ein Stoffwechselprodukt der relativ seltenen Schaumzikade. Wenn dieser Schaum sorgfältig von den Blättern abgekratzt wird und dann vorsichtig getrocknet wird, handelt es sich bei dem gewonnenen Pulver um ein höchst potentes Antidot, welches als Gegengift zu allen tierischen Giften verwendet werden kann. Hierzu muss das Pulver nur in Wasser aufgelöst werden und danach in den Blutkreislauf des Vergifteten gebracht werden (idealerweise an der Stelle, an welcher die Vergiftung erfolgte). Die Wirkung des Giftes wird nach der doppelten Zeit, die zwischen der Vergiftung und der Verabreichung des Gegengiftes verstrichen ist, vollständig verschwunden sein. Leider ist das in Wasser aufgelöste Pulver nur wenige Stunden wirksam!



Name: **Kugelbauch**

benötigte Pflanzenteile: alle grünen Gewebeteile
 Zubereitungsart: unbehandelt
 Anwendungsart: einnehmen
 Standardkosten: 12GS
 Suchtfaktor: -
 Vorkommen: Wüste
 Häufigkeit: selten
 Blütezeit: von Jebohl bis Tehbar
 Erntezeit: ganzjährig

Aus "The herbal journal of Cicely Longbottom" (c)2020 David Souza and Sarsen Games Ltd

Beschreibung:

Der Kugelbauch ist ein gedrungener, runder Kaktus mit kurzen, dicken Stacheln und einer stumpfen Basis. Eine einzelne rosa Blüte krönt diese Zwiebelpflanze, die in den Wüsten der materiellen Ebene zwischen Felsen und anderen Pflanzen wächst.

Der Kugelbauch verdankt seinen Namen den unglaublichen Wasser- und Nährstoffreserven in seinem Fruchtfleisch. Sie ist eine der nährstoffreichsten Pflanzen, die man in der Wüste finden kann. Wenn du in diesem Biom gestrandet bist und nach Nahrung suchst, kann sie dir das Leben retten - oder das Gegenteil, wenn du nicht aufpasst.

Wirkung:

Der Kaktus ist nur genießbar, wenn er geblüht hat. Aber wer sich mit Pflanzen und der Natur nicht auskennt, weiß das nicht. (Pflanzenkundeprobe!).

Wenn du den Saft eines blühenden Kugelbauchkaktus trinkst, heilst du 1 bis 12W12 (Widerstandseigenschaft momentane Lebensenergie), wobei der Maximalwert um 1 bis 5 W12 überschritten werden kann. Außerdem hast du in dieser Zeit einen Vorteil bei Proben gegen Lebensenergie.

Wenn du allerdings von einem Kaktus trinkst, der noch nicht geblüht hat, hast du ein Problem. Junge Kakteen haben ihr Wachstum noch nicht abgeschlossen und der Saft ist für sie lebensnotwendig: für andere ist er sauer, bitter, kalkhaltig... und giftig (Widerstandseigenschaft Lebensenergie).

Bei einem Fehlschlag erleidet man 1 bis 12W12 Giftschaden und ist 1 bis 6 Stunde lang auf -1W100 auf alle Aktionen.

Verwechsele das nicht! Es könnte über Leben und Tod entscheiden!



Name: Laichkraut

benötigte Pflanzenteile: Blatt

Zubereitungsart: trocknen

Anwendungsart: einnehmen

Standardkosten: 20 GS

Suchtfaktor: -

Vorkommen: Süßwasser (Ufergebiete)

Häufigkeit: sehr selten

Blütezeit: von Yardack bis Komal

Erntezeit: ganzjährig

Aus "The herbal journal of Cicely Longbottom" (c)2020 David Souza and Sarsen Games Ltd

Beschreibung:

Das Laichkraut ist eine unglaublich nützliche Wasserpflanze, die in steinigen Flussbetten von Süßwasserkanälen, Seen und Flüssen wächst. Ihre langen, leuchtend grünen Ranken treiben in der Strömung, getragen von kleinen Luftsäcken, die es der Pflanze ermöglichen, mühelos im Wasser zu schwimmen und in den Untiefen Photosynthese zu betreiben.

Das Laichkraut ist weit verbreitet, aber schwieriger zu ernten als man denkt. Quappen, Wasserschlangen und andere Süßwasserräuber nisten oft in der Nähe und nutzen das Kraut als Köder für Zugvögel und Pflanzenfresser.

Das Laichkraut kann roh oder getrocknet gegessen werden. Getrocknet und gelagert ist es mindestens 90 Tage haltbar.

Wirkung:

Der Verzehr von Laichkraut verändert die Anatomie: Die Haut wird kalt, Hände und Füße bekommen Schwimmhäute und im Nacken entstehen Kiemen. Der Verzehr von Flusskraut verwandelt dich vorübergehend in ein Wasserwesen. Unter Wasser kannst du frei atmen und Temperaturschwankungen machen dir nichts aus, aber an Land ist deine Bewegungsgeschwindigkeit halbiert und du musst die Luft anhalten. Für das Luftanhalten gelten die Regeln des Tauchens, danach fängst du an zu ersticken und musst sofort wieder unter Wasser.

Diese Effekte halten 2 - 8 Stunden an (Widerstandseigenschaft Lebensenergie). Bei einem anaphylaktischen Schock bist du verflucht und die Veränderung wird permanent.



Name: Lebensblatt

benötigte Pflanzenteile: Samen

Zubereitungsart: trocknen

Anwendungsart: einnehmen

Standardkosten: 1 SS

Suchtfaktor: 2

Vorkommen: Ebene

Häufigkeit: sehr häufig

Blütezeit: von Jebohl bis Tehbar

Erntezeit: von Xolol bis Voltan

Aus "The herbal journal of Cicely Longbottom" (c)2020 David Souza and Sarsen Games Ltd

Beschreibung:

Ein Verwandter der Kaffeepflanze ist die Java rubiaceae, auch Lebensblatt genannt. Es handelt sich um einen immergrünen Strauch, der an seinen leuchtend orangefarbenen Beeren zu erkennen ist. Wie bei der herkömmlichen Kaffeepflanze sind die Samen der Früchte besonders energiereich. Wenn man sie trocknet und zerkleinert, geben sie einem ein Gefühl von Klarheit und Energie und hauchen selbst dem erschöpftesten Abenteurer wieder neues Leben ein. Die Lebensblätter wachsen in Tälern, wo sie vor Weidevieh und schlechtem Wetter geschützt sind. Aber Vorsicht, die Samen sind nicht harmlos - sie können einen verletzlich machen, wenn man nicht aufpasst, wie man sie konsumiert.

Rezept: Flüssiges Leben

Bevor die Samen verwendet werden können, müssen sie getrocknet werden. Das kann man tun, indem man sie in der Sonne trocknen lässt oder über dem Feuer röstet oder kurz mit entsprechender Feuermagie behandelt. Anschließend werden sie mit einem Stößel und einem Mörser zerkleinert. Die gemahlene Bohne wird in heißes Wasser gegeben und zum Kochen gebracht. Das Wasser durch ein Tuch abseihen und servieren.

Wirkung:

Das Trinken dieses Gebräus regeneriert 10% + 1 W100 Konditionspunkte und macht dich für 12 Stunden immun gegen alle magischen und nicht-magischen Effekte, die dich bewusstlos machen könnten. Diese Immunität bedeutet, dass man nicht betäubt werden kann. Man kann aber auch nicht schlafen, meditieren oder eine andere entspannende Tätigkeit ausüben.

Wird man von dem Lebensblatt abhängig, so verliert man 50% seiner Kondition, wenn man es 3 Tage nicht konsumiert hat. Sie steigt jeden folgenden Tag um 1% bis zum ursprünglichen Maximum.

Während der Abhängigkeit erhöht sich die Kondition (bei der ersten täglichen Einnahme des Lebensblatt) auch über das Maximum hinaus.



Name: **Leberblümchen**

benötigte Pflanzenteile: Blatt
 Zubereitungsart: trocknen
 Anwendungsart: Umschlag machen
 Standardkosten: 2,5 SS
 Suchtfaktor: -
 Vorkommen: Wald
 Häufigkeit: sehr häufig
 Blütezeit: im Jebohl
 Erntezeit: von Xolol bis Daschdar

Aus "Mitteleuropäische Pflanzenwelt", (c)1956 Kronen-Verlag Erich Cramer, Hamburg

Beschreibung:

Bei dem Leberblümchen handelt es sich um eine ausdauernde, bis 15 cm hohe Pflanze mit kurzem, faserigem Wurzelstock, der mit schuppigen Niederblättern besetzt ist und zahlreiche, langgestielte Laubblätter trägt. Diese sind oben grün und unten mehr oder weniger violett. Sie sind dreilappig mit herzförmigem Grund und lederartig dicklich. Im jungen Zustand sind sie dicht behaart, später sind sie kahl. Die Laubblätter erscheinen erst nach der Blüte und überwintern dann. Die Blüten stehen einzeln auf behaarten, aufrechten Stengeln. Unmittelbar unter ihnen gibt es drei grüne, ganzrandige Hochblätter, die wie ein Kelch wirken. Die sechs bis acht Hüllblätter sind himmelblau (selten rötlich oder weiß) und am Grunde schwach verwachsen. Die Staubblätter und Fruchtknoten sind in größerer Zahl vorhanden. Die Früchte sind längliche, kurzgeschnäbelte Nüßchen.

Wirkung:

Ein Umschlag aus dem getrockneten Blättern des Leberblümchen stoppt jede Blutung augenblicklich, allerdings darf der Behandelte sich 1 W6 Stunden nicht bewegen, damit die Wunde nicht wieder aufbricht.



Name: **Liebesbaum**

benötigte Pflanzenteile: Früchte
 Zubereitungsart: unbehandelt
 Anwendungsart: einnehmen
 Standardkosten: 2 GS
 Suchtfaktor: 1
 Vorkommen: Süßwasser (Ufergebiete) und Wald
 Häufigkeit: selten
 Blütezeit: von Jebohl bis Xolol
 Erntezeit: von Yardack bis Tehbar

Aus "The herbal journal of Cicely Longbottom" (c)2020 David Souza and Sarsen Games Ltd

Beschreibung:

Der Liebesbaum ist ein mittelgroßer, fruchttragender Baum, der in warmen und wetterabhängigen Klimazonen zu finden ist. Er benötigt Wärme, Sonne, Regen, einen guten Boden und Pflanzenfresser für die Samen, weshalb er auch in tropischen Klimazonen sehr gut gedeiht.

Kochrezept: Liebesfrucht

Die Früchte des Liebesbaums, Liebesfrüchte, sind eine Delikatesse. Sie sind kleine, reife, beerenartige Pakete, die süß und duftend sind. Sie sind oft als Zeichen der Zuneigung begehrt und wurden schon als königliche Geschenke, Hochzeitsgeschenke oder Liebesgeständnisse überreicht. Sie werden in der Regel kunstvoll in einer Schachtel aus Liebesbaumholz angerichtet und mit Zitronensaft und Zucker bestreut, um den natürlichen Geschmack zu unterstreichen. Andere Zubereitungsarten sind das Trocknen, das Überziehen mit Schokolade oder sogar das Zermahlen zu Pulver.

Wirkung:

Die Liebesfrucht gilt als starkes Aphrodisiakum. Der Verzehr von mindestens einer Liebesfrucht in einer einzigen Mahlzeit verschafft dir einen Vorteil bei Proben, die auf persönlicher Ausstrahlung beruhen (inkl. aller von dieser Eigenschaft abhängigen Talenten).

Der Verzehr von mehr als zwei Liebesfrüchten in einer einzigen Mahlzeit verschafft dir zusätzlich 10 Minuten bis 4 Stunden lang einen Vorteil bei Akrobatikproben (Widerstandseigenschaft pA). Während dieser Zeit musst du jedoch Nachteil bei Schleichen- und Gefahren erkennen- Proben hinnehmen.



Name: **Liebestau**

benötigte Pflanzenteile: Blüte

Zubereitungsart: unbehandelt

Anwendungsart: einnehmen

Standardkosten: 4 SS

Suchtfaktor: 100

Vorkommen: Süßwasser (Ufergebiete) und Wald

Häufigkeit: häufig

Blütezeit: von Xolol bis Tehbar

Erntezeit: von Xolol bis Tehbar

Aus "Mitteleuropäische Pflanzenwelt", (c)1956 Kronen-Verlag Erich Cramer, Hamburg

Beschreibung:

Der Liebestau ist eine Pflanze mit ausdauerndem Wurzelstock und krautigem, oben verzweigtem Stengel, der 50 bis 60 cm hoch wird. Alle Teile sind zottig, teilweise auch drüsig behaart (aber nie klebrig), die Blätter sind zugespitzt, die unteren gestreckt, die oberen ungefähr eiförmig, unterseits glänzend. Die Blüten sind einzeln oder zu wenigblütigen Trugdolden vereinigt, rot, sehr selten weiß, tagsüber geöffnet, nicht duftend, die Kelchblätter sind zu einem undeutlich vielrippigen Kelch verwachsen und kleiner als die Blumenblätter. Die Blütenblätter bestehen aus der zweispaltigen Platte und dem am Oberrand Zähnchen tragenden Nagel. Die Pflanze ist zweihäusig (diözisch), d.h. sie trägt entweder nur männliche Staubblüten oder nur weibliche Stempelblüten, erstere dann mit schlankerem, letztere mit mehr bauchigem Kelch. Die Blüten haben meist fünf Griffel, die Frucht ist eine einfächrige, braune Kapsel, die sich bei der Reife mit zehn seitlich abstehenden, nach hinten eingerollten Zähnen öffnet. Die Bestäubung erfolgt durch Tagfalter, doch wird der Kelch oft von Hummeln durchgebissen, die so den in der Tiefe liegenden Blütennektar rauben.

Wirkung:

Einem alten Aberglauben nach soll der gleichzeitige Verzehr einer männlichen Blüte durch eine Frau und einer weiblichen Blüte durch einen Mann die zwischen beiden bestehende Liebe gegen alle Widrigkeiten schützen. Davon abgesehen, dass ich nicht weiß, ob dies stimmt, kann der Aberglaube aber auch durch eine starke Nebenwirkung der Blüten hervorgerufen werden. Nach Genuss dieser starken Droge (Widerstandswurf gegen Konstitution, wird pro Dosis um 10 erschwert!) glaubt das Opfer 1 W12 Stunden lang alles, was ihm vorgetragen wird und auch nur im entferntesten der Wahrheit entsprechen könnte. Selber glaubt das Opfer, einen niemals zuvor erlebten Überblick über die Vorkommnisse in der Welt erreicht zu haben. Sobald die Wirkung nachlässt, verfällt das Opfer in eine leichte Depression. Sollte es keine Möglichkeit haben erneut die Droge zu sich zu nehmen, so erholt sich das Opfer nach 1 W10 Tagen von der Depression und überwindet so die Abhängigkeit. Besteht aber die Möglichkeit für das Opfer, die Droge erneut einzunehmen, so wird es diese Möglichkeit nutzen (diesmal Widerstandswurf gegen halbe Lebensenergie). Nach jeder weiteren Benutzung verdoppelt sich die Erholungszeit und die Effekte der Depression werden stärker. (Nach circa 10 Anwendung erreicht das Opfer den Stand von Malvin (Hitchhikers guide through the galaxy)).



Name: **Malehas Schoten**

benötigte Pflanzenteile: gesamte Pflanze

Zubereitungsart: unbehandelt

Anwendungsart: einnehmen

Standardkosten: 250GS

Suchtfaktor: -

Vorkommen: Ebene, Gebirge, Tundra und Wald

Häufigkeit: sehr rar

Blütezeit: von Yardack bis Tehbar

Erntezeit: ganzjährig

Aus "Mitteleuropäische Pflanzenwelt", (c)1956 Kronen-Verlag Erich Cramer, Hamburg

Beschreibung:

Bei Malehas Schoten handelt es sich um eine ausdauernde Pflanze mit kriechendem, verzweigtem, innen rot gefärbtem Wurzelstock. Der Stengel ist niederliegend oder aufsteigend, meist vom Grunde an verzweigt und 20 bis 40 cm lang. Im unteren Teil ist er gefurcht, entweder kahl und glänzend, oder dicht abstehend behaart. Im Herbst ist er samt den Blättern rot gefärbt. Die gegenständigen Laubblätter sind gestielt, bis zum Grunde handförmig (oft siebenteilig) gelappt, mit in lineale, schmale, ganzrandige Zipfel geteilten Lappen und entweder beidseitig oder nur unterseits behaart. Die Nebenblätter sind eilanzettlich, trockenhäutig, rötlichbraun und am Rande gewimpert. Der Stiel des Blütenstandes ist blattachselständig, länger als die Blätter und besitzt am Ende zwei Tragblättern. Zwischen diesen ist eine einzelne, gestielte, als Knospe wie nach der Bestäubung nach unten gerichtete Blüte. Diese ist in Kelch und Krone gegliedert, und hat einen Durchmesser von drei bis vier cm. Der Kelch besteht aus fünf freien, elliptischen, behaarten, stachelspitzigen Kelchblättern. Die fünf Kronblätter sind karminrot, verkehrt-herzförmig mit seichter Ausrandung und einem kurzen, bärtig behaarten Nagel. Die zehn Staubblätter, deren Stäufäden am Grunde verdickt sind, sind am Rande gewimpert. Der Fruchtknoten wird aus fünf verwachsenen Fruchtblättern gebildet, mit langem Griffel und fünf Narben. Die Frucht ist fünf klappig, jede Klappe einsamig und begrannt, wobei die Grannen einen schnabelförmigen, behaarten Fortsatz bilden. Da sie mit dem Oberende fest an der Mittelsäule der Frucht haften, krümmen sie sich bei trockenem Wetter stark ein, wobei die Samen herausgeschleudert werden. Die vorstäubenden (proterandrischen oder erstmännigen) Blüten werden von Schmetterlingen, Schwebfliegen, Hautflüglern und anderen Insekten besucht, die dem aus fünf zwischen den Kronblättern gelegenen Drüsen abgesonderten Nektar nachgehen.

Wirkung:

Malehas Schoten lassen sich vielfältig verwenden. Die Einnahme der Früchte selber bringt einem Hominiden das Gefühl der Unbesiegbarekeit. Leider wird er dabei auch sehr aggressiv. Die Auswirkungen sind dieselben wie beim Berserkerang, wobei sich die Wirkung von Malehas Schotten und des echten Berserkerang addieren! Die Schoten können allerdings nur im Komal gefunden werden!

Weiterhin kann aus dem Wurzelstock eine Paste gewonnen werden, die jedes organische Material extrem widerstandsfähig werden lässt. Der Rüstungsschutz von organischen! Rüstungen erhöht sich nach Anwendung um 2/2/2/0/0 (schnitt/scharf/stich/stumpf/Magie) permanent. Weiterhin verdoppelt sich der Bruchfaktor von organischen Waffen und die Struktur von organischen Schildern. Allerdings wird hierzu jeweils eine Dosis pro dm² benötigt.

Schließlich lässt sich aus den Blüten noch eine süßlich riechende Flüssigkeit gewinnen, die denjenigen, der sie trinkt für einen Tag immun gegen jede Art von Giften macht. Natürlich können die Blüten nur während der Blütezeit geerntet werden!



Name: **Mannschild**

benötigte Pflanzenteile: gesamte Pflanze

Zubereitungsart: unbehandelt

Anwendungsart: umhängen

Standardkosten: 250 GS

Suchtfaktor: -

Vorkommen: Gebirge

Häufigkeit: sehr rar

Blütezeit: von Xolol bis Tehbar

Erntezeit: von Jebohl bis Komal

Aus "Mittleuropäische Pflanzenwelt", (c)1956 Kronen-Verlag Erich Cramer, Hamburg

Beschreibung:

Bei dem Mannschild handelt es sich um eine ausdauernde Pflanze von polsterförmigem, halb- bis vollkugeligem Wuchs, durch abstehende Haare graufilzig wirkend. Die einzelnen Stämmchen stehen auf einer dicker Pfahlwurzel dicht gedrängt, sind säulen- bis keulenförmig und bis zum Grunde beblättert. Die Laubblätter sind sehr klein, stumpf, gewöhnlich lanzettlich-spatelig und bedecken die Stämmchen besonders an der Spitze dicht dachziegelig. Die Blüten stehen einzeln an der Spitze der Stämmchen, auf sehr kurzen Stielen und sind in Kelch und Krone gegliedert. Der Kelch ist bis etwa zur Hälfte in fünf schmale, spitze Zipfel geteilt, die meistens von den Blättern verborgen werden. Die Krone ist weiß mit gelbem Schlund, der eine kurze Röhre mit flachem Saum von vier bis sechs mm Durchmesser bildet, wobei der Saum in fünf abgerundete Lappen geteilt ist. Die fünf kurzen Staubblätter sitzen in der Kronröhre, der Fruchtknoten ist oberständig, mit sehr kurzem Griffel. Er bildet bei der Reife eine kugelige Kapsel mit wenigen, schwarzbraunen Samen. Die Bestäubung erfolgt durch Fliegen, die durch schwache Nektarabsonderung auf dem Fruchtknoten angelockt werden, jedoch scheint Selbstbestäubung möglich.

Wirkung:

Bei dem Mannschild handelt es sich um einen äußerst potenten Glücksbringer. Sein Träger kann zwei Monate lang jeden Würfelwurf, den er durchführt, um 5% verändern. Hierbei muss allerdings berücksichtigt werden, dass Maximal- und Minimalwerte (1-5% und 96-100%) nicht geändert und nicht erreicht werden können.



Name: **Mehlprimel**

benötigte Pflanzenteile: Blatt

Zubereitungsart: Paste

Anwendungsart: in die Blutbahn bringen

Standardkosten: 5 SS

Suchtfaktor: 4

Vorkommen: Gebirge und Sumpf

Häufigkeit: sehr häufig

Blütezeit: von Xolol bis Yardack

Erntezeit: von Xolol bis Tehbar

Aus "Mitteleuropäische Pflanzenwelt". (c)1956 Kronen-Verlag Erich Cramer, Hamburg

Beschreibung:

Bei der Mehlprimel handelt es sich um eine ausdauernde Pflanze mit kurzem Wurzelstock, aus diesem entspringt eine Rosette grundständiger Blätter. Diese sind länglich-eiförmig, flach, am Rande etwas gekerbt oder gesägt, runzlig und in den Stiel verschmälert, auf der Oberseite glänzend grün, unterseits meist ebenso wie Stengel, Blütenhüllblätter, Blütenstiele und Kelch stark mehlig bestäubt (woher auch der Name stammt). Der Stengel wird bis zu 25 cm hoch, ist blattlos und trägt eine schirmförmige, meist vielblütige Dolde kleiner Blüten, die in den Achseln kurzer, schmaler, am Grunde sackartig vertiefter Hochblätter entspringen. Die Blüten sind gestielt, ihr Kelch ist röhrig-trichterig, kantig und mit fünf Spitzen versehen. Die Blütenkrone ist röhrig, etwa so lang wie der Kelch, wobei der Kronsaum flach ausgebreitet, fünfklappig, mit tief ausgerandeten Zipfeln und mehr oder weniger fleischrot (auch dunkelrot, hellrosa oder weißlich), doch mit gelbem Schlund ist. Die Blüte verfügt über fünf Staubblätter, der Fruchtknoten ist aus fünf Fruchtblättern verwachsen und bildet bei der Reife eine trockene, oben aufspringende Kapsel mit zahlreichen, feinen Samen.

Wirkung:

Die Blätter der Mehlprimel enthalten einen sehr seltsamen Wirkstoff, der alle Körperfunktionen desjenigen, der ihn einnimmt, stark verlangsamt. Aufgrund dieser Wirkungsweise wird die Mehlprimel sowohl als sogenanntes "Scheingift" als auch als Heilmittel verwendet. Im ersten Fall wird bei dem Opfer ein schneller Tod simuliert, da bereits nach 30s kein Herzschlag mehr festgestellt werden kann. Nach Ablauf der Wirkungsdauer (1 Tag pro Portion) erwacht das Opfer allerdings wieder und fühlt sich gestärkt.

Bei schwer erkrankten oder tödlich Verwundeten wird die Mehlprimel häufig eingesetzt, um den Tod bis zum Eintreffen eines Heilers zu verzögern. Dies gelingt allerdings nur, wenn die zum Tode führenden Bedingungen durch eine Verlangsamung der Körperfunktionen aufgehalten werden können. Dies gilt für die meisten Krankheiten, alle Blutungen und schweren Verletzungen, die nicht innerhalb der nächsten 30s zum Tode führen. Die Mehlprimel wirkt allerdings nicht gegen körperzerstörende Substanzen, die nicht auf Körperfunktionen angewiesen sind. (z.B. Säuren, einige Gifte, wenige Krankheiten)

Ein großer Nachteil der Mehlprimel ist, dass viele der mit ihr Behandelten von den Wirkstoffen der Mehlprimel abhängig wurden. Ein solcher Abhängiger leidet, wenn er die Wirkstoffe der Mehlprimel länger als eine Woche nicht eingenommen hat, unter extremen Schlafstörungen, die nur durch die Einnahme von Schlafmitteln gelindert werden können. Jede Nacht besteht eine 80% Wahrscheinlichkeit, dass das Opfer nicht einschlafen kann. Jede Nacht ohne Schlaf führt dazu, dass das Opfer einen allgemeinen Malus von 20 hinnehmen muss, der mit jeder weiteren schlaflosen Nacht ansteigt und pro Nacht mit Schlaf um 30 Punkte abnimmt. Nach drei Wochen Entzug verringert sich die Wahrscheinlichkeit der Schlaflosigkeit mit jedem weiteren Tag um 10%, so dass die Symptome nach knapp vier Wochen überstanden sind.



Name: *Mestals Ruhe*

benötigte Pflanzenteile: Blatt

Zubereitungsart: aufbrühen

Anwendungsart: einnehmen

Standardkosten: 9 SS

Suchtfaktor: -

Vorkommen: Wald

Häufigkeit: häufig

Blütezeit: von Jebohl bis Xolol

Erntezeit: ganzjährig

Aus "Mitteleuropäische Pflanzenwelt", (c)1956 Kronen-Verlag Erich Cramer, Hamburg

Beschreibung:

Bei Mestals Ruhe handelt es sich um eine mehrjährige Pflanze, deren Wurzelstock über keine Ausläufer verfügt. Der Stängel ist meist aufstrebend und 8 bis 25 cm lang, wobei er kahl oder schwach weichhaarig und beblättert ist. Die wechselständigen Blätter sind mehr oder weniger kahl, ihre Stiele sind ohne Flügel. Die Blätter sind breit herzförmig, wobei die unteren stumpf und die oberen kurz zugespitzt sind. Diese sind meist länger als breit, oft aber mehr oder weniger nierenförmig. Die am Grunde überwinterten Blätter bilden eine Rosette, die unterseits oft einen violetten Anflug hat. Die Nebenblätter sind lang, mehr oder weniger zugespitzt, zwei- bis dreimal so kurz wie der Blattstiel und am Rande gefranst.

Die Blüten stehen aufrecht auf langen Stielen, aus den Achseln der Laubblättern, von etwa der Länge des Kelches. Der Kelch besteht aus zwei schmalen, kleinen, äußeren und drei längeren, eiförmigen, viernervigen, kahlen bis filzigen inneren Kelchblättern, die alle frei stehen. Die violette Krone hat einen Durchmesser von höchstens zwei cm und ist geruchlos. Die fünf sich nicht deckenden Kronblätter sind schmal-länglich, zwei sind nach oben und zwei nach der Seite gerichtet. Das untere ist mit einem schlankem, fünf bis sechs mm langem, spitzem, unten kaum gefurchtem, violettem Sporn versehen, in den der Nektar abgesondert wird. Die fünf Staubblätter sind fast ungestielt. Neben Fremdbestäubung durch Insekten erfolgt auch Selbstbestäubung beim abendlichen Schließen der Blüten.

Bei der Frucht handelt es sich um eine kahle und spitze Kapsel mit drei Längsklappen. Wenn sich diese unter allmählicher Austrocknung öffnen, werden die in drei Längsreihen angeordneten Samen fortgeschleudert („Springfrucht“). Ihre eiweißhaltigen Anhängsel (Elaiosome) werden von Ameisen gefressen, die so die Samen verbreiten.

Wirkung:

Aus dem Blüten lässt sich ein sehr starker, übelriechender und überraschend wohlschmeckender Tee brauen, dessen Genuss einen jeden innerhalb von wenigen Runden in einen komaähnlichen Tiefschlaf versetzt [2h pro Dosis], aus dem der Betroffene nur sehr schwer geweckt werden kann [nach dem Erwachen ist der Betroffene erst nach 4 W20 Sekunden einsatzbereit]. Dieser Tiefschlaf ist allerdings äußerst erholsam, so dass nur $\frac{1}{4}$ der üblichen Schlafzeit benötigt wird.

Außerhalb der Blütezeit der Pflanze kann man diesen Tee auch aus den Blättern brühen, wobei man dann allerdings die 5fache Dosis benötigt, um die gewünschte Wirkung zu erzielen.

Aus den Wurzel und dem Wurzelstock von Mestals Ruhe kann eine klare Flüssigkeit destilliert werden, deren Einnahme dazu führt, dass der Betroffene sofort seinen gesamten Mageninhalt von sich gibt. [gut geeignet, um oral aufgenommene Gift zu entfernen. Das entsprechende Gift wird keine zusätzlichen Schäden anrichten. Der Betroffene ist allerdings auf -100 aaA für die nächsten 10 Minuten und danach verringert sich der Malus um 1 Punkt pro Minute]



Name: *Mestals Tränen*

benötigte Pflanzenteile: Blüte

Zubereitungsart: aufbrühen

Anwendungsart: baden

Standardkosten: 1000 GS

Suchtfaktor: -

Vorkommen: Wald

Häufigkeit: extrem rar

Blütezeit: von Xolol bis Yardack

Erntezeit: von Xolol bis Yardack

Aus "Mitteleuropäische Pflanzenwelt", (c)1956 Kronen-Verlag Erich Cramer, Hamburg

Beschreibung:

Bei Mestals Tränen handelt es sich um eine ausdauernde Pflanze die einen kurzen, kriechenden, mit alten Blattresten besetzten Wurzelstock besitzt, der verzweigt und daher meist rasenbildend ist. Die Blätter sind schmal, zwei bis sechs Millimeter breit, schwertförmig, in zwei Zeilen am Stengel angeordnet, "reitend", d.h. am Grunde den Grund des nächsthöheren Blattes umschließend. Im übrigen ist die morphologische Deutung der scheinbar so einfach gebauten Blätter umstritten. Die grundständigen Blätter sind kürzer als der Stengel, der 50 bis 70 cm hoch wird, stielrund, hohl und mit Laub- und Hochblättern besetzt ist. Diese sind lanzettlich, trockenhäutig und oberwärts braun, in ihren Achseln jeweils eine der wenigen (ein bis drei) langgestielten Blüten tragend. Die Blüten schwach wohlriechend. Sie sind nicht in Kelch und Krone gegliedert. Ihre sechs Hüllblätter sind zu einer kurzen Röhre verwachsen, die freien Abschnitte untereinander ungleich. Die drei äußeren Abschnitte sind 45 bis 50 mm lang, mit nach unten hängender, verkehrt-eiförmiger, hellblauer, violett geadeter Platte, die sich plötzlich in einen halb so langen, bräunlichgelben, purpurn geaderten Nagel verschmälert. Die drei inneren Abschnitte der Blütenkrone sind aufrecht stehend, elliptisch, dunkler als die äußeren und ebenfalls geadert. Selten sind die Blüten ganz weiß. Die drei Staubblätter liegen unter den drei Ästen des zylindrischen, kurzen Griffels; diese Griffeläste sehr groß, kronblattartig, jeweils über den äußeren Kronabschnitten stehend, oberseits gekielt, unterseits gefurcht und an der Spitze mit zwei Lippen, von denen die obere zwei stumpfe Abschnitte besitzt, die untere die Narbe trägt. Die Fruchtknoten sind unterständig, die Frucht ist eine drei bis vier Zentimeter hohe, aufrechte, dreifächerige Kapsel mit kleinem Spitzchen. Die Pflanze verfügt über zahlreiche Samen, die abgeplattet sind. Die Bestäubung der vorstäubenden (erstmännigen = proterandrischen) Blüten erfolgt durch Hummeln und Schwebfliegen, welche die äußeren Kronabschnitte anfliegen und auf dem Wege zu dem am Grunde der Kronröhre abgesonderten Nektar unter den Griffelast kriechen. Etwa mitgebrachter Pollen wird dabei vom Rücken des Insekts an der auf der Unterlippe des Griffelastes befindlichen Narbe abgestreift, während beim Weiterkriechen der Staubbeutel des zugehörigen Staubblattes berührt und aus ihm neuer Pollen auf dem Rücken aufgenommen wird. Beim Zurückkriechen wird dagegen das Narbenläppchen so gegen den Griffelast gepreßt, daß keine Pollenabgabe möglich ist. Fremdbestäubung ist daher gesichert. Die Verbreitung der Samen erfolgt durch den Wind oder durch Wasser.

Wirkung:

Die aufgekochten Blüten von Mestals Tränen ergeben ein Bad, welches wahre Wunderdinge vollbringen kann. Die Leiche eines Elfen oder eines Halblings, welche in dieses Bad gelegt wird, kehrt innerhalb von 1 W4 Tagen in das Reich der Lebenden zurück, sofern der Leichnam noch nicht in das Stadium der Verwesung übergegangen war.

Weiterhin wird jede Wunde und jede Krankheit geheilt, wenn man ein Bad in den aufgekochten Blüten der Tränen Mestals nimmt, wobei dieses Bad von mehreren Personen genommen werden kann, solange das Wasser noch nicht abgekühlt ist. (Normalerweise sind bis zu 7 Verwendungen möglich, die allerdings direkt nacheinander genommen werden müssen)

Zwar wächst die Pflanze in großen Feldern, die allerdings nur an unzugänglichen und schwer zu findenden Stellen gedeihen. Leider benötigt man für ein einziges Bad eine unglaubliche Menge der Blüten, so das man froh sein kann, wenn ein großes Feld für eine einzelne Anwendung ausreichend ist.



Name: Metallblüte

benötigte Pflanzenteile: gesamte Pflanze

Zubereitungsart: unbehandelt

Anwendungsart: ausdrücken

Standardkosten: -

Suchtfaktor: -

Vorkommen: Gebirge

Häufigkeit: selten

Blütezeit: von Xolol bis Tehbar

Erntezeit: ganzjährig

Aus "The herbal journal of Cicely Longbottom" (c)2020 David Souza and Sarsen Games Ltd

Beschreibung:

Die Metallblüte ist eine seltsame Blume, die gelernt hat, unterirdische Erze und Metalle anzuzapfen und die elementaren Eigenschaften dessen, was sie findet, zu übernehmen.

So kann die Metallblüte in vielen verschiedenen Farbtönen und Werten auftreten, darunter Kupfer, Silber, Eisen und sogar Gold. Aufgrund ihrer Vielfältigkeit hat sie in verschiedenen Regionen unterschiedliche Namen: Goldblatt, Silberstängel, Eisenrose - sie hat viele Namen.

Es ist ein Zeichen für reichen Landwert und kündigt normalerweise einen Ansturm von Bergleuten oder Bürgerlichen an, die versuchen, das Land für ein paar schnelle Münzen zu plündern.

Wirkung:

Metallblüten sind nicht essbar, aber sie sind unglaublich wertvoll. Sie können den Standort von Rohstoffen verraten, die Sie abbauen können, wenn Sie wollen, aber die Blumen selbst können, wenn sie richtig angebaut werden, noch mehr Reichtum bieten.

Die in Metallblüten gefundenen Elemente können in Kombination mit anderen Materialien zur Herstellung magischer Waffen und Rüstungen verwendet werden. Wenn du eine maßgeschneiderte magische Waffe herstellen willst, dann sind die Blütenblätter dieser Pflanze deine Grundlage. Alle Metalle, die aus ihr gewonnen werden, haben einen doppelt so hohe Magiekapazität wie üblich. Pro "Dosis" kann man 5 Gramm Metall gewinnen - welches, wird entweder vom Meister oder zufällig festgelegt.



Name: Mondfarn

benötigte Pflanzenteile: Blatt

Zubereitungsart: kochen

Anwendungsart: einnehmen

Standardkosten: 12 GS

Suchtfaktor: -

Vorkommen: permafrost

Häufigkeit: sehr selten

Blütezeit: von Komal bis Voltan

Erntezeit: ganzjährig

Aus "The herbal journal of Cicely Longbottom" (c)2020 David Souza and Sarsen Games Ltd

Beschreibung:

Der Mondfarn ist ein mehrjähriger Farn, der an eisigem Süßwasser wächst. Diese oft als Mondfarn bezeichnete, nachtaktive Pflanze entfaltet ihre Blätter nur nachts.

Der Mondfarn kann keine Photosynthese betreiben wie andere Pflanzen, weshalb er nur in kalten Biomen in der Nähe von Gewässern vorkommt. Hier kann er sich von Algen ernähren und die Energie gewinnen, die er zum Wachsen braucht.

Tagsüber kann der Mondfarn nicht geerntet werden, da die Unterseite seiner Blätter steinhart ist und sie sich im Sonnenlicht zu einer Kugel zusammenrollen. Wenn sich die Blätter nachts entfalten, ist der Mondfarn in der Regel vor Raubtieren sicher, die sich an das nahe gelegene Wasser heranpirschen, wo er wächst, und so Pflanzenfresser verscheuchen, bevor sie ihn abweiden.

Wirkung:

Rezept: Mondbrötchen

Mondbrötchen sind ein köstlicher kleiner Kuchen, den man auf Reisen leicht in einer einzigen Pfanne oder Pfanne über einem Lagerfeuer zubereiten kann. Um die Blätter des Mondfarns zu ernten, musst du den Saft von der Spitze der entfalteten Blätter abkratzen und in ein Glas umfüllen. Mische Mehl, Saft und andere Zutaten zu einer Paste und brate beide Seiten auf dem Lagerfeuer.

Die Wirkung:

Jede Kreatur, die ein Mondbrötchen isst, erlangt für 2-24 Stunden Nachtsicht (Widerstandseigenschaft Weisheit). Kreaturen, die bereits über Nachtsicht verfügen, erhalten stattdessen Zwergennachtsicht. Bei Kreaturen mit Zwergennachtsicht entfällt die Umgewöhnungszeit, bis sie diese einsetzen können.



Name: **Mücken - Händelwurz**

benötigte Pflanzenteile: Wurzeln

Zubereitungsart: aufbrühen

Anwendungsart: ausdrücken

Standardkosten: 7 GS

Suchtfaktor: -

Vorkommen: Ebene, Gebirge und Sumpf

Häufigkeit: selten

Blütezeit: von Yardack bis Tehbar

Erntezeit: ganzjährig

Aus "Mitteleuropäische Pflanzenwelt", (c)1956 Kronen-Verlag Erich Cramer, Hamburg

Beschreibung:

Bei dem Mücken - Händelwurz handelt es sich um eine ausdauernde Pflanze mit handförmigen, d.h. zweispaltigen, in je drei bis vier Seitenlappen geteilten, großen, seitlich abgeflachten Knollen (daher auch der zweite Teil des Namens). Der recht unterschiedlich (von 20 bis 60 cm) hohe, rundliche, hellgrüne Stengel ist am Grunde von häutigen Scheidenblättern umgeben, weiter oben von breiten bis sehr schmal-lanzettlichen, sehr langen, rinnigen und unterseits gekielten Laubblätter, die nach oben kleiner und stärker zugespitzt sind. Die Tragblätter der Blüten sind grün, so lang oder länger als der gedrehte Fruchtknoten. Die zahlreichen hellviolett bis purpurroten Blüten sind in einer lockeren, oft auch sehr dichten und langen Ähre (bis zu 20 cm lang) zusammengefasst. Besonders nachts duftet die Pflanze angenehm. Jeweils drei Blütenhüllblätter bilden einen Helm zum Schutz der inneren Blütenteile, zwei weitere stehen seitlich flügelartig ab. Lippe breiter als lang, in drei etwa gleiche Lappen geteilt, deren Form sehr veränderlich ist, in einen fadenförmig-dünnen Sporn ausgezogen, der nach abwärts gerichtet, bis zu doppelt so lang wie der Fruchtknoten ist und Nektar enthält. Das kurze Säulchen trägt den aus zwei Pollinien bestehenden, blaßpurpurnen Staubbeutel mit grünlicher, staubähnlicher Pollenmasse. Die Bestäubung erfolgt durch Tag- und Nachtfalter.

Unbedingt erforderlich ist aber die Gemeinschaft mit einem Pilz für das Heranwachsen der Pflanze aus den Samen. Da diese kein Nährgewebe besitzen, sind sie nach der Keimung darauf angewiesen, in diese Gemeinschaft mit dem - häufig arteigenen - Pilz zu kommen, sonst geht der Keimling zugrunde. Der Pilz sorgt lange Zeit für die Ernährung der jungen heranwachsenden Pflanzen, von denen die meisten im Durchschnitt acht Jahre bis zur Erlangung der Blühfähigkeit benötigen.

Wirkung:

Bei dem Mücken - Händelwurz handelt es sich um eine der Hauptzutaten eines äußerst potenten Liebestrankes. Im richtigen Verhältnis mit den Tränen einer Jungfrau und den Hoden eines Hasen aufgekocht, soll dieser Trank zwei gleichzeitig Trinkende ein Leben lang in Liebende verwandeln. Allerdings muss unter allen Umständen darauf geachtet werden, das wirklich nur zwei Personen, die sich sehen können, diesen Trank gleichzeitig zu sich nehmen, ansonsten kann es zu unerwünschten Nebenwirkungen und Komplikationen kommen.



Name: **Narrenkolben**

benötigte Pflanzenteile: Wurzeln

Zubereitungsart: kochen

Anwendungsart: einnehmen

Standardkosten: 2 SS

Suchtfaktor: 1

Vorkommen: Sumpf und Süßwasser (Ufergebiete)

Häufigkeit: häufig

Blütezeit: von Yardack bis Tehbar

Erntezeit: von Maresch bis Voltan

Aus "Mitteleuropäische Pflanzenwelt". (c)1956 Kronen-Verlag Erich Cramer, Hamburg

Beschreibung:

Der Narrenkolben (auch Lampenputzer und Trommelschlegel genannt) ist eine ausdauernde Pflanze mit waagrecht und ziemlich oberflächlich im Schlamm kriechendem, dickem, weichem Wurzelstock. Der Stängel ist steif aufrecht, 1½ bis 3 m hoch, stielrund und beblättert. Die Laubblätter sind 1 bis 2 cm breit, blaugrün, stumpf - lineal, auf dem Rücken schwach gewölbt, ganz-randig, kahl, aufrecht stehend und zweizeilig angeordnet. Sie umfassen mit offenen, unverwachsenen Scheiden den Stengel. Der Stengel schließt mit einem kolbenförmigen Blütenstand ab. Dieser Blütenstand ist schwarzbraun und trägt im unteren Teil nur weibliche Blüten und im oberen Teil nur männlichen Blüten. Alle Blüten besitzen weder eine Blütenhülle noch Tragblätter, die weiblichen bestehen nur aus dem gestielten Fruchtknoten mit schwarzbrauner oder schwarzer, spatelförmiger Narbe. Sie stehen sehr dicht gedrängt. Die männliche Blüten bestehen meist aus drei Staubblättern, die auf einem kurzen, am Grunde von Haaren umgebenen Stielchen stehen. Die Bestäubung der vorstäubenden (erstmännigen = proterandrischen) Blütenstände erfolgt durch den Wind. Bei der Reife der einsamigen Nüsschen streckt sich der Stiel des Fruchtknotens, doch werden die Zwischenräume auch weiterhin dicht mit den wolligen Haarmassen ausgefüllt, bis sich später Gruppen von Früchtchen als kleine Wollklümpchen ablösen. Die einzelnen Früchtchen werden von den am Stielgrund sitzenden, sich schirmartig spreizenden Haaren davongetragen.

Der Narrenkolben ist in der Röhrichtzone stehender oder langsam fließender, nährstoffreicher Gewässer bis zu einem Meter Wassertiefe zu finden und trägt zur Verlandung bei.

Wirkung:

Der Trank, welcher aus der Wurzel des Narrenkolbens gebraut wird, heilt Fieber. Je nach Stärke des Fiebers dauert es zwischen einer Stunde und einem Tag, bis das Fieber verschwindet.



Name: **Nebellilie**

benötigte Pflanzenteile: gesamte Pflanze

Zubereitungsart: unbehandelt

Anwendungsart: einnehmen

Standardkosten: 2 GS

Suchtfaktor: -

Vorkommen: Gebirge und permafrost

Häufigkeit: selten

Blütezeit: von Jebohl bis Yardack

Erntezeit: ganzjährig

Aus "The herbal journal of Cicely Longbottom" (c)2020 David Souza and Sarsen Games Ltd

Beschreibung:

Wie der Name schon vermuten lässt, ist die Nebellilie ein Waldblüher, der mit der Zauke verwandt ist. Sie wächst an steilen, bewaldeten Hängen und bevorzugt sehr bewölkte, bergige, alpine Wälder und neblige Hügel.

Im Gegensatz zu ihrer Schwessterpflanze ist sie giftig. Aufgrund ihrer Widerstandsfähigkeit und Kälteresistenz gibt es aber wenig Pflanzenfresser, die sie bedrohen. Anstatt die Fauna wie viele andere Giftpflanzen abzuschrecken, hat die Nebellilie ihr Gift entwickelt, um ihr Überleben und ihre Ausbreitung zu fördern.

Wirkung:

Gift: Nebelwitwe

Wenn du versehentlich die Nebellilie isst oder von jemandem vergiftet wirst, der ein Fläschchen mit ihrem Gift gebraut hat, leidest du unter folgendem: Zunächst erhältst du für 4 Stunden Widerstand gegen Kälteschaden (+10 bis +50, Eigenschaft Lebensenergie). Während dieser Zeit wachsen und drehen sich die Samen der Pflanze in dir und du hast eine unbewusste Neigung, in ein sichereres, wärmeres Klima zu ziehen. Nach 4 Stunden beginnst du, eine bittere Kälte zu spüren.

Es handelt sich hierbei um ein Gift der Stufe 20 (ebenfalls mit der Widerstandseigenschaft Lebensenergie). Ab einer mittleren Wirkung des Gifts geht eine Kältewelle von deinem Körper aus, die dir und allen Kreaturen im Umkreis von 6 Metern einen Kälteschaden zufügt. Dieser wird über einen unmodifizierten Wurf auf der Angriffstabelle Eisball ermittelt, wobei Du selbst einen Rüstungsschutz gegen Magie von 1 zugrunde legen musst und möglicherweise andere Betroffene entweder ihren eigenen Rüstungsschutz oder deinen nutzen (welcher immer höher ist).

Dieser Wurf ist von nun alle alle 10 Minuten zu wiederholen, bis entweder eine homöopathische Wirkung erzielt wird oder Du stirbst. In diesem Fall wird der Boden um deine Leiche herum mit einem eisigen, nebligen Dauerfrost bedeckt und kleine blaue Blätter erscheinen aus dem Boden, während die Nebellilie beginnt, in ihrem neuen Biome wieder Wurzeln zu schlagen.



Name: **Nestwurz**

benötigte Pflanzenteile: gesamte Pflanze

Zubereitungsart: trocknen

Anwendungsart: einnehmen

Standardkosten: 7 SS

Suchtfaktor: 2

Vorkommen: Wald

Häufigkeit: allgegenwärtig

Blütezeit: von Xolol bis Yardack

Erntezeit: von Jebohl bis Komal

Aus "Mitteleuropäische Pflanzenwelt", (c)1956 Kronen-Verlag Erich Cramer, Hamburg

Beschreibung:

Die Nestwurz besitzt einen kurzen Wurzelstock, der dicht mit dicken, kurzen Wurzeln ohne Wurzelhaare besetzt, die so verflochten sind, daß sie etwa wie ein Vogelnest aussehen (woher auch sein Name stammt). Die ganze Pflanze ist meist lederbraun (seltener heller) gefärbt. Der Stängel wird bis zu 40 cm hoch, ist kräftig, kahl, manchmal oberwärts etwas drüsig geformt und schwach gerillt. Die vier bis fünf Blätter sind zu scheidenartigen Schuppen zurückgebildet, von denen die oberen lanzettlich und etwas abstehend sind. Die honigartig duftenden Blüten in den Achseln der lanzettlicher Tragblätter sind in einer dichten Traube angeordnet, unter welcher gewöhnlich einige einzelne, entferntere Blüten stehen. Die Blütenstiele sind um 180° gedreht. Die fünf Blütenhüllblätter sind gleichgestaltet, nach oben gerichtet, verkehrt eiförmig und glockig zusammen geneigt. Ihre Lippe ist etwas länger, hängend und am Grunde schalenartig vertieft. Hier sitzt die Honigdrüse. Sie haben keinen Sporn und sind vorn in zwei auseinanderspreizende Zipfel geteilt. Die Pollinien sind nicht deutlich ausgebildet, der gelbe Pollen ist vielmehr bröckelnd, daher ist neben der Fremdbestäubung durch kleine Fliegen auch eine Selbstbestäubung möglich. Der nicht gedrehte Fruchtknoten (die Drehung erfolgt durch den kurzen Blütenstiel) bildet bei der Reife eine ovale Kapsel. Die Vermehrung erfolgt außer durch Samen vor allem dadurch, dass sich die Spitzen von Wurzeln in Adventivknospen umwandeln. Eine abgeblühte Nestwurz stirbt meist bis auf solche Adventivknospen vollständig ab.

Auf die höchst eigenartige Lebensweise deutet bereits die bräunliche Färbung hin. Infolge des nahezu völligen Mangels an Blattgrün (Chlorophyll) ist sie darauf angewiesen, Nährstoffe aus zersetzter organischer Substanz zu entnehmen. Es handelt sich also um eine Moderpflanze (Saprophyt). Die Nestwurz ist also kein Schmarotzer! Allerdings lebt sie in einer besonders engen Gemeinschaft mit gewissen Pilzen, die Teile der Wurzeln durchziehen (Mykorrhiza) und in bestimmten Zellen derselben regelrecht verdaut werden.

Unbedingt erforderlich ist aber die Gemeinschaft mit dem Pilz für das Heranwachsen der Pflanze aus den Samen. Da diese kein Nährgewebe besitzen, sind sie nach der Keimung darauf angewiesen, in diese Gemeinschaft mit dem - häufig arteigenen - Pilz zu kommen, sonst geht der Keimling zugrunde. Der Pilz sorgt lange Zeit für die Ernährung der jungen heranwachsenden Pflanzen, von denen die meisten im Durchschnitt acht Jahre bis zur Erlangung der Blühfähigkeit benötigen.

Wirkung:

Bedingt durch ihre eigenartige Lebensweise speichert eine Nestwurz eine grosse Menge an Energie in ihrem Gewebe. Getrocknet reicht eine einzelne Pflanze aus, um ein Lebewesen mit dem durchschnittlichem Appetit eines Menschen für eine Woche am Leben zu erhalten.

Leider gibt es einige Dinge, die verhindern, dass die Nestwurz in grossen Stil als Nahrungsmittel für reisende Verwendung findet. Einerseits ist es fast unmöglich, Nestwurz zu züchten. Die Pflanzen wollen einfach nicht richtig wachsen. Weiterhin ist es so, dass den meisten Reisenden neben dem absonderlichen Aussehen ihrer Nahrung die Menge als unzureichend erscheint. Dies führt dazu, dass bei jeder Mahlzeit eine Selbstbeherrschungsprobe nötig ist, damit nicht die 1 W6 fache Menge zu sich genommen wird. Reisende mit Freßsucht müssen natürlich gegebenenfalls weitere Selbstbeherrschungsproben ablegen.

Schließlich kommt es in seltenen Fällen vor, dass Reisende von der Nestwurz abhängig werden. Der Freßsuchtwert von Abhängigen erhöht sich um 10 Punkte, sobald sie eine Woche ohne Nestwurz

Seite 419 kommen mussten. Jede weitere Woche Abstinenz senkt den Wert dann um 1 Punkt, bis irgendwann wieder der normale Wert erreicht wird.



Name: **Nixblume**

benötigte Pflanzenteile: Blüte

Zubereitungsart: trocknen

Anwendungsart: einnehmen

Standardkosten: 45 SS

Suchtfaktor: 5

Vorkommen: Süßwasser (Ufergebiete)

Häufigkeit: oft zu finden

Blütezeit: von Yardack bis Tehbar

Erntezeit: von Yardack bis Tehbar

Aus "Mitteleuropäische Pflanzenwelt", (c)1956 Kronen-Verlag Erich Cramer, Hamburg

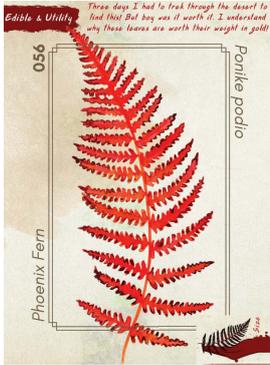
Beschreibung:

Bei der Nixblume handelt es sich um eine ausdauernde Pflanze mit einem kräftigen, etwas abgeplatteten, auf dem Schlamm des Gewässergrundes kriechenden, verzweigten Wurzelstock, der oberseits die Narben abgestorbener Blattstiele, unterseits zahlreiche dünne Wurzeln trägt. Die Laubblätter entspringen an der Spitze des Wurzelstocks entspringend, teils - im Frühjahr und Herbst - als kurzgestielte, sehr zarte und gelbgrüne Unterwasserblätter ausgebildet, während der wärmeren Jahreszeit dagegen als Schwimmblätter erscheinend. Diese Schwimmblätter sitzen an langen (bis zu 5 m!), abgerundet-dreieckigen Stielen, sind grün, lederartig, im Umriß eiförmig, am Grunde mit einer tiefen, bis zum Stielansatz reichenden Bucht. Die Blattspreite ist von zahlreichen Nerven durchzogen. Die Blüten sitzen einzeln an langen Stielen, haben einen Durchmesser von vier bis fünf cm, sind stark riechend und besitzen fünf gelben Kelch- und etwa dreizehn, nur ein Drittel so lange, spiralig stehende Kronblättern. Diese sind mit einem Nektarium auf der Oberseite ausgerüstet, welches allmählich in die schmallinealen Staubblätter übergeht. Die zahlreichen Fruchtknoten sind untereinander nicht verwachsen, aber von dem fleischigen, becherförmigen Blütenboden umgeben. Die Narbe ist trichterförmig vertieft, mit zahlreichen, der Zahl der Fruchtknoten entsprechenden Narbenstrahlen, die nicht über den Rand der Scheibe hinausreichen. Die Früchte reifen unter Wasser und werden nach Ablösung des ganzen Gebildes vom Stiel durch Zerfall des Blütenbodens frei, worauf nach Zerstörung der Fruchtwandung die Samen zu Boden sinken.

Wirkung:

Die Blüten der Nixblume, genauer gesagt die Staubbeutel, ergeben getrocknet und zermahlen ein Pulver, welches die magischen Fähigkeiten eines Anwenders verbessert. Seine Konzentration steigt an, so das er alle Sprüche eine Stufe höher ausführen kann. Allerdings sinken durch seine Fokussierung auf die Magie alle Eigenschaften, die nicht für seine Magiepunkte benötigt werden, um 10 Punkte für die Dauer der Anwendung.

Magiekundige, die von der Nixblume abhängig werden, müssen den Malus auf alle Eigenschaften permanent hinnehmen. Eine Entziehung der Nixblume für länger als eine Woche erhöht die AZP des Magiekundigen um 5 Punkte. Jede weitere Woche erhöht diesen Malus um weitere 5 Punkte. Nach drei Wochen ist der Höhepunkt dieser Mali erreicht. Ab dieser Zeit senken sie sich wieder mit der selben Geschwindigkeit, mit der sie angestiegen sind. Weiterhin steigen die alle Eigenschaften von diesem Zeitpunkt (nach drei Wochen) alle zwei Tage um einen Punkt an, bis sie nach der fünften Woche der Entziehungskur wieder ihren normalen Wert erreicht haben. Sollte während der Entzugszeit eine erneute Dosis Nixblume konsumiert werden, so wird sofort der "normale" Abhängigkeitsstand wieder erreicht.



Name: Phönixfarn

benötigte Pflanzenteile: Blatt

Zubereitungsart: zerstoßen

Anwendungsart: einnehmen

Standardkosten: 45GS

Suchtfaktor: -

Vorkommen: Wüste

Häufigkeit: sehr selten

Blütezeit: von Yardack bis Umdiel

Erntezeit: ganzjährig

Aus "The herbal journal of Cicely Longbottom" (c)2020 David Souza and Sarsen Games Ltd

Beschreibung:

Der Phönixfarn wächst in rauen und heißen Umgebungen, wo er auf sonnenverbranntem Boden und bei hohen Temperaturen gedeiht.

Seinen Namen verdankt er seinem verbrannten und verkohlten Aussehen. Die Färbung des Farns ist nicht vollständig geklärt, aber viele Botaniker glauben, dass es sich um einen Abwehrmechanismus handelt, der potenziellen Pflanzenfressern vorgaukelt, dass der Verzehr unsicher oder unappetitlich ist. Die natürlichen Chemikalien des Phönixfarns machen ihn zu einem hervorragenden kulinarischen Brandbeschleuniger, doch eine Anwendung hat die Reichen und Berühmten im Sturm erobert: Wenn die chemischen Brandbeschleuniger mit Alkohol versetzt werden, entsteht ein wahrhaft abschreckendes Getränk.

Drei Tage musste ich durch die Wüste wandern, um das zu finden! Aber Junge, das war es wert. Ich verstehe, warum diese Blätter ihr Gewicht in Gold wert sind!

Das Rezept: Feuerbrand

Feuerbrand ist die Kunst, Alkohol mit den natürlichen Ölen des Phönixfarns zu mischen, und wird von den Reichen wegen seiner extremen, aber beruhigenden Eigenschaften verwendet. Zuerst werden die Blätter zur Gewinnung der natürlichen Öle angeschwitzt, dann eingeweicht und zu einer Paste zermahlen. Das Öl wird in eine Schale gepresst.

Kenner stellen Feuerbrand von Grund auf selbst her, Raubkopierer verwenden jedoch meist fertige Brantweine. Dazu wird eine Charge Phönixöl in ein Fass mit Brantwein gegeben und verrührt.

Wirkung:

Der Brandy gibt dem Trinker in nur zwei Stunden alle Vorteile einer langen Ruhephase. Während dieser Zeit ist der Betreffende bewusstlos, kann das Bewusstsein nicht wiedererlangen und ist handlungsunfähig.

Ein gefährlicher Kompromiss, wenn man sich nicht in einer sicheren Umgebung befindet.



Name: Platzbeere

benötigte Pflanzenteile: Früchte

Zubereitungsart: ausdrücken

Anwendungsart: einnehmen

Standardkosten: 2GS

Suchtfaktor: -

Vorkommen: Wald

Häufigkeit: selten

Blütezeit: von Xolol bis Yardack

Erntezeit: von Yardack bis Tehbar

Aus "The herbal journal of Cicely Longbottom" (c)2020 David Souza and Sarsen Games Ltd

Beschreibung:

Die Platzbeere ist ein exotischer fruchttragender Strauch. Die großen, seltsam aussehenden Beeren sind mit einer Art organischem, puddingartigem Schleim gefüllt, der bei der geringsten Berührung platzt und Samen und Flüssigkeit in einem Umkreis von 3 Metern versprüht. Botaniker haben die Platzbeeren untersucht und festgestellt, dass die Zerbrechlichkeit ihrer Hülle eine effektive Form der Samenverbreitung ist. Sie zerplatzt oft an Säugetieren und Vögeln, wobei sie harmlos an deren Fell und Federn kleben bleibt. So kann der Samen ziemlich weit wandern, bevor er abfällt und wieder zu wachsen beginnt.

Kochrezept: Platzbeeren-Kuchen

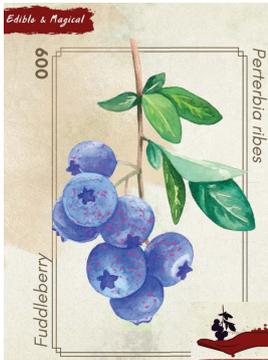
Wenn Sie vorsichtig genug sind, können Sie Platzbeeren ernten. Das pudrige Innere der Frucht ist süß und voller Zitrusnoten, mit einem starken blumigen Aroma. Perfekt für eine Torte oder eine offene Kuchenfüllung. Einfach in eine bereits vorbereitete Form oder Kruste geben und im Kühlhaus oder Keller fest werden lassen.

50g Füllung entsprechen einer Dosis Platzbeeren.

Wirkung:

Aufgrund der zarten Natur von Platzbeeren-Sträuchern und der aromatischen Füllung ihrer Früchte gewähren sie dem Konsumenten einige Zeit lang einen Vorteil bei Geschicklichkeitsproben und möglicherweise das angeborene Talent Riechen.

- O Homöopathische Wirkung: GE-Probe um 1 erleichtert für 10min
- O leichte Wirkung: GE-Proben um 5 erleichtert für 30min
- O mittlere Wirkung: GE-Proben um 10 erleichtert für 1h und Riechen
- O starke Wirkung: GE-Proben um 15 erleichtert für 2h und Riechen
- O volle Wirkung: GE-Proben um 20 erleichtert für 3h und Riechen



Name: Rauschbeerenstrauch

benötigte Pflanzenteile: Früchte

Zubereitungsart: einlegen

Anwendungsart: einnehmen

Standardkosten: 7He

Suchtfaktor: -

Vorkommen: Ebene und Tundra

Häufigkeit: allgegenwärtig

Blütezeit: von Xolol bis Yardack

Erntezeit: von Yardack bis Komal

Aus "The herbal journal of Cicely Longbottom" (c)2020 David Souza and Sarsen Games Ltd

Beschreibung:

Der Rauschbeerenstrauch ist in den meisten Niederungen und Heidelandschaften zu finden. Es handelt sich um einen kurzen, kratzigen Strauch, der mit violetten Beeren bedeckt ist, die leicht an ihren leuchtend rosa Flecken zu erkennen sind.

Rauschbeeren sind weithin für ihre verwirrenden Eigenschaften bekannt. Wenn man sie zu sich nimmt, ist man leicht verwirrt und kann leicht überredet werden. Wegen ihrer Nebenwirkungen werden sie nicht zum Verzehr empfohlen, sind aber eine sehr begehrte Zutat für viele Tränke und alchemistische Gebräue.

Wirkung:

Rezept: Rauschbeer-Wein

Rauschbeer-Wein ist ein botanisches Gebräu, das den Trinker in einen leichten Rauschzustand versetzt. Wenn du jemanden dazu bringst, dieses Getränk zu trinken, wird er für Stunden benommen und verwirrt sein. Zerkleinere die Beeren und seihe den Saft ab. Gib den Saft in deinen Wein oder dein Wasser und erhitze ihn 30 Minuten lang mit Gewürzen, damit sie einziehen. Rauschbeeren haben eine deutliche Farbe, die sie verraten kann. Mische sie daher mit anderen Beeren oder Rotwein, um die Farbe zu überdecken.

Die Wirkung:

Wenn du den Trank trinkst, bist du 8 Stunden lang von demjenigen verzaubert, der ihn hergestellt hat. Die Person, die dich verzaubert hat, hat Vorteil bei jeder Fähigkeitsprobe, mit der sie sozial mit dir interagiert.



Name: Reisestiefmütterchen

benötigte Pflanzenteile: Blüte

Zubereitungsart: unbehandelt

Anwendungsart: umhängen

Standardkosten: 1 GS

Suchtfaktor: -

Vorkommen: Ebene, Gebirge, Salzwasser (Ufergebiete), Sumpf, Süßwasser (Ufergebiete), Tundra, Wald, Wüste und permafrost

Häufigkeit: selten

Blütezeit: von Jebohl bis Umdiel

Erntezeit: von Jebohl bis Umdiel

Aus "The herbal journal of Cicely Longbottom" (c)2020 David Souza and Sarsen Games Ltd

Beschreibung:

Das Reisestiefmütterchen ist eine wunderschöne Pflanze. Seine kleinen, runden Blütenköpfe blühen einmal im Jahr in verschiedenen Farben und Größen, die alle aus demselben Samen stammen. Einzigartig an dieser Pflanze ist ihre Fähigkeit, über scheinbar unermessliche Entfernungen mit anderen Pflanzen zu kommunizieren. Sie ist darin so gut, dass sie den genauen Standort jeder Pflanze auf derselben Ebene bestimmen und sogar mit denen kommunizieren kann, die jenseits ihrer eigenen Ebene wachsen. In Kombination mit Magie kann sie ein Tor zu diesen Pflanzen bilden, das es dir ermöglicht, zwischen ihnen zu reisen.

Wirkung:

Reisestiefmütterchen haben ihren Namen von ihrer Fähigkeit, Menschen und Kreaturen zwischen sich zu teleportieren. Sie sind der Teleportationskreis der Natur; manche sagen, dass Zauberer durch sie überhaupt erst die Teleportation entdeckten und dass sie als uralte Reisemethode sogar älter sind als der gewöhnliche Zauberspruch.

Um sich mit Hilfe dieser Pflanzen zu teleportieren, braucht man eine Menge von ihnen. Ihr müsst entweder:

- Euch in einem lebenden Feld von Reisestiefmütterchen befinden
- 500 Blütenköpfe in einem Kreis verstreut haben

Dann kannst du den Teleportationskreis wie gewohnt wirken.

Ihr könnt zu einem euch bekannten Teleportationskreis reisen oder die Pflanzen bitten, euch zu einem bestimmten Ort zu führen. Die Pflanzen nutzen ihre Verbindung zur Flora, um dich zu einer nahe gelegenen Wiese, Lichtung oder einem Wald zu bringen, wo eine ähnliche Pflanze wächst. Wenn sich in der Nähe deines Ziels keine Reisestiefmütterchen befinden, ist dies eine Einbahnstraße und du musst entweder eine andere Wiese oder einen Teleportationskreis finden, um zurückzukehren.

Sei aber vorsichtig, wenn Du auf diese Weise zwischen den Ebenen reist. Nicht alle Pflanzen sind gleich, eine 'Wiese' hier ist nicht dasselbe wie eine 'Wiese' in der Ebene des Feuers...



Name: **Riechklees**

benötigte Pflanzenteile: Blüte

Zubereitungsart: zerstoßen

Anwendungsart: inhalieren

Standardkosten: 7 He

Suchtfaktor: -

Vorkommen: Gebirge

Häufigkeit: allgegenwärtig

Blütezeit: von Yardack bis Komal

Erntezeit: von Jebohl bis Umdiel

Aus "Mitteleuropäische Pflanzenwelt", (c)1956 Kronen-Verlag Erich Cramer, Hamburg

Beschreibung:

Der Riechklees ist eine zweijährige Pflanze mit kräftiger, tiefgehender und verzweigter Pfahlwurzel, aus der mehrere aufrechte, oft über einen Meter hohe, kantige, oberwärts ästige Stängel entspringen. Die dreizähligen Laubblätter sind gestielt und mit wechselständigen lanzettlichen, ganzrandigen Nebenblättern versehen. Die Einzelblättchen sind elliptisch, gesägt bis gezähnt und kahl. Das mittlere ist länger gestielt. Die zahlreichen Blüten stehen in langen, lockeren gestielten Trauben, die in den Achseln der oberen Laubblätter entspringen. Ihr Kelch ist kurz und fünfzählig. Die fünf Blütenblätter sind gelb, duften nach Cumarin (Waldmeister) und sind untereinander ungleich. Das oberste, die "Fahne", ist breit-eiförmig und nach aufwärts gebogen. Zwei weitere sind verwachsen und bilden das fast rautenförmige, aufsteigende "Schiffchen", das den oberständigen Fruchtknoten umschließt. Die zwei letzten, die "Flügel", sind deutlich länger als das "Schiffchens" und liegen zu seinen beiden Seiten locker an. Von den zehn Staubblättern sind neun mit ihren Staubfäden verwachsen und gleich dem Fruchtknoten vom "Schiffchen" umschlossen. Die Staubbeutel öffnen sich bereits in der Knospe und stapeln den Pollen in der Spitze des "Schiffchens" an. Wird durch ein Nektar saugendes Insekt das "Schiffchen" nebst den "Flügeln" heruntergedrückt, dann schieben die inzwischen verbreiterten Staubfäden den Pollen in kleinen Mengen aus einer Spalte an der Spitze des "Schiffchens" heraus, und das Insekt wird damit am Bauch gepudert (Der sogenannte "Nudelpumpen-Mechanismus"). Die Narbe tritt später ebenfalls aus dem Spalt heraus und wird dann von bereits mit Pollen behafteten Besuchern bestäubt. Der Fruchtknoten besteht aus einem Fruchtblatt, das bei der Reife eine drei bis vier mm lange, hellbraune, einsamige, Hülse bildet, die dick und stumpf und mit einer Stachelspitze versehen ist. Sie ist kahl mit quer verlaufenden Runzeln.

Wirkung:

Die zerstoßenen Blüten des Riechklees bilden eine scharf riechende Paste, deren Geruch jedwede Benommenheit sofort entfernt.

Diese Paste kann sowohl gegen Benommenheit aufgrund von kritischen Treffern verwendet werden, als auch zum beschleunigten Aufwachen. Allerdings erweckt es keine im Koma Liegenden!

Es ist keinerlei Nebenwirkung bei der Einnahme dieses Mittels bekannt.



Name: Sauerblick

benötigte Pflanzenteile: Blüte

Zubereitungsart: zerstoßen

Anwendungsart: in die Blutbahn bringen

Standardkosten: 1 GS

Suchtfaktor: -

Vorkommen: Ebene

Häufigkeit: häufig

Blütezeit: von Xolol bis Tehbar

Erntezeit: von Xolol bis Tehbar

Aus "The herbal journal of Cicely Longbottom" (c)2020 David Souza and Sarsen Games Ltd

Beschreibung:

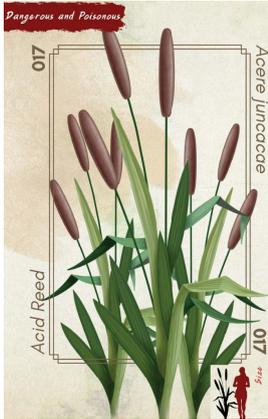
Caeco lupinus, auch bekannt unter dem Namen Sauerblick, ist ironischerweise eine schöne Blütenpflanze, die in stabilen Klimazonen üppig wächst. Wenn man sie wachsen lässt, kann sie Büsche und natürliche Hecken in allen Regionen bilden, die nicht unter extremen Temperaturen leiden. Sie hat zartgrüne und graue Blätter und lange, bunte Blütenköpfe. Der Sauerblick verdankt seinen Namen der Wirkung, die er auf alles hat, was ihn zu sich nimmt. Wegen seiner verheerenden Wirkung ist es oft ein beliebtes Jagdgebiet für Wölfe und Adler, die auf der Suche nach leichter Beute sind...

Wundgift: Sauerblicköl

Diese Pflanze sieht alles andere als sauer aus, sie ist sehr hübsch, aber wer sie roh isst, wird vorübergehend blind. Deshalb werden aus den Blütenblättern oft Öle und Tinkturen hergestellt, die, auf eine Nadel oder eine Waffe aufgetragen, zu schweren Auswirkungen führen können. Zur Herstellung des Öls werden die Blütenblätter in voller Blüte gesammelt und in einem Mörser zerkleinert. Das extrahierte Öl wird durch ein Sieb gegeben und in einem kleinen Fläschchen aufgefangen.

Wirkung:

Jede Kreatur, die diesem Wundgift ausgesetzt ist, muss einen Probe gegen Lebensenergie ablegen oder erblindet für 15 Minuten bis 6 Stunden.



Name: **Säuerschilf**

benötigte Pflanzenteile: Saft

Zubereitungsart: unbehandelt

Anwendungsart: in die Blutbahn bringen

Standardkosten: 1 GS

Suchtfaktor: -

Vorkommen: Sumpf und Süßwasser (Ufergebiete)

Häufigkeit: oft zu finden

Blütezeit: im Tehbar

Erntezeit: ganzjährig

Aus "The herbal journal of Cicely Longbottom" (c)2020 David Souza and Sarsen Games Ltd

Beschreibung:

Acere juncaceae, auch als Säureschilf bekannt, ist eine Uferbinse mit großen, dünnen Blättern. Sie wächst an den Ufern und Gräben von Flüssen und Wasserläufen, streckt ihre Wurzeln ins Wasser und bildet ein natürliches Wurzelgeflecht, in dem Algen und kleine Tishs winzige Kolonien bilden. Das Säureschilf nutzt den Wurzelkäfig als Köder, indem sie Raubfische zu den kleinen Fischkolonien anlockt, die im Wasser an seiner Seite leben. Wenn sie von den Raubtieren berührt wird, sondert die Binsenpflanze eine klebrige Säure ab, die sich in das vorbeiziehende Tier einbrennt und ihren Samen in das verfilzte Fell und die Federn ihres Opfers einbrennt, so dass ihre Pollen bei deren Flucht weit verstreut werden.

Gift: Der Atem des Wanderers:

Die Säure, die von diesem Schilfrohr abgesondert wird, muss nicht destilliert werden. Als rohe Zutat fügt sie jedem, der mit ihr in Berührung kommt, Säureschaden zu. Die Ernte erfordert eine äußerst schwere (+30) Geschicklichkeitsprobe. Misslingt diese, so erhält man pro 10 Punkte Fehlschlag 1W6 Säureschaden. Pro volle 10 Säureschaden erhält man einen kritischen Treffer A durch Säure.

Wirkung:

Die Säure der Pflanze kann direkt auf jede Klinge oder Waffe als Verletzungsgift aufgetragen werden und verursacht 4W10 Säureschaden, wenn sie in die Blutbahn gelangt. Pro angefangene 10 Schaden erhält man zusätzlich einen kritischen treffer durch Säure mit aufsteigender Kritikalität. (bei 21 Säureschaden also einen C kritischen Treffer)

Alternativ kann man die Säure in ein Glasfläschchen abfüllen, wo sie zwei Wochen lang haltbar ist. Natürlich kann man den Saft der Planze auch im alchemistischen Labor aufarbeiten, so dass er dauerhaft haltbar wird. Entsprechend konzentrierter Saft erhöht den Säureschaden auf 5W10!



Name: Schankblume

benötigte Pflanzenteile: gesamte Pflanze

Zubereitungsart: kochen

Anwendungsart: einnehmen

Standardkosten: 5 SS

Suchtfaktor: -

Vorkommen: Ebene, Gebirge, Süßwasser (Ufergebiete), Tundra und Wald

Häufigkeit: sehr häufig

Blütezeit: von Jebohl bis Komal

Erntezeit: von Maresch bis Umdiel

Aus "The herbal journal of Cicely Longbottom" (c)2020 David Souza and Sarsen Games Ltd

Beschreibung:

Die Schankblume ist ein niedrig wachsender, immergrüner Strauch, der inmitten von Bäumen und Dickichten wächst; man findet ihn oft inmitten von Büschen und Sträuchern unter dem Kronendach eines alten Waldes. Sie gehört zu den Heidekrautgewächsen und ist als solche extrem kältetolerant. Sie überlebt harte Witterungsbedingungen und Frost, weshalb sie in Bergwäldern ebenso häufig vorkommt wie in sommerlichen Tälern.

Da sie so widerstandsfähig ist, lässt sie sich leicht ernten; die Bürger und die Stadtbewohner haben die Schankblume als allgemeines Lieblingsgetränk für die Herstellung von Gruit angenommen, einer Mischung aus Kräutern und Gewürzen, die zum Bittermachen und Aromatisieren von Bier verwendet wird.

Tavernenbesitzer lieben Gruit, weil sie damit Biere mit verschiedenen Geschmacksrichtungen verkaufen können und weil sie ein Fass Bier, das vielleicht etwas „daneben“ ist, mit einem Kräutergemisch überdecken können. Tavernenbesitzer werden dir immer Schankblumen oder Gruit abkaufen. Für rohes Kraut bekommst du vielleicht eine Übernachtung als Bezahlung, aber für Gruit, das du von Grund auf selbst hergestellt hast, bekommst du richtiges Kleingeld. Leicht verdientes Geld in einer neuen Stadt

Wirkung:

Rezept: Tavernen-Gruit

Einfach 1 Topf mit Wasser zum Kochen bringen, Zucker, Tavernenblume und zusätzliche Kräuter hinzufügen. Zugedeckt eine Stunde lang ziehen lassen. Abseihen und abkühlen lassen. Gießen Sie die Flüssigkeit in ein Fass oder eine Flasche und zapfen Sie sie ab, wenn Sie sie verwenden möchten. Wenn Sie Kräuter-Gruit zu Ale oder Bier hinzufügen, verwenden Sie ein Verhältnis von 90% Getränk zu 10% Gruit.

Die Wirkung:

Ein paar Gläser Schankblumen-Gruit-Bier verleihen dir 1-5 Stunden lang erhöhten Widerstand (+5 pro Liter, maximal +50) gegen Kälteschäden (Widerstandswurf gegen Kondition).

Aber bis dahin bist du höchstwahrscheinlich schon betrunken!



Name: **scharfer Mauerpfeffer**

benötigte Pflanzenteile: Saft

Zubereitungsart: zerstoßen

Anwendungsart: einreiben

Standardkosten: 5 He

Suchtfaktor: -

Vorkommen: Ebene, Gebirge und Wüste

Häufigkeit: sehr häufig

Blütezeit: von Yardack bis Tehbar

Erntezeit: ganzjährig

Aus "Mitteleuropäische Pflanzenwelt", (c)1956 Kronen-Verlag Erich Cramer, Hamburg

Beschreibung:

Bei dem scharfen Mauerpfeffer handelt es sich um eine ausdauernde Pflanze, die 5 bis 15cm hoch wächst, eine faserige Wurzel und zahlreiche, kriechend-ästige Stängeln besitzt. Daher bildet sie oft dichte Rasen. Die Stängel sind teils blühend und mit lockerstehenden Blättern, teils ohne Blüten, dicht dachziegelartig (sechszellig) beblättert. Die wechselständigen Blätter sind klein, eiförmig, ungestielt, am Grunde stumpf, ohne Sporn und vorn ohne Stachelspitze, von rundem Querschnitt, gedunsen, saftig-fleischig und scharf schmeckend. Der Blütenstängel ist drüsig-weichhaarig. Die Blüten sind zwittrig, in einer Trugdolde angeordnet und bestehen aus Kelch und Krone. Die fünf Kelchblätter sind stumpfeiförmig, die fünf Kronblätter sind lanzettlich, spitz und dreimal so lang wie der Kelch. Sie sind sternförmig ausgebreitet und von goldgelber Farbe. Die zehn Staubblätter stehen in zwei Kreisen, von denen zunächst nur der erste reif wird. Im Innern gibt es dann noch fünf Nektar ausscheidende "Honigschuppen" und schließlich fünf wieder sternförmig angeordnete Fruchtblätter mit zahlreichen Samenanlagen. Bei der Frucht handelt es sich um eine fünfteilige, ausgebreitete Balgfrucht.

Wirkung:

Der Saft des Mauerpfeffers lässt sich sowohl zur Blutungsstillung und Desinfektion als auch als Gewürz verwenden. Wird der Saft auf eine offene Wunde geschüttet, so verursacht er 10 Schadenspunkte, verringert die Blutung dafür aber sofort um drei Punkte pro Kampfrunde. Weiterhin verhindert er effektiv, dass sich Krankheitserreger in der Wunde vermehren können, so dass eine Infektion der Wunde so gut wie ausgeschlossen ist. Wird der Mauerpfeffer als Gewürz verwendet, so sorgt er für einen scharfen Geschmack der Speisen, der insbesondere bei Halblingen sehr beliebt ist. Als positiven Nebeneffekt regeneriert eine so gewürzte Speise innerhalb der nächsten 5 Stunden zwei zusätzliche Lebenspunkte pro Stunde.



Name: Scharlachroter Milchhut

benötigte Pflanzenteile: Saft
 Zubereitungsart: unbehandelt
 Anwendungsart: einnehmen
 Standardkosten: 3SS
 Suchtfaktor: -
 Vorkommen: Ebene, Sumpf und Wald
 Häufigkeit: häufig
 Blütezeit: ganzjährig
 Erntezeit: ganzjährig

Aus "The herbal journal of Cicely Longbottom" (c)2020 David Souza and Sarsen Games Ltd

Beschreibung:

Der Scharlachrote Milchhut ist ein wilder, seltsam kappenförmiger Pilz, der auf Totholz und umgestürzten Bäumen in Wäldern, Heidegebieten und Sümpfen wächst.

Sein zentraler Stiel wirkt wie eine Säule, aus der viele Köpfe und Hüte wachsen. Man nimmt an, dass die Farbe mit dem Säuregehalt des Bodens und der Umgebung zusammenhängt. Er wächst in verschiedenen Rot-, Braun- und Magentönen. Der Scharlachrote Milchhut hat einen stechenden Geruch, seine dicken fleischigen Hüte setzen eine kleine Sporenwolke frei, die Fressfeinde abschreckt, aber auch als Nerven- und Sensorennetz für den Pilz dient. Durch diese symbiotische Beziehung mit seinen Sporen kann er seine Umgebung wahrnehmen und den Grad der Bedrohung einschätzen, dem er ausgesetzt ist. Fühlt er sich bedroht, ziehen sich die Kappen in den Stiel ein und die Sporen verstärken sich, um seinen Standort zu verbergen.

Wirkung:

Die Kappen von *Lactarius rubrum* enthalten ein milchiges Wasser, das durch den Körper des Pilzes fließt und ihn beim Wachstum unterstützt. Du kannst die Hüte aufschneiden und die Milch aus dem Inneren trinken, um dich zu ernähren. Eine Dosis entspricht 5ml und enthält ausreichend Nährstoffe, um einen normalen Menschen für 2½h zu versorgen (man braucht also circa 10 Dosen für einen ganzen Tag). Wenn du die natürliche Milch eines Scharlachroten Milchhutes trinkst, verbessert sich außerdem dein Wahrnehmungs/Erinnerungswert. Allerdings ist der Geruch so stark, dass sich gleichzeitig dein Wert der persönlichen Ausstrahlung senkt.

Die Probe wird gegen momentane Ausdauer/2 abgelegt. Pro Einnahme wird eine Probe abgelegt, wobei die Dosis sich aus allen Einnahmen der letzten 12h zusammensetzt.

- Homöopathische Wirkung: WE+1
- leichte Wirkung: WE+2, pA-2
- mittlere Wirkung: WE+5, pA-5
- starke Wirkung: WE+7, pA-10
- volle Wirkung: WE+10, pA-15
- anaphylaktischer Schock: pA-20, GE-10



Name: **Schlangenkraut**

benötigte Pflanzenteile: Wurzeln

Zubereitungsart: unbehandelt

Anwendungsart: einnehmen

Standardkosten: 2 GS

Suchtfaktor: -

Vorkommen: Ebene und permafrost

Häufigkeit: oft zu finden

Blütezeit: von Xolol bis Yardack

Erntezeit: ganzjährig

Aus "Mitteleuropäische Pflanzenwelt", (c)1956 Kronen-Verlag Erich Cramer, Hamburg

Beschreibung:

Beim Schlangenkraut handelt es sich um eine ausdauernde Pflanze, deren Wurzelstock mehrmals gewunden, daumendick, außen braun, innen rotbraun bis rötlich, quer geringelt ist und über zahlreiche Nebenwurzeln verfügt. Der Stängel ist aufrecht, bis zu einem Meter hoch, unverzweigt, mit endständigem Blütenstand, kahl und beblättert. Die Blätter sind wellig, oberseits dunkel-, unterseits graugrün, zuweilen kurz behaart, wechselständig angeordnet, die oberen sitzend, mit scheidenartigem, gelapptem Grunde, die unteren grundständig, mit langem, geflügeltem Stiel und länglich-herzförmiger Spreite. Der Blütenstand ist eine dichtblütige, walzenförmige, mitunter traubenartige Ähre. Die Blüten sind rosenschwarz bis rötlichweiß, selten weiß. Sie besitzen acht Staubblätter und drei Griffel, die Frucht ist ein dreikantiges Nüsschen.

Wirkung:

Der Wurzelstock des Schlangenkrautes ist ein wahrlich wundersames Heilmittel. Gegessen ist er ein sehr potentes Antidot, welches die Wirkung fast aller Gifte aufhebt (Wodurch auch der Name entstanden ist). Nebenbei hilft der Verzehr der Wurzel auch gegen Durchfall.

Zu einer Salbe verarbeitet stoppt er jede Blutung, auf welche er aufgetragen wird, sofort. Leider macht sich seine Wirkung mit einem fast unerträglichen Brennen bemerkbar, die dazu führt, dass der Behandelte versuchen wird, die Salbe wieder abzuwischen. Allerdings kann er eine Selbstbeherrschungprobe durchführen, auf welche die 10fache Blutung als Malus aufgeschlagen wird. Gelingt diese Probe, so kann der Behandelte sich zusammenreißen bekommt allerdings einen allgemeinen Malus von 60, der pro Minute um 1 geringer wird. Misslingt die Probe, so muss er festgehalten oder gebunden werden, da er ansonsten die Salbe entfernen und somit die Wunde wieder aufreißen wird. Misslingt die Probe um mehr als 50 Punkte, so wird der Behandelte sofort ohnmächtig. Schließlich kann aus den jungen Blätter des Schlangenkrauts noch ein, besonders zu Wild, wohlschmeckender Salat bereitet werden. Allerdings müssen wenigstens 10 Pflanzen gefunden werden, um eine Person für einen Tag zu ernähren.



Name: Schlangenweizen

benötigte Pflanzenteile: Früchte

Zubereitungsart: kochen

Anwendungsart: einnehmen

Standardkosten: 1 SS

Suchtfaktor: -

Vorkommen: Ebene, Sumpf, Süßwasser (Ufergebiete) und Tundra

Häufigkeit: sehr häufig

Blütezeit: von Tehbar bis Voltan

Erntezeit: von Tehbar bis Voltan

Aus "The herbal journal of Cicely Longbottom" (c)2020 David Souza and Sarsen Games Ltd

Beschreibung:

Schlangenweizen ist eine Grasart, die dem einfachen Volk gut bekannt ist. Es ähnelt seinem Verwandten, dem gewöhnlichen Pampasgras, kann aber ziemlich hoch werden und bei vollem Wachstum fast 3 Meter Höhe erreichen.

Der Schlangenweizen verdankt seinen Namen der Tradition des einfachen Volkes, das seine grasartigen Köpfe als Ersatz für Weizen in der Küche und als Abwehrmittel für die Bauern auf dem Feld verwendete. Obwohl er bitter und körnig ist, ist er viel billiger als Mehl; einige haben sogar begonnen, ihn in ärmeren Regionen anzubauen, wo die Nachfrage groß ist.

Rezept: Schlangenweizenteig

Schlangenweizenteig ist eine vielseitig verwendbare Mischung, die häufig auf den Tischen der Bauern und auf den Speisekarten der Tavernen zu finden ist. Sein bitteres, violettes Aussehen macht ihn für diejenigen, die sich bessere Qualität leisten können, weniger attraktiv, aber er ist nicht zu verachten. Vermengen Sie Wasser, Salz und Schlangenweizen in einer Schüssel zu einem Teig und lassen Sie ihn ruhen. Formen Sie den Teig zu Brötchen, Laibchen oder einem anderen Medium und reiben Sie die Außenseite mit Salz und Gewürzen ein, um eine aromatische Kruste zu bilden. Im Ofen oder auf dem Feuer backen.

Wirkung:

Ein einziges Schlangenweizenbrötchen heilt den Konsumenten um 1W6 und verleiht ihm für 3 Stunden Resistenz (+30) gegen Giftschaden. Ein Laib Schlangenweizenbrot kann 30 Tage lang aufbewahrt werden, ohne zu verderben.



Name: **Schwänenblume**

benötigte Pflanzenteile: Rübe / Zwiebel / Knolle

Zubereitungsart: Paste

Anwendungsart: einreiben

Standardkosten: 10 GS

Suchtfaktor: 3

Vorkommen: Sumpf und Süßwasser (Ufergebiete)

Häufigkeit: sehr selten

Blütezeit: von Yardack bis Tehbar

Erntezeit: ganzjährig

Aus "Mitteleuropäische Pflanzenwelt", (c)1956 Kronen-Verlag Erich Cramer, Hamburg

Beschreibung:

Bei der Schwänenblume handelt es sich um eine ausdauernde Pflanze mit waagrecht im Schlamm kriechendem, dickem Wurzelstock. Der Stängel wird 90 bis 150 cm hoch, ist stielrund und blattlos. Die Laubblätter sind grundständig, unten dreikantig, an ihrem Grunde scheidig, nach der Spitze zu schwertförmig, kahl, drei bis zehn mm breit und bis 110 cm lang. Die Blütenstände sind endständig und bilden eine Scheindolde in den Achseln dreier dreieckig-lanzettlicher, spitzer Hochblätter. Die Blüten sitzen auf bis zehn cm langen Stielen, messen ungefähr 25 mm im Durchmesser. Ihre sechs Blütenhüllblätter sind rötlich-weiß und in zwei Kreisen angeordnet, wobei die drei des äußeren Kreises auf der Außenseite grünlich, die drei des inneren violett überlaufen. Die neun Staubblätter sind dunkelrot, die Fruchtknoten oberständig, und werden aus sechs nur am Grunde verwachsenen Fruchtblättern gebildet. Sie sind anfangs rosa, später dunkelrot. Die Früchte bestehen aus vielsamigen Balgkapseln. Die Bestäubung der vorstäubenden (proterandrischen = erstmännigen) Blüten erfolgt entweder durch Insekten, die den am Grunde der Fruchtknoten abgesonderten Nektar suchen, oder durch Selbstbestäubung.

Die Schwänenblume ist stellenweise im Röhricht stehender und langsam fließender, nährstoffreicher Gewässer und auf Schlamm Boden zu finden.

Wirkung:

Eine Paste, welche aus der Zwiebel der Schwänenblume hergestellt wird, verschliesst jede Wunde, auf die sie aufgebracht wird, in kürzester Zeit.

Die Paste, welche aus den Zwiebeln einer Pflanze hergestellt wird, ist ausreichend um Wunden mit insgesamt 30 Trefferpunkten zu heilen. Die Pasten aus mehreren Zwiebeln können zusammengeführt werden und somit insgesamt entsprechend mehr Trefferpunkte heilen.

Um eine Blutung zu stillen ist pro Blutungspunkt eine zusätzliche Menge der Paste nötig, die 3 Trefferpunkte heilen könnte.



Name: **Schwarzer Nieswurz**

benötigte Pflanzenteile: Wurzeln

Zubereitungsart: zerstoßen

Anwendungsart: einnehmen

Standardkosten: 5 GS

Suchtfaktor: -

Vorkommen: Gebirge

Häufigkeit: sehr selten

Blütezeit: von Boham bis Jebohl

Erntezeit: ganzjährig

Aus "Mitteleuropäische Pflanzenwelt", (c)1956 Kronen-Verlag Erich Cramer, Hamburg

Beschreibung:

Bei dem schwarzen Nieswurz handelt es sich um eine ausdauernde Pflanze mit kurzem, ringförmig abgesetztem, schwarzbraunem Wurzelstock, der mit zahlreichen, schwärzlichen Wurzeln besetzt ist und bei alten Pflanzen mehrköpfig ist. Der Stengel wird 15 bis 50 cm hoch, ist rund, kahl und mit nur ein bis zwei hochblattartigen, ganzrandigen, gelblichgrünen Blättern. Die den Winter über ausdauernden Laubblätter sind grundständig, langgestielt, ledrig, oben dunkelgrün und glänzend, unterseits gewöhnlich heller grün und matt. Sie sind fußförmig sieben- bis neunteilig mit lanzettlich-keilförmigen Abschnitten, die nach der Spitze zu mit Sägezähnen am Rande versehen sind. Die Blüten sind meist einzeln endständig, manchmal gibt es auch zwei oder drei. Sie haben einen Durchmesser von 3 bis 7 cm. Die fünf Blütenhüllblätter sind eiförmig, reinweiß oder rosa überlaufen und fallen nach dem Verblühen nicht ab, sondern verfärben sich grün oder rötlich; zwischen ihnen und den Staubblättern befinden sich röhren oder tütenförmige, 10 bis 12 mm lange, gelbgrüne Honigblätter (hierbei handelt es sich um die umgewandelten eigentlichen Kronblätter). Die zahlreichen Staubblätter sind mit gelben Staubbeuteln und etwa sieben Fruchtknoten versehen. Sie sind länglich-zusammengedrückt, mit pfriemlichen Griffeln und nach außen gebogenen Narben, die bei der Reife völlig getrennte oder am Grunde verwachsene, ausgebreitete Balgkapseln bildend. Die Bestäubung durch Insekten ist wegen der frühen Blütezeit selten, weshalb in der Regel Selbstbestäubung erfolgen dürfte.

Wirkung:

Die brennend scharf schmeckende, giftige Pflanze enthält in Wurzelstock und Grundblättern zwei Glykoside, Helleborin und Helleborein. Diese beiden Stoffe greifen Schleimhäute stark an. Allein der Geruch der Wurzel des schwarzen Nieswurz führt bereits zu starken Niesreiz. Wenn man das Gift allerdings in Wasser auflöst, so verschwindet dieser Niesreiz völlig. Da der Geschmack des Giftes stark an Pfeffer erinnert, ist es sehr schwer eine vergiftete Mahlzeit zu erschmecken. Die Wirkung des Giftes setzt nach circa 4 Stunden ein. Das Opfer bekommt allmählich keine Luft mehr, als würde es an einer starken Erkältung leiden. Auch die anderen Symptome deuten auf eine schnell heraufziehende Erkältung hin. Zwei Tage später verschwinden die Symptome wieder, allerdings bleibt das Opfer sehr kurzatmig (-50 bei körperlichen Aktivitäten, wobei ein Widerstandswurf gegen Lebensenergie diesen Malus um 1 pro 2 gelungene Punkte verringert) und hat seinen Geruchs- und Geschmackssinn vollständig verloren (kein Widerstandswurf). Eine Heilung der Symptome kann nur magisch oder durch entsprechende Kräuter (Gegengifte sind nur innerhalb der ersten beiden Tage wirksam) erfolgen



Name: Seherblatt

benötigte Pflanzenteile: Blatt

Zubereitungsart: kochen

Anwendungsart: einnehmen

Standardkosten: 1 GS

Suchtfaktor: -

Vorkommen: Ebene

Häufigkeit: oft zu finden

Blütezeit: im Yardack

Erntezeit: von Jebohl bis Umdiel

Aus "The herbal journal of Cicely Longbottom" (c)2020 David Souza and Sarsen Games Ltd

Beschreibung:

Anisum marjoram, auch unter dem Namen Seherblatt bekannt, ist eine mehrjährige krautige Pflanze, die in niedrigen, mit Gras bewachsenen Biomen unter günstigen klimatischen Bedingungen wächst. Es kann nicht überwintern und stirbt daher ab, um im Frühling wieder auszutreiben. Das Seherblatt ist ein natürliches Antihalluzinogen und wird daher in der magischen Welt angebaut, um sich vor Illusionen und psychischen Zaubern zu schützen. Als kulinarische Zutat für Soßen, Suppen und Fleischgulasch ist es wegen seines süßen Zitrusgeschmacks und der zarten Blätter hervorragend geeignet.

Rezept Sehersosse: Sehersosse ist eine gehaltvolle Zitrussoße, die perfekt zu üppigen Fleisch- und Gemüsegerichten passt. Butter, Mehl, Wasser und Seherblätter werden für die Zubereitung benötigt. Die Butter wird geschmolzen und mit dem Mehl zu einem glatten Teig verrührt. Das warme Wasser unter Rühren einbringen, so dass sich die Masse gut vermischt. Die Hälfte der Seherblätter im Mörser zerkleinern und unter die Sauce rühren, die andere Hälfte fein hacken und beim Eindicken der Sauce unterrühren.

Wirkung:

Jede Mahlzeit, die mit Sehersosse serviert wird, verleiht dem Konsumenten für die Dauer von 12 Stunden einen um 20 erhöhten Widerstandswert gegen psychischen Schaden. Außerdem erhält er zusätzlich bei Proben gegen Illusionszauber für die Dauer von 2 Stunden einen Vorteil.



Name: **SEINE Blume**

benötigte Pflanzenteile: Blüte

Zubereitungsart: unbehandelt

Anwendungsart: inhalieren

Standardkosten: -

Suchtfaktor: -

Vorkommen: Ebene, Gebirge, Salzwasser (Ufergebiete), Sumpf, Süßwasser (Ufergebiete), Tundra, Wald, Wüste und permafrost

Häufigkeit: extrem rar

Blütezeit: von Yardack bis Komal

Erntezeit: von Yardack bis Komal

Aus "Mitteleuropäische Pflanzenwelt", (c)1956 Kronen-Verlag Erich Cramer, Hamburg

Beschreibung:

Bei SEINER Blume handelt es sich um eine mehrjährige Pflanze mit einem wenig verzweigten Wurzelstock und meist nur mit einem bis 90 cm hohen Hauptstäengel. Manchmal bildet die Pflanze aber auch rosettenförmig angeordnete kurze Ausläufer. Ihr Stängel ist glatt, aufrecht, mit lineal-lanzettlichen, unten stumpflicheren, weiter oben spitzeren, schmalen, grasgrünen Blättern. Der Stängel trägt am Ende zwei, manchmal auch mehr, sehr wohlriechende Blüten. Diese sind groß, die Kelchschuppen eiförmig, mit kurzen Spitzen oder Grannen, der grüne oder rötliche röhrige Kelch ist mindestens dreimal so lang wie die Kelchschuppen. Die Kronblätter bestehen aus einem langen, im Kelch verborgenen Nagel und der bis über die Mitte fein zerschlitzten Platte, fleisch- oder rosenrot, selten weiß, am Grunde der Platte mit grünlichem Fleck und rötlichem Haarpelz. Die Blüte verfügt über zehn Staubblätter und zwei Narben. Die Pflanze wird durch Insekten, vornehmlich Tagschwärmern, besucht.

Wirkung:

Da es bislang niemand gewagt hat, SEINE Pflanze zu pflücken (zumindest hat sich noch niemand damit gebrüstet), ist nur bekannt, dass der Duft dieser Blüte alle Eigenschaften permanent um 1 Punkt erhöht.

Einigen Wenigen ist es gelungen, diese Pflanze mehrmals zu finden. Dabei stellte sich heraus, dass es wohl mehrere Arten dieser Pflanze gibt, die in verschiedenen Klimazonen wachsen. Wenn ein Unglücklicher zweimal den Duft derselben Art einatmet, so wird er gelähmt. Wenn man jedoch den Duft verschiedener Arten einatmet, so soll sich ihre Wirkung addieren.



Name: **Shinaris Schuh**

benötigte Pflanzenteile: Samen

Zubereitungsart: unbehandelt

Anwendungsart: inhalieren

Standardkosten: 333 GS

Suchtfaktor: 20

Vorkommen: Ebene

Häufigkeit: sehr rar

Blütezeit: von Xolol bis Yardack

Erntezeit: von Xolol bis Yardack

Aus "Mitteleuropäische Pflanzenwelt", (c)1956 Kronen-Verlag Erich Cramer, Hamburg

Beschreibung:

Shinaris Schuh ist eine ausdauernde Pflanze mit zickzackartig kriechendem, mit Schuppen und langen Wurzeln versehenem Wurzelstock. Der rundliche, manchmal hin- und hergebogene, bis zu 40 cm hohe, kurzhaarige Stängel ist am Grunde mit Schuppenblättern, oben mit drei bis fünf etwas stengelumfassenden, länglich-eiförmigen, spitzen, gekielten und längsgewellten, am Rand und auf den Nerven kurz behaarten Laubblättern besetzt. Die Tragblätter sind laubblattartig und überragen die Blüte. Die Blüten selbst sitzen zumeist alleine, seltener zu zweit und sehr selten zu dritt auf den gestielten Fruchtknoten. Die fünf Blütenhüllblätter sind purpurbraun, schmal, zwei davon bis auf kleine Spitzchen verwachsen, daher sind nur vier etwas gedrehte Bänder sichtbar, das sechste ist als Lippe in Form eines Pantoffels gestaltet, zitronengelb, drei bis vier cm lang, innen rötlich punktiert und der obere Rand nach innen umgeschlagen. Nach vorn gebogene Säulchen tragen zwei Staubblätter und ein drittes, umgestaltetes, rot gepunktetes (Staminodium), welches die Narbe verdeckt. Der nur schwach gedrehte Fruchtknoten bildet bei der Reife eine Kapsel, die mit Längsspalten aufreißt und den staubfeinen Samen (Gewicht eines einzelnen acht Millionstel Gramm!) ausstreut. Die Bestäubung erfolgt durch Insekten, vor allem Erdbienen, die von oben in den Schuh hineingelangen (Kesselfalle!) und wegen des umgebogenen Randes an dieser Stelle nicht wieder hinauskönnen. Durch Saft Haare und zwei durchsichtige, „fensterartige“ Stellen im hinteren Teil des Schuhs werden sie nach dort gelockt und können sich dann rechts oder links neben dem Säulchen durch zwei schmale Öffnungen hinaus zwängen. Dabei werden sie mit Pollen beladen, den sie beim meist sehr bald erfolgenden Besuch einer neuen Blüte und dem Versuch, aus dieser zu entkommen, an der Narbe abstreifen.

Wirkung:

Der Pollen von Shinaris Schuh ist ein tödliches Gift. Jedes Lebewesen, das ihn einatmet muss einen Widerstandswurf gegen seine halbe momentane Lebensenergie machen. Bei misslingen setzt sich der Samen in der Lunge des Bedauernswerten fest und löst diese innerhalb von 1 W6 Tagen auf. Nur extrem starke Gegenmittel können dieses Gift stoppen.



Name: Silberwurz

benötigte Pflanzenteile: Blüte

Zubereitungsart: unbehandelt

Anwendungsart: mit Wasser einnehmen

Standardkosten: 5 GS

Suchtfaktor: -

Vorkommen: Gebirge und Süßwasser (Ufergebiete)

Häufigkeit: oft zu finden

Blütezeit: von Yardack bis Tehbar

Erntezeit: von Yardack bis Tehbar

Aus "Mitteleuropäische Pflanzenwelt", (c)1956 Kronen-Verlag Erich Cramer, Hamburg

Beschreibung:

Beim dem Silberwurz handelt es sich um eine ausdauernde Pflanze, die nur 8 bis 15cm hohe wächst. Sie verfügt über einen kurzen, kräftigen, später verholzenden Stamm mit Zweigen, die dicht an den Boden angeschmiegt und vielfach angewurzelt sind. Die Pflanzen bilden so dichte Rasen. Die immergrünen Blätter sind dicklederig, gestielt, am Grunde herzförmig, breit lanzettlich bis oval und stumpf gekerbt. Der Rand ist oft eingerollt, oberseitig dunkelgrün, glänzend und meist kahl. Unterseits sind die Blätter weiß-filzig, mit schmal-lanzettlichen Nebenblättern, die wie Kelch, Blatt- und Blütenstiele oft zottig behaart sind. Die einzelnen Blüten stehen in den Blattachseln, ihr Durchmesser übersteigt oft drei cm. Sie sind in Kelch und Krone gegliedert. Der Kelch ist meist achtspaltig. Die acht (selten neun) Kronblätter sind weiß. Die zahlreichen Staubblätter öffnen sich später als die Narben (nachstäubend, proterogyn oder erstweiblich). Die zahlreichen Fruchtknoten sitzen auf dem flachen, behaarten Blütenboden. Die Frucht ist einsamig und in den federartig auswachsenden Griffel verlängert. Bleibt bei ungünstigem Wetter Fremdbestäubung aus, kann auch eine Selbstbestäubung stattfinden.

Wirkung:

Die Blüten des Silberwurzes verströmen einen verführerischen Duft, der jedes Wirbeltier, welches ihn einatmet, alles vergessen lässt. Während der Blütezeit sind die Rasen der Pflanzen meist übersät mit Tieren aller Art, die durch ihre Fäkalien (und teilweise Kadaver) dafür sorgen, dass den Pflanzen auch im nächsten Jahr ausreichend Nährstoffe zur Verfügung stehen. Gesammelt werden die frischen Blüten in luftdichten Behältern, wobei den Sammlern dringend anzuraten ist, ihre Atmungsöffnungen mit einem nassen Tuch zu verschließen, da sie ansonsten ebenso wie die Tiere einige Tage (1W30 um genau zu sein) auf der Wiese verbringen werden. Anschließend werden die gesammelten Blüten kräftig geschüttelt und der Inhalt des Gefäßes vorsichtig mit Wasser ausgespült. Nach zwei Tagen haben sich alle aktiven Substanzen der Blüten in dem Wasser gelöst. Wird dieses Wasser getrunken, so ist das Opfer pro verwendeter Dosis für 1 W100 Minuten nicht handlungsfähig. Es wird sich irgendwo hinsetzen und dort mit einem breiten Grinsen bis zum Ende der Wirkung verharren. Später kann es sich an nichts erinnern, was während dieser Zeit vorgefallen ist.



Name: Sinnesdieb

benötigte Pflanzenteile: alle grünen Gewebeteile

Zubereitungsart: zerstoßen

Anwendungsart: inhalieren

Standardkosten: 8 GS

Suchtfaktor: -

Vorkommen: Süßwasser (Ufergebiete)

Häufigkeit: selten

Blütezeit: von Yardack bis Komal

Erntezeit: ganzjährig

Aus "The herbal journal of Cicely Longbottom" (c)2020 David Souza and Sarsen Games Ltd

Beschreibung:

Der Sinnesdieb ist ein Wasserunkraut, das dicht unter der Wasseroberfläche in sauerstoffarmen Gewässern wächst. Der schleimige grüne Belag ist hochgiftig und hat schon viele Menschen in die Irre geführt, die unschuldig in der Natur nach Wasser suchten.

Wegen des Giftes (Sinnestöter), das aus ihm gewonnen wird, ist er auch unter dem Namen "Tod der Sinne" bekannt.

Wirkung:

Um diesen Trank herzustellen, sammelt man das Kraut, trocknet es und zerkleinert es mit einem Stößel und einem Mörser. Dann mischt man es mit Holzkohle und pulverisiertem Feuerstein und füllt es sofort in eine Flasche. Wenn du das Fläschchen wirfst, explodiert es und gibt einen Hauch von pulverisiertem Rauch in die Luft ab.

Jede Kreatur, die mit dem Gift Sinnestod (Stufe 10) in Berührung kommt, muss einen Giftwiderstandswurf gegen Konstitution machen. Jede Wirkung blendet die Kreatur. Außerdem verliert sie die Fähigkeit zu sprechen, zu hören, zu riechen und zu fühlen. Diese Effekte halten so lange an, bis der Widerstandswurf, der alle 3 Sekunden gemacht werden kann, höchstens einen leichten Effekt erzielt. Danach kehren die Sinne (in zufälliger Reihenfolge) nacheinander zurück, wobei jeweils 1W4-1 Sekunden vergehen, bis der nächste Sinn zurückkehrt. Kehren zwei Sinne gleichzeitig zurück, ist die Kreatur benommen, bis der nächste Sinn zurückkehrt.



Name: Soldatenorche

benötigte Pflanzenteile: Rübe / Zwiebel / Knolle

Zubereitungsart: Paste

Anwendungsart: einreiben

Standardkosten: 10 GS

Suchtfaktor: -

Vorkommen: Ebene, Sumpf und Süßwasser (Ufergebiete)

Häufigkeit: selten

Blütezeit: im Xolol

Erntezeit: ganzjährig

Aus "Mitteleuropäische Pflanzenwelt", (c)1956 Kronen-Verlag Erich Cramer, Hamburg

Beschreibung:

Bei der Soldatenorche handelt es sich um eine ausdauernde Pflanze mit eiförmigen, ungeteilten Knollen. Der Stängel wird bis zu 50 cm hoch, ist schwach kantig, hellgrün, am Grunde mit Scheidenblättern und darüber mit mehreren genäherten länglich-elliptischen, hellgrünen, oberseits glänzenden Laubblättern besetzt, über denen noch ein bis zwei weitere den Stängel tütenförmig umgebend. Der Blütenstand ist zuletzt eine lockere, walzliche Ähre. Die Blüten sind groß, in den Achseln ganz kurzer, rosa gefärbter, einadriger Hochblätter angesiedelt. Die drei äußeren spitzen Blütenhüllblätter sind helmartig zusammengeneigt (wodurch der Name entstanden ist), blaßhellrosa mit leichtem Grauton, die zwei inneren sind kürzer und von den äußeren verdeckt. Die Lippe ist dreilappig mit linealen, gestutzten Seitenlappen, der Mittellappen ist nochmals in zwei breitere, seitlich abstehende Lappchen geteilt, dazwischen befindet sich ein kurzer Zahn, purpurn gefärbt mit einer weißlichen Mittelzone, die wiederum purpurne Flecken und Härchen trägt, mit zylindrischem, schräg abwärts gerichtetem Sporn von halber Fruchtknotenlänge. Das einzige Staubblatt ist in zwei keulenförmige Gebilde, die Pollinien, geteilt, von denen jedes am Grunde eine Klebscheibe trägt, mit deren Hilfe es am Kopf eines Insekts festhaftet. Nach kurzer Zeit krümmt sich dann das Stielchen nach vorn, so dass die Pollinien wie Hörner am Kopf des Insektes sitzen und beim Besuch der nächsten Blüte gerade an die Narbe stoßen. Bienenzüchter hielten diese seltsamen Hörnchen ihrer Bienen früher für Fruchtkörper eines auf ihnen schmarotzenden Pilzes!

Unbedingt erforderlich ist aber die Gemeinschaft mit einem Pilz für das Heranwachsen der Pflanze aus den Samen. Da diese kein Nährgewebe besitzen, sind sie nach der Keimung darauf angewiesen, in diese Gemeinschaft mit dem - häufig arteigenen - Pilz zu kommen, sonst geht der Keimling zugrunde. Der Pilz sorgt lange Zeit für die Ernährung der jungen heranwachsenden Pflanzen, von denen die meisten im Durchschnitt acht Jahre bis zur Erlangung der Blühfähigkeit benötigen.

Wirkung:

Eine Paste, welche aus den Knollen der Soldatenorche hergestellt wird, ist ein sehr schnell wirkendes, schmerzstillendes Heilmittel, welches unter Kämpfern sehr beliebt ist (Hauptgrund für die Namensgebung). Grob auf eine Wunde aufgetragen (Dauer circa 4 Sekunden) schließt es diese innerhalb von weiteren 8 Sekunden. Durch seine schmerzstillende Wirkung verringert sich der Malus, den eine kritische Verletzung durch Schmerz erzeugte, um 50%. Allerdings hält diese schmerzstillende Wirkung nur 1 Stunde an, so dass danach die Mali wieder ihren vollen Wert erreichen.

Für jede Anwendung wird 1 W100% einer Dosis benötigt, wenn die Salbe grob (z.B. während eines Kampfes) aufgetragen wird. Eine sorgfältige Anwendung durch einen Heiler, wobei der zu Behandelnde sich ruhig verhalten muss, erzielt die selbe Heilwirkung, benötigt aber nur 1 W50% einer Dosis. Sollte sich bei der Anwendung herausstellen, dass nicht mehr ausreichend Salbe zur Verfügung stand, so wird nur ein entsprechender Anteil der Verletzung geheilt und auch die schmerzstillende Wirkung fällt entsprechend schwächer aus.

Bei der Herstellung der Salbe können beliebig viele Dosen gemischt werden!



Name: **Sonnenlöffel**

benötigte Pflanzenteile: Blatt

Zubereitungsart: destillieren

Anwendungsart: einreiben

Standardkosten: 5 GS

Suchtfaktor: -

Vorkommen: Sumpf

Häufigkeit: oft zu finden

Blütezeit: im Tehbar

Erntezeit: von Jebohl bis Komal

Aus "Mitteleuropäische Pflanzenwelt", (c)1956 Kronen-Verlag Erich Cramer, Hamburg

Beschreibung:

Bei dem Sonnenlöffel handelt es sich um eine ausdauernde Pflanze, die 10 bis 20cm hohe wächst und über eine kurze, faserige Wurzel und eine grundständige Rosette mit einem dünnen Stängel, der an seinem Ende einen einseitwendigen, traubenähnlichen Blütenstand trägt, verfügt. Die Blätter sind langgestielt, ihre Spreite ist löffelförmig und ungefähr kreisrund. Die Oberfläche der Blätter ist dicht besetzt mit gestielten rötlichen Köpfechendrüsen, deren Stiele nach dem Rande zu länger werden und dort strahlig abstehen. Sie scheiden eine wasserhelle klebrige Flüssigkeit aus, die im Sonnenschein wie Tautropfen glänzt. Der Stengel ist blattlos, dünn, aufrecht und zwei- bis viermal so lang wie die Blätter. Von den kleinen Blüten öffnen sich viele überhaupt nicht ("kleistogam"), werden aber durch Selbstbestäubung befruchtet. Die voll entwickelten Blüten sind weiß, manchmal auch etwas rosa. Anfangs sind sie herabgebogen. Sie öffnen sich nur des Mittags, sind regelmäßig gebaut und zwitterig. Die fünf Kelchblätter sind stumpf und bleiben bis zur Fruchtreife stehen. Die fünf Kronblätter sind sternförmig ausgebreitet. Die Frucht ist eine einfächerige, sich mit Klappen öffnende, nicht gefurchte, kurzkegelförmige Kapsel mit sehr kleinen länglichen Samen.

Recht eigenartig ist das Wachstum der Pflanze, deren Blattrosetten im Herbst bis auf die Endknospe absterben. Diese streckt sich im Frühjahr so weit, dass sie dem Wachstum der Bleichmoos-Rasen nachkommt, um dann an seiner Oberfläche eine neue Rosette und einige sprossbürtige Wurzeln zu bilden. So ergibt sich ein stockwerkartiger Aufbau, dessen Abschnitte den einzelnen Jahren entsprechen.

Was die über ganz Kandar verbreiteten, besonders im Kaiserreich heimischen Sonnenlöffelarten (etwa 100) und ihre wenigen Verwandten vor den meisten übrigen Pflanzen auszeichnet, ist die Art ihrer Ernährung. Wenn sie auch genau wie diese ihre Nährstoffe dem Boden und der Luft entnehmen können (Assimilation), so vermögen sie daneben auch tierische Stoffe zu verwerten. Es sind "insektenfressende" Pflanzen. Wenn sich ein von den glänzenden Drüsentropfen angelocktes Insekt auf die Blätter setzt, so bleibt es kleben und geht nach kurzer Zeit zugrunde. Dann wenden sich alle Drüsen nach innen, dem Opfer zu. Ihr Saft aber hat eine gewisse Verwandtschaft mit dem menschlichen Magensaft und ist wie dieser imstande, die Stoffe des Tierkörpers aufzulösen, die dann von der Pflanze aufgenommen und verwertet werden. Erst wenn sie völlig verdaut sind, gehen die Fangdrüsen wieder in ihre alte Lage zurück. Versuche ergaben, dass der Sonnenlöffel zwar ohne tierische Nahrung gedeiht, dass die Pflanzen dann aber erheblich weniger üppig wachsen als im Regelfalle.

Wirkung:

Aus den Blättern des Sonnenlöffels lässt sich ein faszinierendes Öl gewinnen. Wenn man eine ausreichende Anzahl dieser Blätter destilliert und dem Destillat dieselbe Menge pulverisierte Drachenschuppen (Kosten ca. 1GS pro Dosis) hinzufügt, so schützt die gewonnene ölige Flüssigkeit jeden Stoff, der vollständig mit ihr bedeckt ist, vor jeder normalen Hitze. Mit einer Dosis ist es möglich, circa 100 Quadratzentimeter einer nicht saugenden Oberfläche (beispielsweise Haut) zu bedecken. Danach ist diese Oberfläche völlig immun gegen normale Hitze (Ölfeuer, glühende Steine, Lava aber nur wenige Sekunden) und hat einen zusätzlichen Widerstand von 100 gegen magische Hitze jeder Art. Leider beginnt dieses Öl nach 1 W20 Stunden (einmal würfeln pro Destillat) einzutrocknen und wird innerhalb von 1 Stunde zu einem Panzer, der die Oberfläche hart wie Stein macht. Einmal getrocknet lässt sich dieser Panzer nicht mehr von der Oberfläche lösen, ohne sie zu zerstören (bei Körperteilen sehr unangenehm). Glücklicherweise ist dieses Öl wasserlöslich und lässt sich, bis kurz vor der vollständigen Trockne, mit viel Wasser vollständig entfernen.



Name: **Spiegeblume**

benötigte Pflanzenteile: Saft

Zubereitungsart: unbehandelt

Anwendungsart: in die Blutbahn bringen

Standardkosten: 4 GS

Suchtfaktor: 7

Vorkommen: Süßwasser (Ufergebiete)

Häufigkeit: oft zu finden

Blütezeit: von Xolol bis Umdiel

Erntezeit: von Jebohl bis Umdiel

Aus "Mitteleuropäische Pflanzenwelt", (c)1956 Kronen-Verlag Erich Cramer, Hamburg

Beschreibung:

Bei der Spiegeblume handelt es sich um eine ausdauernde, 20 bis 100cm hohe Pflanze mit einem kurzem, knolligem, zahlreiche Faserwurzeln tragendem Wurzelstock. Der Stängel ist aufrecht, rund, nach oben ästig verzweigt und unten mit angedrückten steifen Haaren besetzt. Die unteren Blätter sind mit runden, fein behaarten, aber nicht gefurchten Stielen versehen. Die Blätter sind handförmig fünfteilig gespalten, die oberen kurzgestielt bis sitzend und dreiteilig und in viele schmale lineallanzettliche Abschnitte zerspalten. Die Blüten sitzen auf langen, aufrechten, runden, nicht gefurchten und feinbehaarten Stielen. Sie sind in Krone und Honigblätter gegliedert, wobei die Krone leicht abfallend ist. Die fünf Honigblätter sind glänzend gelb, umgekehrt herzförmig geformt, am Grunde genagelt und mit einer inneren, leicht ausgerandeten Honigschuppe versehen. Sie besitzen zahlreiche Staub- und Fruchtblätter. Die Schließfrüchte sind mit einer kurzen, aufrechten Spitze versehen. Abends und bei schlechtem Wetter schließen sich die Blüten und beugen sich nickend nach unten. Die Bestäubung erfolgt durch kleinrüsselige Insekten (Schwebfliegen, kleine Käfer u.a.). Etwaige Selbstbestäubung bleibt wirkungslos.

Wirkung:

Der Saft der Spiegeblume ist ein Gift, welches bereits in kleinen Mengen sämtliche Kraft aus einem Körper zieht. Normalerweise wird der frische Saft als Gift auf Schnitt- oder Stich- Waffen aufgebracht (1 Dosis für eine Pfeilspitze oder etwas ähnlich Großes, ansonsten gilt als Faustregel: 1 Dosis pro Trefferwürfel der Waffe). Das Gift kann nicht durch Hieb- oder stumpfe Waffen übertragen werden. Wird ein Gegner mit diesem Gift vergiftet, so verringern sich seine körperlichen Werte (inkl. Trefferpunkte, aber nicht Lebensenergie) pro Dosis um 50%. (Also auf die Hälfte nach einer Dosis, auf 1/4 nach zwei Dosen...). Die Wirkung setzt allerdings erst nach 2 W20 Sekunden ein und hält danach 2 W12 Stunden vor. Eine gelungene Probe gegen momentane Lebensenergie verringert die Wirkung um 5 Prozentpunkte pro 10 unterwürfelte Punkte.



Name: **Sporkelblume**

benötigte Pflanzenteile: gesamte Pflanze

Zubereitungsart: aufbrühen

Anwendungsart: einnehmen

Standardkosten: 1 SS

Suchtfaktor: 3

Vorkommen: Ebene, Süßwasser (Ufergebiete) und Wald

Häufigkeit: sehr häufig

Blütezeit: von Maresch bis Jebohl

Erntezeit: von Maresch bis Yardack

Aus "Mitteleuropäische Pflanzenwelt", (c)1956 Kronen-Verlag Erich Cramer, Hamburg

Beschreibung:

Bei der Sporkelblume handelt es sich um ein 10 bis 30 cm grosses Zwiebelgewächs, welches der Jungfer im Hemd sehr ähnelt. Der Stengel der Sporkelblume ist jedoch kantig, hohl und sie hat drei bis fünf grundständige, rein grüne und breitlineale Blättern. Die sechs Blütenhüllblätter sind mehr oder weniger gleichlang, an der Spitze verdickt und gelbgrün gefleckt. Die Sporkelblume sists zuweilen auch zweiblütig, die Stengelscheide zweikielig. Die Frucht ist mehr oder weniger birnenförmig, grün, fleischig und bei der Reife an der Spitze aufspringend. Die Samen sind, im Gegensatz zur Jungfer im Hemd ohne Eiweißschwielien (Elaiosome).

Wirkung:

Ein Sud, welcher aus der Sporkelblume gebraut wurde, lässt den Trinker verborgene Kraftreservoirs anzapfen. Seine Kondition steigt sofort wieder auf Maximum, außerdem heilt er 10 Lebenspunkte. Ein Umschlag aus den gepressten Pflanzenteilen dieses Krautes hat jedoch die entgegengesetzte Wirkung. Er entzieht dem Körper schnell die Energie (Kondition sinkt um 50%) und sorgt auf offenen Wunde für eine ziemlich starke Entzündung, die zu einem Malus von 20 bei Anstrengungen, welche die Wunde belasten, führt.

Es besteht eine Wahrscheinlichkeit von 20%, das ein Sucher die Sporkelblume mit der Jungfer im Hemd verwechselt hat. Bei der Anwendung muss dies überprüft werden, wobei dem Heiler eine Probe gegen Heilung zusteht, um im letzten Moment die Verwechslung zu bemerken.



Name: Springkraut

benötigte Pflanzenteile: gesamte Pflanze

Zubereitungsart: unbehandelt

Anwendungsart: einnehmen

Standardkosten: 10 GS

Suchtfaktor: -

Vorkommen: Wüste

Häufigkeit: rar

Blütezeit: von Umdiel bis Maresch

Erntezeit: ganzjährig

Aus "The herbal journal of Cicely Longbottom" (c)2020 David Souza and Sarsen Games Ltd

Beschreibung:

Das Springkraut ist ein Verwandter des Blutkrautes. Beide sind mehrjährige krautige Pflanzen, die in trockenen Klimazonen wachsen, aber das Springkraut ist wesentlich seltener.

Seinen Namen hat es von der Wirkung, die es beim Verzehr hat. Durch die Akklimatisierung an raue, heiße Bedingungen hat das Springkraut einen starken natürlichen Zucker mit kondensierten Nährstoffen entwickelt, was es für Pflanzenfresser attraktiv macht. Durch den Verzehr der Pflanze erhalten die Tiere neue Energie und können weiter und schneller reisen als je zuvor; in kurzen Schüben verbreiten sie die Samen weit und breit, so dass das Springkraut in neuen Gebieten wachsen kann. Alle Teile des Springkrauts sind essbar, so dass es viele Möglichkeiten gibt, es zu essen: Blütentee, getrocknete Blätter, geröstete Wurzeln - alles gibt dem Konsumenten einen Energieschub.

Wirkung:

Der Verzehr von Springkraut verdoppelt eure Sprungkraft. Außerdem verdreifacht es die maximale Fallhöhe. Schließlich erhöht es die Bewegungsweite um 50%. Diese Boni halten 2 bis 8 Runden lang an (je nachdem, wie gut die Widerstandsprobe gegen Kraft gelingt).

Danach solltest Du das Springkraut die 20fache Zeit nicht einnehmen. Tust Du es dennoch, musst du eine Kraftprobe ablegen. Bei einem Fehlschlag, hat das Springkraut die umgekehrte Wirkung (also halbe Sprungkraft...) und du fällst auf den Boden. Bei einem Erfolg passiert nichts (keine Wirkung!).



Name: **Stinkendes Eselsohr**

benötigte Pflanzenteile: Rübe / Zwiebel / Knolle

Zubereitungsart: trocknen

Anwendungsart: einnehmen

Standardkosten: 10 GS

Suchtfaktor: 1

Vorkommen: Wald

Häufigkeit: oft zu finden

Blütezeit: von Jebohl bis Yardack

Erntezeit: ganzjährig

Aus "Mitteleuropäische Pflanzenwelt", (c)1956 Kronen-Verlag Erich Cramer, Hamburg

Beschreibung:

Das stinkende Eselsohr hat einen knollig verdickten Wurzelstock und einen aufrechten, bis 40 cm hohen Schaft mit zwei bis drei Blättern. Diese Blätter sind grundständig, langgestielt mit einer spieß- oder pfeilförmigen Spreite, glänzend grün, zuweilen braunfleckig und netzadrig. Am Ende des Schaftes befindet sich der kolbenförmige, einhäusige Blütenstand, welcher im unteren Teil von der länglich-eiförmigen, zugespitzten, innen grünen, außen heller gelblich-grünen, zuweilen purpurn geneckten Spatha umschlossen ist. Diese Spatha ist bis zu 15 cm lang und erheblich länger als der Kolben. Dieser Kolben ist keulenförmig, braun bis violett, unten stark rückgebildet, nur aus einem Fruchtknoten bestehende weibliche Blüten tragend. Über ihnen, durch einen Kranz von Haaren (völlig rückgebildete Blüten!) getrennt, eine Anzahl männlicher, nur aus Staubblättern bestehender Blüten, darüber und den Eingang in den geschlossenen Teil der Spatha versperrend, wiederum ein Ring absteherender Borsten. Der obere, in den offenen Scheidenteil ragende Teil des Kolbens kahl.

Dieser Blütenstand stellt eine der eigenartigsten Anpassungen an die Bestäubung durch Insekten dar, die wir kennen. Es ist eine „Gleitfallenblume“. Wenn sich die anfangs eingerollte Spatha - meist des Abends - öffnet, riecht der Kolben stark harnartig (wodurch auch der Name entstanden ist), gleichzeitig erhebt sich die durch den gesteigerten Stoffwechsel erhöhte Temperatur im Inneren der Spatha bis zu 16° über die äußere. Durch beides werden kleine Aas-Insekten angelockt; sie kriechen durch den wie eine Reuse wirkenden oberen Haarkranz in den Kessel hinein, fallen wohl auch hinab, da die Innenwände der Röhre glatt und ölig sind. Man hat bis zu 4000 in einem Kessel gezählt! Anfangs sind nur die unteren, weiblichen Blüten reif, sie werden durch Mücken, die bereits aus einer älteren Spatha kommen, bestäubt, worauf die Narben unter Abscheidung eines Nektartropfens, der von den Tieren aufgeleckt wird, vertrocknen. Inzwischen sind die oberen, männlichen Blüten zur Reife gelangt und schütten ihren Staub auf die Tierchen aus. Gleichzeitig hören Wärme- und Geruchserzeugung auf, die Reusenhaare, die bisher die stets dem Lichte zufliegenden Mücken am Entweichen gehindert haben, vertrocknen, und der Weg ist frei, er führt sie freilich in der Regel bald in die nächste Falle hinein! Aus den befruchteten Stempeln entwickelt sich unter Verlust des oberen, nackten Kolbenteiles und Vertrocknen der Spatha ein dicker Stand scharlachroter, metallisch glänzender Beeren.

Wirkung:

Die stärkereichen Knollen des stinkenden Eselsohrs sind giftig und enthalten ein im frischen Zustand brennend scharf schmeckendes Saponin, das aber beim Kochen und Trocknen verschwindet.

Wenn eine Knolle in frischem Zustand verzehrt wird (oder der Saft einer Knolle getrunken wird), so läuft das Opfer binnen eines Tages blau an und verliert 20% seiner Konstitution. Anschließend muss für jede Extremität eine Probe gegen die momentane Konstitution durchgeführt werden. Misslingt diese, so stirbt das entsprechende Körperteil nach 1 W10 Stunden ab.

Getrocknet ist die Knolle allerdings ein sehr potentes Heilmittel, welches ein inneres Organ heilen kann. Sollten mehrere innere Organe verletzt sein, so wird zuerst der Magen, dann die Lunge und das Herz geheilt. Bei allen anderen Organen wird zufällig bestimmt, welches geheilt wird. Zu beachten ist, dass für jede Heilung eine neue Dosis des Heilkrauts nötig ist!



Name: **Sumpf - Blutauge**

benötigte Pflanzenteile: Blatt

Zubereitungsart: zerstoßen

Anwendungsart: einreiben

Standardkosten: 3 SS

Suchtfaktor: -

Vorkommen: Sumpf und Süßwasser (Ufergebiete)

Häufigkeit: sehr häufig

Blütezeit: von Yardack bis Tehbar

Erntezeit: von Jebohl bis Umdiel

Aus "Mitteleuropäische Pflanzenwelt", (c)1956 Kronen-Verlag Erich Cramer, Hamburg

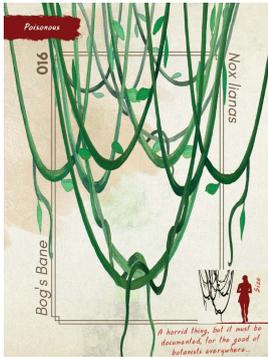
Beschreibung:

Bei dem Sumpf - Blutauge handelt es sich um eine ausdauernde Pflanze, die 20 bis 60cm hohe wächst, über einen weithin kriechendem Wurzelstock verfügt und einen einfachen oder wenig verzigten aufsteigenden Stängel besitzt. Dieser ist unten kahl und oben wie die Blattstiele flaumig behaart. Die Blätter sind fünf- bis siebenzählig gefiedert, die obersten oft nur dreizählig. Die Fiedern sind lang, lanzettlich, einander sehr genähert und grob gezähnt. Sie sind auf der Oberseite dunkelgrün und kahl, auf der Unterseite bläulich- bis graugrün und angedrückt behaart. Die Nebenblätter sind dem Blattstiel angewachsen und lang zugespitzt. Die Blüten sitzen auf flaumigen Stielen in einer selten einzeln lockeren Trugdolde mit dreizähligen bis einfachen Hochblättern und sind in Kelch und Krone gegliedert. Der Kelch ist fünfspaltig, grünlich gefärbt, besitzt einen kurzen Außenkelch und doppelt so lange innere Kelchblätter. Die fünf Kronblätter sind wieder kleiner, schmaler und innen dunkel- bis rotbraun gefärbt. Sie fallen bis zur Reife nicht ab. Die zahlreichen Staubblätter (oft zwanzig) sind ebenso wie die Fruchtblätter von der Farbe der Kronblätter. Die Früchte sind daher dunkelbraun. Sie bilden eine erdbeerähnliche Scheinfrucht, die aber über einen schwammigem Fruchtboden verfügt.

Wirkung:

Durch das Zermahlen der Blätter erhält man eine klebrige, scharf, aber nicht unangenehm, riechende Paste, die Insekten jeder Art von den eingeriebenen Stellen fern hält. Die Wirkung hält 1 W12 Stunden an, wobei berücksichtigt werden muss, dass die Paste wasserlöslich ist. Sie kann also durch ein Bad oder übermäßiges Schwitzen entfernt werden. Der Geruch der Paste ist derart intensiv, dass eine geruchsorientierte Verfolgung des Eingeriebenen (beispielsweise durch Hunde) sehr leicht bewerkstelligt werden kann.

Die Wurzel der Pflanze wird häufig zum Gerben oder Wollfärben verwendet. Getrocknet hat sie einen Wert von 3 Silberstücken (pro Pflanze) und sie kann ganzjährig gefunden werden.



Name: Sumpfschrecken

benötigte Pflanzenteile: Stiel

Zubereitungsart: kochen

Anwendungsart: einnehmen

Standardkosten: 5 GS

Suchtfaktor: -

Vorkommen: Sumpf und Süßwasser (Ufergebiete)

Häufigkeit: oft zu finden

Blütezeit: von Yardack bis Tehbar

Erntezeit: ganzjährig

Aus "The herbal journal of Cicely Longbottom" (c)2020 David Souza and Sarsen Games Ltd

Beschreibung:

Nox lianas ist eine schreckliche, aber faszinierende Pflanze. Sie ist giftig (Giftstufe 4) und hat ihren Spitznamen "Sumpfschrecken" von den Wasserstellen und der umgebenden Flora, in die sie langsam eindringt, die sie verdirbt und tötet.

Der Sumpfschrecken wächst in der freien Natur, wo immer er will, aber in der Regel findet man ihn an stehenden Gewässern, Sümpfen und Mooren. Nur die widerstandsfähigsten Pflanzenfresser können ihn abweiden, weshalb er häufig vorkommt. Daher wird er regelmäßig auf Schwarzmärkten unter dem Namen "Gift des armen Mannes" von Verzweifelten und Bedürftigen verkauft, die ihr Leben riskieren, um es zu ernten...

Kochrezept Sumpfschrecken-Suppe

Es hat sich seinen Namen als "Gift des armen Mannes" verdient, denn die Ranken können sich leicht in einer Wurzelgemüsesuppe verstecken, und eine einzige Schale reicht aus, um jeden, der sie zu sich nimmt, schwer zu verletzen oder sogar zu töten. Ein Koch würde sie niemals unbemerkt probieren, aber für das Auge des einfachen Mannes ist es einfach eine herzhafte Mahlzeit... Und genug, um jeden armen Bürger zu töten...

Wirkung:

Beim Ernten von wildem Sumpfschrecken musst du eine Geschicklichkeits-Probe mit 30 zu deinen Ungunsten oder eine Taschenspielerprobe ablegen. Bei einer misslungenen Probe erleidest du 1 W4 Schaden und bist mit einer Teil-Dosis (1W100) vergiftet.

Jeder, der eine Schale Sumpfschrecken-Suppe isst, nimmt 1W10 Dosen Gift (á 100) auf.

Eigenschaft, gegen die bei einer Vergiftung geprüft wird: Lebensenergie

Die folgenden Wirkungen halten jeweils für 1 bis 10 Stunden an

Homöopathische Wirkung: einmalig 1 W10 Schaden. Leichte Bauchschmerzen. -5aaA

leichte Wirkung: stündlich 1 W10 Schaden. Schwere Bauchschmerzen. -20aaA

mittlere Wirkung: alle 5 Minuten 1 W10 Schaden. Schwere Bauchschmerzen und spuckt Blut. -50aaA

starke Wirkung: minütlich 1 W10 Schaden. Schwerste Bauchkrämpfe, spuckt Blut und blutet aus den Augen. -75aaA.

volle Wirkung: jede Kampfrunde 1 W10 Schaden. Schwerste Bauchkrämpfe, blutet aus allen Körperöffnungen. -90aaA

anaphylaktischer Schock ist möglich!



Name: **Sumpfsiegwurz**

benötigte Pflanzenteile: Rübe / Zwiebel / Knolle

Zubereitungsart: unbehandelt

Anwendungsart: einnehmen

Standardkosten: 35 GS

Suchtfaktor: 7

Vorkommen: Sumpf

Häufigkeit: rar

Blütezeit: von Xolol bis Yardack

Erntezeit: ganzjährig

Aus "Mitteleuropäische Pflanzenwelt", (c)1956 Kronen-Verlag Erich Cramer, Hamburg

Beschreibung:

Bei dem Sumpfsiegwurz handelt es sich um eine ausdauernde Pflanze mit eiförmiger, etwa zwei cm dicker Knolle, die von einer graubraunen Hüllen umgeben ist, welche sich nach außen in ein faseriges Netzwerk aufgelöst. Der Stängel ist aufrecht, unverzweigt, und 20 bis 60 cm hoch. Die Laubblätter sind schwertförmig, schmal, fünf bis zehn mm breit und wechselständig angeordnet. Die Blüten sind zu drei bis sechs in einer lockeren, einseits wendigen Ähre angeordnet, mit je zwei lanzettlichen Hochblättern, die zweiseitig-symmetrisch und purpurrot sind. Die sechs Blütenhüllblätter sind im unteren Teil zu einer gekrümmten Röhre verwachsen, ihre freien Abschnitte sind trichterig gestellt und stumpf, wobei die drei oberen rauten- oder eiförmig, die drei unteren mit weißem, purpurn eingefasstem Längsfleck versehen sind. Die drei Staubblätter sind, wie der fadenförmige Griffel, nach abwärts gebogen. Der Griffel besitzt drei spreizenden Narben. Die Fruchtknoten sind unterständig, die Frucht ist eine etwa 15 mm lange, leicht birnenförmige Kapsel, an ihrer Spitze abgerundet, mit flachen, ringsum geflügelten Samen.

Wirkung:

Die Knolle des Sumpfsiegwurz ist ein potentes Heilmittel gegen fast alle Nervenschäden. Nachdem die Knolle vollständig verzehrt wurde, heilen Nervenschaden innerhalb von 1 W10 Stunden vollständig ab, wobei alle zerstörten Nerven, regeneriert werden. Da die Wirkstoffe des Sumpfsiegwurz die Blut - Hirschranke nicht überwinden können, werden leider Schäden im Gehirn nicht geheilt.



Name: **Teufelsauge**

benötigte Pflanzenteile: Wurzeln

Zubereitungsart: aufbrühen

Anwendungsart: ausdrücken

Standardkosten: 450 GS

Suchtfaktor: 25

Vorkommen: Ebene und Tundra

Häufigkeit: sehr rar

Blütezeit: von Jebohl bis Xolol

Erntezeit: ganzjährig

Aus "Mitteleuropäische Pflanzenwelt", (c)1956 Kronen-Verlag Erich Cramer, Hamburg

Beschreibung:

Bei dem Teufelsauge handelt es sich um eine mehrjährige Pflanze mit mehrteiligem, schwach verholztem Wurzelstock. Der Stängel ist am Grunde von braunen Schuppen umgeben. Die Blätter sind wechselständig, mehrfach gefiedert und fein zerteilt, wobei die Zipfel zugespitzt sind. Die Blätter sind kahl und hellgrün, die oberen ohne oder mit kurzem Stiel. Sie umfassen die Achse scheidenartig und bilden in einiger Entfernung eine Art Hüllkelch um die Blüte. Diese besteht aus fünf dunklen, behaarten Kelchblättern und mehr oder weniger zahlreichen, sternförmig ausgebreiteten, glänzend gelben Kronblättern. Ihr Durchmesser erreicht bis zu acht cm. Die Stempel sind zahlreich, die Einzelfrüchtchen besitzen eine abwärts gekrümmte Spitze.

Wirkung:

Bei dem Teufelsauge, insbesondere dessen Wurzel, handelt es sich um eine sehr giftige Pflanze. Der Sage nach soll sie von Kalirah aus dem Blut des ersten Tieres geschaffen worden sein, dem Dabluhr das Geschenk des Todes machte. Bis heute soll das Teufelsauge alle Lebewesen an dieses Geschenk erinnern. Ein aus der Wurzel des Teufelsauge gewonnenes Gift ist in der Lage, jedes Lebewesen auf der Oberfläche Kandars zu töten. Kommt diese Flüssigkeit in den Blutkreislauf, so ist das Opfer so gut wie verloren und verliert bis zu seinem Tode pro Stunde 1 W20 Lebenspunkte permanent. Nimmt man das Gift oral zu sich, so muss das Opfer jede Stunde eine Probe gegen die momentane Lebensenergie durchführen. Misslingt diese Probe, so sinkt die Lebensenergie permanent um 1W10 Punkte, bis das Opfer schließlich friedlich stirbt. Glücklicherweise ist die Wirkung des Teufelsaugensaftes mit keinerlei Schmerzen oder sonstigen Behinderungen verbunden. Sollte das Opfer geheilt werden, so entwickelt sich in den meisten Fällen (Sucht!) eine starke Sehnsucht nach dem Tode, die das Opfer auf jede mögliche Art versucht zu stillen. Bei dieser Sucht handelt es sich sowohl um eine körperliche (Dauer 1 W100 Tage, unheilbar) als auch eine geistige (unbegrenzte Dauer, heilbar als Geisteskrankheit) Abhängigkeit. Bei der geistigen Abhängigkeit besteht pro Tag eine 20% Wahrscheinlichkeit, dass das Opfer sich selber tötet, bei der körperlichen Abhängigkeit besteht eine Wahrscheinlichkeit von (Restdauer in Tagen)% für einen Selbstmordversuch.



Name: **Teufelsmilch**

benötigte Pflanzenteile: Saft

Zubereitungsart: unbehandelt

Anwendungsart: ausdrücken

Standardkosten: 5 GS

Suchtfaktor: 25

Vorkommen: Ebene und Gebirge

Häufigkeit: oft zu finden

Blütezeit: von Xolol bis Yardack

Erntezeit: von Yardack bis Komal

Aus "Mitteleuropäische Pflanzenwelt", (c)1956 Kronen-Verlag Erich Cramer, Hamburg

Beschreibung:

Bei der Teufelsmilch handelt es sich um eine ausdauernde Pflanze mit kugeliger bis eiförmiger, weißlicher Zwiebel, meist mit zahlreichen Brutzwiebelchen. Die Laubblätter sind grundständig, schmal-lineal, kahl, rinnenförmig und mit weißem Mittelstreifen, so lang oder länger als der Stängel. Dieser ist aufrecht, bis 30 cm hoch, rund, blattlos, kahl und mit einem doldig-traubigen Blütenstand versehen. Die Blüten sind ziemlich groß, gestielt, aufrecht und besitzen in den Achseln häutige Tragblätter. Die sechs Blütenhüllblätter sind untereinander gleich (Perigon), weiß gefärbt mit grünlichem Mittelstreifen auf der Außenseite, zwei cm lang und tagsüber sternförmig ausgebreitet. Beim Altern schrumpfen sie so, dass nur grüne Streifen sichtbar bleiben. Jede Blüte verfügt über sechs Staubblätter und Fruchtknoten, die aus drei verwachsenen Fruchtblättern bestehen und bei der Reife eine keulige, sechskantige Kapsel bilden. Die unteren Blütenstiele stehen zur Fruchtzeit mehr oder weniger waagrecht ab oder sind zurückgeschlagen. Nachts und bei trübem Wetter sind die Blüten geschlossen. Es gibt Pflanzen, deren Staubbeutel sich nicht öffnen und die daher weiblich genannt werden können. Im Normalfall ist es so, dass zuerst die Narben reifen (erstweiblich = proterogyn).

Wirkung:

Der Saft der Teufelsmilch wirkt belebend und aufmunternd für den Trinkenden. Nach Genuss weniger Schlucke dieses wohlschmeckenden Saftes verbessern sich alle Werte des Trinkenden für 24 Stunden um 5 Punkte. Außerdem bekommt er einen Bonus von 10 Punkten auf alle Widerstandswürfe, die er während der Wirkungsdauer durchführen muss.

Sollte man von der Droge jedoch abhängig werden, so erhält der Betroffene einen Malus von 15 Punkten auf alle Eigenschaften und von 20 Punkten auf alle Widerstandswürfe, denen er ausgesetzt ist, während er nicht unter der Wirkung der Droge steht. Der Name dieses Krautes resultiert aus diesen starken Nebenwirkungen, die häufig bereits nach dem ersten Genuss zum Tragen kommen.



Name: **Tollrube**

benötigte Pflanzenteile: gesamte Pflanze

Zubereitungsart: unbehandelt

Anwendungsart: in die Blutbahn bringen

Standardkosten: 400GS

Suchtfaktor: -

Vorkommen: Sumpf und Süßwasser (Ufergebiete)

Häufigkeit: sehr rar

Blütezeit: von Yardack bis Tehbar

Erntezeit: ganzjährig

Aus "Mitteleuropäische Pflanzenwelt", (c)1956 Kronen-Verlag Erich Cramer, Hamburg

Beschreibung:

Bei der Tollrube handelt es sich um eine ausdauernde, bis zu 150cm hohe Pflanze mit einem knollig-dicken, äußerlich an eine Sellerieknolle erinnernden, außen geringelten, innen aber mit quergelagerten Hohlräumen versehenen Wurzelstock. Darin enthalten ist ein gelblicher, an der Luft sich rötlich verfärbender, süßer, aber sehr giftiger Saft. Der Stängel ist fein gerillt, am Grunde verdickt, rötlich, hohl, aufrecht und oben verästelt. Die Blätter sind sowohl am Grunde wie auch am Stängel mit röhrigem, unten häutig berandetem Stiel, doppelt bis dreifach fiederteilig, wobei die Endlappen dreiteilig, scharf gesägt, die übrigen zwei- bis dreiteilig sind. Die Blätter riechen und schmecken nach Petersilie. Die Blüten bilden eine zusammengesetzte vielstrahlige, gewölbte Dolde. An ihrem Grunde befindet sich keine Hülle. Die Hüllchen des langgestielten, halbkugeligen Einzeldöldchens sind vielblättrig, zurückgeschlagen, die am Rande der Dolde stehenden Blüten oft größer als die inneren. Die Einzelblüten sind in Kelch und Krone gegliedert, im Döldchen befindet sich zwittrige und männliche Blüten, die ersteren vorstäubend (proterandrisch). Der fünfzählige Kelch ist sehr klein, die fünf Kronblätter sind von gleicher Gestalt und etwa einen mm lang. Ihr mittlerer Lappen ist eingeschlagen, der Rand dadurch herzförmig gebuchtet. Die Staubbeutel sind gelb. Die Bestäubung erfolgt durch kurzrüselige Insekten wie kleine Fliegen und Käfer. Der unterständige Fruchtknoten hat ein fleischiges, scheibenförmigem Griffelpolster. Die Frucht ist fast kugelig, zweiknotig, bräunlich-gelb, von zwei Griffeln und den fünf Kelchzähnen gekrönt, jede der beiden halbkugeligen Einzel-Schließfrüchte hat einen kurzen Stiel und fünf einfachen Rippen. Sie enthalten ein flüchtiges Öl, das sich besonders beim Zerreiben durch seinen Geruch bemerkbar macht.

Wirkung:

Alle Teile der Pflanze sind giftig, wobei insbesondere der Saft des Wurzelstocks und das Öl der Früchte hervorzuheben ist.

Bei dem Saft des Wurzelstocks handelt es sich um ein sehr starkes Nervengift [Stufe 25], welches direkt in die Blutbahn gebracht werden muss. Da der süße Saft sehr klebrig ist, ist er ideal als Waffengift, insbesondere Pfeilgift, geeignet.

Das Öl der Früchte ist ein gasförmiges Nerven-Gift, welches sogar noch etwas stärker ist als das Wurzelgift [Stufe 30]. Seine Handhabung ist allerdings nicht einfach, so dass dringend davon abgeraten wird, es ohne die entsprechende Ausbildung zu ernten [Probe auf Alchimie oder Wissen um hochstufige Gifte benötigt. Bei einer misslungenen Probe wird das Gift beim Ernten freigesetzt!]

Achtung: Bei der Verwendung dieses Giftes ist zu beachten, dass bei Opfern, welche über Berserkergang verfügen, in 50% der Fälle dieser sofort zum Ausbruch kommt und das Opfer keine Möglichkeit hat, diesen zu beenden!

Bei Giftmischern sehr beliebt sind auch die Blätter der Pflanze. Da sie sich im gehackten Zustand nicht von Petersilie unterscheiden lassen [keine Probe zulässig], können Sie einfach in hohen Dosen verabreicht werden, wodurch die niedrige Stufe des Giftes [Stufe 3] kompensiert werden kann.



Name: **Totenköpfchen**

benötigte Pflanzenteile: Blüte

Zubereitungsart: trocknen

Anwendungsart: mit Wasser einnehmen

Standardkosten: 50 GS

Suchtfaktor: -

Vorkommen: Ebene

Häufigkeit: rar

Blütezeit: von Xolol bis Yardack

Erntezeit: von Xolol bis Yardack

Aus "Mitteleuropäische Pflanzenwelt", (c)1956 Kronen-Verlag Erich Cramer, Hamburg

Beschreibung:

Beim Totenköpfchen handelt es sich um eine ausdauernde Pflanze mit kugligen, ziemlich großen Knollen. Der Stängel wird bis zu 50 cm hoch, die Blätter sind länglich-oval, zugespitzt, bläulichgrün, zumeist grundständig, wobei einzelne den Stängel etwas höher hinauf scheidenartig umfassend. Die wenigen Blüten stehen in den Achseln lanzettlicher, etwas längsgerollter Hochblätter. Ihre drei äußeren Blütenhüllblätter sind weiß bis zartrosa, oval, mit deutlichen, grünen Nerven, die beiden inneren lanzettlich, nur ein Drittel so lang, samtartig rosa bis purpurn. Die Lippe ist ungeteilt, etwa viereckig, höchstens leicht gelappt, in der Mitte gewölbt, nach den Rändern zu flach, dunkelbraun mit samtigem Aussehen, am Grunde zwei Höcker tragend und mit glänzenden, kahlen Flecken versehen, die eine eigenartige etwa H-förmige Linienzeichnung umgibt, die im ganzen an das Aussehen einer Hummel oder eines Totenkopfes erinnert. An der Spitze der Lippe sitzt ein gelbgrünes, nach oben gerichtetes Anhängsel. Säulchen mit kurzem, schnabelartigem Fortsatz. Das einzige Staubblatt ist wie in der ganzen Gattung Orchis in zwei keulenförmige Gebilde, die Pollinien, geteilt, von denen jedes am Grunde eine Klebscheibe trägt, mit deren Hilfe es am Kopf eines Insekts festhaftet. Nach kurzer Zeit krümmt sich dann das Stielchen nach vorn, so dass die Pollinien wie Hörner am Kopfe sitzen und beim Besuch der nächsten Blüte gerade an die Narbe stoßen. Bienenzüchter hielten diese seltsamen Hörnchen ihrer Bienen früher für Fruchtkörper eines auf ihnen schmarotzenden Pilzes!

Unbedingt erforderlich ist aber die Gemeinschaft mit einem bestimmten Pilz für das Heranwachsen der Pflanze aus den Samen. Da diese kein Nährgewebe besitzen, sind sie nach der Keimung darauf angewiesen, in diese Gemeinschaft mit dem - häufig arteigenen - Pilz zu kommen, sonst geht der Keimling zugrunde. Der Pilz sorgt lange Zeit für die Ernährung der jungen heranwachsenden Pflanzen, von denen die meisten im Durchschnitt acht Jahre bis zur Erlangung der Blühfähigkeit benötigen.

Wirkung:

Obwohl sein Name etwas anderes vermuten lässt, handelt es sich bei dem Totenköpfchen um keine Giftpflanze. Statt dessen kann man aus seinen getrockneten Blütenblättern einen Trank herstellen, welcher den Benutzer für einige Zeit (2 W20 Stunden) zu eine fast übersinnlich wirkende Wahrnehmung verleiht. Während dieser Zeit wird sein Reaktionswert verdreifacht und sein Talentwert "Gefahren erkennen" verdoppelt.

Nach Beendigung der Wirkung fühlt sich der Betroffene allerdings wie ausgebrannt und muss 1 W4 Tage mit einem allgemeinen Malus von 50 zurecht kommen.



Name: **Trollblume**

benötigte Pflanzenteile: gesamte Pflanze

Zubereitungsart: Paste

Anwendungsart: einreiben

Standardkosten: 1 SS

Suchtfaktor: -

Vorkommen: Gebirge

Häufigkeit: allgegenwärtig

Blütezeit: von Yardack bis Komal

Erntezeit: von Yardack bis Komal

Aus "Mitteleuropäische Pflanzenwelt", (c)1956 Kronen-Verlag Erich Cramer, Hamburg

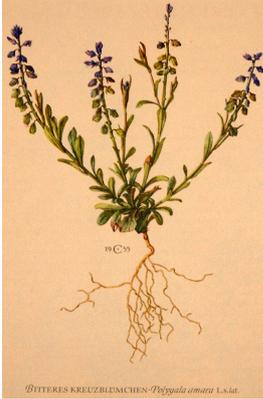
Beschreibung:

Bei der Trollblume handelt es sich um eine ausdauernde Pflanze mit aufrechtem, bis 60 cm hohem, kahlem, meist unverzweigtem und einblütigem Stängel. Die grundständigen Blätter sind lang gestielt, handförmig zerteilt, meist fünf-, selten siebenteilig. Die Lappen sind rautenförmig, mehrspaltig und grob gezähnt. Die Blüten sind gold- bis hellgelb, groß, kuglig, zunächst geschlossen. Sie bestehen aus meist 10 oder bis 15 äußeren Hüllblättern und zahlreichen dottergelben, schmal linealen inneren Honigblättern mit je einer nackten Honigdrüse (Nektarium). Die Staubblätter und Fruchtknoten sind zahlreich, die Einzelfrucht ist eine mehrsamige Balgfrucht.

Wirkung:

Die Trollblume verströmt einen, für menschliche Nasen äußerst angenehmen Duft, der allerdings sehr abschreckend auf Trolle und trollähnliche Wesen wirkt, wodurch auch der Name der Blume entstanden ist. Wenn sich ein menschengrosses Wesen mit einer Salbe einreibt, die aus einer zerstoßenen Trollblume erzeugt wurde, so kann es sicher sein, dass es vor allen Überfällen durch Trolle geschützt ist. Auch die meisten anderen unterirdisch lebenden Wesen meiden den Geruch der Trollblume, allerdings wirkt der Geruch auf sie nur ekeleregend, während für Trolle der Geruch so unerträglich ist, dass sie sich der Quelle nicht weiter als 10 Meter nähern können.

Wird die Trollblume ausserhalb der Erntezeit gefunden, so wird die 10 fache Menge für eine wirksame Dosis benötigt. Dies sollte der Hersteller der Trollpaste unbedingt beachten, da sie ansonsten fast wirkungslos ist. (-10 für Troll und trollähnliche Wesen, die sich in den Wirkungsbereich begeben)



Name: *Urles Tee*

benötigte Pflanzenteile: Blatt

Zubereitungsart: trocknen

Anwendungsart: einnehmen

Standardkosten: 75 GS

Suchtfaktor: -

Vorkommen: Ebene, Sumpf und Süßwasser (Ufergebiete)

Häufigkeit: rar

Blütezeit: von Xolol bis Tehbar

Erntezeit: von Jebohl bis Komal

Aus "Mitteleuropäische Pflanzenwelt", (c)1956 Kronen-Verlag Erich Cramer, Hamburg

Beschreibung:

Bei Urles Tee handelt es sich um eine ausdauernde Pflanze mit dünnem, ästigem Wurzelstock, an dessen Köpfen jeweils eine Rosette verkehrt-eiförmiger, am Grunde verschmälerter, vorn abgerundeter, ganzrandiger Laubblätter entspringt. Aus ihnen erhebt sich der 5 bis 15 cm hohe, gewöhnlich einfache, kahle, höchstens oberwärts fein behaarte, beblätterte Stängel. Die Stängelblätter sind wechselständig und alle deutlich kleiner als die Rosettenblätter. Die unteren sind rundlich mit verschmälertem Grund, die oberen lanzettlich, zugespitzt. Alle sind kahl und stark bitter schmeckend. Die Blüten stehen in endständiger, anfangs dichter, später aufgelockerter Traube einzeln in der Achsel eines bald abfallenden, oft gefärbten, von zwei Hochblättern begleiteten Tragblattes. Anfangs stehen sie aufrecht, mit dem Abblühen werden sie nickend. Die Blütenhülle ist zweiseitig-symmetrisch gebaut, 2 bis 7 mm lang, mit fünf ungleichen Kelch- und drei Kronblättern (Verminderung der ursprünglichen Fünzfahl). Sie ist meist blau bis weißlichblau, aber auch rötlich und weiß. Der Kelch besteht aus drei kleineren, kahnförmigen, kelchartig wirkenden und zwei größeren, elliptischen, gefärbten, seitlich stehenden Blättern (die "Flügel"), deren Seitenerven nicht mit dem mittleren Nerv verbunden sind. Von den drei verbliebenen Kronblättern, die unter sich und mit den acht Staubblättern verwachsen sind, ist das untere gestielt und rinnenförmig mit einem stark fransig zerteilten Anhängsel an der Spitze, während die beiden oberen deckend darüber liegen. Der oberständige Fruchtknoten ist zweifächerig, der Griffel vorn löffelartig vertieft, dahinter die hakenförmige, klebrige Narbe. Fremdbestäubung durch Bienen und Schmetterlinge ist der Normalfall, doch ist Selbstbestäubung möglich und erfolgreich. Die Frucht ist eine seitlich zusammengedrückte, von den seitlichen Kelchblättern umschlossene, zweisamige Kapsel.

Wirkung:

Aus den Blättern von Urles Tee lässt sich ein Tee brauen, der starke Wirkung auf die Sehkraft hat. Er verleiht dem Trinker für einen Tag die Elfennachtsicht und den Scharfblick. Zusätzlich heilt er jedwede Augenverletzung (inkl. kompletten Verlust) innerhalb weniger Tage. Bei leichten Verletzungen ist eine einmalige Einnahme des Getränks ausreichend, bei starken Verletzungen muss der Tee an zwei aufeinander folgenden Tagen eingenommen werden, um einen Augenverlust rückgängig zu machen, muss der Tee eine ganze Woche lang täglich eingenommen werden.



Name: *Velya*

benötigte Pflanzenteile: Blatt

Zubereitungsart: unbehandelt

Anwendungsart: einnehmen

Standardkosten: 1 GS

Suchtfaktor: -

Vorkommen: Wald

Häufigkeit: selten

Blütezeit: von Jebohl bis Xolol

Erntezeit: von Jebohl bis Tehbar

Aus "Mitteleuropäische Pflanzenwelt", (c)1956 Kronen-Verlag Erich Cramer, Hamburg

Beschreibung:

Die Velya gehört zu den ersten Frühlingsblüchern und hat ihre Hauptentwicklungszeit, solange der Wald noch nicht voll belaubt ist.

Es handelt sich bei ihr um eine ausdauernde Pflanze mit waagrecht im Boden kriechendem Wurzelstock, aus dessen Ende sich die grundständigen, oft erst nach der Blüte gebildeten, fünfteiligen Laubblätter und der einblütige, aufrechte, 10 bis 25 cm hohe Steängel erheben. Unterhalb der Blüte, aber von ihr entfernt, befindet sich ein Hüllkelch aus drei laubblattähnlichen Hochblättern. Die Blüten sind einzeln endständig, mit sechs bis acht weißen, außen auch oft rötlich überlaufenen, kahlen Hüllblättern versehen. Die zahlreichen Staubblätter und Fruchtknoten, die während der Blüte fast aufrecht stehen, sind nachts und bei trübem Wetter nach unten geneigt und mehr oder weniger geschlossen. Der Fruchtstand mit kleinen, einsamigen Nüsschen, ist stets nach unten geneigt.

Wirkung:

Die Blätter der Velya berauschen einen Konsumenten leicht, wodurch seine Eigenschaften um 1 W6 Punkte fallen. Dafür kann sein Geist allerdings Kontakt mit anderen Geistern aufnehmen, deren Körper im selben Rauschzustand sind. Diese Kommunikation ist über (Intelligenz in km) möglich, wobei sich die Wirkradien zweier Gesprächspartner nur überschneiden brauchen.

Leider hält der Rausch 1 W6 Stunden an, während die Kommunikation nur innerhalb der ersten 60 Minuten möglich ist. Eine weitere Nebenwirkung des Velyas besteht darin, dass die Blätter ein mildes Gift beinhalten, welches den Konsumenten 1 Lebenspunkt pro 5 Minuten Rauschzustand kostet.

Bedingt durch diese Nebenwirkungen ist der Preis dieses ansonsten ziemlich nützlichen Krautes recht niedrig.



Name: Verdorrendes Leben

benötigte Pflanzenteile: Früchte

Zubereitungsart: unbehandelt

Anwendungsart: einnehmen

Standardkosten: 5 He

Suchtfaktor: -

Vorkommen: Wüste

Häufigkeit: allgegenwärtig

Blütezeit: von Voltan bis Jebohl

Erntezeit: ganzjährig

Aus "The herbal journal of Cicely Longbottom" (c)2020 David Souza and Sarsen Games Ltd

Beschreibung:

Verdorrenden Leben ist ein seltener Ausbruch von Leben in einem scheinbar kargen, trostlosen Biotop. Aber lass Dich sich von ihrer Schönheit nicht täuschen. Diese Wüstenblume bedeutet einen langsamen, melancholischen Tod für den Ahnungslosen und Unbedarften.

Ihre sichtbaren Wassersäcke sind ein verlockender Köder für jeden, der sich in der Wüste verirrt hat, aber das Trinken des Wassers des Verdorrenden Lebens, auch bekannt als Austrocknungswasser, könnte der letzte Fehler sein, den du machst.

Wirkung:

Jede Kreatur, die Austrocknungswasser trinkt, wird sofort vergiftet (Gift der Stufe 10, Widerstandseigenschaft LE). Man muss alle 24 Stunden einen Widerstandswurf ausführen und erhält einen [zusätzlichen] kritischen Treffer durch Wassermangel (der Kategorie A/B/C/D/E, je nach Ergebnis des Wurfs), bis man durch magische oder pflanzliche Mittel geheilt wird.

Abgesehen von der Behandlung durch einen magikundigen Spezialisten ist die einzige Möglichkeit, die Auswirkungen des Verdorrungswassers zu heilen, der Verzehr von Verdorrungswurzel - dem Wurzelsystem derselben Pflanzenart. Dies wirkt dem einzigartigen Gift entgegen.



Name: **Verhexte Rose**

benötigte Pflanzenteile: Blüte

Zubereitungsart: einlegen

Anwendungsart: baden

Standardkosten: 65 GS

Suchtfaktor: -

Vorkommen: Ebene, Süßwasser (Ufergebiete), Tundra und Wald

Häufigkeit: sehr rar

Blütezeit: von Xolol bis Komal

Erntezeit: von Xolol bis Komal

Aus "The herbal journal of Cicely Longbottom" (c)2020 David Souza and Sarsen Games Ltd

Beschreibung:

Die Verhexte Rose (auch als Hexenrose bekannt) ist eine faszinierende Unterart der Rose, die ihren Ursprung auf dem Grab einer äußerst mächtigen Hexe hat, deren arkane Kraft in den Boden sickerte und die Flora mutierte.

Die Verhexte Rose wird wegen ihrer gruseligen Hintergrundgeschichte oft tabuisiert und wächst wild und ungepflegt auf Gräbern, Schlachtfeldern und Friedhöfen, aber ein erfahrener Botaniker wird erkennen, dass sie als Heilmittel für das verwendet werden kann, dessen sie beschuldigt wird...

Wirkung:

Rezept: Hexenrosen-Badesalz

Die Verhexte Rose ist nicht essbar, kann aber als Heilmittel gegen Flüche, Verhexungen und andere Leiden verwendet werden. Wie bei der Hexe und der Erde in der Geschichte musst du die magischen Eigenschaften der Rose in dich eindringen lassen.

Ein 30-minütiges Einweichen sollte genügen.

Mische Salz und Edelsteinstaub in einer trockenen Schüssel. Zerkleinere die Blütenblätter der verhexten Rose und gib sie sofort in das Bad, damit sie das Wasser durchdringen.

Die Wirkung:

Eine Kreatur, die in Hexrosen-Salz badet, wird von allen Flüchen und magischen Krankheiten befreit. Außerdem werden alle unerwünschten Leiden oder Nebeneffekte, die von magischen Zaubern, Gegenständen oder Wesen verursacht werden, vorübergehend aufgehoben, solange sie sich im Wasser befinden.

Sehr nützlich, um die Ausbreitung von Lykanthropie zu verlangsamen...



Name: Vielkraut

benötigte Pflanzenteile: gesamte Pflanze

Zubereitungsart: trocknen

Anwendungsart: einnehmen

Standardkosten: 50 GS

Suchtfaktor: -

Vorkommen: Süßwasser (Ufergebiete)

Häufigkeit: sehr rar

Blütezeit: von Yardack bis Tehbar

Erntezeit: ganzjährig

Aus "The herbal journal of Cicely Longbottom" (c)2020 David Souza and Sarsen Games Ltd

Beschreibung:

Das Vielkraut ist ein gespenstisch blaues Süßwasserunkraut. Es wächst in Wasser, das von Magie berührt wurde. Es ist eine künstliche Schöpfung, bei der Magie und Natur aufeinandergetroffen sind, und es ist sehr unbeständig.

Normalerweise findet man es in den Wassergräben magischer Schlösser, in Flüssen, die in der Nähe magischer Schulen fließen, und manchmal in magischen Ebenen, die reich an Wasser sind - überall dort, wo Magie und Wasser nebeneinander existieren.

Das Unkraut wurde von den Überresten der Magie der Zauberkundigen verdorben und ist daher von Natur aus unberechenbar.

Wirkung:

Das Kraut wird normalerweise gepresst und getrocknet, um unheimliche grüne Blätter zu erhalten, die Fisch, Reis und andere schmackhafte Gerichte umhüllen. Der Verzehr von Vielkraut erfordert sowohl einen Konstitutions- als auch einen Weisheits-Rettungswurf. Du musst beide bestehen. Wenn du einen oder beide nicht bestehst, verwandelst du dich für 4 Stunden oder bis du Schaden erleidest in ein beliebiges Pflanzenwesen.

Um deine Kreatur zu bestimmen, würfle einen W4:

1. bis Stufe 2
2. bis Stufe 5
3. bis Stufe 10
4. bis Stufe 20

Eine entsprechende Kreatur wird dann zufällig auf der Tabelle der gefährlichen Pflanzen ermittelt.



Name: **Waldmännchen**

benötigte Pflanzenteile: Blatt

Zubereitungsart: trocknen

Anwendungsart: einnehmen

Standardkosten: 75GS

Suchtfaktor: -

Vorkommen: Wald

Häufigkeit: rar

Blütezeit: von Xolol bis Tehbar

Erntezeit: ganzjährig

Aus "Mitteleuropäische Pflanzenwelt", (c)1956 Kronen-Verlag Erich Cramer, Hamburg

Beschreibung:

Bei dem Waldmännchen handelt es sich um eine mehrjährige Pflanze, deren Wurzel im Boden eine enge Ernährungsgemeinschaft mit Pilzen eingeht (Mykorrhiza = „Pilzwurzel“). Die Pflanze vermehrt sich hauptsächlich durch Wurzelsprosse. Der 4-15 cm hohe Stängel ist kantig und trägt am Ende eine einzige Blüte. Er hat wenige, rosettenartig gedrängte, am Grunde stehende Blätter. Diese sind rundlich oder rundlich-spatelförmig, leicht zugespitzt bis gerundet, wobei die Spreite so lang ist wie der Blattstiel. Die Blätter sind immergrün, lederig, oberseits glänzend und am Rande kerbig gesägt. Die Blüte ist nickend, groß (Durchmesser bis zu zwei cm) und wohlriechend. Die Kelchblätter sind verwachsen, ihre Zipfel sind eiförmig, stumpf und wimperartig gezähnt. Die fünf Kronblätter sind voneinander getrennt, flach ausgebreitet, weiß bis rötlich. Die zehn Staubblätter sind anfangs nach rückwärts gebogen, später dann aufrecht. Die Staubfäden sind am Grunde dreikantig, die Staubbeutel mit zwei Poren am Gipfel sind aufspringend. Der gerade Griffel ist aufrecht und länger als die Staubblätter. Die große Narbe ist fünfkerbig, ihre Zähne ziemlich lang und spitzlich. Bei der Frucht handelt es sich um eine aufrechte Kapsel, die sich nur bei trockenem Wetter öffnet. Der Samen ist winzig klein (Gewicht etwa vier bis acht Zehnmillionstel Gramm!). Er ist mit zwei langen, aus luffertfüllten Zellen bestehenden Flügeln versehen. Die Samen werden durch den Wind weithin verstreut. Die Blüte ist erststäubend (proterandrisch), doch findet bei Ausbleiben von Fremdbestäubung auch Selbstbestäubung statt. Daneben erfolgt reichliche Vermehrung durch Wurzelsprosse.

Wirkung:

Bei dem Waldmännchen muss zwischen vielen verschiedenen Arten unterschieden werden, deren Wirkung jeweils eine andere Eigenschaft ändert. Selbst den gelehrtesten Kräuterkundigen ist es nur während der Blütezeit möglich, zwischen den einzelnen Unterarten zu unterscheiden, wobei jede Unterart eine andere Eigenschaft anheben kann. Als Faustregel gilt hierbei, dass je weißlicher die Blüte ist, je körperlicher ist die Eigenschaft, die gesteigert wird. Oder anders herum gesagt, je rötlicher die Blüte ist, die geistiger ist die Eigenschaft, die gesteigert wird. [ein reinweißes Waldmännchen steigert die Kraft, ein rotes die Intelligenz]

Da die Wirkstoffe der Pflanze in den Blättern gespeichert werden, kann Sie das ganze Jahr über geerntet werden, identifiziert werden kann Sie allerdings nur während der Blütezeit!

Bei frischen Pflanzen ist die Anwendung einfach – man zerkaut einfach ein (oder mehrere) Blätter. Die getrockneten Blätter werden mit Alkohol extrahiert, ausgeschüttelt und dann in Wasser aufgenommen. Geschieht dieser Vorgang durch einem ausgebildeten Alchimisten in einem alchimistischen Labor, so entspricht ein Schluck einer Dosis. Wird die Extraktion von einem Alchimisten außerhalb eines Labors durchgeführt, so entscheidet eine Alchimie-Probe darüber, wie stark das Ergebnis wird. Gelingt die Probe, so entspricht die Wirkung auf (50-Gelungenwert)% genau dem Labor-Ergebnis [siehe unten]. Misslingt die Probe, so verändert sich die Wirkung für jeweils angefangene 10 Punkte beim Misslungenwert um einen zusätzlichen Negativwürfel. [siehe unten].

Der Wirkstoff dieser Pflanzen ist allerdings äußerst potent, so dass eine Fehldosierung schnell das Gegenteil des gewünschten Effekt hervorrufen kann.

Normalerweise erhöht sich die Eigenschaft, welche die Pflanze verändert, um 2W20 – 2W10 Punkte. Jede erhöhte Dosis führt dazu, dass sich die Positivwerte um einen und die Negativwürfel um 2 erhöhen. Die dreifache Dosis würde die entsprechende Eigenschaft also um 4W20 – 6W10 erhöhen. Wenn aus den getrockneten Blättern ein Trank hergestellt wurde, dessen Herstellung außerhalb eines alchimistischen Labors durchgeführt wurde, und die Alchimie Probe um weniger als 50 Punkte gelungen sein, so hat der Trank folgende Wirkung:

Abweichung 1-20%: Die Negativwürfel ändern sich zu W12, also Standardwirkung 2W20 – 2W12

Abweichung 21-50%: Die Positivwürfel ändern sich zu W10, die Negativwürfel zu W6. Standardwert ist also 2W10 – 2W6

Sowohl von den Blättern als auch von dem Trank hält die Wirkung pro Dosis für 1W6 Stunden an.

Werden bei der Trankzubereitung zusätzlich noch die Samen der Pflanze mit verwendet, so verdoppelt sich die Wirkungsdauer.



Name: **Warzenkraut**

benötigte Pflanzenteile: gesamte Pflanze

Zubereitungsart: zerstoßen

Anwendungsart: inhalieren

Standardkosten: 35 GS

Suchtfaktor: 2

Vorkommen: Ebene

Häufigkeit: sehr selten

Blütezeit: von Xolol bis Umdiel

Erntezeit: ganzjährig

Aus "Mitteleuropäische Pflanzenwelt", (c)1956 Kronen-Verlag Erich Cramer, Hamburg

Beschreibung:

Bei dem Warzenkraut handelt es sich um eine ausdauernde Pflanze mit einem bis zu 80cm hohem, aufrechtem, gabelästigem, zerstreut und weich behaartem, an den Knoten verdicktem Stängel. Die Blätter sind herablaufend, zart, gefiedert, wobei die Fiedern gekerbt sind. Die Blätter sind fast lappig, oben kahl, grün, unten grau- bis bläulichgrün, fein behaart, gestielt, mit verbreiterem Ansatz und zottigen Stielen und Rippen. Die Blüten stehen in Dolden, die denen des Mohns ähnlich, aber viel kleiner sind. Der zweiblättrige Kelch ist abfallend und fast kahl. Die vier Kronblätter sind goldgelb, eiförmigrundlich, ganzrandig oder eingeschnitten gekerbt. Die zahlreichen Staubblätter sind gelb. die Fruchtknoten sind einfächrig und bilden bei der Reife eine lange, schotenähnliche, von unten nach oben aufspringende Kapsel. Die zahlreichen Samen sind schwarzglänzend mit weißen Eiweißschwilen (Elaiosomen).

Wirkung:

Die Einnahme von unbehandelten Teilen des Warzenkrauts führt zu starkem Erbrechen und Durchfall, der im ungünstigen Fall tödlich enden kann (Verlust von 1 W120% Lebensenergie innerhalb von drei Tagen). Wird der Wurzelstock (1 Dosis pro Fundort) jedoch zerstoßen und das entstehende Pulver in Essig gekocht, so heilen die entstehenden Dämpfe jeden Lungenschaden außer völligem Verlust. Die zerstoßenen Blätter müssen mit einem Liter Wasser pro Dosis solange gekocht werden, bis eine zähflüssige Paste entsteht. Wenn diese Paste nun auf irgendeine äußere Verletzung aufgebracht wird, so heilt diese mit 1000facher Geschwindigkeit (Eine Verletzung, die normalerweise nach 100 Tagen auskuriert wäre, ist also bereits nach gut 200 Minuten verschwunden). Weiterhin lässt der Saft des Krautes jede Warze, die mit ihm bestrichen wird, verschwinden. Auch viele Narben (20% Wahrscheinlichkeit) können durch bestrichen mit diesem Saft entfernt werden.

Sollte jemand von dem Warzenkraut abhängig werden, so handelt es sich um eine körperliche Abhängigkeit. Pro Tag, an welchem er kein Warzenkraut zu sich nehmen kann, senken sich seine Eigenschaften um 1%. Nach 2 W30 Tagen (Meisterwurf) ohne Warzenkraut ist die Abhängigkeit überwunden und die Eigenschaften regenerieren sich um 5% pro Tag.



Name: **Waschkraut**

benötigte Pflanzenteile: Wurzeln

Zubereitungsart: trocknen

Anwendungsart: einreiben

Standardkosten: 2 He

Suchtfaktor: -

Vorkommen: Ebene, Salzwasser (Ufergebiete), Sumpf und Süßwasser (Ufergebiete)

Häufigkeit: allgegenwärtig

Blütezeit: von Yardack bis Komal

Erntezeit: ganzjährig

Aus "Mitteleuropäische Pflanzenwelt", (c)1956 Kronen-Verlag Erich Cramer, Hamburg

Beschreibung:

Beim Waschkraut handelt es sich um eine Pflanze mit stark verzweigtem, bis zu fingerdickem, kriechendem, außen braunrotem, innen zitronengelbem Wurzelstock, der ein im Wasser stark schäumendes Saponin enthält. Der Stängel ist aufrecht, 30-80 cm hoch, einfach oder oberwärts etwas verzweigt, kantig, meist feinflaumig bis rau behaart. Die Blätter sind länglich-lanzettförmig oder elliptisch-spitz, drei-, sehr selten fünfnervig, kahl, am Rande zuweilen etwas rau und stehen gekreuzt gegenständig. Die Blüten sind groß, zu Büscheln vereinigt, der Kelch besitzt keine Deckschuppen, ist walzenförmig bis röhrig-glockig, vielrippig (15 bis 25 Rippen), aber ohne häutige Streifen, Flügel oder häutige Kanten, fünfzählig, kahl oder kurz behaart, weißlich-blaßgrün bis bräunlich. Die Kronblätter sind verkehrt-eiförmig mit keilförmigem Nagel, am Grunde der Platte mit zwei spitzen Zähnen (Schlundschuppen) ausgerüstet, die ein "Krönchen" bilden. Sie sind weiß oder hell-fleischfarben und schwach duftend. Die Blüten besitzen zehn Staubblätter und zwei Griffel. Die Frucht besteht aus einer einfächrigen, mit vier oder fünf Zähnen aufspringende Kapsel.

Wirkung:

Die Wurzel des Waschkrautes ist, wie der Name bereits sagt, im getrockneten Zustand ein sehr gutes Reinigungsmittel. Es ersetzt ohne Schwierigkeiten die normale Seife, übertrifft diese sogar in der Reinigungswirkung, ist nur etwas unhandlicher.

Zusätzlich zu seiner hervorragenden Reinigungswirkung wirkt es, wenn ein Körper damit eingerieben wird und anschließend nicht mit Wasser abgespült wird, schweißhemmend. Dies verringert den Körpergeruch entscheidend, so das sich in den Sommermonaten die persönliche Ausstrahlung an Tagen, an welchen das Waschkraut angewendet wurde, um 1 W6 Punkte erhöht. (Allerdings nur gegenüber Menschen, Elfen und Halblinge. Zwerge sind hiervon nicht betroffen, auch nicht als Anwender!)



Name: Weiße Kuckucksblume

benötigte Pflanzenteile: Rübe / Zwiebel / Knolle

Zubereitungsart: Paste

Anwendungsart: einreiben

Standardkosten: 1 GS

Suchtfaktor: -

Vorkommen: Wald

Häufigkeit: oft zu finden

Blütezeit: im Yardack

Erntezeit: ganzjährig

Aus "Mitteleuropäische Pflanzenwelt", (c)1956 Kronen-Verlag Erich Cramer, Hamburg

Beschreibung:

Die weiße Kuckucksblume besitzt länglich-ovale, unten fädig verschmälerte Knollen. Der bis zu 40 cm hohe, kantige, hohle, oft leicht gedrehte Stängel ist tief unten mit braunen Scheidenblättern besetzt, über der Erde trägt er fast stets nur zwei gleichgroße, grundständige, glänzendgrüne, ganzrandige Laubblätter. Diese sind länglich-oval, stielartig verschmälert und dort schwach geflügelt. Weiter oben am Stängel gibt es ein bis drei länglich-lanzettliche, hochblattartige Blätter. Die Blüten sind weiß, die Spitzen der Kronblätter oft grünlich. Sie sind vor allem nachts sehr wohlriechend (Nachtfalterblume!) und in lockerer, zylindrischer Ähre angeordnet. Die drei Blütenhüllblätter sind zusammenneigend, ein "Regendach" für die inneren Blütenteile bildend, zwei weitere stehen seitlich ab, die Lippe ist ungeteilt, zungenförmig, nach unten hängend, an der Spitze etwas grünlich, nach hinten mit einem langen, dünnen, zugespitzten, meist waagrecht stehenden mehr oder weniger fadenförmigen Sporn, dessen hinterer Teil mit von außen gut erkennbarem Nektar gefüllt ist. Die beiden Hälften (Pollinien) des einzigen Staubblattes sind parallel und nahe beieinander stehend. Die Früchte sind aufrecht stehende, trockene Kapseln, die sich mit sechs Klappen öffnen und auf dem verholzenden Stengel noch bis zur nächsten Blütezeit erhalten bleiben. Der staubförmige Samen wird durch den Wind herausgeblasen. Unbedingt erforderlich ist aber die Gemeinschaft mit dem Pilz für das Heranwachsen der Pflanze aus den Samen. Da diese kein Nährgewebe besitzen, sind sie nach der Keimung darauf angewiesen, in diese Gemeinschaft mit dem - häufig arteigenen - Pilz zu kommen, sonst geht der Keimling zugrunde. Der Pilz sorgt lange Zeit für die Ernährung der jungen heranwachsenden Pflanzen, von denen die meisten im Durchschnitt acht Jahre bis zur Erlangung der Blühfähigkeit benötigen.

Wirkung:

Die weiße Kuckucksblume besitzt zur Blütezeit gewöhnlich zwei Knollen, eine dunkle, aus welcher der Spross entspringt, und eine hellere, kleinere, welche die Sprossanlage für das nächste Jahr trägt und sich während der laufenden Wachstumsperiode noch mit Nährstoffen füllt. Bis zum Ende der Blütezeit im Yardack kann die dunklere Knolle geerntet werden. Bei ihr handelt es sich um ein Heilmittel gegen Verbrennungen. Als Salbe auf die Verbrennung, die nicht größer als ein ½ qm sein darf, aufgetragen vervielfacht es die Heilungsgeschwindigkeit dieser Wunde. Außerdem werden 1 W10 Trefferpunkte geheilt, die durch diese Wunde verloren gingen. Nach der Blütezeit hat die dunkle Knolle ihre Heilwirkung verloren, die Heilkraft ist nun konzentriert in die helle Knolle übergegangen. Eine Salbe aus dieser Knolle heilt bis zu einem ½ qm Verbrennungen augenblicklich und gibt alle dadurch verlorenen Trefferpunkte zurück.



Name: **Wiesengold**

benötigte Pflanzenteile: Blüte

Zubereitungsart: einlegen

Anwendungsart: einnehmen

Standardkosten: 6 He

Suchtfaktor: -

Vorkommen: Sumpf, Süßwasser (Ufergebiete) und Wald

Häufigkeit: allgegenwärtig

Blütezeit: von Jebohl bis Tehbar

Erntezeit: von Jebohl bis Yardack

Aus "Mitteleuropäische Pflanzenwelt", (c)1956 Kronen-Verlag Erich Cramer, Hamburg

Beschreibung:

Bei dem Wiesengold handelt es sich um eine ausdauernde, 15 bis 40 cm hohe Staude mit kurzem, unterirdischem Wurzelstock und zahlreichen, strangartigen, sich in der obersten Bodenschicht ausbreitenden Wurzeln. Die meist aufsteigenden Stängel sind rund, nicht gefurcht, saftig, hohl und oberwärts verzweigt. Die unteren Blätter sind gestielt, rundlich-herzförmig, ihre Stiele bilden auf der Innenseite mit einer Rinne, am Grunde fast eine Scheide, die oberen sind sitzend, mehr oder weniger nierenförmig, dunkelgrün, glänzend, am Rande gekerbt, saftig und unbehaart. Die Blüten erscheinen oft schon vor oder mit den ersten Blättern, die Blütenhülle ist einfach aufgebaut (nicht in Kelch und Krone gegliedert). Die zumeist fünf Hüllblätter sind im Knospenzustand grün, später leuchtend dottergelb, glänzend und ausgebreitet. Die Blüte besitzt 20 und mehr Staubgefäßen, die kürzer als die Hüllblätter sind, und 5 bis 10 Stempeln, zwischen denen kleine Honigdrüsen sitzen. Die Einzelfrucht ist eine glatte, mit Queradern versehene, bei der Reife von der Spitze zum Grunde hin an der Oberseite aufreißende „Spaltfrucht“ mit mehreren Samen.

Wirkung:

Die noch geschlossenen, grünen Blütenknospen sind, in Essig eingelegt, eine wohlschmeckende und äußerst sättigende Beilage. Alleine genossen wirken sie eigentlich, bedingt durch den Essig, zu sauer. Leider sind die Knospen, ebenso wie alle anderen Pflanzenteile, unbehandelt leicht giftig, so dass auf das Einlegen nicht verzichtet werden kann.

Alleine von den eingelegten Blütenknospen kann sich ein normaler Mensch bis zu zwei Tagen (1 Dosis pro Tag) ernähren, obwohl die Kost dann sehr einseitig wird. Wenn jemand sich länger als zwei Tage von den Blütenknospen des Wiesengoldes ernähren will, so muss er bei jeder weiteren Mahlzeit eine Probe gegen Selbstbeherrschung ablegen, ob er noch eine Portion herunterwürgen kann. Misslingt diese Probe, so wird er lieber hungern. Misslingen drei Proben in Folge, so wird der Betroffene für mindestens ein Jahr kein weiteres Wiesengold zu sich nehmen!

Werden die Wiesengoldknospen jedoch als Beilage zu einer ausgewogenen Ernährung serviert, so strecken sie die Vorräte des Kochs um eine entsprechende Zeitspanne (1 Tage pro Dosis)



Name: Winterkuss

benötigte Pflanzenteile: gesamte Pflanze

Zubereitungsart: kochen

Anwendungsart: einnehmen

Standardkosten: 10 GS

Suchtfaktor: -

Vorkommen: Ebene, Gebirge, Süßwasser (Ufergebiete), Tundra und Wald

Häufigkeit: sehr selten

Blütezeit: von Jebohl bis Tehbar

Erntezeit: von Maresch bis Umdiel

Aus "The herbal journal of Cicely Longbottom" (c)2020 David Souza and Sarsen Games Ltd

Beschreibung:

Der Winterkuss ist die Schwesterpflanze der Schankblume. Sie wächst an denselben Orten, hat dieselben Eigenschaften und ist genauso kältetolerant. Im Laufe ihrer Entwicklung wurde sie jedoch aggressiv und bildete ihre eigenen Abwehrmechanismen gegen Fressfeinde und Weidegänger... Der einzige Unterschied zwischen den beiden Pflanzen ist die Farbe. Der Winterkuss ist von einem satten, eisigen Blau, während seine Schwester, die Schankblume, ein staubiges Rosa aufweist. Die Verwechslung dieser Pflanze mit ihrem Gegenstück ist tödlich. Während die Schankblume eine Resistenz gegen Kälteschaden verleiht, bewirkt der Winterkuss das Gegenteil und fügt Kälteschaden zu.

Viele Tavernenbesitzer haben versehentlich den Winterkuss in ihrem Gruit verwendet und mussten dann mit ansehen, wie einer nach dem anderen ihre Gäste von innen erfroren. Aus diesem Grund bezahlen Tavernenbesitzer für einen Botaniker, der den Unterschied kennt.

Wirkung:

Gift: Der Kuss des Winters

Wenn du jemanden verletzen oder ein Massaker in einer Bierstube anrichten willst, ist der Winterkuss natürlich perfekt. Man kann einen Gruit herstellen und ihn wie seine Schwesterpflanze ins Bier mischen oder die Blüten in einem Topf mit kochendem Wasser destillieren, um ein konzentriertes Giftfläschchen zu erhalten, das auch unter dem Namen Kuss des Winters bekannt ist.

Die Wirkung:

Wer eine beliebige Menge von Winterkuss zu sich nimmt, sei es roh, in Bier oder als Gift, erleidet sofort 1 bis 6 W6 Kälteschaden pro Dosis pro Minute (Widerstandseigenschaft ist Gabe, die Wirkung endet, wenn eine homeopathische Wirkung erzielt wurde). Wenn eine Kreatur durch den Schaden auf 0 Trefferpunkte fällt, beginnt sie zu gefrieren und stirbt innerhalb von 1 W30 Sekunden.



Name: **Winterrose**

benötigte Pflanzenteile: Blüte

Zubereitungsart: unbehandelt

Anwendungsart: einnehmen

Standardkosten: 20 GS

Suchtfaktor: 2

Vorkommen: Ebene, Gebirge, Sumpf, Süßwasser (Ufergebiete), Tundra, Wald und permafrost

Häufigkeit: rar

Blütezeit: ganzjährig

Erntezeit: ganzjährig

Aus "The herbal journal of Cicely Longbottom" (c)2020 David Souza and Sarsen Games Ltd

Beschreibung:

Die Winterrose ist eine sehr seltene Blume. Sie wird fälschlicherweise so genannt, obwohl sie gar keine Rose ist. Ihren Namen verdankt sie ihrer Fähigkeit, das ganze Jahr über zu blühen, selbst im härtesten Winter.

Wegen ihrer magischen Eigenschaften ist sie bei Zauberern und Gelehrten sehr beliebt, die sie oft persönlich kultivieren und in ihren Schlossgärten, Wäldern und Privatgrundstücken anpflanzen. Der Grund für ihre Beliebtheit liegt in der einzigartigen Immunität, die sie jedem verleiht, der sie verzehrt.

Die Blütenblätter der Winterrosen sind roh essbar, sie sind nicht sehr nahrhaft, aber man kann sie in jeder Form essen. Sie werden oft als essbare Dekoration auf teurem Fleisch, Tee, Kuchen und anderen gehaltvollen Speisen verwendet.

Wirkung:

Unabhängig von der Form gewährt der Verzehr der Blütenblätter von Arcana Hellebore Immunität gegen Elementarschaden für 6 bis 24 Sekunden (Widerstandseigenschaft Gabe). Obwohl die Dauer dieser Immunität sehr kurz ist, sind sich Magier und Krieger darüber im Klaren, wie mächtig diese Immunität im Kampf sein kann. Deshalb bauen die Reichen sie in großen Mengen an und geben ihren besten Soldaten vor dem Kampf einen Beutel mit getrockneten Blättern mit.

Die Abhängigkeit wird am Ende eines Tages bestimmt, wobei der Abhängigkeitswert hoch Anzahl der Tagesdosen berechnet wird (bei einer Dosis also 2%, bei 3 Dosen 8%, bei 5 Dosen 32% usw.).

Sollte sich eine Abhängigkeit entwickeln, so sinkt die Geschicklichkeit nach 2 W20 Tagen für 1 W60 Tage um 1 pro Tag (am 1. Tag der Abnahme zu würfeln!), bis wieder eine Dosis eingenommen wird. Nach dieser Zeit ist die Abhängigkeit überwunden und die Geschicklichkeit steigt wieder um 1 pro Tag, bis der Ausgangswert erreicht ist. Wird in dieser Zeit wieder eine Dosis Winterrose eingenommen, so ist die ursprüngliche Geschicklichkeit sofort wieder erreicht, aber die Wahrscheinlichkeit einer erneuten Abhängigkeit verzehnfacht sich, beträgt also mindestens 20%.



Name: **Wollgras**

benötigte Pflanzenteile: Früchte

Zubereitungsart: unbehandelt

Anwendungsart: Umschlag machen

Standardkosten: 1 SS

Suchtfaktor: -

Vorkommen: Sumpf

Häufigkeit: allgegenwärtig

Blütezeit: im Jebohl

Erntezeit: von Xolol bis Tehbar

Aus "Mittleuropäische Pflanzenwelt", (c)1956 Kronen-Verlag Erich Cramer, Hamburg

Beschreibung:

Bei dem Wollgras, welches auch Lämmerschwanz oder Wiesenflachs genannt wird, handelt es sich um eine lockerrasige, ausdauernde Pflanze mit kriechendem Wurzelstock und langen, unterirdischen Ausläufern. Die Stängel werden 30 bis 60 cm hoch. Sie sind rund, glatt und unverzweigt. Die Laubblätter sind grundständig und am Stängel wechselständig, lineal, rinnig vertieft und unterseits gekielt. Sie werden bis zu 4 mm breit und laufen in eine dreikantige Spitze aus, wobei das oberste gewöhnlich mit etwas aufgeblasener Blattscheide endet. Die Blütenstand sind endständig und haben eine doldige Spirre aus drei bis meist fünf Ährchen. Diese sind vielblütig, auf glatten, langen Stielen anfangs aufrecht, zuletzt überhängend. Die Blüten sitzen jeweils einzeln in der Achsel einer silbrig-häutigen, mit braunem Mittelstreifen versehenen Deckspelze. Sie haben drei Staubblättern und einem oberständigen Fruchtknoten, dessen Griffel dreifädige Narben besitzt. Die Blütenhülle (Perigon) besteht aus zahlreichen, bandartigen, weißen Fäden, die sich bei der Fruchtreife bis auf etwa 5 cm verlängern, dann am Grunde des dreikantigen, fast geflügelten Früchtchens (eines Nüsschens) sitzen und als Flugorgan zu seiner Verbreitung dienen. Die Blüten sind nachstäubend (proterogyn = erstweiblich) und windblütig, d.h. die Übertragung des Pollens erfolgt durch den Wind.

Wirkung:

Die Früchte des Wollgrases werden als ein gepolsterter, die Heilrate fördernden Umschlag verwendet. Wird ein Bruch mit einem Umschlag aus Wollgras professionell geschient, so vervierfacht sich die Heilungsrate der Verletzung. Alle anderen Verletzungen, die auf mechanische Weise erzeugt wurden, heilen doppelt so schnell.

Bei allen Verletzungen, die mit einem Wollgras Umschlag behandelt werden, führt leichte Arbeit zu keiner Verlängerung der Heilungsdauer!



Name: **Wundkraut**

benötigte Pflanzenteile: gesamte Pflanze

Zubereitungsart: einlegen

Anwendungsart: einreiben

Standardkosten: 5 GS

Suchtfaktor: -

Vorkommen: Ebene, Gebirge und Tundra

Häufigkeit: oft zu finden

Blütezeit: von Yardack bis Tehbar

Erntezeit: von Jebohl bis Komal

Aus "Mitteleuropäische Pflanzenwelt", (c)1956 Kronen-Verlag Erich Cramer, Hamburg

Beschreibung:

Bei dem Wundkraut handelt es sich um eine ausdauernde Pflanze mit verzweigtem Wurzelstock und spindelförmigen Wurzeln. Sie wird bis zu 60cm hoch. Der Stängel ist aufrecht, derb und kahl, rund, aber mit zwei gegenüberstehenden Leisten und oben ästig verzweigt. Die gegenständigen Blätter sind klein und länglich-eiförmig geformt. Die Blätter der Äste sind schmaler und durch feine, ein bitteres Öl enthaltende, durchscheinende Drüsen wie durchstochen punktiert. Die Blüten sind regelmäßig (radiär) gebaut und zu mehreren in einer großen Trugdolde zusammengefasst. Sie sind in den grünen Kelch und die lebhaft goldgelb gefärbte Krone gegliedert, wobei beide kahl, aber mit schwarzen, strich- und punktförmigen Drüsen versehen sind, die einen beim Zerreiben frei werdenden roten Saft ("Johannisblut") enthalten. Die fünf Kelchblätter sind waagrecht abstehend, lanzettlich, spitz, doppelt so lang wie der Fruchtknoten, ganzrandig und selten am Rande schwach drüsig gezähnt. Die fünf Kronblätter sind ebenfalls waagrecht abstehend. Der Fruchtknoten ist mit drei Griffeln und kopfförmigen Narben versehen. Die zahlreichen Staubfäden bilden drei am Grunde verwachsene Gruppen. Die Frucht ist eine dreifächerige, nur bei trockenem Wetter offene, sich bei Regen aber wieder schließende Kapsel. Die Blüten enthalten keinen Nektar, werden aber von Blütenstaub sammelnden Insekten besucht. Bleibt dennoch Fremdbestäubung aus, kann immer noch Selbstbestäubung eintreten, da sich beim Abblühen Staub- und Blütenblätter nach innen zusammen- und über die Narben neigen.

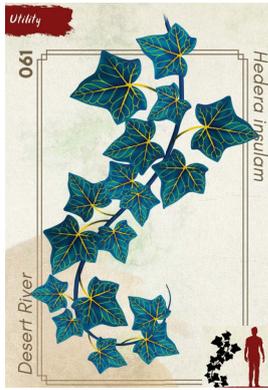
Wirkung:

Als besonderer Segen für die Hausapotheke gilt das Johanniskrautöl. In hochwertiges Speiseöl gibt man Blüten und Knospen und stellt den Ansatz etwa drei Wochen an einen sonnigen Platz. Dem dann hellrot gefärbten Öl kann noch ein zweites Mal Blüten zugegeben werden, nach weiteren drei Wochen hat man ein starkes, tiefrotes Heilöl, das praktisch für jeden Zweck einsetzbar sei. Brandwunden heilt es in kürzester Zeit, Blutungen stoppt es sofort. Weiterhin gibt es dem Behandelten pro Dosis 3 W10 Lebenspunkte zurück [1 pro s].

Alle kritischen Verletzungen heilen nach Einnahme des Öls um 10 Tage pro Dosis schneller.

Zur Bereitung des Öls werden nur Knospe und Blüte verwendet!

Quetscht man das grüne Gewebe der Pflanze (welches von Jebohl bis Komal geerntet werden kann), so erhält man ein klares Öl. Aus jeweils drei Dosen kann man daraus eine Tinktur herstellen, die, verteilt über den gesamten Körper, den Eingeriebenen einen Schutz gegen Licht/Elektrizität gibt [50 Punkte Bonus auf WW bzw. Elementenangriffswurf]



Name: **Wüstenfluss**

benötigte Pflanzenteile: Früchte
 Zubereitungsart: unbehandelt
 Anwendungsart: einnehmen
 Standardkosten: 3 SS
 Suchtfaktor: -
 Vorkommen: Wüste
 Häufigkeit: selten
 Blütezeit: von Umdiel bis Voltan
 Erntezeit: ganzjährig

Aus "The herbal journal of Cicely Longbottom" (c)2020 David Souza and Sarsen Games Ltd

Beschreibung:

Wenn man auf den Wüstenfluss trifft, ist man meist in einer verzweifelten Lage. Dieser große blaue Efeu wächst nur in den Weiten der unberührten Wüste, aber keine Angst - er ist ein Zeichen des Lebens.

Die Kletterpflanze verdankt ihren Namen ihrem Standort und ihrer Farbe. Sie breitet sich kilometerweit über die Sanddünen aus und verankert sich an einem Gewässer, meist einer entfernten Oase oder einem Küstenmeer. Wenn du den Wüstenfluss findest, folge ihm - er wird dich zu Wasser, Nahrung und einem viel sichereren Ort führen, als du jetzt bist.

In seinem Herzen, in der Nähe der Wasserquelle, blühen kleine, fleischige Zwiebeln. Diese Zwiebeln sind nahrhaft und können gegessen werden, um wieder zu Kräften zu kommen.

Wirkung:

Die Zwiebeln des Wüstenflusses können roh gegessen werden, sie lassen sich wie Nüsse von der Rebe pflücken und leicht schälen. Je näher man der Wasserquelle kommt, desto reichlicher wachsen sie.

Wüstenflusszwiebeln sind fleischige, nasse, beerenartige Bündel, die mit der Hand gepflückt werden können, wenn man ein wenig Geschick hat. Das klingt einfach, aber nach Wochen in der Wüste kann man müde werden und es kann schwierig werden. Ein einziger Zwiebel reicht normalerweise aus, um ein menschengroßes Lebewesen einen Tag lang von Wasser und Nahrung zu ernähren.



Name: **Zauberbrecher**

benötigte Pflanzenteile: Samen
 Zubereitungsart: unbehandelt
 Anwendungsart: inhalieren
 Standardkosten: 7 GS
 Suchtfaktor: -
 Vorkommen: Ebene
 Häufigkeit: sehr selten
 Blütezeit: von Xolol bis Komal
 Erntezeit: von Xolol bis Komal

Aus "The herbal journal of Cicely Longbottom" (c)2020 David Souza and Sarsen Games Ltd

Beschreibung:

Abduci hortensia ist besser bekannt unter dem Namen Zauberbrecher. Sie ist häufig in den Dickichten der Ebenen und Wiesen zu finden. Von ihrer gewöhnlichen Verwandten, der Hortensie, unterscheidet sie sich für den Laien nicht. Aber für einen Botaniker kann sie die Quelle für ein kostbares und billiges Gegengift sein. Wenn sie mit Nebel oder Dunst in Berührung kommt, verströmt die Hortensie einen rosa-violetten Schleier. Normalerweise wachsen sie zusammen mit anderen Hortensien, so dass es ohne diese Identifizierungsmethode fast unmöglich ist, zu wissen, welche Pflanzen man braucht. Welche Blüten magisch sind, verrät die Aura, die durch Nebel und Dunst entsteht, und ermöglicht eine einfache Kultivierung. Es ist nicht die Pflanze, die man braucht, sondern die Wolke, die sie umgibt. Die Pollen in der Luft sind das, was man für das folgende Gegengift in Flaschen abfüllen muss.

Wirkung:

Durch das Füllen einer Ampulle mit Zauberbrechernebel erhält man ein Gegengift, das genau wie ein Gift verabreicht wird, mit dem Unterschied, dass es ein Heilmittel und kein Fluch ist. Eine Kreatur, die diesem Gegengift ausgesetzt ist, ist für 10 Stunden immun gegen Verzauberungseffekte, was auch alle Verzauberungseffekte unterbricht, die sie gerade beeinflussen.



Name: **Zaucke**

benötigte Pflanzenteile: Blatt

Zubereitungsart: trocknen

Anwendungsart: einnehmen

Standardkosten: 1 GS

Suchtfaktor: -

Vorkommen: Wald

Häufigkeit: häufig

Blütezeit: im Xolol

Erntezeit: von Jebohl bis Tehbar

Aus "Mitteleuropäische Pflanzenwelt", (c)1956 Kronen-Verlag Erich Cramer, Hamburg

Beschreibung:

Die Zauke ist eine ausdauernde Pflanze mit kriechendem, dünnem Wurzelstock, der sich oft mehrfach verzweigt und als Seitentrieb zwei bis drei grundständige Laubblätter über die Erde entsendet. Diese sind langgestielt, elliptisch und zugespitzt, ganzrandig und meist am Grunde etwas tütenförmig eingerollt. Die wohlriechenden Blüten stehen zu mehreren in einer einseitwendigen Traube an einem bis 20 cm hohen, unbeblätterten Stängel und entspringen aus den Achseln kleiner, lanzettlicher Tragblätter. Sie besitzen ein glockiges, aus sechs Blütenblättern verwachsenes, hängendes Perigon mit kurzen freien Zipfeln. Sie sind reinweiß, gelegentlich auch rosa gefärbt. Die sechs Staubblätter sind auf der Hälfte ihrer Länge mit der Innenseite des Perigons verwachsen, der dreiteilige Fruchtknoten entwickelt sich bei der Reife zu einer mehrsamigen, roten Beere.

Wirkung:

Von dieser alten Heilpflanze können verschiedene Pflanzenteile verwendet werden. Während der angegebenen Erntezeit kann man die Blätter ernten. Getrocknet ergeben sie einen Tabak, dessen Rauch einen charakteristischen, scharfen Geruch besitzt. Durch eine Pfeife genossen, regeneriert er drei Lebenspunkte pro Runde, wobei eine Dosis 5 Minuten geraucht werden kann.

Weiterhin sind auch die Blütenblätter, die nur während der Blütezeit gefunden werden können, ein gutes Heilmittel. Getrocknet gegessen heilen sie jeden Schaden, der am Herzen oder der Leber entstanden ist. Eine breitere Wirkung entfalten die getrockneten Samen, die jedes innere Organ innerhalb von 6 Stunden nach dem Genuss heilen (pro Dosis ein Organ). Leider kann man sie nur im Yardack und Tehbar finden.



Name: **Zeitlose**

benötigte Pflanzenteile: gesamte Pflanze

Zubereitungsart: zerstoßen

Anwendungsart: einnehmen

Standardkosten: 50 GS

Suchtfaktor: -

Vorkommen: Ebene, Gebirge und Wald

Häufigkeit: sehr selten

Blütezeit: von Jebohl bis Umdiel

Erntezeit: ganzjährig

Aus "Mitteleuropäische Pflanzenwelt", (c)1956 Kronen-Verlag Erich Cramer, Hamburg

Beschreibung:

Die Zeitlose (auch nackte Jungfer genannt) ist eine ausdauernde Pflanze mit großer, eiförmiger, braunschuppiger, tief im Boden steckender Knolle. Aus dieser entsteht im Laufe des Sommers seitlich am Grunde ein Tochttersproß, der im Herbst Wurzeln und oberirdisch die am Grunde von einem weißen Scheidenblatt umhüllte, meist einzelne Blüte entwickelt (selten auch zwei bis vier). Die Blüte ist fleischrosa, selten weiß, bis 25 cm hoch, mit sechs innen behaarten Blütenhüllblättern (Perigon), wobei die drei äußeren ein länglich - verkehrt eiförmiges Aussehen besitzen und die drei inneren ein elliptisch - lanzettliches. Die Blütenblätter sind trichterförmig zusammenstehend und unten zu einer längeren, dünnen, weißlichen Röhre verwachsen. Die Blüte hat sechs Staubblätter mit orangegelben Staubbeuteln, die an der Blütenröhre im oberen Teile angewachsen sind. Die Fruchtknoten sitzen am Grunde der Blütenröhre und sind dreifächerig, mit drei sehr langen, an der Spitze verdickten Griffeln, die im zerteilten Abschnitt der Blüte spreizen. Die Blüten sind nachstäubend (erstweiblich = proterogyn), ihre Bestäubung erfolgt gewöhnlich durch Hummeln und Honigbienen, die den von den unteren Teilen der Staubfäden abgesonderten Nektar sammeln. Selbstbestäubung ist bei dem wiederholten Öffnen und Schließen der Blüten möglich und wirksam. Nach dem Verblühen folgt eine winterliche Ruhezeit, bis im Frühjahr der abgeblühte Sproß durch Streckung des bis dahin gestauchten Abschnittes (Internodium) zwischen dem zweiten und dritten Laubblatt seine nun sich bildenden Blätter und den Fruchtknoten über die Erde bringt. Die Laubblätter sind circa 50 cm lang, länglich-lanzettlich, nach beiden Enden verschmälert, stumpf und kahl. Die Frucht ist eine länglich-eiförmige, dreifächerige, zuletzt dreispitzige, dünnhäutige Kapsel, deren Fächer sich oben trennen und auf der Innenseite öffnen. Die Pflanze bildet zahlreiche Samen, die kugelig, braun bis schwärzlich und anfangs klebrig sind. Während der Belaubungszeit bildet sich der unterirdisch verbliebene Sproßabschnitt zwischen erstem und zweitem Laubblatt zur Knolle um, wobei die Scheide des untersten nach seinem Absterben zur braunen Knollenhülle wird. Die Knolle legt nun ihrerseits einen Tochttersproß an, der im Herbst zur Blüte gelangt. Die Pflanze beginnt also ihr oberirdisches Leben mit der herbstlichen Blüte und beendet es im nächsten Frühsommer mit der Reifung der Samen, wobei sie gleichzeitig einen Tochttersproß anlegt, dessen Blühen und Austreiben sie noch mit den in ihrer Knolle gespeicherten Nährstoffen unterstützt. Die nackte Jungfer ist eine der bekanntesten Giftpflanzen, die in allen Teilen, besonders in den Samen, das Alkaloid Colchicin enthält.

Wirkung:

In grossen Dosen zu sich genommen, tötet das Gift der Zeitlosen innerhalb von kurzer Zeit jedes Lebewesen.

In kleinen Dosen jedoch verringert es die Auswirkungen des Alters (daher auch der Name). Perfekt dosiert kann ein Mensch mit einer dreifachen Lebenserwartung rechnen, die anderen Rassen mit der doppelten Lebenserwartung.

Weiterhin können "fressende Geschwüre" durch einstreuen eines Extraktes der Zeitlosen gestoppt werden und die Wunde danach auf herkömmliche Weise geheilt werden.

Insbesondere die Verlangsamung des Alterungsprozesses macht die Zeitlose so wertvoll!



Name: **Zitterherzchen**

benötigte Pflanzenteile: Blatt

Zubereitungsart: zerstoßen

Anwendungsart: einnehmen

Standardkosten: 5 Heller

Suchtfaktor: -

Vorkommen: Ebene

Häufigkeit: allgegenwärtig

Blütezeit: von Xolol bis Tehbar

Erntezeit: ganzjährig

Aus "Mitteleuropäische Pflanzenwelt", (c)1956 Kronen-Verlag Erich Cramer, Hamburg

Beschreibung:

Das Zitterherzchen ist eine ausdauernde Pflanze, die mit kurzen Ausläufern Horste oder lockere Rasen bildet. Ihre Stängel werden 20 bis 50 cm hoch. Sie sind rund, glatt und die Blattscheiden sind kahl. Die Blattspreite ist etwa 4 mm breit und an den Rändern rauh. Der Blütenstand ist eine sehr lockere Rispe mit zuletzt waagrecht abstehenden Ästchen. Die Ährchen werden 4 bis 7 mm lang und sind im Umriss herzförmig (woher der Name stammt), seitlich zusammengedrückt, meist hängend, glänzend und etwas violett überlaufen, mit drei bis zwölf Blüten. Alle Spelzen sind unbegrannt, trockenhäutig, gewöhnlich violett mit grünlichweißen Rändern. Es gibt drei Staubblätter und Fruchtknoten mit zwei oder drei Narben.

Das Zitterherzchen ist windblütig. An seiner Frucht ist eigentümlich, daß der Samen mit der Fruchtwandung verwachsen ist (Caryopse).

Wirkung:

Der Saft des Zitterherzchens ist eine ziemlich bitter schmeckende Brühe. Pro Pflanze kann man hiervon nur einen Schluck herstellen. Jeder Schluck dieses grünen Trunks heilt 1W10 Trefferpunkte.

Allerdings muss dem zu Heilendem eine Selbstbeherrschungs Probe gelingen, damit er dieses Gesöff zu sich nehmen kann. Die Selbstbeherrschungsprobe wird allerdings um einen Punkt pro verlorenem Trefferpunkt erleichtert.



Name: **Zwiebel - Zahnwurz**

benötigte Pflanzenteile: Blüte

Zubereitungsart: aufbrühen

Anwendungsart: ausdrücken

Standardkosten: 220 GS

Suchtfaktor: -

Vorkommen: Wald

Häufigkeit: sehr rar

Blütezeit: von Jebohl bis Yardack

Erntezeit: von Jebohl bis Yardack

Aus "Mitteleuropäische Pflanzenwelt", (c)1956 Kronen-Verlag Erich Cramer, Hamburg

Beschreibung:

Bei dem Zwiebel - Zahnwurz handelt es sich um eine ausdauernde Pflanze mit kriechendem Wurzelstock, der mit zahnartigen, fleischigen Schuppen bedeckt ist. Die Pflanze hat einen aufrechten, 30 bis 60cm hohen, beblätterten Stängel. Die Blätter sind wechselständig, wobei die unteren langgestielt und fünf- bis siebenzählig gefiedert sind, die oberen kurzgestielt und dreizählig und die obersten ungeteilt sind. Die Fiedern sind lanzettlich oder länglich, fast stachelspitzig, gekerbt und spärlich behaart oder kahl. In den Achseln der höher am Stängel stehenden Blätter findet man häufig erbsengroße, braunviolette Brutknospen. Die Blüten sind in einer kurzen, traubenartigen Trugdolde zusammengefasst und bestehen aus vier weißhäutigen Kelch- und vier Kronblättern. Diese treten mit den unteren schmalen Teilen röhrenartig zusammen. Ihre oberen Teile werden bis zu 10mm lang. Sie sind breit-eiförmig, kreuzartig ausgebreitet, dreimal so lang wie der Kelch und hellviolett oder rosa bis weißlich gefärbt. Die sechs Staubblätter gliedern sich in zwei kleine und vier große, die etwa halb so groß wie die Kronblätter sind. Die Staubbeutel sind gelb. Zur Ausbildung reifer Früchte kommt es nur recht selten. Im Schatten sind die Pflanzen unfruchtbar, oft unterbleibt dann die Blütenbildung ganz. Die aus den Brutknospen hervorgehenden Jungpflanzen sind in den ersten zwei bis drei Jahren stets blütenlos.

Wirkung:

Die zermahlene Blüten des Zwiebel - Zahnwurzes werden zwei Tage unter Zugabe von 2 Gramm reinen Silbers in Wein gekocht, wobei immer ausreichend Flüssigkeit vorhanden sein muss. Bei dem gewonnenen Sud handelt es sich um das einzige bekannte Mittel gegen Lykantorpie.



Name: **Zymbelkraut**

benötigte Pflanzenteile: Blatt

Zubereitungsart: trocknen

Anwendungsart: inhalieren

Standardkosten: 45 GS

Suchtfaktor: 6

Vorkommen: Gebirge und Wald

Häufigkeit: sehr selten

Blütezeit: von Xolol bis Tehbar

Erntezeit: von Jebohl bis Umdiel

Aus "Mitteleuropäische Pflanzenwelt", (c)1956 Kronen-Verlag Erich Cramer, Hamburg

Beschreibung:

Beim Zymbelkraut handelt es sich um eine ausdauernde Pflanze mit walzenförmigem Wurzelstock und zahlreichen langen, tiefreichenden Wurzeln. Der bis 60 cm hohe, gefurchte, oben drüsig behaarte Stängel am Grunde mit schuppigen Niederblättern besetzt. Die untere Laubblätter sind länglich, die obere lanzettlich. Alle sind ungestielt, spitz zulaufend, aufrecht abstehend, fast in zwei Zeilen angeordnet, mit starken Längsnerven, oberseits dunkler als unterwärts. Zwei bis zwölf Blüten in den Achseln lanzettlicher Tragblätter sind zu einer lockeren Ähre vereinigt. Die Blütenhüllblätter sind rosa bis rotviolett (selten weiß), spitz, weit geöffnet, die ungespornte Lippe ist in zwei Abschnitte geteilt, der vorderste dreieckig-zugespitzt, weißlich mit gewelltem, rötlichem Saum und parallelen, gelben Längsstreifen, der hintere bildet eine Nektar absondernde Höhlung. Das schlanke Säulchen verfügt über rote Staubbeutel. Der weichhaarige Fruchtknoten ist ungestielt, gedreht, aufrecht, bei der Reife bildet er eine bis zu 25 mm lange, gerippte Kapsel, die in Längsrissen aufplatzt. Beim Zymbelkraut kommt es sehr häufig zur Selbstbestäubung. Die Vermehrung erfolgt außer durch Samen auch vegetativ durch Anlage von Sproßknospen an den Wurzeln. Die Art vermag offenbar lange Zeit rein unterirdisch zu leben, wozu sie durch die Gemeinschaft mit Wurzelpilzen befähigt ist.

Unbedingt erforderlich ist aber die Gemeinschaft mit dem Pilz für das Heranwachsen der Pflanze aus den Samen. Da diese kein Nährgewebe besitzen, sind sie nach der Keimung darauf angewiesen, in diese Gemeinschaft mit dem - häufig arteigenen - Pilz zu kommen, sonst geht der Keimling zugrunde. Der Pilz sorgt lange Zeit für die Ernährung der jungen heranwachsenden Pflanzen, von denen die meisten im Durchschnitt acht Jahre bis zur Erlangung der Blühfähigkeit benötigen.

Wirkung:

Beim Zymbelkraut handelt es sich um ein unter Magiekundigen beliebtes (und deshalb auch teures) Beruhigungsmittel. Während man unter der Wirkung des Rauches von getrockneten Zymbelkrautblättern steht (am besten mittels einer Pfeife genossen) erhöhen sich alle geistigen Fähigkeiten um 10%. Leider sinkt gleichzeitig das Reaktionsvermögen um 50% und die Geschicklichkeit um 10%.

Aus diesem Grund (und der Tatsache, dass es süchtig macht) ist das Zymbelkraut unter der körperlich arbeitenden Bevölkerung ziemlich verpönt.

Vom Zymbelkraut Abhängige haben keinerlei körperliche Schwierigkeiten, allerdings sinken ihre geistigen Werte um 1% pro Woche, in der sie kein Zymbelkraut geraucht haben. Dieser Malus ist bis zu einem Gesamtwert von 15% kumulativ, danach erholen sich die Werte mit derselben Geschwindigkeit bis der Ausgangswert wieder erreicht wurde.

Erklärungen zu den Kräuterbeschreibungen

Name:

Unter diesem Namen ist das Kraut zumindest im alten Kaiserreich bekannt.

benötigte Pflanzenteile:

Dies sind die Pflanzenteile, die von dieser Pflanze hauptsächlich verwertet werden. Allerdings ist es nicht ungewöhnlich, dass auch andere Bestandteile der Pflanze eine weniger starke oder bekannte Wirkung erzielen können. Diese sind dann in dem Abschnitt Wirkung beschrieben.

Zubereitungsart:

Hier wird die Zubereitungsart mit einem Schlagwort charakterisiert. Es ist dem Heilkundigen dringend anzuraten, dies in dem Abschnitt Wirkung genauer nachzulesen. Folgende Zubereitungsarten werden normalerweise verwendet:

- Aufbrühen:** Eine kochende Flüssigkeit muss über die entsprechenden getrockneten Pflanzenteile gegossen werden. Für die Zubereitung sollte der Heilkundige mindestens 5 Minuten veranschlagen (bei einem vorhandenen Feuer). Die Kräuter müssen für jede Anwendung frisch zubereitet werden!
- Ausdrücken:** Die gefundenen Bestandteile werden unter Verwendung von roher Kraft von der darin befindlichen Flüssigkeit befreit. Ohne Hilfsmittel ist hierfür eine Kraftprobe +10 nötig. Der gewonnene Saft kann bei Bedarf direkt eingesetzt werden. Manchmal ist dieser Saft allerdings nicht haltbar, deshalb sollte der Heilkundige vor dem Pressen unbedingt den Abschnitt Wirkung durchlesen!
- Destillieren:** Den meisten Heilkundigen fehlt entweder das Wissen oder die Gerätschaft, um aus den gefundenen Bestandteilen ein Destillat herzustellen, deshalb beauftragen sie einen Alchemisten mit der Herstellung, wodurch die Kosten für das fertige Präparat stark erhöht werden. Benötigt wird übrigens ein kleines alchemistisches Labor, um die Herstellung selber durchführen zu können (Die Kosten für die Destillationsapparate belaufen sich auf circa 10 GS). Alchemistisches Vorwissen wird allerdings nicht benötigt! Das Destillat ist immer sofort einsatzbereit.
- Einlegen:** Nachdem der Heilkundige ein ausreichend großes Gefäß mit der entsprechenden Flüssigkeit gefüllt hat, befördert er die entsprechenden Bestandteile einfach hinein. Normalerweise ist das Eingelegte nach einer Woche einsatzbereit.
- Kochen:** Die Kräuterbestandteile müssen in einer Flüssigkeit gekocht werden. Sofern nichts anderes angegeben ist, sollte die Kochzeit ca. 15 Minuten betragen. Normalerweise können die Kräuter anschließend aufbewahrt und bei Bedarf direkt eingesetzt werden.
- Paste:** Um die Bestandteile des Krauts in eine Paste zu verwandeln, braucht der Heilkundige einen Mörser und die Grundbestandteile der Paste (normalerweise Essig oder Öl). Alle Bestandteile der Paste müssen vollständig zerrieben werden, bis die Paste die richtige Konsistenz hat. Die Paste kann bei Bedarf direkt eingesetzt werden.
- Trocknen:** Die Bestandteile der Pflanze werden in der Sonne einige Stunden getrocknet, bis sie keine Flüssigkeit mehr enthalten. Durch Verwendung von Hilfsmitteln (Magie, Ofen) kann dieser Trocknungsvorgang beschleunigt werden. Das getrocknete Mittel ist jederzeit einsatzbereit.
- Unbehandelt:** Ein Glücksfall für den Heilkundigen. Das Mittel kann einfach geerntet und bei Bedarf direkt eingesetzt werden.
- Zerstoßen:** Fast so einfach wie unbehandelt. Die Bestandteile werden einfach in einem Mörser (oder zwischen zwei flachen Steinen) zerstoßen bis von

der ursprünglichen Struktur nichts mehr zu sehen ist. Danach kann die Substanz bei Bedarf direkt eingesetzt werden.

Anwendungsart:

Hier wird die Anwendungsart mit einem Schlagwort charakterisiert. Die Wirkung tritt bei äußerer Anwendung und oraler Einnahme nach 60 Sekunden, bei Einatmen der Substanz tritt die Wirkung nach 30 Sekunden und bei Einbringen der Substanzen in die Blutbahn (auch durch Wunden) tritt die Wirkung nach 15 Sekunden ein.

Folgende Anwendungsarten sind bekannt:

Ausdrücken:	Die Pflanzenteile müssen frisch ausgedrückt werden. Der entstehende Saft muss direkt verwendet werden. Für das Ausdrücken ohne Hilfsmittel ist eine Kraftprobe +10 nötig.
Baden:	Eine ausreichende Menge der wirksamen Substanzen muss in Wasser aufgelöst werden und der Körper des zu Behandelnden muss einige Minuten (mindestens 15) darin schwimmen.
Einnehmen:	Das Mittel muss durch den Mund aufgenommen und heruntergeschluckt werden (orale Einnahme).
Einreiben:	Das Mittel muss auf die Haut aufgetragen und einmassiert werden.
In die Blutbahn bringen:	Das Mittel muss entweder auf eine offene Wunde aufgebracht werden oder mit einem Hilfsmittel (z.B. ein Pfeil) in den Körper eingebracht werden.
Inhalieren:	Das Mittel muss mit der Atemluft aufgenommen werden.
Mit Wasser einnehmen:	Das Mittel muss in Wasser gelöst und dann getrunken werden.
Umschlag:	Das Mittel muss auf einen Verband aufgetragen werden und dieser mit der richtigen Seite nach Innen um die gewünschte Stelle gebunden werden.
Umhängen:	Das Mittel muss mit Hilfe einer Kette / eines Bandes um den Hals gehängt werden.
Kauen:	Das Mittel muss im Mund zerkaut werden, wobei nach Möglichkeit die Reste ausgespuckt werden sollten.

Standardkosten:

Die Standardkosten sind die Berechnungsgrundlage für den Kauf oder Verkauf des entsprechenden Mittels. Ist das Mittel noch nicht in die direkt verwendbare Form überführt worden, so halbiert sich der angegebene Preis.

Suchtfaktor:

Viele Mittel haben Komponenten, die zu einer körperlichen oder geistigen Abhängigkeit führen können. Der Suchtfaktor ist der Prozentwert, mit dem der zu Behandelnde bei jeder verabreichten Dosis süchtig werden kann. Es muss also nach jeder Einnahme ein W100 Wurf durchgeführt werden. Ist das Ergebnis gleich oder kleiner dem angegebenen Wert, so wird der Betroffene süchtig und die unter Wirkung beschriebenen Auswirkungen kommen zum Tragen.

Vorkommen:

Hier wird über Schlagworte angegeben, an welchen Stellen man das Kraut finden kann.

Häufigkeit:

Zusammen mit Vorkommen ordnet diese Angabe das Kraut in eine bestimmte Spalte der Suchtabellen ein.

Blütezeit:

Dies ist die Zeit, in welcher das Kraut blüht. In dieser Zeit ist es bedeutend einfacher zu lokalisieren, wodurch der Heilkundige, der speziell nach diesem Kraut sucht einen Bonus von 25 Punkten auf den "spezielle Kräutersuche Wurf" erhält.

Erntezeit:

Dies ist die Zeit, zu der das entsprechende Kraut geerntet werden kann. Bei einigen Kräutern können auch außerhalb der Erntezeit Pflanzenteile verwendet werden. Dies ist jeweils in dem Abschnitt Wirkung beschrieben.

Beschreibung:

Hier wird das Kraut allgemein beschrieben. Diese Informationen lernen die Heilkundigen während ihrer Ausbildung. Die meisten Spieler interessieren diese Informationen eher weniger.

Wirkung:

Hier wird die Wirkung des Krautes genau beschrieben. Sollte es in dieser Beschreibung Widersprüche zu den oben angegebenen Schlagworten geben, so gilt das hier geschriebene!

Anmerkungen

Die Monate teilen sich folgendermassen auf:

Daschdar = Januar

Maresch = Februar

Jebohl = März / April

Xolol = Mai

Yardack = Juni

Tehbar = Juli / August

Komal = September

Umdiel = Oktober

Voltan = November