

Das Schwarze Auge

AVENTURISCHES
HERBARIUM



IMPRESSUM

Verlagsleitung

Markus Plötz

Redaktion

Zoe Adamietz

Regeldesign

Zoe Adamietz, Alex Spohr

Autoren

Zoe Adamietz, Christian Nehling, Katja Reinwald, Alex Spohr, mit Beiträgen von Johannes Kaub

Lektorat

Zoe Adamietz, Johannes Kaub

Korrektorat

Frauke Forster

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Nele Klumpe

Satz, Layout und Gestaltung

Thomas Michalski

Layoutdesign

Thomas Michalski, Nadine Schäkel, Patrick Soeder

Innenillustrationen

Lukas Banas, Helge C. Balzer, Steffen Brand, DAEDALIC Entertainment, Jens Fiedler, Fífa Finnsdottir, Christof Grobelski, Matthias Kinnigkeit, Nele Klumpe, Christina Kraus, Jennifer S. Lange, Annika Maar, Ben Maier, Dagmara Matuszak, Giovina Nicolai, Matthias Rothenaicher, Axel Sauerwald, Nadine Schäkel, Wiebke Scholz, Holger Schulz, Elif Siebenpfeiffer, Sebastian Watzlawek, Fabrice Weiß, Rabea Wieneke, Karin Wittig, Maya Wrzosek

Damit unsere Texte flüssig zu lesen sind, verzichten wir darauf, in jedem Textabschnitt alle Geschlechtsformen zu erwähnen.

Aventurien ist ein Kontinent der Vielfalt, in dem sowohl Männer, Frauen als auch alle anderen Geschlechter Teil des Alltags sind. Wir bemühen uns deshalb, geschlechtsspezifische Ausdrücke zu mischen, damit diese Vielfalt nicht vergessen wird. Wann immer du also bei allgemeinen Aussagen eine bestimmte Geschlechtsform liest, kannst du diese durch jede andere ersetzen. In den Fällen, in denen das Geschlecht entscheidend ist, wird dies im Text gesondert ausformuliert.

DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, RIESLAND, THARUN, UTHURIA und THE DARK EYE sind eingetragene Marken der Ulisses Spiele GmbH, Waldems. Copyright © 2019 by Ulisses Spiele GmbH. Alle Rechte vorbehalten. Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt. Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung, Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form, insbesondere die Vervielfältigung auf photomechanischem, elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

Mit Dank an Inge und Gerd Reinwald, für mehr als nur den grünen Daumen! Dank gilt außerdem Tim Lschinsky, Joachim Reinwald, Jonathan Werle, Pauline Billert, Sarah Richter und Ariane Willumeit.

Vielen Dank an alle Mitgestalter von Aventurien.



Inhaltsverzeichnis

Vorwort

Kategorien von DSA-Büchern	6
Unterscheidung von Regeln, Crunch und Fluff	6
Komplexitätsgrade der Regeln	6

Aventurisches Herbarium 8

Aufbau der Pflanzenbeschreibung	9
Alraune	11
Alveranie	12
Aranische Wassernuss	13
Atan-Kiefer	14
Basilamine	15
Blauschirmpilz	16
Bleichmohn	17
Blutblatt	18
Braunschlinge	19
Carlog	20
Chonchinis	21
Dämonenklaue	22
Disdychonda	23
Dornrose	24
Eiterfarn	25
Eitriger Krötenschemel	26
Feuerschlick	27
Fünffingerkraut	28
Grauer Lotos	29
Höllenkraut	30
Horusche	31
Jacopo-Kraut	32
Jaguarlilie	33
Kajubo	34
Krakenseerose	35
Libellengras	36
Lulanie	37
Malomis	38
Merach-Strauch	39
Mirbelstein	40
Mirhamer Seidenliane	41
Naftanstaude	42
Nemezijn	43
Olginwurz	44
Orazal	45
Orkland-Bovist	46

Pestsporenpilz	47
Purpurner Lotos	48
Quasselwurz	49
Rahjalieb	50
Rattenpilz	51
Rote Pfeilblüte	52
Roter Lotos	53
Sansaro	54
Schlangenzünglein	55
Schlinggras	57
Schwarmschwamm	58
Seelenhauch	60
Steinrinde	61
Talaschin	62
Thonnys	63
Tuur-Amash-Kelch	64
Ulmenwürger	65
Vragieswurzel	66
Wandermoos	67
Wasserrausch	68
Weißgelber Lotos	69
Wirselkraut	70
Wolchrauke	71
Würgedattel	72
Yaganstrauch	73
Zunderschwamm	74

Rezepte 75

Pflanzliche Rezepte	76
Alchemistische Rezepte	82
Der Alraunige Homunculus	94

Regeln und Tabellen 101

Landschaften Aventuriens	102
Die Alltagspflanzen Aventuriens im Überblick	123
Die Landschaftstypen Aventuriens im Überblick	128
Pflanzenverbreitung	129
Kräutersuche	132
Haltbarmachung	139
Alltagsarzneien	147
Die Alchemistische Äquivalenzlehre	150
Sucht	155
Anhang	157

VORWORT



Sinnesscharf wandeln die Helden Aventuriens durch die Wildnis, um die nächste Stadt zu erreichen, den Auftraggeber zu eskortieren oder auf Jagd nach einem McGuffin zu gehen. Häufig wird das Grün dabei zur Beilage, die man vor lauter Anstrengung nicht einmal zwangsläufig bemerkt, da sich der Blick eher auf die Bewegung im Unterholz oder die Geräusche im Blätterdach fokussiert, immer in der Erwartung, dass sich dort gleich ein Impuls fürs Spiel offenbart. Doch Unterholz und Blätterdach können ihrerseits zum NSC werden wie das Wesen, das sich aus ihrem Geflecht zu den Helden kämpft. Denn wie unbefriedigend wäre es für uns, nie zu erfahren, was da aus dem Wald auf die Helden zukommt, wie ungewöhnlich, nicht klarstellen zu wollen, ob es nun ein Tier, ein Dämon oder doch eine Fee ist – und von welcher Art, denn dies macht doch einen Unterschied, bestimmt in entscheidender Weise, für das weitere Spiel! Dass aventurische Pflanzen dieses Interesse ebenso verdienen, soll dir das vorliegende **Aventurische Herbarium** ans Herz legen.

Statt „Pflanzen“ und „die Wildnis“ als charakterlosen Sammelbegriff stehen zu lassen, bietet das **Aventurische Herbarium** einen vielfältigen Baukasten für die Bepflanzung deines Aventuriens, der sowohl konkrete Gefahren als auch allerhand nützliche Helfer ins Spiel bringt.

Das **Aventurische Herbarium** hat somit den Anspruch, passive Elemente der Spielwelt zu aktivieren und in vertiefender Weise für das Rollenspiel nutzbar zu machen. Zunächst soll dies durch die Aufteilung der Vegetation in zwei Gruppen erreicht werden, die jeweils unterschiedliche Aspekte des Spiels bereichern können.

Der Hauptteil, das namensgebende **Aventurische Herbarium**, stellt charakteristische Pflanzen Aventuriens vor, die wie Kreaturen mit eigenen Regeln ausgestattet sind und ausführlich in die Spielwelt eingebettet werden.

Das zweite Kapitel sammelt **Rezepte**, die sich aus Pflanzen des Hauptteils ergeben und den Status Quo deiner Spielwelt nach Belieben aufmischen können. Wann war dir das letzte Mal bewusst, dass so manches Gift

in jedermanns Tasche stecken kann, dass Wissen und Vorbereitung sehr wohl mit Faust und Klinge mithalten können und dass Magie zwar vielseitig, doch sicher nicht immer am günstigsten oder gar alternativlos ist?

Aus diesen Kapiteln begründet sich die zweibändige Struktur des Aventurischen Herbariums und die Aufteilung der verregelten Pflanzen auf jeweils eines der Werke. Viele Ordnungsvorschläge wurden während der Planungsphase des Herbariums entwickelt und verworfen, und schließlich haben wir uns entschieden, dass die Nützlichkeit das oberste Ordnungsprinzip für unser Vorhaben darstellen sollte. Da trotz einiger wehrhafter Arten trotzdem die meisten Pflanzen ihre Wirkung durch die von Helden initiierte Interaktion entwickeln, sollte die Nutzbarmachung und Weiterverarbeitungsmöglichkeit von Pflanzen unseren Fokus darstellen. Deshalb wurden die Pflanzen nach ihrem Vorkommen in Rezepten, an vielen Stellen in abhängigen Paaren, auf zwei Werke verteilt. Auf diese Weise muss für die Umsetzung von Rezepten nur das Werk vorliegen, in dem das Rezept steht, da eben dort auch die Pflanzen mit allen nötigen Angaben verortet sind. Bei einer Sortierung nach Landschaftstypen wäre dies wesentlich unkomfortabler geworden, da für ein Rezept an einigen Stellen mehrere Bücher nötig gewesen wären, sobald die Beschaffung der Zutaten ausgespielt wird. Der Umfang von etwa 70 Rezepten nur für diesen ersten Band gibt Hinweise darauf, warum wir uns für eine Zweiteilung des Werkes entschieden haben.

Im dritten Kapitel des Buches wird neben Fokusregeln die zweite Gruppe Pflanzen vorgestellt: Die Alltagspflanzen, die jeder Aventurierin überall begegnen, und zwar so oft, dass sie uns als Spielerinnen aus der bewussten Wahrnehmung entgleiten können. Gerade aus dieser Vertrautheit gewinnen Alltagspflanzen jedoch ihre Bedeutung für das Spiel. Unzählige Volksbräuche, Sagen, Legenden und Alltagsrezepte haben sich in jeder Region Aventuriens etabliert und sind jeweils ihre eigenen Abenteuer wert. Sie verraten vieles über die Handlungsmuster und Denkweisen der Kulturschaffenden, helfen Zusammenhänge politischer bis kosmischer Natur zu ergründen, und bringen durch ihre Varianz eine ganz persönliche Note in dein Aventurien.

Rein durch das vielfach ungenutzte Potenzial der Pflanzenwelt eröffnet sich die Möglichkeit, Aventurien noch einmal neu kennenzulernen, indem man einfach den Blick zu den Füßen lenkt und bewusst wahrnimmt, was um einen herum gedeiht.

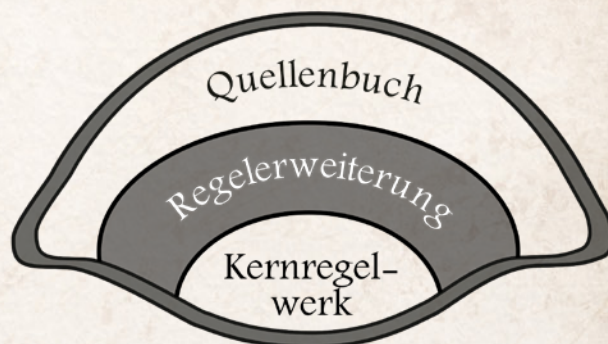
Zoe Adamietz (für die Redaktion),
voller Sehnsucht auf Herbstvollmondnächte im Sommer 2019,
Waldems



Kategorien von DSA-Büchern

Wie du sicherlich schon festgestellt hast, sind alle DSA-Bücher in unterschiedliche Kategorien eingeteilt. Die Kategorien geben dabei an, ob es sich bei dem Buch um ein Kernregelwerk, eine Regelerweiterung oder ein Quellenbuch handelt. Beim **Aventurischen Herbarium** handelt es sich beispielsweise um eine Regelerweiterung.

Das folgende Schaubild hilft dir dabei, die einzelnen Kategorien noch einmal übersichtlich zu betrachten:



Unterscheidung von Regeln, Crunch und Fluff

Das **Regelwerk** weist eine Vielzahl an Regelementen zu unterschiedlichsten Themen auf. Um in den Umengen an bereitgestellten Informationen Ordnung zu schaffen, werden diese in drei Kategorien eingeteilt: Regeln, Crunch und Fluff.

1. Regeln

Unter Regeln fallen alle Abschnitte, die das abstrakte Regelmodell hinter dem Spiel **Das Schwarze Auge** bilden. Wenn beispielsweise erklärt wird, wie eine Fertigkeitprobe abläuft oder was regeltechnisch passiert, wenn Personen großer Hitze ausgesetzt werden, dann handelt es sich um Regeln. Es gibt verschiedene Komplexitätsgrade von Regeln, die wir später noch im Detail vorstellen werden.

2. Crunch

Dieser Begriff stammt aus der Rollenspieltheorie und beschreibt alle Spielelemente, die nicht eigenständig ohne die dafür vorgesehenen Regeln funktionieren. Dazu

gehören alle Gegenstände, die eine regeltechnische Definition haben, wie beispielsweise Waffen und Rüstungen, aber auch mit Werten ausgestattete Tiere, Spezies, Kulturen, Professionen, Sonderfertigkeiten, Zauber oder Liturgien (nicht jedoch deren Fluff-Beschreibung). Die Crunch-Elemente können erst benutzt werden, wenn man die ihnen zugrunde liegenden Regeln verwendet. Es handelt sich bei Crunch explizit nicht um neue Regeln.

3. Fluff

Wie Crunch stammt dieser Begriff aus der Rollenspieltheorie. Bei Fluff handelt es sich um alle Arten von Hintergrundbeschreibungen. Regionalbeschreibungen, aber auch Beschreibungen von Orten oder Personen sind üblicherweise Fluff-Elemente. Der Übergang zwischen Fluff und Crunch kann dabei fließend sein. Während die Beschreibung einer Waffe durchaus Fluff ist, da sie im gewissen Rahmen Hintergrundinformationen bereithält, gehört ihr Datenblock mit Waffenschaden, Modifikatoren für Attacke und Parade etc. zum Crunch.

Komplexitätsgrade der Regeln

Die Regeln der fünften Edition lassen sich in verschiedene Komplexitätsgrade unterteilen, die in ihrer Nutzung unterschiedlich schnell ablaufen und bestimmen, wie detailliert man eine bestimmte Situation mit Regeln darstellen will. Diese Grade sind hierbei gleichwertig und bieten grundsätzlich ähnliche Ergebnisse. Es obliegt ganz den Wünschen der Spielrunde, in welcher Situation welcher Komplexitätsgrad verwendet werden soll. Wir unterscheiden dabei zwischen Grundregeln und verschiedenen Stufen von Fokusregeln.

Grundregeln

Das **Regelwerk** bietet eine Vielzahl von Regeln für unterschiedlichste Situationen. Ob Helden in einem brennenden Haus sind, kämpfen, tauchen, schleichen oder zaubern: Die meisten abenteuertypischen Situationen können mit Regeln abgedeckt werden. Die Regeln sind dabei bewusst abstrakt gehalten, was sie einerseits relativ schnell macht, andererseits aber nur einen relativ geringen Detailgrad ermöglicht. Ein gutes Beispiel

sind die Regeln zur Nahrungsbeschaffung mit dem Talent *Tierkunde*. Eine einzelne Probe bestimmt, wie viele Portionen Nahrung gefunden werden können.

Fokusregeln Stufe I

In den Erweiterungsbänden wird eine Reihe von Regeln vorgestellt, die bereits vorhandene Themenkomplexe vertiefen. Es wird darauf eingegangen, wie bestimmte Modifikatoren für Proben verwendet werden, um in bestimmten Situationen Details einzufangen. Dies benötigt am Spieltisch etwas mehr Zeit, bietet aber einen höheren Detailgrad.

In unserem Beispiel greifen hier detailreichere Regeln zur Jagd, die thematisieren, auf welche Art gejagt wird, welche Proben hierzu neben *Tierkunde* noch benötigt werden und wie sich dies auf den Erfolg der Jagd auswirkt. In der Konsequenz können mehr Rationen erbeutet werden, dafür steigt aber das Risiko, dass die Jagd fehlschlägt.



Fokusregeln Stufe II

Wer noch weiter in die Regelumsetzung einsteigen will, kann die Fokusregeln der Stufe II nutzen. Diese bauen auf den Fokusregeln der Stufe I auf und unterfüttern weitere Detailspekte mit feingliedrigen Regelementen.

Fokusregeln der Stufe II zur Jagd thematisieren zum Beispiel, wie man gezielt einzelne Tiere jagt, und wie die Jagd durch diese Auswahl erleichtert oder erschwert wird.

Muss man mit den Fokusregeln spielen?

Nein, Fokusregeln sind kein Muss! Sie sind ein Angebot an Spieler, die sich mehr Detailreichtum wünschen und gerne genau wissen wollen, wie ihr Held bestimmte Dinge tut. Aus diesem Grunde haben wir die Regeln in die unterschiedlichen Stufen eingeteilt, denn was für den einen Spieler eine willkommene Bereicherung darstellt, ist für den anderen eine in Regeln gegossene Qual. Auf diese Weise kann jeder Spieler/jede Spielrunde für sich entscheiden, wieviel Detailreichtum gewünscht ist, und entsprechend die Fokusregeln nutzen oder ignorieren. Der Einsatz von Fokusregeln verändert den Detailgrad des Spiels.

Offizielle Abenteuer

Für offizielle Abenteuer benötigen Meister nur die Regeln des **DSA5-Regelwerks**. Die Abenteuer sind so aufgebaut, dass keine Erweiterungsbände (und damit Fokusregeln) notwendig sind. Sollte ein Abenteuer extrem stark auf bestimmte Fokusregeln bauen, so sind diese noch einmal im Abenteuer beschrieben oder es wird auf dem Klappentext angemerkt, dass zum Spielen des Abenteuers ein bestimmter Erweiterungsband erforderlich ist.

Hierzu zwei Beispiele: Wenn in einem Abenteuer ein Turnier stattfindet, dann werden die im **Aventurischen Kompendium** beschriebenen Fokusregeln für Turniere noch einmal in dem Umfang beschrieben, in dem sie für das Abenteuer notwendig sind. Bei einem Abenteuer, das immens viele Fokusregeln eines Erweiterungsbandes benötigt, verzichten wir auf die Beschreibung der Fokusregeln im Abenteuer und merken im Klappentext an, dass die Nutzung eines bestimmten Erweiterungsbandes zwingend erforderlich ist. Das könnte beispielsweise bei einem Abenteuer notwendig sein, das sich um ein Treffen sämtlicher aventurischer Schwertmeister dreht und bei dem nicht jede Fokusregel für den Kampf aus dem Kompendium dafür nochmals wiederholt werden soll. Dies ist aber die Ausnahme und wird im Klappentext extra erwähnt.

Selbstverständlich ist es möglich, offizielle Abenteuer mit Fokusregeln zu spielen, selbst wenn diese nicht speziell angegeben sind. Dies bedeutet lediglich, dass der Meister die Fokusregeln passend auf die Situationen anwenden und etwas Arbeit investieren muss. Beispielsweise sind in offiziellen Abenteuern nicht jedes Mal alle Regeln für Jagd der Fokusregel Stufe I und II angegeben. Aber auch hier achten wir darauf, dass sich der Aufwand für den Spielleiter auf ein Minimum beschränkt.



Dieses Symbol am Textrand zeigt, dass hier eine Fokusregel beschrieben wird. Eine rote, römische Ziffer innerhalb des Symbols zeigt die Stufe der Fokusregel.

Spielrunden mit unterschiedlichen Fokusregeln

Es ist sogar möglich, dass innerhalb einer Spielrunde Spieler mit verschiedenen Komplexitätsgraden zusammenspielen. Der Spieler einer Streunerin kann beispielsweise für die Jagd einfach nur die Grundregeln aus dem **DSA5-Regelwerk** benutzen, eine Spielerin mit ihrem Jäger hingegen in der gleichen Gruppe die entsprechenden Fokusregeln Stufe I und II. Die Spieler sollten dies entsprechend mit dem Meister der Spielrunde abklären, sodass jeder weiß, ob bestimmte Fokusregeln für ihn gelten. Es ist insgesamt mehr Aufwand, vor allem für den Meister, aber es verschafft den Spielern die Möglichkeit, ihren gewünschten Detailgrad selbst zu bestimmen. Natürlich ergibt es bei verschiedenen Fokusregeln Sinn, wenn sie verbindlich für die ganze Gruppe gelten, beispielsweise bei den Fokusregeln zu Trefferzonen, aber selbst hier ist dies nicht zwingend notwendig!

Crunch-Elemente und Erweiterungsbände

Da im **Regelwerk** nicht jeder Zauberspruch, jede Liturgie oder Sonderfertigkeit genannt ist und erst mit den Erweiterungsbänden weitere Crunch-Elemente dazukommen, markieren wir in Abenteuern diese neuen Crunch-Elemente in Wertekästen mit einer hochgestellten Abkürzung des Erweiterungsbandes, in dem das Crunch-Element erklärt wird, inklusive Seitenzahl. Das Ganze wird so aussehen: Adersin-Stil^{AK0156}. So kannst du für Schurken diesen Crunch nutzen, wenn du die Erweiterungsbände benutzt. Besitzt du die Erweiterungsbände nicht, kannst du die so markierten Crunch-Elemente einfach weglassen.

Abenteuerpunkte und Fokus-Fähigkeiten

Einige Fokusregeln sind mit neuen Sonderfertigkeiten oder Vor- und Nachteilen verbunden, die nur mit dieser Fokusregel anwendbar sind, sogenannten Fokus-Fähigkeiten. Sollte es nun zu einem Gruppenwechsel kommen und die neue Gruppe nicht mit den entsprechenden Fokusregeln spielen, für die der Spieler AP investiert hat, muss er sich mit dem Spielleiter absprechen. Er kann die Fokus-Fähigkeiten entweder so lange auf Eis legen, bis er die Fokusregeln erneut benutzt, oder er erhält die investierten AP zurück und streicht die Fokus-Fähigkeiten wieder.

Fokusfähigkeiten erwerben

Optionale Regel

Sollte eine Spielerin entscheiden, mit einer neuen Fokusregel zu spielen, mit der Fokus-Fähigkeiten verbunden sind, kann sie diese Fokus-Fähigkeiten mit ihren Abenteuerpunkten sofort erwerben und hierbei die Begrenzung von 80 AP für Vor- und Nachteile ignorieren.

AVENTURISCHES HERBARIUM



»Sumu hat uns alles gegeben, was wir zum Leben brauchen. Auf ihrem Leib wachsen Hunderte, ja Tausende von verschiedenen Pflanzen, Blumen, Kräutern, Bäumen und Wurzeln. Wer satt werden will, der kann zwischen Rüben, Brombeeren, Kürbissen und vielen weiteren Pflanzen wählen.

Doch Sumu hat nicht nur Pflanzen wachsen lassen, die dazu dienen, in einem Suppentopf und auf dem Esstisch zu landen. Wer sich die Mühe macht und all die unterschiedlichen Kräuter in den Wäldern, Auen und Gebirgen studiert, der wird bemerken, dass viele Pflanzen auch eine heilsame Wirkung haben. Nimm das Wirselskraut. Das kennt jeder. Aufgetragen heilt es Verletzungen über Nacht viel besser als ohne Wundversorgung. Das Wirselskraut ist aber nicht die einzige Pflanze, die wundersame Heilkräfte besitzt. Ihr könnt euch im Falle von Praiosbrand und Brandwunden glücklich schätzen, wenn ihr Chonchinis zur Hand habt, oder wenn ihr auf die seltene Rote Pfeilblüte trifft, deren Heilwirkung viel stärker ist als die des Wirselskrauts.

Dennoch, bei Satuarua, man muss den Unkundigen warnen. Wo es eine Menge heilsame Pflanzen gibt, da gibt es ebenso viele Gewächse, die giftig sind. Sie bringen Magenkrämpfe, Übelkeit, Schweißausbrüche und andere schlimmere Auswirkungen mit sich. Ich kann jedem nur empfehlen, überlasst die Suche nach geeigneten Pflanzen lieber den Kennern.

Es gibt sogar fleischfressende Pflanzen. Von einigen habt ihr vielleicht schon gehört: Die maraskanische Didsy ... Dissy ... nun ja, eine große Pflanze, die Tiere und Menschen frisst. Einmal hätte ein solches Scheusal fast meine geliebte Alwinja gefressen. Aber es gibt noch mehr solcher gefährlichen Pflanzen, beispielsweise die Braunschlinge. Kennt ihr nicht? Seid froh! Jedes Mal, wenn sie erwähnt wird, zucke ich zusammen.

Und dann gibt es da noch Pflanzen, die so mysteriös und selten sind, dass nicht einmal ich sie je gesehen habe. Der Rattenpilz soll ein schreckliches Ding sein, welches die Menschen verdirbt. Was meinst du? Pilze sind keine Pflanzen? Nicht so vorlaut, Bürschen, selbstverständlich sind Pilze Pflanze, das steht doch sogar in den schlauen Büchern der Hesindegeweihten. Wie dem auch sei, es gibt auch Pflanzen, deren Wirkung magisch ist und die den Menschen nicht schadet. Das Blutblatt ist ein solches Gewächs. Ich habe mir sogar schon mal einen Kranz daraus geflochten, leider ist er verwelkt, als ich ihn vom Kopf nahm. Und ich habe gehört, andere Hexen sollen nicht allzu schöne Erfahrungen mit dem Blutblatt gemacht haben ...«

—Rowena aus dem Überwals, bornische Katzenhexe, in einem Gespräch mit einigen Jungen und Mädchen, die mehr über die Zauberkünste und das Pflanzenwissen einer Hexe wissen wollen, neuzzeitlich



Aufbau der Pflanzenbeschreibung

Was weiß mein Held über ...?

Hier wird angegeben, was ein Held bei einer gelungenen Probe auf *Pflanzenkunde* (Heilpflanzen, Giftpflanzen oder Nutzpflanzen) über die Pflanze weiß. Je höher die erreichten QS, desto spezieller das Wissen.

Alternative Namen: In manchen Regionen sind gewisse Pflanzen unter ansonsten weniger gebräuchlichen Namen bekannt. Diese werden hier angegeben.

Verbreitung:

Landschaftstyp:

Der Landschaftstyp, den die Pflanze als natürlichen Lebensraum bevorzugt. Für einige Pflanzen gelten besondere Umstände, die ebenfalls hier erläutert werden. Im Abschnitt **Landschaften Aventuriens** (siehe Seite 102) werden diese Typen ausführlich vorgestellt.

Eine Anmerkung wie *sehr selten*, *selten*, *eher selten* oder *gelegentlich* gibt an, wie oft man im Vergleich zu anderen Pflanzen auf die vorgestellte Art trifft. Ist kein Eintrag vorhanden, kommt die Pflanze gewöhnlich, d. h. mit alltäglicher Häufigkeit, vor.

Regionen:

Hier werden derographische Untertypen genannt, um Lebensräume innerhalb der Landschaftstypen abzugrenzen. Für einige Pflanzen gelten besondere Umstände, die ebenfalls hier erläutert werden. Im Abschnitt **Landschaften Aventuriens** (siehe Seite 102) werden diese Regionen ausführlich vorgestellt.

Suchschwierigkeit: Angabe zu Erschwernissen bei Proben auf *Pflanzenkunde* (Heilpflanzen, Giftpflanzen oder Nutzpflanzen), bedingt durch Seltenheit und Tarnmöglichkeiten der Pflanze.

Bestimmungsschwierigkeit: Angabe zu Erschwernissen bei Proben auf *Pflanzenkunde* (Heilpflanzen, Giftpflanzen oder Nutzpflanzen), bedingt durch Vorhandensein charakteristischer Merkmale und Aufwand.

Anwendungen: Gibt an, wie viele Anwendungen bei einer erfolgreichen Probe auf *Pflanzenkunde* (Heilpflanzen, Giftpflanzen oder Nutzpflanzen) gefunden werden, Angabe nach QS.

Wirkung: Schlüsselt auf, welche Wirkungen die Pflanze hat und in welcher Weise diese ausgelöst werden.

Roh:

Angaben zur Wirkung der rohen Pflanze. (Für Definition des Begriffs Roh siehe unter „**Haltbarmachung**“). Manchmal ist hier auch eine Giftwirkung in Kurzform angegeben, die keine Giftprobe benötigt, sondern automatisch eintritt, da das Gift nicht konzentriert vorliegt. Die Wirkung wird jeweils einem oder mehreren der Typen zugeordnet. Siehe dazu den anschließenden Pergamentkasten **Pflanzen- und Rezepttypen**.

Berührung: Wirkung beim Berühren der Pflanze. Spezifische Pflanzenteile sind ggf. angegeben.

Einatmung: Wirkung beim Einatmen von Teilen der Pflanze (z. B. Pollen, zerkleinerte oder pulverisierte Pflanzenteile, Rauch aus verbrannten

Pflanzenteilen). Spezifische Pflanzenteile sind ggf. angegeben.

Verzehr: Wirkung beim Verzehr bzw. der Einnahme von Teilen der Pflanze. Spezifische Pflanzenteile sind ggf. angegeben.

Verarbeitet: siehe *Rezepte*

Preis: Kosten einer Anwendung der Pflanze in Silbertalern. Die erste Zahl gibt den Wert der rohen Grundmenge pro Anwendung an, die zweite den Preis, den ein Held bei einem Alchimisten oder Kräuterhändler zahlen müsste.

Rezepte:

Eine Liste von Verarbeitungsmöglichkeiten nach Rezepttyp. Die Wirkung wird jeweils einem oder mehreren der oben genannten Typen zugeordnet.

Pflanzliche Hilfsmittel: Einfachste Rezepte, für deren Zubereitung neben der Pflanze nur alltägliche Materialien wie Messer, Wasser, Öl und Feuer benötigt werden. Es wird keine spezielle Zutat neben der Pflanze benötigt.

Pflanzliche Gifte: Gifte, die aus der Pflanze gewonnen werden können. Es wird keine spezielle Zutat neben der Pflanze benötigt.

Pflanzliche Rauschmittel: Rauschmittel, die aus der Pflanze gewonnen werden können. Es wird keine spezielle Zutat neben der Pflanze benötigt.

Elixiere: Rezepte, die eine Probe auf *Alchimie* (Elixiere) verlangen und neben der Pflanze weitere Pflanzen sowie tierische und mineralische Ingredienzien benötigen können.

Alchimistische Gifte: Rezepte für Gifte, die eine Probe auf *Alchimie* (alchimistische Gifte) verlangen und neben der Pflanze weitere Pflanzen sowie tierische und mineralische Ingredienzien benötigen können.

Alchimistische Rauschmittel: Rezepte für Rauschmittel, die eine Probe auf *Alchimie* verlangen und neben der Pflanze weitere Pflanzen sowie tierische und mineralische Ingredienzien benötigen können.

Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

Angaben zu Sagen und Legenden rund um die Pflanze, die sich auf experimentelle, improvisierte und traditionelle Anwendungsmöglichkeiten beziehen.



Haltbarkeit:

Roh: siehe *Haltbarmachung*

Roh bedeutet nicht zwangsläufig frisch oder lebendig, sondern kann sich auch auf eine haltbar gemachte (z. B. getrocknete) Pflanze beziehen. „Roh“ steht hier im Gegensatz zu „verarbeitet“. Verarbeitet bedeutet, dass die Wirkung durch ein Rezept verändert wurde. Haltbarmachung ist kein Rezept, da keine weiteren Wirkstoffe hinzugefügt werden.

Im Abschnitt **Haltbarmachung** (siehe Seite 139) werden Methoden der Haltbarmachung für verschiedene Pflanzenteile erläutert.

Verarbeitet: Wird ggf. angegeben, wenn auf die Pflanze eine spezielle Haltbarmachungsmethode angewendet werden kann, welche neben verlängerter Haltbarkeit alternative Wirkungen hervorruft. Dennoch entsteht diese neue Wirkung aus der Pflanze heraus und nicht durch zusätzliche Wirkstoffe.

Pflanzen- und Rezepttypen

Wenn bei einer Probe auf *Pflanzenkunde* eines der **Anwendungsgebiete** *Heilpflanzen*, *Giftpflanzen* oder *Nutzpflanzen* gewählt werden muss, dienen diese Symbole ebenfalls der Identifikation des Anwendungsgebiets. Halte bei den Angaben zur Wirkung der Pflanze Ausschau. Manche Pflanzen können mehreren Typen gleichzeitig zugeordnet werden. Dann kann für die Probe frei zwischen den zutreffenden Anwendungsgebieten gewählt werden.



Heilpflanzen

heilen Krankheiten, entfernen Zustände, helfen bei der Regeneration oder heilen LeP, ggf. sogar AsP oder KaP.



Giftpflanzen

verursachen SP.



Pflanzen mit physischer Wirkung

erzeugen Zustände wie *Betäubung*, *Paralyse* und *Schmerz*, die sich physisch als Erbrechen, Schwindel, Bewegungsstörungen usw. äußern.



Pflanze mit psychischer Wirkung

erzeugen Zustände wie *Entrückung*, *Furcht* und *Verwirrung*, die sich psychisch als Halluzinationen, Zerstreuung, Gedächtnisverlust usw. äußern.



Nutzpflanzen

können als Werkzeug oder Alltags Helfer verwendet werden, ihre Wirkung beschränkt sich nicht auf die Manipulation von Körper und Geist.



Wehrhafte Pflanzen

verfügen über Abwehrmechanismen wie attackierende Ranken oder Säureangriffe, die aktive Handlungen ermöglichen.



Übernatürliche Pflanzen

sind magischer, dämonischer oder göttlicher Natur oder besitzen eine solche Wirkung.

Verbreitung und Häufigkeit von Pflanzen

Die Häufigkeit der Pflanzen des Herbariums in den angegebenen Landschaftstypen wird mit folgenden Kategorien angegeben:

gewöhnlich

Die Pflanze gehört zur prägenden Vegetation des Landschaftstyps. Wenn im Wertekasten der Pflanze keine Angabe zur Häufigkeit für den jeweiligen Landschaftstyp gemacht wird, gilt sie als gewöhnliche Begegnung für den Landschaftstyp.

gelegentlich

Man begegnet der Pflanze regelmäßig, sie ist jedoch nicht so häufig, dass sie als prägend für den Landschaftstyp gilt.

eher selten

Ab und zu ist die Pflanze in diesem Landschaftstyp auszumachen, jedoch nicht so häufig, dass man sich darauf verlassen könnte.

selten

Selten begegnet man der Pflanze, hat dann aber bereits einen Anlass, sich zu wundern.

sehr selten

Es ist ein wahrer Glücksfall – oder Schicksalsschlag –, die Pflanze in diesem Landschaftstyp zu treffen. Nur Expertenwissen, Vorsehung oder Narren Glück könnten darauf vorbereiten.

Diese Angaben sollen Spielleitern eine Orientierung für die Ausgestaltung ihres Aventuriens bieten. Mit der Such- und Bestimmungsschwierigkeit der jeweiligen Pflanze ist ihre Verbreitung bereits regeltechnisch angegeben. Demnach dienen die oben genannten Angaben vordergründig gestalterischen Entscheidungen, zum Beispiel, wenn entschieden werden soll, welche Pflanzen eine Heldin bei der Kräutersuche gefunden hat.

Alraune

»Die Alraune, auch Mandragora geheißen, gilt häufig als die Pflanze der Alchimie, denn sie ist Grundlage für viele alchemistische Mittel. Die Wurzel ist stets von unterschiedlicher Gestalt, und ihre Anwendung folgt dem Grundsatz der Gleichartigkeit, nach der die forma die essentia bestimmt. Soll euer Werk also einer Frau helfen, wählt eine Wurzel, die einer Frau gleicht et cetera.«

—Hitta von Ilmenstein in einer Vorlesung für den Zirkel des Wissens Liebliches Feld, 1028 BF

Die Alraune gedeiht unter Bäumen und bevorzugt Wälder. Ihre dunkelgrünen, runzeligen und unregelmäßig gekrauten Blätter sind beinahe stängellos. Aus den von Phex bis Peraine erscheinenden gelben Blüten entwickeln sich gleichfarbige Beeren. Beide sind nützlich, aber von untergeordneter alchemistischer Bedeutung. So stellen Kräuterkundige daraus eine Salbe her, die Linderung bei Geschwüren verspricht. Die Einnahme zerstößener Beerensamen hilft hingegen bei Frauenleiden. Der alchemistisch bedeutsame Teil der Pflanze ist ihre fleischige, bis zu zwei Spann tief reichende Wurzel, deren Form häufig an die eines Menschen erinnert. Just diese Gestalt führt dazu, dass der Alraune von jeher wundersame Fähigkeiten zugesprochen werden und sich allerlei Aberglaube um sie rankt. So soll die Mandragora etwa nur dort gedeihen, wo zuvor ein Mensch gewaltsam zu Tode kam. Mancherorts wird ihr eine Seele zuerkannt, und hier wird sie als hilfreicher Hausgeist verehrt, dort aber als Dämonenbrut gefürchtet. Dennoch spielt sie auch in der Volksheilkunde eine Rolle. Unverarbeitet ist der Wurzelsaft ein leichtes Gift und starkes Brechmittel, wirkt, mit Honig und Schnaps vermischt, jedoch bei Verdauungsproblemen. In Wein gekochte Wurzelstücke ergeben ein Mittel gegen Schlaflosigkeit, das zudem Schmerzen dämpft und darum auch als Betäubungsmittel eingesetzt wird.



Ihre wahre Kraft entfaltet die Wurzel jedoch, wenn sie durch schlichtes Beimengen die Haltbarkeit vieler Tränke verlängert. Die Prozedur ist denkbar einfach und bedarf keiner speziellen Gerätschaften, weswegen sich auch Laien daran versuchen. Doch auch der frische Alraunengeruch ändert nichts an der Wirkungslosigkeit eines Gebräus, das seine Haltbarkeit überschritten hat. In Alkohol eingelegte und gekochte Wurzelscheiben ergeben Alraunensud, eine verstärkende Zutat für Elixiere.

Alraune

Alternative Namen: Galgenmännchen, Glücksmännlein/-weiblein, Al'Raw'n oder Al'Râ'un (Tulamidyä), Albruna (Thorwalsch), Mandragora (Isdira)

Verbreitung:

Landschaftstyp: Wälder, Regenwälder

Regionen: Wälder des Nordens, Mittelländische Wälder (gemäßigtes, tobrisches und yaquirisches Klima), Immergrüne Wälder (Südosten), überall sonst sehr selten

Suchschwierigkeit: -3

Bestimmungsschwierigkeit: -2

Anwendungen: 1/1/1/1/1

Wirkung:

Roh:

Berührung: keine

Einatmung: keine

Verzehr: leicht giftig (Stufe: 1, Wirkung: 1 SP, Dauer: sofort) ●

Verarbeitet: siehe *Rezepte*

Preis: 3 / 5 Silbertaler

Rezepte:

Pflanzliche Gifte: Mandragora (siehe *Aventurischer Almanach* Seite 131) ●●

Elixiere: in diversen Rezepten als verstärkende Zutat, Alrauniger Homunculus (siehe Seite 94) ●●●

Alchemistische Gifte: in diversen Rezepten als verstärkende Zutat

Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

Salbe gegen Geschwüre (Blüten, Beeren), Mittel gegen Menstruationsleiden (Beerensamen), Mittel gegen Verdauungsprobleme (Wurzelsaft), leichtes Beruhigungsmittel (Wurzelfaser), starkes Brechmittel (Wurzel). Sie soll Glück und Reichtum bringen, vor Gefängnis und Verwundung schützen, wenn man ihr einen menschlichen Namen gibt. Im Bornland kleidet man sie bisweilen sogar in Puppenkleider und setzt sie mit an den Tisch. Vor dem eigenen Tod solle man die Wurzel jedoch wieder loswerden, da man sonst verdammt sei. In Alraunensud sollen Knochen kurzzeitig weich und formbar werden.

Haltbarkeit:

Roh: siehe *Haltbarmachung*

Verarbeitet: Alraunensud (siehe Seite 141) 12 Monate ●

●, eingelegte Alraunwurzel (siehe Seite 141) 12 Monate ●

Was weiß mein Held über Alraunen?

- QS 1: Alraunen gehören zu den begehrtesten Alchimika überhaupt. Ihre Wirkung ist vielseitig.
- QS 2: Sie sollen dort (häufiger) wachsen, wo jemand gewaltsam zu Tode gekommen ist.
- QS 3+: Ihr Sud kann Elixiere verstärken. Einige mächtige Hexen und Alchimistinnen sollen Alraunen zu lebenden Dienern erwecken können.

Alveranie

»Die Alveranie war die erste Schöpfung der Ewigjungen, und in vielem gleicht sie der Göttin selbst. Von außen betrachtet, mutet sie flatterhaft an, zeigt sie sich doch jeden Mond in einer anderen Farbe. Doch ist dies nichts als Referenz und Ehrbe-kundung ihren göttlichen Geschwistern gegenüber. Denn stets erstrahlt sie in der heiligen Farbe des Gottes oder der Göttin, deren Name der jeweilige Monat trägt.

Darüber hinaus entspricht die Alveranie ganz dem Wesen der Alles-Gebärenden, ist sie doch stets von einer Aura tiefen Friedens umgeben. Noch dazu ist sie nachgerade unsterblich. Gelingt es doch einmal, sie zu zerstören, vermag aber schon ein einziger Akt göttergefälligen Handelns, sie neu zu beleben. Denn Tsa ist in ihrer Liebe zu Leben und Frieden verzeihend und stets bereit für einen Neuanfang.«

—Tsagidia Regenbogenschön, eine wandernde Tsageweihete, Vallusa, 1039 BF

Es scheint, die Alveranie ähnelt dem Wesen ihrer Schöpferin sehr, denn es gibt kein Klima und keinen Standort in Aventurien, an dem sie nicht gedeiht. Selbst an unwirtlichen, ja lebensfeindlichen Orten, wie in der Glut-hitze der Khôm oder der Firuns-kälte der Grimmfrostöde, wächst sie. Auch ihr Aussehen spiegelt das Wesen Tsas wider. Flüchtig betrachtet gleicht die stets allein wachsende und kaum über einen Spann große Alveranie einer Rose. Doch anders als diese ist sie stetem Wandel unterworfen und zeigt jeden Monat die Farbe der namensgebenden Gottheit. Beginnend mit einem praios-gelben Blütenkranz, über die kräftigen Farben von Rot, Blau und Orange des Spätsommers und Herbstes, hin zu stummem Schwarz, welkem Grüngelb und einer firuns-weißen Knospe, bis sie sich über alle Farben des Regen-bogens wieder erholt und in neuer Pracht silbergrau, blattgrün, feuerrot und tiefviolett erstrahlt. Allein in den Namenlosen Tagen ist die Alveranie unauffindbar. Es gilt als sicher, dass die nur selten vorkommende Al-veranie an Orten gedeiht, an denen sich wundersame Ereignisse zutragen oder noch zutragen werden. Sie gilt den meisten Wesen, vor allem aber Zwölfgöttergläubi-gen, als gutes Omen oder sogar als heilig.

Bislang konnte jedoch nur eine nutzbringende Wir-kung, nämlich die als Heilmittel für die seltene magi-sche Krankheit Guruk-Phaor nachgewiesen werden, was auch nicht weiter verwunderlich ist, denn die Alveranie ist schwer zu zerstören. Nur mit roher Ge-walt ist es möglich, an Teile von ihr zu gelangen, und nur hartgesottene und verdorbene Wesen, die jeder Götterfurcht abhold sind, würden derlei überhaupt ver-suchen. Um zur Heilung der Krankheit an Blütenblätter zu gelangen, soll es nötig sein, die Alveranie zu einer freiwilligen Übergabe zu überzeugen, was nur Wesen mit reinem Herzen gelingen kann.

Alveranie

Verbreitung:

Landschaftstyp: alle

Regionen: sehr selten, aber überall, theoretisch selbst unter Wasser, in der Wüste und im Ewigem Eis

Suchschwierigkeit: -6

Bestimmungsschwierigkeit: -2

Anwendungen: 1/1/1/1/1/1

Wirkung:

Roh:

Berührung: keine

Einatmung: keine

Verzehr: Heilmittel gegen die magische Krankheit Guruk-Phaor, welche der Dämonenbaum Arkhobal verursacht (siehe Seite 158). ●●

Verarbeitet: noch keine Rezepte bekannt

Preis: wird nicht gehandelt (aber sicherlich bis zu 100 Dukaten)

Rezepte:

noch keine bekannt

Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

Vor Alveranien werden in manchen Regionen kleine Opfer dargebracht, um die Gunst des jeweiligen Mo-natsgottes zu erlangen.

Haltbarkeit:

Roh: siehe Haltbarmachung

Was weiß mein Held über Alveranien?

- QS 1: Alveranien blühen jeden Monat in einer ande-ren Farbe. Jede Farbe huldigt einem der Zwölfgötter.
- QS 2: Sie sind unsterblich, solange sie nicht gewalt-sam zerstört werden (100 LeP).
- QS 3+: Eine göttergefällige Tat kann eine zerstörte Alveranie heilen. Göttergefällige wiederum sollen von der Alveranie geheilt werden können.



Aranische Wassernuss

»Einem Mosaik gleich zeigt sich die Aranische Wassernuss auf den glitzernden Oberflächen stehender Gewässer, fast so als wisse die Pflanze darum, dass ihre geometrisch so akkuraten Blätter nur dort ihre volle Schönheit entfalten. Im Herzen stehen sie in fächerförmigen Rosetten dicht beieinander, locker und an langen Halmen mit zunehmendem Abstand davon. Die reifen Nüsse sind vielseitig einsetzbar. Der brave thalusische Fellache schätzt sie als schmackhafte Nahrung und Mittel in der Frauenheilkunde. Der arglistige Maraskaner hingegen nutzt sie vor allem im steten Kampf um seine Heimat. Denn die Schale ist hart, spitz und getrocknet beinahe unzerbrechlich. Auf den Boden geworfen kann sie ein rechtes Ärgernis für Verfolger in allzu leichtem Schuhwerk sein.«

—aus Al'Bâgh Dschayida von Rastafan al'Achami ibn Hamar, Thalusa 1035 BF

Die Wassernuss ist eine sommergrüne einjährige Pflanze, die in stehenden Gewässern, Brackwasser, ja sogar Schlammseen südlich der Linie Perricum-Havena gedeiht. Ihre Blätter tauchen erst ab Rahja auf und im Praios und Rondra zeigen sie ihre unscheinbaren weißen Blüten. Ab Travia verfärben sich die Blätter gelbgrün mit rostroten Rändern, ehe sie absterben. Aus den Blüten entwickelt sich eine dunkelbraune hartschalige Frucht mit zwei, häufig auch vier Enden, die jeweils in sehr spitzen, mit Widerhaken besetzten Dornen auslaufen. Diese Form soll gewährleisten, dass die Nüsse sich im Seegrund verankern und keimen. Allerdings sind sie auch der Grund für ihre Beliebtheit bei jenen Zeitgenossen, die keinen Wert auf Verfolger legen. So hart und so spitz sind die etwa einen halben bis ganzen Finger durchmessenden Nüsse, dass sie mühelos durch die Sohlen leichter Sandalen dringen und sich schmerzhaft in die Fußsohle bohren. Gerade auf Maraskan und bei den nördlichen Waldmenschenstämmen ist diese Nutzung weit verbreitet, in Aranien dient sie eher albernem Streichen und flüchtigen Kleinkriminellen.



Aranische Wassernuss

Alternative Namen: Wasserkastanie, Traben, Schwimmende Stachelnuss

Verbreitung:

Landschaftstyp: Sümpfe, Marschen und Moore

Regionen: Südliche Feuchtländer, gewöhnlich in Aranien, gelegentlich überall südlich der Linie Perricum-Havena

Suchschwierigkeit: -1

Bestimmungsschwierigkeit: -1

Anwendungen: 1/2/3/4/5/6

Wirkung:

Roh:

Berührung: keine

Einatmung: keine

Verzehr: leicht giftig (Stufe 1, Wirkung: 1W3 SP, Dauer: sofort), Parasitengefahr ●

Verarbeitet: siehe Rezepte

Preis: 2 / 8 Silbertaler

Rezepte:

Pflanzliche Hilfsmittel: Krähenfüße (siehe Seite 78) ●

Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

Mittel gegen Menstruationsleiden (Wurzel, Blätter); in Aranien stark verbreitet, um Haus und Hof mit Krähenfüßen vor Einbrechern zu schützen

Haltbarkeit:

Roh: siehe Haltbarmachung

Darüber hinaus ist die auch Wasserkastanie, Traben oder Schwimmende Stachelnuss genannte Pflanze im Land der Ersten Sonne ein geschätztes Lebensmittel, denn der weiße Kern der Nuss ist essbar und sehr nahrhaft, allerdings erst nachdem er gegart wurde, denn roh gegessen ist er leicht giftig und überträgt recht häufig Parasiten wie Darmwürmer. Wurzel und Blätter werden zudem gerne zur Beförderung der Menstruation und Nachgeburt eingesetzt.

Was weiß mein Held über Aranische Wassernüsse?

- QS 1: Die Aranische Wassernuss gedeiht in stehenden Gewässern.
- QS 2: Ihre getrockneten Nussschalen können als Krähenfüße genutzt werden, um Verfolger abzuschütteln
- QS 3+: Ihre Kerne sind gekocht ein Leckerbissen. Roh verstimmen sie den Magen und übertragen oft Parasiten.

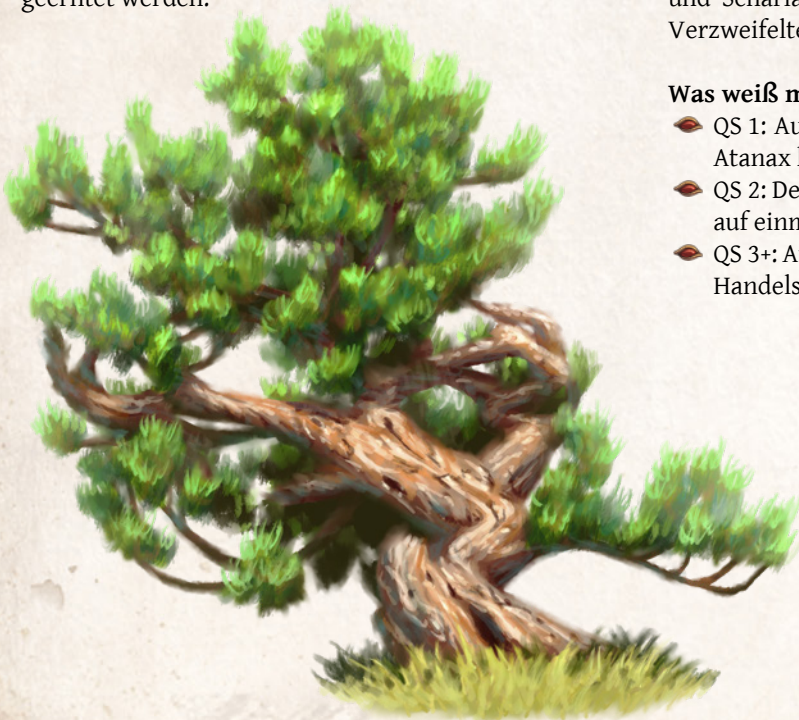
Atan-Kiefer

»Warum die Rinde so teuer ist? Weil es Tage, ja Wochen braucht, in die Gefilde zu gelangen, in denen die Atan-Kiefer wächst. Es gilt, tiefe, unzugängliche Täler zu durchqueren und sich über windgepeitschte Bergsättel zu kämpfen. Und als wäre das unwirtliche Land des Ehernen Schwerts nicht schon Prüfung genug, haust dort mancher Schrecken, von denen der Berglöwe bei weitem nicht der schlimmste und ein steinschleudernder Riesenalk ganz sicher nicht der größte ist. Am Ziel gilt es dann noch, die Atan- von der gewöhnlichen Krüppelkiefer zu unterscheiden. Tja, und dann heißt es, den Rückweg unbeschadet zu überstehen. Das ist keine gewöhnliche Kräutersuche, Mann, das ist ein wahres Abenteuer und genau darum ist die Rinde auch so teuer!«

—Amuri Bagoltin, Kräutersammlerin aus Paavi, 1040 BF

Die Atan-Kiefer gedeiht am besten in den Höhenlagen des Ehernen Schwerts, und wäre Atanax, der aus ihrer Rinde hergestellte Sud, kein so probates Heilmittel, würde vermutlich niemand es auf sich nehmen, nach ihr zu suchen. Doch der Sud der drei Tage lang in Wasser eingekochten Rinde ist ein heilkräftiges Gebräu, das bei jeder Krankheit eingesetzt werden kann. Es wirkt nicht nur fiebersenkend, oft verkürzt es auch die Krankheitsdauer und ist damit eine sehr gefragte Universalarznei. Atanax schmeckt ungemein bitter und wird, wenn er Kindern verabreicht wird, mit Honig versetzt. Aufbewahrt in lichtundurchlässigen Gefäßen hält er sich gut ein Jahr lang.

Der anderthalb Schritt hohe Kleinbaum oder -strauch ähnelt mit seiner tiefbraunen Rinde und den eher kurzen Nadeln der gemeinen Krüppelkiefer, zeichnet sich aber durch eine wesentlich längere Lebensdauer aus. Im Gegenzug ist die Atan-Kiefer nicht sehr fruchtbar und bringt nur selten Schösslinge hervor. Es gilt darum als großer Perainefrevel, die Kiefer ihres Schutzes zu berauben und die ganze Rinde abzuschälen, was ein nahezu sicheres Todesurteil wäre. Die Rinde kann ganzjährig geerntet werden.



Atan-Kiefer

Verbreitung:

Landschaftstyp: Gebirge

Regionen: Nord- und Mittelaventurische Gebirge (ab 6.000 Schritt Höhe, insbesondere Ehernes Schwert, Raschtulswall, selten Rote Sichel)

Suchschwierigkeit: -3

Bestimmungsschwierigkeit: -2

Anwendungen: 1/2/3/4/5/6

Wirkung:

Roh:

Berührung: keine

Einatmung: keine

Verzehr: keine

Verarbeitet: siehe Rezepte

Preis: 6 / 9 Silbertaler

Rezepte:

Pflanzliche Hilfsmittel: Atanax (siehe Seite 77) ●

Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

Atanax wird überall in Aventurien als Allheilmittel angepriesen, aber fast nie wirklich verabreicht, was zu erheblichen Placeboeffekten führt, wenn man Patienten davon überzeugen kann, wirklich Atanax zu besitzen.

Haltbarkeit:

Roh: siehe Haltbarmachung

Verarbeitet: Atanax (Rindensud, siehe Pflanzliche Hilfsmittel) 12 Monate

Atan-Kiefern sind selten und schwer zu finden. Dennoch wird Atanax in Nord- und Mittelaventurien recht regelmäßig angeboten, bisweilen ungewöhnlich günstig, dann wieder ungemein teuer. Meist handelt es sich dabei um wirkungslose Gebräue, mit denen Quacksalber und Scharlatane gewissenlos die Notlage so manches Verzweifelten ausnutzen.

Was weiß mein Held über Atan-Kiefern?

- ☛ QS 1: Aus Atan-Kiefer kann das Universalheilmittel Atanax hergestellt werden.
- ☛ QS 2: Der Baum stirbt ab, wenn seine gesamte Rinde auf einmal entfernt wird.
- ☛ QS 3+: Atanax ist eine der am häufigsten gefälschten Handelswaren Aventuriens.

Basilamine

»Sie hatte es schon längere Zeit vor sich hergeschoben. Der Ingerimm war gekommen und die Basilamine fehlte noch in der Vorratskammer. Leichter Nebel war im Orkland üblich. Rusena blieb ruhig und schaute sich um. Aus der Hütte folgte ihre Schülerin, und beide gingen Richtung Wald los. Immer wieder schaute sie sich um. Die Praiosscheibe stand hoch am Himmel und durchbrach den Nebel. Nur das beständige Reiben von Daumen und Finger verrät Rusenas Nervosität. »Das Wetter wird besser. Hast du dich vorbereitet?«

»Die Basilamine«, antwortete Silvana schnell, »ist kein Heilkraut. Es ist aber wichtig, dass man weiß, wo sie wächst. Leicht ist sie nicht zu erkennen, da sie sich häufig zwischen anderem Pflanzenwerk versteckt und sich dem Nachbarn anpasst. Aus diesem Grund wird sie auch Chamäleon-Springkraut gerufen. Man findet sie eher im Wald, am Waldrand oder an Bachufern.«

Rusena nickte. All diese Dinge hatte sie damals auch gelernt, aber ihre Wichtigkeit hatte sie erst später erfassen können.

»Wie würdest du einem Fremden die Pflanze beschreiben?«

»Sie kann zwei Schritt hoch wachsen und besitzt schmale oder lanzettenartige Blätter von bis zu einem Spann«, ergänzte die junge Frau.

Das Ziel war erreicht. »Was noch?«

»Sie hat sehr schöne rote Blüten und gerade Blütezeit – also im Ingerimm.«

»Wie merken wir uns das?«

»Das Wort Basilamine enthält zweimal den Buchstaben I.«

Die Ältere lächelte. »Warum müssen wir vorsichtig sein?«

»Die Blüten sind nicht gefährlich. Das Gemeine sind ihre Früchte. Sie erinnern etwas an Birnen.«

»Diese Form nennt man Schoten«, ergänzte Rusena.

Silvana fuhr fort: »In ihnen bilden sich linsengroße Samen, die mit einem Säuremantel umgeben sind. Wer sich in der Reifezeit zu nahe herantraut, wird von der Pflanze beschossen. Die Samen können auf der Haut ziemlich schmerzen. Sogar Kleidung und Rüstung können bei vielen Treffern Schaden nehmen. Die Samen der Basilamine stechen wie eine Biene.«

»Gut gemacht.« Der Atem Rusenas wurde ruhiger und ihr Herz pochte langsamer. Die Bilder des Orks, der sie damals verfolgt hatte, stiegen unausweichlich aus ihren Erinnerungen empor. Zwischen den dichten Sträuchern lag das Versteck, das sie gerettet hatte. Aber nicht allein das hatte sie gerettet, denn die Basilamine war ihre Verteidigung gewesen und hatte den Ork zurückgeschlagen ...«

—aus Zwölffmal zwölf Aventheurer – Band XXIII: „Im Griff der Todesranke, Pollenstaub der siebten Sphäre oder Was uns der Folianth der Kreutherkunde nicht lehrte“, Druckerei Stührmann & Mezzani, Grangor, 1041 BF

Was weiß mein Held über Basilaminen?

☞ QS 1: Die reifen Schoten der Basilamine zerplatzen bei Erschütterung und hinterlassen schmerzhaftes Verätzungen auf der Haut.

☞ QS 2: Sie passt ihren Wuchs den Nachbarpflanzen an, um sich zu tarnen. Nur während des Ingerimm verrät sie sich durch leuchtend rote Blüten.

Basilamine

Alternative Namen: Chamäleon-Springkraut

Verbreitung:

Landschaftstyp: Wälder

Regionen: Wälder des Nordens (insbesondere Orkland)

Suchschwierigkeit: –6

Bestimmungsschwierigkeit: –5 (Um die Pflanze zu entdecken, ist eine Probe auf Sinnesschärfe (Suchen oder Wahrnehmen) –3 notwendig)

Anwendungen: 1/2/3/4/5/6

Wirkung:

Roh:

Berührung: Säureschaden (Schoten); Helden, die sich in max. 5 Schritt Entfernung zu einer Basilaminen-Gruppe befinden, werden von diesen beschossen und erleiden Säureschaden, solange sie sich im Radius der Pflanzen befinden (siehe **Regelwerk** Seite 341). Die Größe der betroffenen Fläche muss der Meister anhand der Menge der Basilaminen festlegen. ●●

Einatmung: Säureschaden, verdoppelt, wie bei sehr starker Säure (Schoten) ●●

Verzehr: Säureschaden, verdoppelt, wie bei sehr starker Säure (Schoten) ●●

Verarbeitet: noch keine Rezepte bekannt

Preis: 0,1 / 0,2 Silbertaler

Rezepte:

noch keine bekannt

Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

Jugendliche Recken prüfen ihre Verschlagenheit, indem sie vor der Blütezeit der Basilamine durch deren große Geflechtfelder schleichen, ohne den Säureangriff auszulösen. Säurenarben gelten so unter Menschen und Elfen als Zeichen der Unfähigkeit, unter Orks jedoch als Zeichen des Mutes. Manche Orkstämme ätzen sich mit der Basilamine absichtlich Muster in die Haut.

Haltbarkeit:

Roh: siehe Haltbarmachung

☞ QS 3+: Ihre Säure kann sogar Rüstungen ernsthaft schädigen.



Blauschirmpilz

»Seit seiner Flucht aus Tobrien hatte Argon davon geträumt, nach Hause zurückzukehren. Den Hain mit seinen wilden Blumen und den starken Bäumen nahe dem Hof der Familie konnte er noch heute in seinem Gedächtnis riechen. Die ankommenden Truppen der Dämonenanbeter, das knisternde und leuchtende Feuer und die Schreie seiner Eltern plagten seinen Geist. Es waren Bilder, die lange Zeit in einen verschlossenen Raum seines Gedächtnisses gelegen hatten. Bei seiner Ausbildung zum Druiden spürte er, dass es noch eine wichtige Aufgabe für ihn gab – etwas, das auf ihn warten würde.

Der Haindruide hatte in den letzten Wochen die erkrankte Blume einer Blütenfee liebevoll gepflegt, aus der diese dann erwachte. Als Dank schenkte sie ihm die Sporen eines Feenpilzes. Dieser hatte die Fähigkeit, dämonisch verseuchtes Land zu reinigen. War das ein Zeichen? War die Zeit gekommen, nach Hause zurückzukehren? Was wäre, wenn es keinen verfluchten Hain gäbe?

Das Pflanzen des Pilzes war nicht ungefährlich. Die Fee hatte ihm ein Exemplar des Pilzes gezeigt. Sein drei Finger breiter Hut war von einer ozeanblauen Farbe. Der etwa ein Spann lange Stiel und die Lamellen glänzten in einem kräftigen Ocker. Noch immer klang die sanfte Stimme der Blütenfee Finawaloe hoffnungsvoll in seinen Ohren. »Der Pilz vermag einen verseuchten Bereich zu heilen und nimmt dabei die Seuche in sich auf. Dabei tropft langsam und stetig seine blaue Farbe zu Boden. Bildet der Pilz keine Tropfen mehr, so ist seine Wirkung erloschen. In eurer Welt vergehen dafür sieben Monde. Dann musst du den Pilz ernten und an einen Ort extremer Hitze oder Kälte bringen. Für diese Reise ist ein weiterer Mond Zeit. Gelingt dir dies, zerfällt das wulstige Gewächs und hinterlässt weiße Sporen, damit er einen weiteren Ort heilen kann. Scheiterst du, verströmt er schwarze Sporen, die den Ort, an dem du gerade weilst, für eine lange Zeit verseuchen.

Verbleibt der Pilz ohne Ernte an seiner Stelle, wird er verseuchte Sporen verbreiten, sodass es schlimmer wird als jemals zuvor.«

»So viel Schicksal in diesen Sporen. Der Platz, den ich auswähle, braucht meinen Schutz«, dachte Argon. Widernatürliches Territorium kam nicht infrage. »Morgen. Es wird Zeit ...«

—aus Zwölftmal zwölf Aventheurer – Band XXIII: „Im Griff der Todesranke, Pollenstaub der siebten Sphäre oder Was uns der Foliath der Kreutherkunde

nicht lehrte“, Druckerei Stührmann & Mezzani, Grangor, 1041 BF



Blauschirmpilz

Verbreitung:

Landschaftstyp: alle

Regionen: sehr selten auf dämonisch verseuchtem Boden

Suchschwierigkeit: -3

Bestimmungsschwierigkeit: -3

Anwendungen: 1/1/2/2/3/3

Wirkung:

Roh:

Berührung: verursacht bei Paktierern innerhalb des Radius der Sporen 1 Stufe Dämonische Auszehrung (siehe **Aventurische Magie III** Seite 75), Dämonen erhalten 1W6 SP pro KR, reinigt dämonisch verseuchten Boden (siehe **Pflanzliche Hilfsmittel**); Sporen des geplatzten Pilzes verseuchen den Boden in 30 Schritt Radius mit dämonischer Essenz und lassen in diesem Bereich über einige Tage 1W3 neue Pilze wachsen. Die dämonische Essenz verdünnt sich bei der Ausbreitung immer weiter, sodass sie auch bei der Weitergabe an andere Blauschirmpilze den ursprünglichen Bereich der Verseuchung nicht verlässt. ●●●

Einatmung: giftig (Sporen des geplatzten Pilzes, Stufe: 2, Wirkung: 1W3+1 SP pro KR, Dauer: 3 KR) ●

Verzehr: giftig (innerhalb der letzten Woche vor dem Platzen, Stufe: 2, Wirkung: 1W3+1 SP, Dauer: sofort) ●

Verarbeitet: siehe **Rezepte**

Preis: 5 / 15 Silbertaler

Rezepte:

Pflanzliche Hilfsmittel: Blauschirmsporen (siehe Seite 77)



Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

Die gespeicherte Essenz dient finsternen Gestalten als Hilfsmittel für Beschwörungen oder als Zutat für dämonische Elixiere.

Haltbarkeit:

Roh: Sporen nur im frisch vom zerstörten Pilz geernteten Zustand 1 Mond haltbar

Was weiß mein Held über Blauschirmpilze?

- QS 1: Blauschirmpilze haben einen schlechten Ruf, da sie nur an dämonisch verseuchten Orten wachsen. Sie schwellen mit der Zeit an und platzen irgendwann.
- QS 2: Blauschirmpilze absorbieren dämonische Essenz aus verseuchten Böden und reinigen diesen damit. Wenn sie nicht geerntet werden, bevor sie platzen, verbreiten sie die dämonische Essenz mit ihren Sporen weiter.
- QS 3+: Um den Pilz am Platzen zu hindern, muss er im restlos vollgesogenen Stadium geerntet und an einen sehr heißen oder kalten Ort gebracht werden. Dies vernichtet den Pilz und die Essenz kehrt in die Niederhöhlen zurück. Die zurückbleibenden weißen Sporen können genutzt werden, um einen neuen Pilz zu pflanzen oder verseuchten Boden zu reinigen. Feen sollen sie verbreiten.

Bleichmohn

»Der Bleichmohn ist im Reigen der bekannten Mohnpflanzen ein unscheinbares, nachgerade verkümmertes Pflänzchen. Und doch ist es beinahe unverzichtbar für die Heilkunst, lässt sich aus seinen Samenkapseln doch ein potentes Schmerzmittel herstellen, das sowohl für den Genesenden als auch für den Heiler einem wahren Segen gleichkommt.«

—aus Magische und Nichtmagische Heilung, Mendilion, Norburg, 977 BF

Der seltene Bleichmohn (Weißer Mohn) gedeiht beinahe ausschließlich in großen Höhen aventurischer Gebirge. Mit anderen Mohnarten teilt er den aufrechten, sich verzweigenden Stängel sowie die fünfblättrigen, schlichten Blüten. Mit einer Höhe von nur einem Spann ist er aber die mit Abstand kleinste Mohnpflanze. Pflanzenkundige nahmen lange an, bei dem unscheinbaren Pflänzlein handele sich um eine verkümmerte Abart des Bunten Mohns, die sich aufgrund der harten Bedingungen im Gebirge nicht besser entwickelt. Von Ingerimm bis Rahja zeigt sich die flachsweiße, selten auch leicht farbig schimmernde Blüte. Fünf durchscheinende Blütenblätter umstehen eine bläulich schimmernde Samenkapsel. Sie kann im Rondra geerntet werden.

Bleichmohn ist ein bewährtes Schmerzmittel. Die Kapseln können direkt nach der Ernte genossen werden, und eine größere Menge davon unterdrückt Schmerzen zuverlässig. Aufgrund der unterschiedlichen Anreicherung des Wirkstoffs in den Samen ist der Bleichmohn jedoch schwer zu dosieren, und seine rauschhafte Wirkung benebelt den Verstand des Konsumenten schnell. Diese Unwägbarkeit lässt sich durch die Zubereitung von „Schmerzwein“ umgehen. Zu seiner Herstellung werden Samenkapseln des Bleichmohns in mit Weinstein versetztem Alkohol eingeweicht und nach Zugabe von Alraune eingekocht. Hieraus ergibt sich eine Lösung, die genau dosiert werden kann, indem sie beispielsweise Tee beigemischt wird. Bleichmohn ist aus dem Betrieb von Tempeln oder Instituten, an denen arkane wie profane Heilkunst gelehrt und praktiziert werden, kaum wegzudenken. So wird er vor schweren Eingriffen verabreicht und ist eine beliebte Zutat in Heilsalben. Um den gleichbleibend hohen Bedarf zu decken, werden daher immer wieder Abenteurer angeworben, um auf die gefährliche Suche nach dem in entlegenen Gegenden gedeihenden Bleichmohn zu gehen.



Bleichmohn

Alternative Namen: Weißer Mohn

Verbreitung:

Landschaftstyp: Gebirge

Regionen: Nord- und Mittelaventurische Gebirge, Südliche Gebirge

Suchschwierigkeit: -2

Bestimmungsschwierigkeit: 0

Anwendungen: 1/2/3/4/5/6

Wirkung:

Roh:

Berührung: keine

Einatmung: keine

Verzehr: 1 Anwendung lässt den Konsumenten 1W3+3

Stunden lang die Abzüge von zwei Stufen *Schmerz* ignorieren. Bei Stufe IV wird der Konsument dennoch *Handlungsunfähig*. Mehrere Kapseln erhöhen die Wirkungszeit um 1W3+3 Stunden (bis zu einem Maximum von 24 Stunden). Pro Anwendung, die eingenommen wird, wirft die Meisterin zudem 1W3 und addiert die Ergebnisse. Das addierte Ergebnis ist die Erleichterung von Proben auf *Selbstbeherrschung* (*Folter widerstehen* oder *Handlungsfähigkeit bewahren*). Liegt das addierte Ergebnis von mehreren Anwendungen über 2, so gilt zwar die Erleichterung, jedoch werden alle Punkte über 2 nacheinander von den Eigenschaften KL, GE, IN, FF abgezogen (bei einem addierten Ergebnis von 7 also KL -2, GE, IN, FF je -1). ●●●●

Verarbeitet: siehe *Rezepte*

Preis: 10 / 50 Silbertaler

Rezepte:

Elixire: Schmerzwein (siehe Seite 88) ●●●●, Heilsalbe (siehe Seite 85) ●

Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

Bei den Bewohnern der Berge kursieren Legenden von Bleichmohnhonig, der jeden Schmerz hinforgleiten lässt und angenehme Träume verschafft. Ihn von den oft wild gewordenen Bienen zu erhaschen sei äußerst schwierig, doch immerhin werde man direkt mit goldenem Balsam belohnt. Bei Alchimisten ist er hoch begehrt, doch auch die Boronkirche und Mokoschapriesterinnen lassen nach ihm suchen.

Haltbarkeit:

Roh: siehe *Haltbarmachung*

Was weiß mein Held über Bleichmohn?

- QS 1: Bleichmohn wächst in Gebirgen und ist zwischen Rahja und Ingerimm an seinen weißen Blütenblättern zu erkennen. Seine Samenkapseln unterdrücken Schmerzen.
- QS 2: Aus den Samenkapseln lässt sich alchimistisch Schmerzwein herstellen, der zuverlässig selbst starke Schmerzen abklingen lässt.
- QS 3+: Die rohen Samenkapseln haben eine unterschiedlich starke Wirkung. Besonders potente Exemplare lösen beim Verzehr Rauschzustände aus.

Blutblatt

»Es konnte keinen Zweifel geben, vor mir lag eine von Sternekraft durchdrungene Stätte. Der mit zierlichen Mustern geschmückte Stein verschwand beinahe unter den wuchernen roten Ranken des Blutblatts. [...] Ich entdeckte aber auch einige merkwürdig kahle, kreisrunde Löcher im Bewuchs und damit einen Hinweis auf Stellen, an denen die astralen Ströme an etwas Lebloses gebunden waren, denn derlei meidet das Blutblatt. Doch war dies kein Grund zur Besorgnis, wie verdorrte Ranken es gewesen wären, kündeten solche doch von dämonischem Wirken. Nein, hier spürte ich den noch immer lebendigen Odem hochelfischer Kultur.«

—aus Entdeckungen zwischen Firunschilf und Dommelgras von Fulberta Glumske, 1032 BF

Blutblatt schätzt Orte, an denen über lange Zeit astrale Kräfte frei werden und ähnelt darin Mindergeistern. Ungeachtet von Klima und Jahreszeit gedeiht die Kletterpflanze mit ihren kleinen purpurnen Blättern und roten Beeren an solchen Stellen. Zu regelrechten Hecken wächst es an entlegenen magischen Orten heran, die weder Tier noch Mensch leicht besuchen können. Mancherorts folgen die Ranken sogar merkwürdigen Wuchsrichtungen, in denen Kundige magische Schriftzeichen oder orakelartige Wegweisungen zu erkennen meinen. Gerade Druiden und Töchter Satuaris schätzen Blutblatt sehr, einerseits als zu Kränzen geflochtenem Schmuck, der auf dem Kopf oder um Hals und Arme getragen nahezu unbegrenzt haltbar ist. Andererseits nutzen gerade Druiden die Kraft der Pflanze bei der Auslotung günstiger Stellen für manchen Ritualaufbau. Denn werden Zweige in den Boden gesteckt, können sie selbst feine magische Ströme oder Präsenzen erspüren – etwas, das selbst arkan unbegabte Wesen nutzen können, denn mangelt es an astraler Kraft, vertrocknet die Ranke innerhalb weniger Stunden. Dauert dieser Prozess jedoch wesentlich länger oder wurzelt sie gar, ist dies ein sichtbarer Hinweis auf eine magische Präsenz. Auch in der Alchimie wird Blutblatt als Indikator für die Magiesättigung in Tränken eingesetzt.

Konzentrierte, an Artefakte gebundene Astralenergie meidet die Pflanze hingegen.

Um solche Stellen bilden die Kletterranken bisweilen verräterische Lücken, ja kreisrunde Löcher. Noch stärker reagiert das Blutblatt auf dämonische Präsenzen, deren Gegenwart die Pflanze binnen weniger Herzschläge verdorren lassen.



Blutblatt

Alternative Namen: Gnadenstrauch

Verbreitung:

Landschaftstyp: alle

Regionen: eher selten an schwach astral durchdrungenen Orten

Suchschwierigkeit: –1

Bestimmungsschwierigkeit: –1

Anwendungen: 1/1/2/2/3/3

Wirkung:

Roh:

Berührung: bei Zauberern: nährt sich von der abstrahlenden Astralenergie. So lange direkter Kontakt mit dem Körper besteht und der Zauberer über AsP verfügt, ist die Pflanze unbegrenzt haltbar. Der Zauberer verliert durch andauernden Kontakt jeden Tag 1 AsP. ●●

Einatmung: keine

Verzehr: keine

Verarbeitet: siehe *Rezepte*

Preis: 3 / 7 Silbertaler

Rezepte:

Pflanzliche Hilfsmittel: Blutblatt kann als „besonders geeignete Gerätschaft“ bei Ritualen verwendet werden, allerdings müssen dennoch die Kosten in Höhe von 50 S aufgewandt werden (siehe **Regelwerk** Seite 260), Blutblattkranz (siehe Seite 77) ●●

Alltagsarzneien und Volksbrauch:

Indikator für Hexenflüche, Beherrschungsmagie, dämonische Besessenheit u. ä. bei profanen Personen. Hilfs- und „Heilmittel“ der Inquisition, die Blutblattkränze für die Jagd nach Dämonenbündlern verwendet: Die Verdächtige wird mit der Pflanze gefesselt und in ein Gewässer geworfen. Wenn sie sofort wieder auftaucht, weil die Ranke augenblicklich verdorrt, ist sie eine Dämonenbündlerin. Muss die Verdächtige sich selbst von der Ranke befreien und schwimmt erst halbtot ans Ufer, so ist sie unschuldig. Im Volksglauben auch als Gnadenstrauch bekannt, der Zauberer angeblich spontan von ihrem „Madafluch“ heilen kann.

Haltbarkeit:

Roh: bei Kontakt mit Astralenergie unbegrenzt, sonst bis zu 30 Minuten. In der Nähe von dämonischen Einflüssen innerhalb 1 KR verdorben.

Verarbeitet: Blutblatt hat nur im rohen, lebenden Zustand eine Wirkung. Die Pflanze benötigt keine Wurzeln zum Überleben, lediglich eine schwache Astralquelle und unbeschädigtes Blattwerk sowie Stängel.

Was weiß mein Held über Blutblattpflanzen?

- QS 1: Blutblatt wächst an Orten, die von astraler Energie durchzogen sind.
- QS 2: Sie ernähren sich von astraler Energie, übersättigen und schwinden aber, wenn diese konzentriert vorliegt, wie etwa bei magischen Artefakten.
- QS 3+: Dämonische Präsenzen lassen sie augenblicklich verdorren.

Braunschlinge

»Wo bist du hin? Das Schaf muss hier doch irgendwo sein.« Eberrecht suchte nach Spuren, aber bislang ohne Erfolg. Die Bäume und Sträucher hatten ein dichtes Astwerk gebildet. Unter seinen Füßen gab der Boden mit den gefallen Nadeln und Blättern leicht nach. Einige Vögel flatterten in der Ferne auf. »Marle. Endlich gefunden.« Das Schaf mit dem schönen Fell stand unschlüssig auf der Stelle und schaute sich um. Der junge Mann passierte einige Sträucher und näherte sich langsam. »Nein, nein, nicht weiter in die Richtung.« In der Nähe des Weidetiers wuchs eine farnartige Pflanze. Die Blätter sahen nicht frisch aus, sondern waren von bräunlicher Farbe, als ob sie im Sterben lägen. »Marle, komm her. Los.« Das Locken war erfolglos – ganz im Gegenteil. Eberrechts Herz schlug schneller, und er nahm keine Rücksicht auf im Weg stehende Sträucher. »Das ist kein Farn, sondern eine Braunschlinge! Die Schlinge sah zwar unauffällig aus, hatte sich ihren Namen aber verdient. Neben dem Kranz aus farnähnlichen Blättern besaß sie etwa zehn Schritt lange Ranken, die auf unvorsichtige Menschen oder Tiere warteten. Er nahm einen Ast und schleuderte ihn in Richtung der gefährlichen Schlingpflanzen. Marle hatte den Wurf bemerkt und entfernte sich einen Schritt. »Gut so, Marle. Hierher zu mir. Ich darf nicht zu nah herankommen. Gut, dass ich das Schwert und nicht den Stab dabei habe.« Stumpfe Waffen waren gegen die Ranken der Braunschlinge kein gutes Werkzeug. Klingen hatten eine bessere Chance. Es knackte laut unter seinen Füßen. Das Schaf horchte erschrocken auf und ging in die falsche Richtung. »Nein, ich bin es. Du kennst mich doch. Gleich ist es zu spät.« Er hatte keine Wahl. »Ich muss sie retten. Der große Zweig. Neuer Wurf, neues Glück.« Mit einem lauten Rascheln hob er den großen Ast auf und schleuderte ihn stöhnend in Richtung der Braunschlinge ...«
—aus Zwölftmal zwölf Aventheurer – Band XXIII: „Im Griff der Todesranke, Pollenstaub der siebten Sphäre oder Was uns der Folianth der Kreutherkunde nicht lehrte“, Druckerei Stührmann & Mezzani, Grangor, 1041 BF

Was weiß mein Held über Braunschlingen?

- ☛ QS 1: Braunschlingen sehen stets wie verdorrte Farne aus. Ihre Schlingranken schlängeln sich durchs Unterholz und werden bis zu 18 Schritt lang.
- ☛ QS 2: Die Pflanze erspürt feinste Erschütterungen. Ab einem gewissen Gewicht des sich vorbeibewegenden Körpers oder Objekts schlägt sie zu. Zuverlässig greift sie nach den Pulsstellen (Hals, Handgelenke etc.) des Opfers und drückt zu, bis es sich nicht mehr rührt.
- ☛ QS 3+: Stumpfe Waffen sind wirkungslos gegen die Fasern der Schlinge. Mit Klingen ist sie zu verletzen. Aus verletzten Ranken tritt leicht betäubendes Sekret aus. In Blut eingelegt leben die Schlingen noch lange Zeit weiter, nachdem sie von der Pflanze getrennt wurden.



Braunschlinge

Verbreitung:

Landschaftstyp: Grasländer, Heiden und Steppen, Sümpfe, Marschen und Moore, Wälder

Regionen: Nördliche Feuchtländer (gewöhnlich), Wälder des Nordens und mittelländische Wälder (gemäßigtes und tobrisches Klima; gelegentlich), Nördliche und Mittelländische Grasländer und Steppen (selten); ursprünglich Schwarztobrien, mittlerweile überall zwischen Riva und Neetha

Suchschwierigkeit: -2

Bestimmungsschwierigkeit: -2

Anwendungen: 1/1/1/1/1

Wirkung:

Roh:

Berührung: Pflanze greift an (INI 1W6+14, AT 15, RW lang, 20 LeP pro Schlinge, RS 3, 1W3 Schlingen pro Pflanze, Schlingen greifen auch von der Pflanze abgetrennt weiter an). Ein erfolgreich angegriffenes Opfer wird umschlungen, zerdrückt (1W3+3 SP pro KR) und gilt als **Eingeengt**. Das Sekret aus den Trieben und verletzten Schlingen der Pflanze ist giftig (Stufe 3) und verursacht 1 Stufe **Paralyse** und pro KR 2 SP, beides für 4 KR. Befreien kann man sich aus der Umschlingung mittels einer Vergleichsprobe auf **Kraftakt** (Ziehen & Zerren). Die Pflanze verfügt über einen FW von 12 und würfelt auf 14/14/14. ●●●

Einatmung: keine

Verzehr: siehe **Berührung** ●●●

Verarbeitet: siehe **Rezepte**

Preis: 2 / 2,5 Silbertaler

Rezepte:

Pflanzliche Hilfsmittel: Seil (doppelt so belastbar wie Hanfseil), Schlängelbeutel (siehe Seite 79) ●

Elixire: Unverwundbarkeitselixier (siehe Seite 89) ●●●

Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

Wo mit begrenzten Ressourcen schnell entschieden werden muss, wer noch gerettet werden kann, wird manch mutiger Medicus kurze Stücke der Braunschlinge nutzen, um an Scheintoten vielleicht doch noch einen Puls bzw. schwächsten Herzschlag zu finden oder um zu messen, wer Borons Hallen noch am fernsten ist. Die Pflanze packt umso fester zu, je schneller und stärker das Herz des Opfers schlägt. Aus einer unfassbar widerspenstigen Braunschlinge soll ein Alchimist einmal ein Unverwundbarkeitselixier hergestellt haben, das so potent war, dass es ihn augenblicklich tötete. Seine Leiche soll noch immer unverseht irgendwo in einem Labor liegen.

Haltbarkeit:

Roh: als Seil o. ä. bis zu 6 Monate (Schlingen, tot)

Verarbeitet: in Blut eingelegt 2 Wochen (Schlingen, lebend)

Carlog

»So nützlich ihre Wirkung ist, so bescheiden und unscheinbar kommt das binsenähnliche Gewächs namens Carlog daher. An den Gestaden des Siebenwindigen Meeres zwischen Thorwal und Brabak gedeiht es ebenso wie an den Stränden von Vallusa bis Perricum und an Ysli- und Neunaugensee. Dabei sticht es mit seinen blassgelben Blüten kaum zwischen Flatter- oder Efferdbinse hervor. Diese Blüten jedoch haben es in sich und versetzen den Kundigen in die Lage, auch nächtens zu sehen, weswegen sie sich gerade bei lichtscheuem Gesindel großer Beliebtheit erfreuen.«

—aus dem Folianth der Kreutherkunde, Festum-Ausgabe, 1042 BF

Carlog gedeiht an Küsten von Meer und See, an Flussufern, sowie in Brackwassersümpfen, kommt also in Salz- wie Süßwasser vor. Die recht unscheinbare Pflanze besteht aus dünnen, aufrechten Halmen, die in dichten Horsten wachsen und selten über einen halben Schritt hoch werden. Ihre Blütezeit währt von Peraine bis Efferd. Die blassgelben Blüten ähneln denen von Liliengewächsen und sind regelmäßig ausgebildet. Sie zeigen sich nicht an der Spitze eines Halms, sondern unterhalb davon, gerne auch mittig oder im unteren Drittel. Der wirksame Teil des Gewächses ist der Stempel der Blüte. Er enthält einen Wirkstoff, der die Pupillen weitet und die Empfindlichkeit der Netzhaut erhöht, was zu einer verbesserten Nachtsichtfähigkeit führt. Um diese Wirkung zu entfalten, müssen entweder ein bis zwei rohe Blüten oder mindestens fünf in Alkohol eingelegte Stempel eingenommen werden. Letzteres ist als Carlog-Essenz bekannt und begehrt, denn wenngleich die Wirkung gegenüber frischen Blüten geringer ausfällt, ist sie deutlich länger haltbar und darum leichter zu handhaben.

Bei Nacht bisweilen ein Segen, sorgt eine Einnahme bei Tag dafür, dass Sonnenlicht als schmerzhaft grell empfunden wird. Dies führt zu heftigen Kopfschmerzen bis hin zu einer zeitweiligen Erblindung. Gerüchtweise bedient sich die Heilige Inquisition der Praioskirche genau dieser Wirkung, um bei ihrer Suche nach der Wahrheit Frevlern die unwiderstehliche Kraft ihres Gottes schmerzhaft

vor Augen zu führen und Reue in ihnen zu erwecken. In Mhanadistan ist eine verdünnte Version der Carlog-Essenz recht beliebt, gelten geweitete Pupillen doch als verführerisch, wie auch als Zeichen eines wachen Geistes.



Carlog

Verbreitung:

Landschaftstyp: Grasländer, Heiden und Steppen, Sümpfe, Marschen und Moore, Wälder

Regionen: Nördliche und Südliche Feuchtländer sowie überall an Küsten, See- und Flussufern (ganze West- und Ostküste, dort vor allem um Vallusa)

Suchschwierigkeit: -1

Bestimmungsschwierigkeit: -1

Anwendungen: 1/2/3/4/5/6

Wirkung:

Roh:

Berührung: keine

Einatmung: keine

Verzehr: Vorteil *Dunkelsicht I* für 1 Stunde, wenn bereits vorhanden *Dunkelsicht II*. Bei Tageslicht Sichtmodifikator Stufe 1, bei besonders hellem Licht zusätzlich 1 Stufe *Verwirrung* (Blüte) ●●●

Verarbeitet: siehe *Rezepte*

Preis: 2 / 2,2 Silbertaler

Rezepte:

Elixiere: Eulentränen (siehe Seite 84) ●●●

Alchemistische Rauschmittel: Katzenaugensalbe (siehe Seite 92) ●

Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

Hat die Augenklappe bei Schiffsmannschaften noch nicht abgelöst, da vor allem nachts bei Sternenhimmel von seltsamen, unheimlichen Sichtungen am Himmel berichtet wird, die nur lichtempfindliche Augen wahrnehmen. Abergläubische Seefahrer schrecken davor oft zurück oder befürchten den Beginn langfristiger Schäden an ihren Augen.

Haltbarkeit:

Roh: siehe *Haltbarmachung*

Verarbeitet: Carlog-Essenz (siehe Seite 141) 12 Monate ●

Was weiß mein Held über Carlog?

- ☛ QS 1: Carlog wächst in der Nähe größerer Wasserreservoirs, egal ob süß oder salzig.
- ☛ QS 2: Der Wirkstoff weitet die Pupillen, sodass bei schlechten Lichtverhältnissen die Sicht verbessert wird.
- ☛ QS 3+: Als Nebenwirkung ist helles Licht schwer zu ertragen und kann zu zeitweisem Erblinden und Schmerzen führen.

Chonchinis

»Da trat Toscha Rübsam, die tapfere Angroschna, vor, drohte dem Lindwurm mit ihrem Schlägel und hieß ihn dahin gehen, wo der Hinterkoscher seinen Most holt. Doch den Wurm schreckte das nicht, der krauste nur kurz die Nase, blinzelte einmal und riss seinen Rachen dann so weit auf, wie gerade der Zwirnbusch Wilbur da hinten, und raus schossen Flammen, so heiß, dass die Luft selbst Feuer fing. Nicht so unsere tapfere Toscha, welche die Lohe gerade mal kitzelte. Denn Toscha hatte immer gut aufgemerkt, als ihr Großväterchen Turim von seinen Jugendtaten erzählte, und zuvor wohlweislich in Chonchinismilch gebadet.«

—gehört in der Märchenstunde Mutter Algrid Lindgrüns, Angbar, 1042 BF

Chonchinis wächst überall im mittleren Aventurien, von Garetien bis zu den Echsen Sümpfen, bevorzugt aber in Steppenlagen oder an Waldrändern. Es ist eine niedrig wachsende Pflanze mit grünen ledrigen Blättern, die beinahe auf dem Boden aufliegen und häufig regelrecht verschrumpelt aussehen. Aus der Mitte des Krauts sprießt von Rahja bis Praios eine hübsche rotweiße bis rosafarbene Blüte, die bei Verliebten sehr beliebt ist, darüber hinaus aber keine besondere Wirkung aufweist. Dagegen haben Chonchinis-Blätter die erstaunliche Fähigkeit, Feuchtigkeit zu speichern und – einmal angeschnitten – als Saft wieder abzugeben. Just dieser Saft ist es, der die Pflanze zum begehrten Heilkraut macht, denn er wirkt lindernd sowohl bei Brand- als auch bei Ätzwunden. Gerade Alchimisten, Schmiede, Glasmacher und andere Berufe, die viel mit Feuer zu tun haben, schätzen Chonchinis und die daraus hergestellte, mit Wirselskraut versetzte und mit Fett angedickte Brandsalbe ungemein. Sie wird in ganz Aventurien in Tiegeln gehandelt, die neben dem Zeichen Peraines auch das des Elements Feuer tragen.

Zur Behandlung von „Bränden“, die das Feuer der Sonne verursacht, haben Südländer die sogenannte Praiosmilch ersonnen. Dies ist eine Mischung aus Chonchinismilch, Wasser und Praiosblütenöl. Auf einen Praiosbrand aufgetragen lindert sie Schmerzen und beschleunigt die Heilung der Haut. Anders als von findigen und geldgierigen Händlern angepriesen, wirkt

Chonchinis

Verbreitung:

Landschaftstyp: überall (außer in Ewigem Eis und in Wüsten)

Regionen: gewöhnlich in der Steppe und am Waldrand, vor allem Mittelaaventurien zwischen Goldener Au und Echsen Sümpfen, gelegentlich auch andernorts

Suchschwierigkeit: -2

Bestimmungsschwierigkeit: -1

Anwendungen: 1/1/2/2/3/3

Wirkung:

Roh:

Berührung: sofortige Regeneration von 1 LeP bei Brand- oder Ätzwunden (Definition: Folge von Zustand *Brennend* oder Feuerangriffen). Mehrfachanwendung möglich, es lassen sich bis zu 6 LeP zurückgewinnen. Erst ab dem Ende der nächsten Regenerationsphase kann wieder eine neue Heilwirkung von bis zu 6 LeP einsetzen. Nur Schaden von den genannten Schadensquellen kann durch die Pflanze geheilt werden. ●

Einatmung: keine

Verzehr: keine

Verarbeitet: siehe *Rezepte*

Preis: 4 / 8 Silbertaler

Rezepte:

Pflanzliche Hilfsmittel: Brandsalbe (siehe Seite 77) ●, Praiosmilch (siehe Seite 78) ●

Alltagsarzneien und Volksbrauch:

Badezusatz (Milch); Eine der häufigsten Verletzungen unter Kindern sind Verbrennungen, auch da Praiosmilch fälschlicherweise oft eine immunisierende Wirkung gegen Feuer zugeschrieben wird.

Haltbarkeit:

Roh: siehe *Haltbarmachung*



die Milch jedoch nicht vorbeugend – und ebenso wenig gegen die lodernen Flammen von Scheiterhaufen oder Drachenfeuer, wie manches Märchen glauben machen will.

Was weiß mein Held über Chonchinis?

- QS 1: Chonchinis wächst fast überall und ist allgemein als Heilkraut bekannt.
- QS 2: Die Pflanze gibt weißliche Flüssigkeit aus dem Stängel ab, die verarbeitet Hautreizungen vorbeugt.
- QS 3+: Aus Chonchinis lässt sich außerdem leicht Brandsalbe herstellen, die gegen Ätzungen und Versengungen hilft, dann jedoch nicht mehr präventiv wirkt.

Dämonenklaue

»Wenn ich's Euch doch sage, die Nivesen schwören drauf, und niemand weiß mehr über Karene als die kleinen Wolfsstinker, denn die fressen Dämonenklaue, wenn's sie im Bauch kneift. Nur einen Tropfen der Lösung und Euer Leibgrimmen hat ein Ende. Die Nivesen machen aber noch ganz and're Sachen mit dem Pilz! Bei denen heißt er auch irgendwas mit Schleieröffner oder so, weil er ihnen hilft, die Geisterwelt zu betreten und mit ihren Ahnen zu sprechen. Hat mir mal 'ne Schamanin erzählt. Zu viel davon is' natürlich tödlich, aber das ist ja bei Vielem so.«
—Amuri Bagoltin, Kräutersammlerin aus Paavi, 1042 BF

Ein gezackter feuerroter Hut mit dunkelroten Poren auf einem hellgelben, breiten Stiel kennzeichnet die Dämonenklaue. Der Pilz kommt an den Rändern von Nadel- und Laubwäldern südlich von Riva vor und tritt zwischen Rahja und Travia in Erscheinung. Sehr selten wächst er auch in unmittelbarer Nähe einer Birke, in der eine Baumnymphe lebt und ein Band mit den Pilzen eingeht. Solche Nymphen gelten als Orakel, deren Botschaft oft kaum verständlich ist. Dies mag daran liegen, dass der Genuss des Pilzes nicht nur den Körper, sondern auch den Geist beeinflusst. Nivesische Schamanen nehmen ein Rauschmittel aus dem Pilz zu sich, um in die Welt ihrer Ahnen vorzudringen. Doch nur der geübte Geist erinnert sich nach dem Ende des Rauschzustandes an seine Erlebnisse. Ungeübte fallen in einen langen, tiefen Schlaf, aus dem sie ohne Erinnerung an die Zeit des Rausches wieder erwachen.

Bekannter ist die profane Giftwirkung der Dämonenklaue. Wird sie gegessen, setzt die Wirkung nach kurzer Zeit ein und ähnelt anfangs dem Alkoholrausch: Verwirrung, Störung von Sprache und Koordination. Später kommt es zu Krämpfen, Zuckungen, Angstzuständen, stark geweiteten Pupillen sowie der Störung von Zeit- und Orientierungsgefühl. Aber auch von Halluzinationen, dem Gefühl des Schwebens und großen Glücks wurde berichtet. Je nach Menge des genossenen Pilzes dauert dieser Zustand 10 bis 15 Stunden an, ehe tiefer Schlaf ihn beendet.



Dämonenklaue

Verbreitung:

Landschaftstyp: Wälder

Regionen: überall südlich von Riva in Wäldern des Nordens, Mittelländischen Wäldern (gemäßigtes, tobri-sches und yaquirisches Klima) und Immergrünen Wäldern (Südosten)

Suchschwierigkeit: -3

Bestimmungsschwierigkeit: -2

Anwendungen: 1/1/1/2/2/2

Wirkung:

Roh:

Berührung: keine

Einatmung: keine

Verzehr: giftig (Stufe 1, Wirkung: 1 Stufe Verwirrung, keine Regeneration in der darauffolgenden Regenerationsphase, Dauer: 10 Stunden; Mehrfachanwendung möglich: je weiterer Anwendung nach der ersten 1 Stufe Schmerz zusätzlich) ●●●

Verarbeitet: siehe Rezepte

Preis: 5 / 10 Silbertaler

Rezepte:

Pflanzliche Rauschmittel: Schleieröffner (siehe Seite 82)

●●●

Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

Mittel gegen Gelenkschmerzen, Prellungen und Verstauchungen (Lösung), Mittel gegen Kopf- und Magenschmerzen (Lösung); wird für schamanistische Rituale genutzt und soll Gespräche mit Wesen jenseitiger Sphären ermöglichen. Man sagt, wer nicht wieder aufwacht, hat einen besseren Ort gefunden.

Haltbarkeit:

Roh: siehe Haltbarmachung

Doch die Dämonenklaue verfügt ebenso über medizinischen Nutzen. Wird der Pilz für mehrere Tage in starkem Alkohol eingelegt, hilft die so gewonnene Lösung, äußerlich aufgetragen, bei Gelenkschmerzen, Prellungen und Stauchungen. In geringen Dosen innerlich angewendet lindert sie Kopf- und Magenschmerzen.

Was weiß mein Held über Dämonenklaunen?

- QS 1: Dämonenklaunen sind giftige Pilze, die von Feenwesen und Schamanen geschätzt werden.
- QS 2: Ihr Gift führt zu Verwirrung, Schmerzen und raubt Erholung, wird aber erst durch wiederholte Einnahme gefährlich.
- QS 3+: Aus ihnen lässt sich ein Rauschmittel herstellen, das den Geist für andere Sphären öffnen können soll.

Disdychonda

»Berisab nahm grinsend die Hände in den Nacken und streckte sich. »Eine wertvolle Zweckgemeinschaft sind wir. Ich brauche Kelmon.« Sie wusste über Kelmon, seine Anwendung und die pflanzliche Quelle Bescheid. Das lähmende Gift wurde aus den Nesseln der Disdychonda gewonnen. »Keine Geringere als die Königin der fleischfressenden Pflanzen.« Natürlich kein Gegner, vor dem sie als Schülerin eines Buskursts Angst haben sollte. Trotzdem durfte man die Pflanze nicht unterschätzen. Allerdings hatte Berisab keine Kenntnis von den weiteren Details. Diese Queste war ein Auftrag ihres Lehrmeisters. Sie sollte von einer Disdychonda abgeschlagene Blätter und Kelmon mitbringen. »Eine einfache Aufgabe.« Doch das Nesselgift der Pflanze entsprach nicht dem Gift Kelmon, sondern war nur eine Zutat dafür. Midorijida hatte sie in Tuzak getroffen, doch sie kam eigentlich vom Festland, aus Khunchom. Auf ihrem Fachgebiet wirkte die Alchimistin kompetent, kannte aber niemanden auf der Insel. Sie war Horuschenjägerin und hatte ihre Queste. Auf Maraskan waren Horuschen leicht käuflich. Trotzdem wollte die Gelehrte die Pflanzen unbedingt selbst suchen. »Es sollen besondere sein. Umso besser für mich«, dachte Berisab.

Die Kämpferin hatte nicht lange gefackelt und die andere Frau angesprochen. »Ich besorge den Führer Cuiljin für den Dschungel und beschütze euch beide. Du verarbeitet das Nesselgift zu Kelmon und bekommst die gewünschten Horuschen. Wir helfen uns gegenseitig bei unseren Abenteuern.« Obwohl es Überredungskunst kostete und das hochtrabende Gerede der Alchimistin schwer verständlich war, bewunderte sie den Mut der Frau. Denn bisher hatte Berisab nicht gewusst, dass die gigantische Disdychonda ursprünglich eine von vielen kleinen Raubnesseln war. Die erfolgreichste Jägerin unter ihnen wuchs auf Kosten der anderen weiter. »Wie im Leben. Die Starken gewinnen, die Schwachen vergehen«, hatte die Maraskanerin grinsend festgestellt.

Ihr gefiel, dass Midorijida vorbereitet war und Pflanzenteile auf magischem Weg frisch halten konnte. »Soll ich die Giftlieferung ablehnen? Ist das eine weitere Prüfung?« Das hatte sich Berisab mehrfach gefragt. »Kann ich das Gift zerstören? Das muss mir Midorijida noch sagen.« Die Konfrontation mit der Disdychonda war aber unausweichlich. »Ich hasse Klammerpflanzen und bin auch gerne vorbereitet.« Ihre Hand

berührte das Tuzakmesser ...«

—aus Zwölfmal zwölf
Aventheurer – Band XXIII:
Im Griff der Todesranke,
Pollenstaub der siebten
Sphäre oder Was uns der
Foliant der Kreutherkunde
nicht lehrte, Druckerei
Stührmann & Mezzani,
Grangor, 1041 BF



Disdychonda

Alternative Namen: Matagi-Piwan (Mohisch), Raubnessel (Sprösslinge und Jungpflanzen)

Verbreitung:

Landschaftstyp: Wälder, Regenwälder, Maraskan

Regionen: alle Regenwälder (gelegentlich), Immergrüne Wälder (Südosten; sehr selten)

Suchschwierigkeit: -3

Bestimmungsschwierigkeit: -2

Anwendungen: 1/1/1/2/2/2

Wirkung:

Roh:

Berührung: Pflanze greift an (INI 14+1W6, AT 12, RW kurz, 1W6-1 TP, 20 LeP, RS 1). Wurden SP verursacht, beginnt das Gift zu wirken (Stufe 2, einmalig 2W6 SP und 3 Stufen Paralyse für 5 Minuten). Raubnesseln (INI 12+1W6, AT 12, RW kurz, 1W6-2 TP, 5 LeP, RS 1) besitzen das gleiche Gift und greifen an, bis sie zerstört werden oder das Raubnesselfeld verlassen wird. ●●●

Einatmung: keine

Verzehr: Extrakt eines Bodenblattes (oder von 5 Raubnesseln) verursacht 1W6 SP und 1 Stufe Paralyse für 5 Minuten ●●

Verarbeitet: siehe Rezepte

Preis: 15 / 60 Silbertaler

Rezepte:

Pflanzliche Gifte: Kelmon (siehe Regelwerk Seite 342) ●●

Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

Muskelzuckungen sollen bei den Waldmenschen manchmal durch Wickel mit alten Disdychondablättern gelindert werden.

Haltbarkeit:

Roh: getrocknet bis zu 20 Tage (Giftwirkung halbiert)

Was weiß mein Held über Disdychonden?

- ☞ QS 1: Disdychondas sind die größten fleischfressenden Pflanzen, die bisher entdeckt wurden. Ihre Blüte schnappt zu wie ein Maul und würgt das Opfer den Pflanzenstamm hinunter, wo es in Säure zersetzt wird.
- ☞ QS 2: Der Angriff der Pflanze wird ausgelöst, wenn man auf die großen Blätter tritt, die sie am Boden um sich auslegt. Diese rollen sich um das Opfer zusammen und betäuben es mit Nesselgift. Nach einem erfolglosen Betäubungsangriff hat jedes Bodenblatt nach wenigen Momenten genug Kraft für einen finalen, zweiten Versuch.
- ☞ QS 3+: Junge Disdychonden (Raubnesseln) sprießen in regelrechten Feldern und zerreißen in Gemeinschaftsarbeit durchreisende Warmblüter. Die erfolgreichste wächst zu ihrer vollen Größe, die anderen gehen ein.

Dornrose

»Die Dornrose ist eine wenig ansehnliche Abart der gemeinen Azila, also der tulamidischen Wildrose. Wie bei dieser ist die Blüte einfach und ungefüllt. Lediglich fünf Kronblätter umstehen die Staubblätter in ihrem Zentrum. Auch vom Wuchs ähnelt sie der lieblichen Azila. Doch ist die Dornrose eine Abartigkeit, deren Blüten schwarz sind, mit roten Adern, und deren lange Triebe über und über mit messerscharfen Stacheln besetzt sind. Ihr Duft ist schwer und weckt in Mensch und Tier Triebe, die Göttern wie Menschen ungefällig sind.«

—aus dem Folianth der Kreutherkunde, Festum-Ausgabe, 1042 BF

Die Existenz der Dornrose wird gemeinhin dem Moghulat Oron zugeschrieben, das während der Borbaradkriege in einem Teil Araniens bestand. Tatsächlich war die dämonisch veränderte Variante der tulamidischen Wildrose bereits zu Zeiten der Diamantenen Sultane bekannt. Damals wie heute verherrlicht die Dorn- oder Blutrose die Untugenden der Widersacherin Rahjas und wird von allen Kirchen gleichermaßen bekämpft. Außer in Frostperioden tragen Dornrosenbüsche tief-schwarze, von blutroten Adern durchzogene Blüten. Sie sind von einfacher, ungefüllter Gestalt und verströmen einen intensiven Duft, der sexuell erregend wirkt. Ihre langen, auffallend geraden Triebe bilden zahlreiche messerscharfe Stacheln aus, für die normale und sogar Lederkleidung kein nennenswertes Hindernis darstellt. Sie können – einzeln und als Strauß – sogar als Waffe eingesetzt werden.

Im Moghulat Oron wurde die Dornrose gezielt angepflanzt und weitergezüchtet. Die aus der Weiterzucht hervorgegangenen Sorten Oronia, Moghuli und Larania waren bei den Mächtigen recht beliebt. Nutzbar sind alle in gleicher Weise: zum einen als gezielt gepflanzte Hindernisse, von denen der Dornrosenwall an der Grenze zum Mhaharanyat Araniens das bekannteste und größte war. Zum anderen wird aus den Bestandteilen der Pflanze durch Pressen und mehrfaches Destillieren ein schweres Parfüm mit dem Namen „Dornrosenöl“ gewonnen, das gleichermaßen die Fähigkeit im Betören verbessert wie enthemmend in Bezug auf Grausam- und Brünstigkeit wirkt.



Dornrose

Alternative Namen: Blutrose

Verbreitung:

Landschaftstyp: Grasländer, Heiden und Steppen, Wälder

Regionen: Mittelländische Grasländer, Steppen und Wälder (yaquirisches Klima; eher selten), Südliche Grasländer und Steppen (gelegentlich, Aranien, insbesondere Radjarate Elburien und Zorghana – ehemaliges Oronisches Moghulat)

Suchschwierigkeit: –3

Bestimmungsschwierigkeit: –3

Anwendungen: 1/1/1/2/2/3

Wirkung:

Roh:

Berührung: Stacheln (1W3+1 TP) ●

Einatmung: giftig (Stufe 1, Wirkung: 1 Stufe Verwirrung, Dauer: 10 Minuten, nachdem der Duft mindestens 1 Minute lang eingeatmet wurde) ●

Verzehr: keine

Verarbeitet: siehe Rezepte

Preis: 3 / 5 Silbertaler

Rezepte:

Pflanzliche Hilfsmittel: Dornrosengerte (siehe Seite 77) ●

Pflanzliche Rauschmittel: Dornrosenöl (siehe Seite 81) ●

Elixiere: Tharvun-Parfüm (siehe Seite 88) ●

Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

Wurde im Moghulat Oron zu Gerten geflochten und zur Demütigung der Sklaven verwendet. Manche Aranier finden gelegentlich eine Dornrose in ihren Gärten und entscheiden sich unbedacht, einige Blütenblätter hinter ihr Ohr zu reiben, um die betörende Wirkung des Öls nutzen zu können. Dies führt langfristig oft zur Sucht. Böse Stimmen munkeln, die unter Araniern verbreitete Geste, sich das Haar elegant aus dem Nacken zu streifen – um einen Hauch des Öls um die Nase zu wehen – würde auf eine unterschätzte Abhängigkeit in der Bevölkerung hinweisen.

Haltbarkeit:

Roh: siehe Haltbarmachung

Sehr zum Verdruss der Rahjakirche, kommen Dornrosen auch nach der Auflösung Orons und trotz großer Anstrengungen weiter in den Radjaraten Elburien und Zorghana vor.

Was weiß mein Held über Dornrosen?

- QS 1: Die Stacheln der Dornrose durchdringen selbst Lederrüstungen.
- QS 2: Ihr Duft wirkt auf Rahja ungefällige Weise betörend. Deshalb ist ihre Kultivierung seit dem Fall Orons grundsätzlich verboten.
- QS 3+: Aus ihren Blütenblättern lässt sich Öl gewinnen, welches aggressive Brünstigkeit hervorruft.

Eiterfarn

»Xerander ballte die Hände zu Fäusten, sodass die Knöchel hervortraten. Im Gegensatz zu Marduk, war er nicht an der Heptagonakademie zu Yol-Ghurmak, sondern bei Agrimeton – einem privaten Lehrmeister – ausgebildet worden, was Marduk stets als Anlass zum Spott nahm. Den aktuellen Streit löste ein kürzlich angereister Gastdozent mit einer Aufgabe aus: »Für dieses Alchimikum soll jeder eine Pflanze verwenden. Ein Bezug zu Dämonen ist obligatorisch und bei der Durchführung von elementarer Bedeutung. Die Natur des Krauts wird die Wirkung prägen«, wiederholte Xerander die Worte. Diesmal konnte er sich besser aus als Marduk, denn sein Konkurrent spezialisierte sich auf die Nekromantie. Die Pflanzenkunde gehörte traditionell nicht zu jenem Gebiet. Er schaute in seine Notizen. In der Literatur wurden einige pervertierte Gewächse wie der Schwarnschwamm oder der Tuur-Amash-Kelch erwähnt, aber sie waren nicht außergewöhnlich genug. Etwas anderes, Neues, war gefragt. Abwechselnd berührten Zeige- und Mittelfinger seinen Mund, um ihm bei seinen Überlegungen zu helfen. In seiner Ausbildung hatte er zumindest einmal Meister Balphemor von Punin besucht. Dessen Forschungen waren legendär. »Mein Tagebuch.« Zu damaliger Zeit waren ihm Pflanzen unwichtig vorgekommen, aber er hatte sich als Schüler jedes Wort notiert, das der Meister gesprochen hatte. Schweiß stand ihm auf der Stirn, aber er lächelte beim Durchblättern des Buches. »Hier. Der Eiterfarn: Die braungüne Pflanze ist dämonisch pervertiert. Am Stiel des Farns sind kleine Wucherungen, die sogenannten Eiterbeutel, zu erkennen. Keinesfalls anfassen.« Balphemor hatte ihn anschließend direkt nach dem Borbarad-Moskito und dessen Gefahren gefragt. »Nur warum?« Xeranders Augen begannen langsam zu leuchten, sein Grinsen wurde deutlicher. »Das muss es sein. Der Eiterfarn hat eine ähnliche Wirkung. Er stiehlt dem Berührenden seine Erinnerungen oder Erfahrungen. »Marduk kann sich warm anziehen.«

—aus Zwölffmal zwölf Aventureur – Band XXIII: Im Griff der Todesranke, Pollenstaub der siebten Sphäre oder Was uns der Foliath der Kreutherkunde nicht lehrte, Druckerei Stührmann & Mezzani, Grangor, 1041 BF



Eiterfarn

Verbreitung:

Landschaftstyp: Grasländer, Heiden und Steppen, Gebirge
Regionen: sehr selten auf dämonisch verseuchtem Boden in Mittelländischen Grasländern und Steppen sowie Nord- und Mittelaventurischen Gebirgen (davon nur Wildermark und Transysilien belegt, weitere noch umstritten)

Suchschwierigkeit: -3

Bestimmungsschwierigkeit: -2

Anwendungen: 1/1/2/2/3/3

Wirkung:

Roh:

Berührung: Das Opfer erleidet den Zustand *Bluttausch* sowie 2 Stufen *Verwirrung* und kann sich für die Wirkungsdauer von 10 KR nicht an seine Freunde oder andere geliebte Bezugspersonen erinnern, sodass es blind stets den Nächststehenden angreift. ●●●

Einatmung: keine

Verzehr: siehe *Berührung*; außerdem, nach Ende der Wirkungsdauer, zusätzlich 1 Stufe *Betäubung* für 30 Minuten und Erbrechen; zur Einnahme des stinkenden Sekrets ist eine um -1 erschwerte Probe auf *Willenskraft* (*Bedrohungen standhalten*) nötig ●●

Verarbeitet: siehe *Rezepte*

Preis: 5 / 8 Silbertaler

Rezepte:

Alchimistische Gifte: Freundfeind (siehe Seite 89) ●●●

Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

Der Eiterfarn ist eine recht junge Entdeckung der Bewohner Transysiliens und der Wildermark. Allerlei Verschwörungstheorien kreisen um die Herkunft und den Sinn des scheinbar künstlich erzeugten Gewächses. Im Kern überschneiden sich die Thesen lediglich in der Vermutung eines magischen Ursprungs, der sich bis nach Yol-Ghurmak zurückverfolgen ließe. Ob es sich um ein missglücktes Experiment handelt oder der Farn bereits genau das leistet, was von ihm erwartet wird, vermag niemand mit Sicherheit zu sagen – außer vielleicht Balphemor von Punin.

Haltbarkeit:

Roh: siehe *Haltbarmachung*

Was weiß mein Held über Eiterfarne?

- QS 1: Eiterfarn besteht aus knubbelig überwucherten, spröden braunen Stängeln, aus deren Ende stets vertrocknet wirkende Farnblätter sprießen. Bei Berührung platzen die Stängel auf und geben eine gelbe, stinkende Flüssigkeit frei, die Eiter ähnelt.
- QS 2: Hautkontakt mit dem Sekret des Eiterfarns führt zu Angstzuständen, Gewaltphantasien und dem zeitweiligen Verlust von motorischem Geschick sowie von Erinnerungen an geliebte Bezugspersonen.
- QS 3+: Die Pflanze ist dämonischen Ursprungs und hat sich nach und nach vermutlich aufgrund von Forschungen Balphemor von Punins in der ganzen Wildermark und Transysilien ausgebreitet.

Eitriger Krötenschemel

»Mit zwei Begleiterinnen war Cuiljin als Führer in den Dschungel aufgebrochen. Berisab kannte er schon länger. Ihre Ausbildung als Kämpferin war so gut wie abgeschlossen. Die andere, Midorijida, war eine Alchimistin aus Khunchom und hatte Ahnung von Pflanzen und Giften. Einige Gefahren, etwa die Dysdichonda, hatten sie überstanden. Midorijida hatte sie bereits zu Kelmon verarbeitet. Cuiljin begehrte ebenfalls etwas. »Sie hat Orazal.« Ein Lächeln huschte über sein Gesicht. Die beiden waren nicht umsonst bei ihm. »Nur ein kleiner Umweg. Den bemerken sie nicht«, dachte er und rief: »Hier entlang!« Lianen und andere Schlingpflanzen kreuzten ihren Weg. »Seid vorsichtig.« Er wusste genau, in welches Gebiet sie kamen. »Ihr Lieblingsfutter.« Überall sprossen Pilze, teils von der Größe einer Melone. Häufig wuchsen einige Exemplare in Ringen. Die Hüte waren gelbrot gesprenkelt. »Dies ist der Eitrige Krötenschemel. Die Einnahme führt zu Magenverstimmungen«, belehrte sie Midorijida mit erhobenem Finger. Berisab kannte die Lehrsprüche der Alchimistin, sobald sie eine bekannte Pflanze sah. »Nehmen wir davon etwas mit, wenn wir schon einmal hier sind.« Der Dschungelkundige deutete mit der Hand auf den Pilz. »Eine gute Idee.« Aus ihrer Tasche holte die Gelehrte einige Werkzeuge und Gefäße, um die Pilze zu sammeln. »Was weißt du noch?« »Aus dem Pilz gewinnt man ein Gift, das Magenkrämpfe bis zum Erbrechen hervorruft. Dazu wird bitteres Öl und Orazal benötigt.« »Dann tu das, und ihr müsst mich nicht bezahlen«, schlug Cuiljin vor, bemüht, eine ruhige Stimme zu bewahren. Die Kämpferin sah sich ebenfalls um. Einige Pilze waren abgefressen. »Wer frisst denn sowas, wenn sie giftig sind?« »Die Pilze sind sozusagen die Leibspeise der ...« Midorijida stockte und suchte hektisch nach ihren Utensilien. »... Marasken«, vollendete Cuiljin den Satz. »Seid ihr von Sinnen? Kleinere Marasken kann ich auf Abstand halten, aber größere?« Die Klinge lag bereits in Berisabs Hand. »Man nennt ihn auch den Maraskenpilz.« »Warum sagst du das erst jetzt?« Kaum hatte die Alchimistin den Beinamen ausgesprochen, sah Cuiljin den Leib einer Maraske auf sie zukommen. Sein Speer war bereit.

Eitriger Krötenschemel

Alternative Namen: Maraskenpilz

Verbreitung:

Landschaftstyp: Sümpfe, Marschen und Moore, Wälder, Regenwälder

Regionen: Maraskan, Mittelländische Wälder (yaquirisches Klima; selten), Immergrüne Wälder (Südosten; selten), auch in anderen Wäldern und Regenwäldern (sehr selten)

Suchschwierigkeit: -2

Bestimmungsschwierigkeit: -1

Anwendungen: 1/1/2/2/3/3

Wirkung:

Roh:

Berührung: keine

Einatmung: keine

Verzehr: giftig (Stufe 2, Wirkung: 1W6 SP, Erbrechen und Krämpfe, 1 Stufe Betäubung, Dauer: 1 Stunde) ●●

Verarbeitet: siehe Rezepte

Preis: 5 / 10 Silbertaler

Rezepte:

Pflanzliche Gifte: Krötenschemelgift (siehe Seite 80) ●●

Alchimistische Gifte: Purpurblitz (siehe Seite 91) ●●

Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

Einige Maraskaner zähmen Maraskantaranteln und bilden sie zu Wachtieren aus, indem sie ihnen die besten, handgezogenen eitrigen Krötenschemel anbieten. Die Tiere sollen ihre persönlichen Gärtner bis zum Tode verteidigen.

Haltbarkeit:

Roh: siehe Haltbarmachung

»Ich übernehme.« Der Wildniskundige stellte sich zwischen sie und die Maraske. Schließlich ging es um sein Krötenschemelgift ...«

—aus Zwölftmal zwölf Aventurerer – Band XXIII: Im Griff der Todesranke, Pollenstaub der siebten Sphäre oder Was uns der Folianth der Kreutherkunde nicht lehrte, Druckerei Stührmann & Mezzani, Grangor, 1041 BF

Was weiß mein Held über Eitrige Krötenschemel?

● **QS 1:** Eitrige Krötenschemel werden kürbisgroß und gelegentlich selbst an absurden Orten gefunden, obwohl sie ursprünglich von Maraskan stammen. Sie wachsen oft in Hexenringen.

● **QS 2:** Wer eitrige Krötenschemel isst, vergiftet sich und muss sich unter Krämpfen erbrechen. Als Waffengift kann das extrahierte Gift selbst tapferste Kämpfer in die Knie zwingen. Man erkennt eine Vergiftung an der Blaufärbung von Gesicht und Händen.

● **QS 3+:** Maraskantaranteln ernähren sich überwiegend vom eitrigen Krötenschemel. Wo man den einen findet, ist die andere deshalb kaum weit. Im Körper der Tarantel wird das Gift des Pilzes umgewandelt und ist äußerst gefährlich.



Feuerschlick

»Knarzend öffnete sich die dunkle Tür. Niemand suchte ungesehen den Laden von Tamura in Zorgan auf. Dafür hatte sie gesorgt. Auch Marhib, ihr Kolkkrabe, hatte seine Sinne auf die Tür gerichtet und flatterte zum Eingang. Ein junger Mann trat herein und begutachtete sogleich die vielen Tiegel und Flaschen, die im Kerzenlicht eigentümliche Schatten warfen. Ein Geruch nach Kräutern und Rauch lag in der Luft. Sie stand mit einem Schwung auf und öffnete ihre eben noch ruhenden Augen. »Welche von Tamuras Waren soll dir helfen?« Der Mann trat einen Schritt zurück, sein Mund und seine Augen waren leicht aufgerissen, doch er fasste sich schnell. »Etwas, was mir bei der Analyse hilft, also bei der Magie.« Die dunkel gekleidete Frau überlegte. Ein Alchimist oder ein Zauberer also. Vor ihrem Gesicht tanzte eine Rauchwolke. »Ich habe da etwas«, sagte sie mit betörender Stimme. »Was untersuchst du?« »Alchimika.« Sie ging zu einem verstaubten Regal und zog ein paar Flaschen zur Seite, um Platz zu schaffen. Die Augen des Mannes folgten ihr neugierig. »Von der elburischen Küste, im Vollmond des Efferd geerntet – Feuerschlick.« Der Mann runzelte die Stirn. Innerlich verdrehte Tamura die Augen, denn sein Gesichtsausdruck verriet, dass er die Alge nicht kannte. »Die frische Alge müsste schnell eingenommen werden. Daher wird sie als Pulver haltbar gemacht. Das Wirken von Analysen fällt dem Anwender etwas leichter und hilft ihm in einigen Fällen bei der Deutung.« Der Zauberwiker kam näher, um sich das Pflanzenpulver anzusehen. Es hatte eine intensive orange-rötliche Farbe. »Du gurgelst mit dem Pulver und kannst einen ganzen Tag die Vorteile nutzen.« »Ein Tag ist sehr hilfreich. Gibt es Nebenwirkungen?« Tamura senkte leicht den Blick. Zumindest hatte er die wichtigen Fragen zur Anwendung von Pflanzen und Alchimika nicht vergessen. »Der Genuss des Pulvers kann zu Visionen führen, da dein Geist erweitert wird.« Sie blies den Rauch aus der Räucherschale leicht in seine Richtung. »Beachte, dass eine zu häufige Anwendung zur Abhängigkeit führen kann, wie wir es auch von anderen Pflanzen kennen. Man nennt es die sogenannte Ilaris-Sucht.« Die letzten Worte sagte sie extra betont und langsam, um seine Reaktion beim Wort »Ilaris« genauer zu beobachten ...«

—aus Zwölftmal zwölf Aventureur – Band XXIII: Im Griff der Todesranke, Pollenstaub der siebten Sphäre oder Was uns der Foliath der Kreutherkunde nicht lehrte, Druckerei Stührmann & Mezzani, Grangor, 1041 BF

Was weiß mein Held über Feuerschlick?

- ☞ QS 1: An den Küsten Araniens, insbesondere vor Elburum, bildet der Feuerschlick regelrechte Teppiche im Schlick, die in den Gezeiten wiegen.



Feuerschlick

Verbreitung:

Landschaftstyp: Sümpfe, Marschen und Moore sowie auf dem Meer

Regionen: Südliche Feuchtländer (selten, insbesondere um die Elburische Halbinsel), offenes Meer (Golf von Perrium, Maraskan-Sund, sehr selten Golf von Tuzak)

Suchschwierigkeit: -2

Bestimmungsschwierigkeit: -1

Anwendungen: 1/1/2/2/3/3

Wirkung:

Roh:

Berührung: keine

Einatmung: keine

Verzehr: Um die stinkende Pflanze zu sich nehmen zu können, ist das Gelingen einer Probe auf Selbstbeherrschung -2 nötig. Eine Anwendung nicht leuchtenden Feuerschlicks erleichtert für 3 Stunden Proben auf Wissenstale und Zauber mit dem Merkmal Hellsicht um +1. Eine Anwendung der leuchtenden Alge erleichtert für 3 Stunden Proben auf Wissenstale und Zauber mit dem Merkmal Hellsicht um +2, steigert die KL für 3 Stunden um 1 und die Regeneration der LeP um 1 sowie eventuell vorhandener AsP um 1W6. Allerdings folgt auf die Einnahme leuchtenden Feuerschlicks eine traumreiche Nacht mit Visionen. Wiederholte Einnahme der Alge führt zur **Ilaris-Sucht** (siehe Seite 156), einer fast unbekannten und kaum heilbaren Krankheit (Sucht: 1-4 auf 1W20 (Probe bei jeder Anwendung ab der 2. fällig); 1 Anwendung alle 1W3 Tage). Die kruden und teils ketzerischen Inhalte der nächtlichen Visionen werden dabei zwanghaft kundgetan, sodass eine baldige Verfolgung durch die Zwölfgöttlichen Kirchen höchstwahrscheinlich ist. ●●

Verarbeitet: siehe Rezepte

Preis: 3 / 4 Silbertaler

Rezepte:

Elixiere: Willenstrunk (siehe Regelwerk Seite 274) ●

Alchimistische Rauschmittel: Feuerschlick-Essenz (siehe Seite 92) ●●●, Feuerschlick-Pulver (siehe Seite 92) ●●

Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

An einigen Magierakademien soll während der Prüfungsphasen regelmäßig auf Konsum von Feuerschlick geprüft werden. Manche Lehrmeister und Akademien sehen den positiven Nachweis als Grund, Titel und Abschlüsse zu verweigern oder zu annullieren.

Haltbarkeit:

Roh: siehe Haltbarmachung

- ☞ QS 2: In der Hitze vermehrt er sich rasend, bei Vollmond wird von einem orangenen Leuchten berichtet, das die Pflanze abgeben soll.
- ☞ QS 3+: Hesindegeweihte, denen die Alge als heilig gilt, sowie Gelehrte und Magier schätzen ihre Wirkung als geistiges Potenzmittel und fürchten die drohende Sucht.

Fünffingerkraut

»Selten habe ich das Fünffingerkraut in solcher Pracht gesehen, wie an der Nordseite des Rothwilden, am Rand des Finsterkamms. Allenthalben ragten die halbspannlangen Stiele mit den rispigen Blüten aus einem Kranz von fünf langen Laubblättern empor und nickten in der sommerlichen Brise. An eine Hand soll das Gras erinnern, wenn die Blätter sich geschmeidig im Wind bewegen. So sagen es zumindest die Menschen. Die Elfen nennen es hingegen *risca'nihla*, nickendes Perlgras, und ich bin sicher, sie haben seine Vorzüge als erste erkannt und zu nutzen gewusst.«

—aus Entdeckungen zwischen Firunschilf und Dommelgras von Fulberta Glumske, 1032 BF

Überall in nördlichen Grasländern und dort vor allem an Gehölzrändern wächst das Fünffingerkraut, ein bis zu kniehohes Gras. Vermutlich waren es Hochelfen, vielleicht auch Orks, die entdeckten, dass aus dem Gras ein Elixier gebraut werden kann, welches für eine ruhige Hand sorgt und die Fingerfertigkeit verbessert. Vielen Menschen gilt das Fünffingerkraut daher als phexgefällige Pflanze. Andere ordnen es eher dem Wintergott Firun zu, denn es keimt bereits im beginnenden Winter und überdauert auch große Kälte, Eis und Schnee. Werden die Tage länger und wärmer, wachsen die zarten Grashalme zügig und bilden an günstigen Standorten lockere Rasenflächen. Im Praios setzt die Blüte ein. Dann hängen an kurzen Stängeln kleine, kurz gestielte, nickende, zweiblütige Ähren von glänzend violetter oder weiß-grüner Farbe. Mit der Blüte wird das Gras jedoch zäh, gar spröde, und taugt nur noch als Futterpflanze.

Um zu einem Fingerfertigkeitselixier weiter verarbeitet zu werden, muss das Gras vor den Namenlosen Tagen geerntet und zügig verwertet werden. Wird es hingegen zwischen den Jahren, also nach dem 30. Rahja und vor dem 1. Praios, geerntet, können mit einem daraus gefertigten Elixier nur dem Namenlosen gefällige oder nützliche Taten vollbracht werden.

Ein solchermaßen verderbtes Elixier ist kaum von einem reinen zu unterscheiden, einzig vor



Fünffingerkraut

Alternative Namen: *risca'nihla* (Isdira für „Nickendes Perlgras“)

Verbreitung:

Landschaftstyp: Grasländer, Heiden und Steppen

Regionen: Nördliches Hochland (Strauchsteppe), Nördliche Grasländer und Steppen

Suchschwierigkeit: -2

Bestimmungsschwierigkeit: -2

Anwendungen: 1/2/2/2/3

Wirkung:

Roh:

Berührung: keine

Einatmung: keine

Verzehr: keine

Verarbeitet: siehe *Rezepte*

Preis: 3 / 4 Silbertaler

Rezepte:

Elixiere: Fingerfertigkeitselixier (siehe Seite 85) ●

Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

Einige Alchimisten des Nordens behaupten, besonders potente Elixiere ließen sich aus Fünffingergras fertigen, das bei dichtem Nebel geerntet wurde, denn der Segen des Listenreichen läge dann offenkundig darauf.

Haltbarkeit:

Roh: siehe *Haltbarmachung*

Praios- oder Madamal gehalten offenbart sich dem aufmerksamen Betrachter ein leicht purpurner Schimmer in der Flüssigkeit.

Was weiß mein Held über Fünffingerkraut?

- ◆ QS 1: Fünffingerkraut bildet wiesenähnliche Teppiche mit kniehohen Ähren, die im Wind nicken und von Elfen in großen Mengen geerntet werden. Es eignet sich gut als Futterpflanze.
- ◆ QS 2: Wenn das Kraut vor Ende des Praios geerntet wird, kann daraus ein Elixier hergestellt werden, das für eine ruhige Hand sorgt und unter Phex- und Firungläubigen sehr beliebt ist.
- ◆ QS 3+: Wird das Kraut in den Namenlosen Tagen geerntet und zu Elixier verarbeitet, können mit ihm angeblich nur dem Namenlosen gefällige Taten vollbracht werden.

Grauer Lotos

»Fürwahr, diesem Land wurde Schreckliches angetan, und dies wirft es nun auf uns, die wir darauf wandeln, zurück. Wiewohl dies im Falle des Grauen Lotos wohl zu kurz gegriffen ist. Nach Abschluss meiner Studien und Analysen komme ich nicht umhin, zu attestieren, dass jene Abscheulichkeit eine Creatio aus den Niederhöhlen selbst ist. Die Forma gleicht jedem anderen Lotos, ebenso Ort und Bedingungen, an denen er gedeiht. Und doch schreien die aschgrauen Blütenblätter, die in gekrümmten schwarzen, an Klauen erinnernden Spitzen auslaufen, förmlich ›Rühr mich nicht an, ich bringe Verderben!‹ Zu Recht, wie ich wiederholt erleben musste.«

—Koj Tereschko, Magus aus Norburg in einem Brief an seine Spektabilität, 1042 BF

Es ist ungeklärt, ob der Graue Lotos eine Neuschöpfung Thargunitoths ist oder ob die Präzentorin der Heulenden Finsternis vorhandene Pflanzen nahm und pervertierte. Fest steht allein, dass Grauer Lotos in den Teichen, Sümpfen und an den Seeufern der Warunkei vorkommt und schon manchen Unvorsichtigen ins Verderben riss. Ein erster flüchtiger Blick vermittelt oft den irrigen Eindruck, ein verkümmertes, zumindest aber sterbendes Exemplar eines Lotos vor sich zu haben. Die aschgraue Blüte inmitten weißfleckiger, graugrüner Blätter erinnert bestenfalls an ein von Schimmel überzogenes Exemplar – ein Eindruck, den der schwache, modrige Geruch, der von ihr ausgeht, nur verstärkt. Doch dies ist ein gefährlicher Trugschluss, denn wie bei allen giftigen Lotosarten ist es der Blütenstaub, den es zu fürchten gilt. Einmal eingeatmet, ruft er schwerste Alpträume hervor. Seelenkundige, die Opfer des Grauen Lotos behandelt haben, vergleichen diese Träume mit der Besessenheit durch einen Nephazz. Die Alpträume sollen gar anfällig für die Versuchungen der Erzdämonin machen. Wie viele arglose Reisende Thargunitoth auf diese Weise ins Netz gingen, ist unbekannt. Die Kirchen der Zwölf, allen voran beide Boronkirchen, trachten danach, den glücklicherweise sehr seltenen Grauen Lotos auszurotten, möglichst ohne ihrerseits – oder auf Seiten der zu diesem Zweck angeworbenen Abenteurer – allzu große Verluste zu erleiden.



Grauer Lotos

Verbreitung:

Landschaftstyp: Grasländer, Heiden und Steppen, Sümpfe, Marschen und Moore, Wälder

Regionen: in Teichen und an Seeufern (vor allem Warunkei, überall sonst sehr selten)

Suchschwierigkeit: –3

Bestimmungsschwierigkeit: –3

Anwendungen: 1/1/2/2/3/3

Wirkung:

Roh:

Berührung: keine

Einatmung: Der nächste Traum nach Einatmen des Blütenstaubs ist ein furchtbarer Alptraum von Untoten und Geistern, oft aus dem Gefolge Thargunitoths. Jede Minute des Traums fügt dabei 1 SP zu, die Regeneration entfällt. Das Opfer kann normal geweckt werden, erwacht jedoch nicht von selbst. Optional können hier die Fokusregeln für Traum-Regeln angewendet werden (siehe **Aventurische Magie II** Seite 56). Die Wirkung ist mit dem Erwachen beendet. Mehrfaches Einatmen verändert die Wirkung nicht. ●●

Verzehr: keine, für Gerüche zur Frucht siehe Volksbrauchtum

Verarbeitet: noch keine bekannt.

Preis: 5 / 10 Silbertaler

Rezepte:

noch keine bekannt

Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

Einem Gerücht zufolge bildet eine von fünf Pflanzen alle fünf Jahre sogar eine Frucht aus. Wird sie verzehrt, soll dies zu doppeltem Schaden während des Traums führen. Der Nekromantenrat von Warunk ließ angeblich nach der Frucht suchen, und auf dem Schwarzmarkt sollen Höchstpreise für sie ausgelobt worden sein. Schließlich wurde berechnet, dass nur drei Früchte ausreichen sollen, um selbst riesige magische Wesen wie Drachen in den Schlaf zu schicken.

Haltbarkeit:

Roh: siehe Haltbarmachung

Was weiß mein Held über Grauen Lotos?

- QS 1: Grauer Lotos macht zunächst den Anschein eines verkümmerten, verwesenden Lotos, ist aber eine eigene Art. Sein Blütenstaub ist giftig.
- QS 2: Das Gift des Lotos verursacht heftige, tödliche Alpträume. Da er, anders als andere Lotosarten, beim Einatmen nicht wehtut, fällt die Vergiftung meist erst auf, wenn es zu spät ist.
- QS 3+: Er wird von Zwölfgöttergeweihten der Warunkei systematisch gesucht und zerstört, da er dort besonders häufig wächst und eine Gefahr für die Allgemeinheit darstellt.

Höllenkraut

»Das Regenwasser tropfte langsam durch die Blätter. Mumpoto setzte einen Fuß vor den anderen und ging leicht in die Knie. Sein Kopf drehte sich leicht nach links und stoppte. »Rascheln?« Seine Sinne waren geschärft. »Darf mich nicht verraten. Muss lautlos sein.« Der Bambusköcher mit den Pfeilen bewegte sich noch leicht an seiner Seite. Er war auf der Jagd. Die Pflanzen des Regenwaldes bildeten ein dichtes Knäuel aus Ästen und Blättern. Seine Beute wurde nur spärlich durch die wenigen Lücken des Wuchses sichtbar. Die Verwendung des Blasrohrs benötigte viel Übung, denn es saß mitten zwischen den Augen. »Ziel und Blasrohr gleichzeitig ansehen – mit beiden Augen. Sonst unscharf.« Ein Treffer war entscheidend. »Egal, wo Wurara hilft.« Der Name gehörte zu einem Waffengift, das aus dem Höllenkraut gewonnen wurde. Jene Schlingpflanze hatte fingerdicke Ranken von grünbrauner Farbe und trug gelbe Blüten. Meist wuchs sie in der Höhe unter den Wipfeln der Mammutbäume, da sie Sonnenlicht suchte. Die inneren Fasern der Pflanze wurden mit Kalk eingekocht und ergaben das Gift. Das Gift störte Mumpoto nicht. »Hat keine Wirkung.« Bei einem Treffer verursachte der Giftpfeil Muskelschäden, Sehstörungen und Kälteschauer. »Hilft gut gegen Schuppenwesen. Mögen keine Kälte.« Mit geübten Schritten tänzelte er durch den Dschungel und hielt abrupt an. Eine Hand machte den Pfeil bereit, die andere führte das Blasrohr zum Mund. Seine Augen bewegten sie nicht und warteten auf die Bewegung. »Gleich.« Der Körper einer riesigen Schlange wand sich über den Boden. »Jetzt.« Lautlos flog der Pfeil los und traf sein Ziel. Das Tier zappelte. Die Schlange suchte ihren Gegner, aber fand nur den Giftboten. »Warten, aber nicht lang.« Langsam näherte er sich und feuerte noch einen Pfeil ab. Er traf das Ziel etwas höher als der erste. Seine Hand berührte die Stirn und anschließend seine Brust. Es war ein Abschiedsgruß an das Tier. »Lasse dich ziehen, Geist. Geh du zu den Deinen.« Nachdem er die Schlange erreicht hatte, erlöste er das Tier schnell. Seine Ohren horchten. »Nicht allein.« Ein weiterer Jäger war in der Nähe. »Muss wohl kämpfen.« Mumpoto nahm einen weiteren Pfeil in die Hand. Sein Konkurrent pirschte sich heran. »Ein Raubtier.«
—aus Zwölfmal zwölf Aventheurer – Band XXIII: Im Griff der Todesranke, Pollenstaub der siebten Sphäre oder Was uns der Foliath der Kreutherkunde nicht lehrte, Druckerei Stührmann & Mezzani, Grangor, 1041 BF

Höllenkraut

Alternative Namen: Liane-Mitschak (Mohisch)

Verbreitung:

Landschaftstyp: Regenwälder, Gebirge

Regionen: Überhoher Regenwald, Mittelhoher Regenwald, Nebelwald, Südliche Regengebirge

Suchschwierigkeit: –3

Bestimmungsschwierigkeit: –3

Anwendungen: 1/2/3/4/5/6

Wirkung:

Roh:

Berührung: keine

Einatmung: keine

Verzehr: keine, extrem bitter und ekelhaft, sandig-fasrige Konsistenz (Ranken)

Verarbeitet: siehe **Rezepte**

Preis: 5 / 10 Silbertaler

Rezepte:

Pflanzliche Gifte: Wurara (siehe **Regelwerk** Seite 342) ●●

Alchimistische Gifte: Angstgift (siehe Seite 89) ●

Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

Manche besonders mutige Waldmenschen sollen Rankenstücke als Seil mit sich führen und bei Bedarf ein Stück zerkauen und im Mund mit gesammeltem Bergquellwasser mischen, bevor sie es als Gift ihrem Gegner in die Augen spucken. Wie dabei die Wirkung auf den eigenen Körper ignoriert werden kann, ist ein Geheimnis weniger Stämme.

Haltbarkeit:

Roh: siehe **Haltbarmachung**

Was weiß mein Held über Höllenkraut?

- QS 1: Höllenkraut windet sich um große Regenwald-bäume und wächst dem Licht rasend schnell entgegen, wenn sich einmal eine Lücke im Blattwerk auftut.
- QS 2: Aus Höllenkraut lässt sich mit geringem Aufwand das Nervengift Wurara herstellen, indem man die Fasern der Ranke mit kalkhaltigem Wasser einkocht. Es wurde ursprünglich von den Waldmenschen für die Jagd entwickelt.
- QS 3+: In Verbindung mit sympathetischen Ingredienzien entfaltet das Nervengift der Ranken eine zerrüttende Wirkung auf den Geist. Das entstehende Elixier ist in Südaventurien als Angstgift bekannt und wird zur Selbstverteidigung von wohlhabenden Reisenden geschätzt.



Horusche

»Es könnte brenzlich werden.« Cuiljin der Wanderer führte Midorijida und Berisab durch den dichten Dschungel. Die Pflanze erinnerte die Alchimistin an Stinkmirbel, aber diese würde nie so weit südlich wachsen. »Giftig«, löste Berisab die Situation auf.

Also keine Mirbel, dachte Midorijida. »Wofür brauchst du die Horuschen?«

»Für den Waffenbalsam.« In ihren Gedanken ergänzte Midorijida: Für die beste Version eines Waffenbalsams. Sie plante einen großen Artikel im Salamander. Daher benötigte sie die besten Zutaten. Nach der zugegeben geschwollenen Ankündigung stand ihre Reputation bei den Kollegen auf dem Spiel. Sicherlich hätte sie die Kerne der Horuschen zu horrenden Preisen kaufen können, aber die Kerne waren nur wenige Tage haltbar. Aus diesen Gründen folgte die beschwerliche Reise in den Dschungel. Das Zeichen der Konservierung hatte ihr schon häufig geholfen, doch musste es auf pflückfrischen Zutaten angewendet werden. »Die Horusche ist eine Art Ranke, die meist an den Riesenbäumen des maraskanischen Dschungels zu finden ist«, zitierte sie die aktuelle Ausgabe des Folianthen der Kreutherkunde.

»An den Ranken wachsen etwa alle drei Wochen Blüten von blass-violetter Farbe. Wir benötigen aber die fleischigen braunen Schoten – etwa ein Spann lang.« Dann dachte sie noch: Eigentlich werden die Kerne verarbeitet, aber das behalte ich vorerst für mich.

»Zu den Mammutbäumen«, fasste Cuiljin den kleinen Vortrag zusammen.

Maraskan war für Alchimisten eigentlich ein Paradies voller seltener Ingredienzien, aber Midorijidas Gedanken waren mit dem vorsichtigen Befolgen der Anweisungen ausgelastet. »Dort.« Cuiljin blieb kurz stehen. Mit aufgerissenen Augen schaute die Alchimistin auf die großen Bäume. »Tsa, lass uns große Schoten finden.« Ein Lächeln umspielte die trockenen Lippen der jungen Frau. »Horuschenschoten. Endlich.« Die Zutaten hingen allerdings in etwa drei Schritt Höhe. Darüber hatte sie nicht nachgedacht, aber Berisab und Cuiljin hatten Seile dabei. Sie rollte mit den Augen. Klettern? Vielleicht sollte ich meine Begleiter die Schoten ernten lassen, während ich das Zauberzeichen vorbereite. Dabei legte sie den Kopf leicht schief und presste die Lippen nachdenklich zusammen.«

—aus Zwölftmal zwölf Aventureur –
Band XXIII: Im Griff der Todesranke, Pollenstaub der siebten Sphäre oder Was uns der Folianth der Kreutherkunde nicht lehrte, Druckerei Stührmann & Mezzani, Grangor, 1041 BF



Horusche

Alternative Namen: Kraftnuss (Maraskan)

Verbreitung:

Landschaftstyp: Regenwälder, Maraskan

Regionen: Überall auf Maraskan und den Nebeninseln, Überhoher Regenwald, Mittelhoher Regenwald, Regengrüner Wald, Nebelwald

Suchschwierigkeit: –3

Bestimmungsschwierigkeit: –2

Anwendungen: 1/1/2/2/3/3

Wirkung:

Roh:

Berührung: keine

Einatmung: keine

Verzehr: Erleichterung von +1 auf **Kraftakt** für 10 Stunden (Kerne). Werden während dieser Zeitspanne weitere Kerne gegessen, so verursacht jeder weitere 1W6+4 SP, wobei jeder weitere Kern trotzdem einen weiteren Punkt Erleichterung (bis zu einem Maximum von +5) gewährt. Die Dauer der Wirkungszeit insgesamt verlängert sich nicht, bis die 10 Stunden abgelaufen sind. ●●●

Verarbeitet: siehe **Rezepte**

Preis: 5 / 8 Silbertaler

Rezepte:

Pflanzliche Hilfsmittel: Horuschenöl (siehe Seite 77) ●●●

Elixire: Körperkraftelixier (siehe Seite 86) ●, Waffenbalsam (siehe **Regelwerk** Seite 273; Wenn mindestens 3 Anwendungen Horuschen zur Herstellung von Waffenbalsam genutzt werden, gilt die QS des Elixiers automatisch als um 1 höher (bis zu einem Maximum von 6 QS). ●●●

Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

Auf Maraskan geht die Legende um, dass Horuschenkerne gelegentlich suchtkranke Berserker hervorbringen, die auf der Suche nach der nächsten Schote mit bloßen Händen Bäume entwurzeln und Wildnislager dem Erdboden gleichmachen. Gefährlich seien dabei nicht nur Menschen, sondern auch Ungeheuer und Tiere, denen man die unnatürliche Körperkraft nicht ansehen kann.

Haltbarkeit:

Roh: siehe **Haltbarmachung**

Was weiß mein Held über Horuschen?

- QS 1: Horusche wächst als Ranken an hohen Bäumen und blüht alle drei Wochen mit blass-violetten Blüten.
- QS 2: Ihre spannlangen Schoten enthalten zwischen 1 und 3 haselnussgroße schwarze Kerne, welche roh verzehrt einen kleinen Kraftschub verleihen. Wiederholte Einnahme führt jedoch zu Vergiftungen.
- QS 3+: Alchimisten zahlen gutes Geld für Horuschenkerne, da ihr Öl konzentriert erhebliche Vorteile im Kampf bietet und als Zutat für besonders potenten Waffenbalsam genutzt werden kann.

Jacopo-Kraut

»Die Süßigkeit ist an allem schuld.« Sie liebte Marzipan – arabischer Art. Hamid, einer der bekannten und berühmten Köche in Zorgan, hatte sich ein neues Wunder einfallen lassen. Mandeln, Zucker, Ei, Arangen, Rosenwasser. Sie schmeckte fast alles heraus.

Die Krönung gab eine unbekannte Geheimzutat. »Benbukkel, Ulikkaneel? Nein, milder. Es umarmt den Mund wie Samt auf der Haut.« Gleich würde er zurückkehren. »Ich muss es wissen.« Tamura saß in ihrem abgedunkelten Verkaufsraum in Zorgan und genoss jeden Augenblick zwischen Kräutern und Alchimika. »Nahezu magisch.« Dabei schloss sie die Augen, und unerwartet zeigte ihr zweites Gesicht neue Bilder. Die Pflanze war nicht sonderlich hoch. Einfache purpurrosa Blüten glänzten in der Sonne oberhalb kleiner elliptischer Blätter. Die kriechende Wuchsform erinnerte im Licht an astrale Muster. Das fehlende Gewürz war diese Pflanze, aber es verbarg mehr. »Eine Warnung.«

Die Tür knarzte und brachte Tamas Geist wieder zurück. Sie schaute dem Mann mit dem lichter werdenden Haar entgegen. »Hast du es probiert?« Er grinste. »Hervorragend. Die neue Zutat hat das gewisse Etwas.«

Mit einem Nicken stimmte der Koch zu. »Was ist es? Woher hast du es?«

»Geheim.« Sie kräuselte die Lippen als würde sie den Löffel lieblosen und schaute ihm tief in die Augen. Was für eine Entdeckung. Sie konnte kein Risiko eingehen. Den BLICK IN DIE GEDANKEN würde er nicht bemerken.

Von einem Fasarer Händler. Aha. Der hat es unterwegs auch an einen Fasarer Magier verkauft. Interessant. Jacopo-Kraut, dachte sie vor sich hin. Als Tochter einer Fasarein ahnte sie, was diese Zauberer wünschten. Geistesmanipulation. Hamid kann es nicht wissen und es schmeckt ausgezeichnet. Sie schlug ihm auf die Schulter.

»Hamid, du kannst stolz auf dich sein.«

Über das Kraut würde sie mehr herausfinden. Morgen kaufe ich es. In den falschen Händen war es gewiss eine Gefahr

»Ich muss leider noch arbeiten«, bedauerte Hamid.

»Schade. Ich habe auch zu tun.« Mit einem Lächeln verabschiedete sie Hamid und schloss die Tür hinter sich.

»Marhib?« Der zerrupft wirkende Rabe kam angeflattert. »Würdest du für mich vom Marzipan essen? Ausnahmsweise?«



Jacopo-Kraut

Alternative Namen: Feenkraut

Verbreitung:

Landschaftstyp: Wälder

Regionen: selten, aber überall in Wäldern, vor allem Kultplätze mit Steinstatuen und Altären

Suchschwierigkeit: –3

Bestimmungsschwierigkeit: –3

Anwendungen: 1/1/1/2/2/2

Wirkung:

Roh:

Berührung: keine

Einatmung: 1 Stufe Verwirrung. Führt bei Geweihten zusätzlich zu 1 Stufe Entrückung. ●●

Verzehr: keine

Verarbeitet: siehe Rezepte

Preis: 4 / 8 Silbertaler

Rezepte:

Pflanzliche Hilfsmittel: Jacopo-Duftbeutel (siehe Seite 78) ●●, Jacopo-Süßigkeit (siehe Seite 78) ●●●●

Alltagsarzneien und Volksbrauch:

Guten Bäckern und Köchen wird überall, wo Feenkulte und Sagen weit verbreitet sind, gerne im Spaß vorgeworfen, sie hätten einen Pakt mit Feen abgeschlossen, um ihre Künste derart zu meistern. Implizit ist dies eine Beleidigung, da man mit „Feenkraut“ jeden Schlonz zu einer verführerischen Delikatesse machen kann. Im Gegenzug sei der Koch nun Sklave der Feenkönige oder Rauschmittelhändler, die ihr Kraut nicht kostenlos teilen würden.

Haltbarkeit:

Roh: siehe Haltbarmachung

Ich finde schon heraus, was es macht, dachte sie. Der BLICK AUFS WESEN würde helfen ...«

—aus Zwölftmal zwölf Aventurerer – Band XXIII: Im Griff der Todesranke, Pollenstaub der siebten Sphäre oder Was uns der Folianth der Kreutherkunde nicht lehrte, Druckerei Stührmann & Mezzani, Grangor, 1041 BF

Was weiß mein Held über Jacopo-Kraut?

- QS 1: Jacopo-Kraut liebt die Sonne und wächst gerne auf Steinen, die sich in der Mittagssonne aufwärmen. Es ist allgemein als Zauberzutat der Feenküche verrufen.
- QS 2: Feen sollen das Kraut auf Runensteinen, Altären und Ritualplätzen anderer Völker anbauen, da diese meist auf Lichtungen liegen und gut gepflegt werden.
- QS 3+: Das Jacopo-Kraut wird wohl deshalb selten von solchen Orten entfernt, da es eine mächtige, doch subtile Beherrschungswirkung hat: Wer seinem Duft ausgesetzt ist, will es pflegen, wer es zu lange hegt, wird immer wieder zurückkehren und schließlich davon naschen. Feen sollen so Wanderer mit Jacopo-Duftbeuteln und Süßigkeiten in ihre Königreiche locken und festhalten. Die ahnungslosen Opfer glauben bis zuletzt, ihr Hochgefühl stamme von der Zuwendung ihrer Götter.

Jaguarlilie

»Das Schlangenzünglein hatte Moqtah gefunden und die Paste zum Erkennen von Magie selbst erfolgreich im Labor der Grauen Stäbe zu Rashdul hergestellt. Moqtahs nächster Auftrag führte sie die Sultansstraße entlang nach Qashuk. Eine Hadiya vermisste ihren Mann und ihren Sohn. Ein anderer Mann war in den Sumpf aufgebrochen, um seinen Vater zu suchen und ebenfalls nicht zurückgekehrt. Als Khunchomer Magierin war Moqtah keine Expertin für den Sumpf. Bei Phex, ich brauche einen Wildniskundigen. Djamils Dienste waren notwendig, denn südöstlich von Qashuk begann das Sumpfland. Als Schutz vor Insekten hatte sie einen Hut mit Netz erworben. Was gäbe ich um einen Aufenthalt in der angenehmen Bibliothek.

»Oh, sieh: Spuren.« Djamil deutete auf den Boden. Er hatte Fußabdrücke entdeckt.

»Endlich«, stöhnte Moqtah. Die Abdrücke führten etwas abseits des Trampelpfads. Der Sumpf bot nur wenige Schönheiten neben Hitze, Schwüle und einem ständigen Surren. Moqtah stolperte und musste mühsam einen Fuß aus dem schlammigen Boden ziehen. Der Stiefel war ganz nass und die Schlangenzüngleinpaste nahezu abgewaschen. Oh nein.

Ihr Führer Djamil ging unbeirrt tiefer in den Sumpf.

»Warte auf mich.« Als sie aufblickte, sah sie warum. »Was für eine riesige Blume mitten im Sumpf ... Djamil?«

Das entzückte Lächeln des Führers sah sie nicht, sondern nur seinen Hinterkopf. Die Pflanze war etwa einen Schritt groß und trug gesprenkelte Blüten. Im Schein der Sonne zeigte sie Djamil einen glänzenden Farbton, der so ins Mark ging, dass man ihn fast hören konnte und die sich öffnenden Blütenblätter umspielte wie eine geschmeidige Katze.

»Hey, ich bin auch noch da.« Moqtah streckte die Zunge heraus und zog sich den Schuh wieder an. Die Reste der Paste vom Zünglein waren rot gefärbt.

»Magie! Unmöglich, unglaublich, durch reinen Luftkontakt? Die Pflanze. Djamil, hörst du mich?!« Er reagierte nicht. »Schnell. MOTORICUS.« Mit dem Zauber zog sie ihn Kraft ihres Geistes am Gürtel langsam zurück. Der Schweiß lief ihr die Nase und das Kinn herab. Ihre Finger waren von der Geste stark angespannt und warteten darauf, seinen Gürtel zu greifen.

»Ich hab dich.« Mit einem Ruck warf sie ihn ein weiteres Stück zurück, sodass er umfiel. »Hörst du mich noch? Bleib hier sitzen, bis ich dir anderes sage.« Der Boden war halbwegs fest. Sie ging auf die Knie und bereitete sich vor.



Jaguarlilie

Verbreitung:

Landschaftstyp: alle

Regionen: sehr selten, aber theoretisch überall dort, wo viel Blut vergossen wurde

Suchschwierigkeit: -4

Bestimmungsschwierigkeit: -3

Anwendungen: 1/1/1/1/1/1

Wirkung:

Roh:

Berührung: Bei Nacht: Kah-Thurak-Arfai (siehe Seite 160) erscheint mit einer Wahrscheinlichkeit von 20 % (17-20 auf W20) ●

Einatmung: Nur bei Nacht: 1 Stufe Betäubung (Pollen) ●

Verzehr: 2 Stufen Betäubung (Blüten, Pollen) ●

Verarbeitet: noch keine Rezepte bekannt

Preis: 2 / 20 Silbertaler

Rezepte:

noch keine bekannt

Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

Gelehrten ist die Iribaarslilie bekannt, die vom Erz-dämon des Wahnsinns zum Ernten von Seelen gepflanzt worden sein soll. Die Jaguarlilie sei zwar nicht von vergleichbarer Macht, aber doch möglicherweise ein Abkömmling, der von einem anderen Widersacher der Zwölfe besetzt worden ist. In den Schattenlanden wurde sie auf Schlachtfeldern kultiviert, um den Pollen als Beruhigungsmittel zimperlichen Wehrzugeordneten zu verabreichen.

Haltbarkeit:

Roh: siehe Haltbarmachung

»Schau die Pflanze an. Höhere Reichweite. ANALYS ARKAN-STRUKTUR.« Die astralen Fäden waren erstaunlich komplex. »Dämonische Fibrillen. Und was ... ist ... DAS?«

—aus Zwölftmal zwölf Aventheurer – Band XXIII: Im Griff der Todesranke, Pollenstaub der siebten Sphäre oder Was uns der Foliath der Kreutherkunde nicht lehrte, Druckerei Stührmann & Mezzani, Grangor, 1041 BF

Was weiß mein Held über Jaguarlilien?

- QS 1: Jaguarlilien öffnen in der Nacht ihre Blüten und geben goldenen Blütenstaub ab, der in großen Schlieren weitläufig umhergleitet und im Schein von Fackeln glänzt wie tausend Sterne. Während des Tages sind sie wenig spektakulär.
- QS 2: In manchen Nächten strahlt der Pollenteppich der Lilie eine starke magische Aura ab, in anderen hingegen keine. Man findet sie oft dort, wo viel Blut in den Boden gesickert ist.
- QS 3+: Die Jaguarlilie dient dem vermutlich einzigartigen Nachtdämon Kah-Thurak-Arfai als Habitat. Es scheint, als wechsele er zwischen den Pflanzen.

Kajubo

»Mit der Faust hämmerte Massino gegen das Holz. »Ihr unfähigen Dummköpfe.« Warum musste immer er den Karren aus dem Dreck ziehen, wenn Amir und Yorge beim Packen zu unfähig waren? Sie hatten in einem Anflug von Unachtsamkeit die kleine Kiste mit dem wertvollen Schmuck aus dem Boot kentern lassen und nun lag das wertvolle Kleinod an der Küste Brabaks. Der Herrin brauchten sie ohne diese Kiste nie wieder unter die Augen zu treten. Die beiden ruderten still zur Stelle. Natürlich würde er ihnen nicht sagen, woher er die Knospen mit den gelben Blüten hatte. Der Schmuggler Lucan war ihm noch einen großen Gefallen schuldig gewesen. Den hatte er notgedrungen einlösen müssen, wenn er seine Arbeit behalten wollte. »Von der Kajubo-Pflanze stammen die Knospen«, wiederholte er in Gedanken. »Diese wächst auf den südlichen Inseln und wird von den Einheimischen genutzt.« Die Inseln hätte er auch gerne einmal gesehen. Aber es half nichts, erst einmal musste er die Kiste mit den beiden Dummköpfen bergen. Hoffentlich hatte ihm Lucan kein Seemannsgarn aufgebunden. Er war ein guter Schwimmer. Daher würde er schon früh genug merken, wenn die Luft ausging – hoffentlich. Die Ruderer verlangsamten das Boot. »Hier war es.«

»Seid ihr euch wirklich sicher?«

»Aye.«

»Amir, du bleibst im Boot. Yorge und ich machen uns zum Schwimmen bereit.«

»Wir sollen hinabtauchen?«

»Was denn sonst? Willst du die Fische bitten, dir die Kiste zu bringen?«

Yorge verzog das Gesicht. »Wie sollen wir das denn schaffen?«

»Hiermit. Es ist nicht sonderlich tief.« Aus seiner Gürteltasche holte er einige Knospen hervor und zeigte sie. »Das sind Efferdknospen. Mit denen kann man länger unter Wasser bleiben.« Zum Glück sind Yorge und Amir nicht die hellsten Lichter, dachte er. »Ausziehen und Futtern. Los.« Sie machten sich schwimmbereit und nahmen die Knospen ein. Dabei ließ Massino Yorge den Vortritt und tauchte anschließend ins kühle Meerwasser. Den Gwen-Petryl-Stein der Herrin hatte er an sich genommen und ohne ihr Wissen in seine Gürteltasche gesteckt. Ohne die Kiste machte das jetzt auch keinen Unterschied mehr. »Efferd, wir bitten dich, steh uns bei.« Unter Wasser war es erstaunlich ruhig, Fische schwammen in einiger Entfernung ihre Bahnen ...«



Kajubo

Verbreitung:

Landschaftstyp: Regenwälder

Regionen: Strandwald (Waldinseln, insbesondere Al-toum, Souram, Nikkali), selten auch an weiteren Meeradern und an der Küste im Tiefen Süden

Suchschwierigkeit: -1

Bestimmungsschwierigkeit: -1

Anwendungen: 1/1/1/2/2/3

Wirkung:

Roh:

Berührung: keine

Einatmung: keine

Verzehr: Nach der Einnahme kann der Held 15 Minuten unter Wasser verbringen, ohne Luft zu holen. ●

Verarbeitet: noch keine Rezepte bekannt

Preis: 2 / 2,2 Silbertaler

Rezepte:

noch keine bekannt

Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

Den Haipu ist der Kajubo heilig, da sie ihn für ein Geschenk Kamaluqs halten. Wenn die Welt einst geflutet wird, sollen ihre Kajubovorräte ihnen das Leben retten. Vor gierigen Fremden wird die Pflanze daher verteidigt. Experimentierfreudige nutzen die Pflanze dank der fehlenden Notwendigkeit zu atmen auch zum Schutz vor Atemgiften, Verbesserung der Präzision beim Bogenschießen, Höchstleistungen unter extremen körperlichen Belastungen oder der Präsentation vollendeter Eleganz beim Tragen eines besonders engen horasischen Korsetts.

Haltbarkeit:

Roh: 2 Wochen

Verarbeitet: Kajubo in Öl (siehe Seite 142) 6 Monate ●

—aus Zwölffmal zwölf Aventheurer – Band XXIII: Im Griff der Todesranke, Pollenstaub der siebten Sphäre oder Was uns der Folianth der Kreutherkunde nicht lehrte, Druckerei Stührmann & Mezzani, Grangor, 1041 BF

Was weiß mein Held über Kajubo?

- QS 1: Kajubo ist in Hafenstädten und küstennahen Siedlungen allgemein als begehrte Ware unter Schiffsmannschaften bekannt. Es erlaubt einem, unter Wasser zu atmen.
- QS 2: Mit Kajubo wird ein reger Schmuggelhandel betrieben, der oft zu blutigen Auseinandersetzungen führt. Da er viermal innerhalb einer Erntesaison (Phex bis Travia) blüht, verschwinden aus den Häfen in regelmäßigen Abständen zahlreiche Banden für einige Monate, um die Ernte einzuholen oder Handelsschiffe zu überfallen.
- QS 3+: Kajubo lässt nicht Wasser atmen, sondern unterdrückt die Notwendigkeit von Luft. Kajubo ist frisch nur zwei Wochen haltbar, es wird in Öl gelagert, verliert dabei jedoch erheblich an Wirkung. Schiffsmagier kommen zur Erntesaison leicht zu Wohlstand, wenn sie die Pflanze magisch konservieren können.

Krakenseerose

»Was war das? Irgendetwas hat sich bewegt.« Der junge Waidmann hatte gerade zwei Schritte ins Wasser auf dem Weg zur Frucht vom Libellengras gesetzt, als er etwas an den Beinen spürte. »Ein Fisch?« Die Insekten bewegten sich plötzlich stärker. Er prüfte noch einmal seinen Stand. Die begehrte Frucht war fast zum Greifen nah. Farnion lenkte den Blick kurz auf seine Beine und dann zur Mitte des Sees. »Wie blöd bist du eigentlich? Hast du gar nichts gelernt?« Der Gedanke an sein Ziel war plötzlich völlig vergessen. »Der Speer.« Ohne Zögern streckte er seinen Arm nach dem Speer am Ufer aus. Fast zeitgleich näherten sich Tentakel unter Wasser. Sein Herz pochte. Jede kleine Bewegung war jetzt entscheidend. Sie hat mich bemerkt. Ich muss schnell sein. Seine Reflexe hatte er häufig trainiert. Gerade stand er im Wasser, was es deutlich schwerer und ungewohnter machte. Der erste Tentakel schlug aus und zog ihn am Bein. Er verlor das Gleichgewicht und fiel in den See. Muss den Speer festhalten. Mit angehaltenem Atem stach Farnion zu. Verletzt zog sich der Tentakel zurück. Die Sicht war halbwegs gut. Unter Wasser war er deutlich langsamer, aber er hatte sich verteidigt. Ein weiterer Fangarm näherte sich bedrohlich. Luft. Seine Füße suchten stabilen Untergrund. Glücklicherweise war er noch in Ufernähe. Kurz konnte er Atem holen, aber seine Bewegungen verrieten ihn. Der nächste Schlag zielte auf seine Hüfte, Farnion wehrte ihn im letzten Augenblick ab. Er lenkte die Speerspitze mit einem Ruck auf den kürzeren Fangarm. Der war kräftig genug, um einen Erwachsenen ins Wasser zu ziehen und ertrinken zu lassen. Jetzt. Raus hier. Unter Beobachtung des Wassers schaffte er es seitlich zum Ufer. Das war knapp. Auf seiner Suche hatte er die Krakenseerose und die Warnzeichen völlig übersehen. Keine Tiere am Wasser, eine große Seerose in der Mitte. Farnion schüttelte über sich selbst Kopf. Sehr unvorsichtig. Die Kratzer sind eine gute Erinnerung. Die verräterische Pflanze zeigte ihre wahre Schönheit unter Wasser. Den Anblick der Fangarme unterhalb der gelben Seerose würde er längere Zeit nicht vergessen. »Du musst vorsichtiger sein«, hörte er seine Mutter in Gedanken zu ihm sagen.«
—aus Zwölftmal zwölf Aventureur – Band XXIII: Im Griff der Todesranke, Pollenstaub der siebten Sphäre oder Was uns der Foliath der Kreutherkunde nicht lehrte, Druckerei Stührmann & Mezzani, Grangor, 1041 BF



Krakenseerose

Verbreitung:

Landschaftstyp: Grasländer, Heiden und Steppen, Sümpfe, Marschen und Moore

Regionen: Südliche Feuchtländer, Mittelländische und Südliche Grasländer und Steppen (jeweils gelegentlich), selten auch in Garten- und Bewässerungsanlagen

Suchschwierigkeit: –2

Bestimmungsschwierigkeit: –2

Anwendungen: 1/1/2/2/3/3

Wirkung:

Roh:

Berührung: Pflanze greift an (INI 12+1W6, AT 12, TP 1W6+2, RW lang, LeP 13, RS 0) und versucht einen Haltegriff (Kraftakt 7 (13/13/13)). ●

Einatmung: keine

Verzehr: führt zu Erbrechen (1 Stufe Betäubung für 30 Minuten) ●

Verarbeitet: siehe Rezepte

Preis: 1 / 13 Silbertaler

Rezepte:

Pflanzliche Hilfsmittel: Schlängelbeutel (siehe Seite 79) ●

Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

Hexen, Schamanen und Alchimisten halten sich gelegentlich kleine Ableger der Krakenseerose in Kesseln, um damit die Reinheit ihrer Ingredienzien zu prüfen. Befindet sich irgendeine organische Substanz in einer Flüssigkeit, in welche man die Krakenseerose setzt, so beginnt der Daimonid innerhalb weniger Momente jene zu absorbieren und als dämonische Ausscheidung von sich zu geben. Reine alchimistische Grundzutaten wie Vitriol, Alkohol und dergleichen können so auf Güte geprüft werden. Mit einem Ableger der Krakenseerose können zudem Gewässer auf weiteren Bewohnern geprüft werden, da sie verdächtig reglos bleibt und das Wasser nicht verdreckt, wenn sich unlebende Wesen in ihrer Umgebung aufhalten, jedoch regelrecht ausrastet, wenn sich Lebendes nähert.

Haltbarkeit:

Roh: siehe Haltbarmachung

Was weiß mein Held über Krakenseerosen?

- QS 1: Die Krakenseerose kommt gelegentlich in kleinen Tümpeln vor und tötet dort alles Leben entweder durch ihre Ausscheidungen oder erwürgt sie mit ihren tentakelartigen Auswüchsen.
- QS 2: Die Krakenseerose ist eine daimonide Pflanze. Es ist bisher ungeklärt, aus welchem Grund sie erschaffen wurde, da sie ziellos alles Lebende tötet. Ähnlich wie die Braunschlinge, kann sie einem als verflochtenes Wurfgeschoss begegnen, das unnachgiebig umklammert und fesselt.
- QS 3+: Bei Alchimisten, insbesondere der Flusslande, ist sie als Zutat für niederhöllische Gebräue gängig. Ihre Ausscheidungen sind zudem dämonisch.

Libellengras

»Da hatte sich Farnion etwas eingebrockt. Beim Alchimisten in Perainefurten hatte der junge Mann um ein Heilmittel für seine Mutter verhandelt und musste im Tausch frisch geerntete Libellengrasfrucht besorgen. Dazu hatte ihm der Alchimist genauer beschrieben, um was für ein Gewächs es sich handelte. Farnion faltete die Aufzeichnungen wieder zusammen und überlegte. Die Misa lag plätschernd vor ihm.

Dünne Blätter und eine gelb-orangefarbene Blüte. Schwirrende Viecher halte ich mir mit der Mirbel vom Leib. Hoffentlich haben die Tiere etwas übriggelassen.

Am Ufer dominierte Schilf und in der Mitte des Gewässers eine große Seerose. Wasservögel schwammen nur auf den benachbarten Seen. Dort hinten. Die Blüten passen.

Einige Mücken und Bienen hatten das Libellengras ebenfalls entdeckt, das im seichten Wasser wuchs.

Noch zwei Schritt hinein, dann ist die Frucht mein.

Das war der Plan. Aber er hatte einen gefährlichen Haken. Die hinterlistige Krakenseerose hätte fast seine Suche beendet.

Inzwischen lag er zufrieden auf dem Boden und trocknete sich in der Sonne.

Hat sich schon gelohnt. Immerhin zwei Früchte.

Er grinste. So eine Gelegenheit kam nicht zweimal. Der Alchimist hatte gewiss mit der Bitterkeit übertrieben. Er wollte ihn sicher nur vom Naschen abhalten.

Eine der klebrigen Früchte führte er zum Mund. Die köstliche Verheißung wurde zur grausamen Qual. Seine Zunge bestrafte ihn hart für seine Neugier. Dieser bittere Geschmack war schlimmer als alles, was er kannte. Würgend griff Farnion nach seinem Wasserschlauch. Es war wie ein Blitz, der durch seinen Körper zuckte und alles herauspresste. Sein Hals und sein Brustkorb zogen sich weiter zusammen.

Wasser. Es mildert, bleibt aber ekelhaft. Einmal und nie wieder.

Seine Trinkflasche war komplett leer. Er brauchte Nachschub und stand vom Boden auf.

Ist es inzwischen heller geworden? Und lauter? Woher kommt denn das Sumpfloch dort?

Es dämmerte ihm. Darum hatte der Alchimist die Schriften vom Scharfsinnelixier auf dem Schreibpult liegen.

Die Brechfrucht verleiht jedem Adleraugen und Elfenohren.«

—aus Zwölfmal zwölf Aventureur – Band XXIII: Im Griff der Todesranke, Pollenstaub der siebten Sphäre oder Was uns der Folianth der Kreutherkunde nicht lehrte, Druckerei Stührmann & Mezzani, Grangor, 1041 BF



Libellengras

Verbreitung:

Landschaftstyp: Grasländer, Heiden und Steppen, Sümpfe, Marschen und Moore

Regionen: Nördliche und Südliche Feuchtländer (gelegentlich), Mittelländische Grasländern und Steppen (vor allem Tobrien)

Suchschwierigkeit: -3

Bestimmungsschwierigkeit: -2

Anwendungen: 1/1/2/2/3/3

Wirkung:

Roh:

Berührung: Frucht klebt stark und hinterlässt süßlich stinkenden Schleim, der Insekten anzieht ●

Einatmung: keine

Verzehr: führt zu Erbrechen (1 Stufe Betäubung für 30 Minuten) ●

Verarbeitet: siehe Rezepte

Preis: 8 / 10 Silbertaler

Rezepte:

Pflanzliche Hilfsmittel: Libellengras-Floß (trägt bis zu 80 Stein, bei etwa 3x2 Schritt Größe) ●

Elixiere: Scharfsinnelixier (siehe Seite 87) ●

Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

In Tobrien nimmt man Libellengrasfrucht in steigender Dosis bewusst zu sich, da der Glaube, die Schwächung eines Sinnes verstärke die anderen, sehr verbreitet ist. Ohne Geschmackssinn ist das Leben in Armut zudem leichter zu ertragen, weshalb der Bitterstoff der Frucht ein willkommener Begleiter ist, der bei Bedarf aus den getrockneten Früchten gelutscht wird.

Haltbarkeit:

Roh: siehe Haltbarmachung

Verarbeitet: Getrocknete Libellengrasfrucht (siehe Seite 141) 6 Monate ●

Was weiß mein Held über Libellengras?

- QS 1: Libellengras ist eine Schilfpflanze, die auf feuchtem Boden wächst. Ihre Blüte ist leuchtend orange und treibt eine ebenso orangefarbene Frucht aus, die sehr süß duftet und Insekten anzieht.
- QS 2: Tiere sammeln sich zur Fruchtzeit im Ingerimm/Rahja und Rondra/Efferd in Scharen, um sie zu fressen. Danach erbrechen sie meist erbärmlich, da die Frucht unerträglich bitter, aber sehr nahrhaft ist.
- QS 3+: Libellengras treibt gut auf Wasser und kann zu einem Floß gebunden werden, das bis zu 80 Stein trägt. Die Frucht ist außerdem eine Hauptzutat für das Scharfsinnelixier.

Lulanie

»Bisweilen mag der Kundige sich doch arg wundern, welchem Plan Frau Peraine folgte, als sie manches Blümlein ins Leben brachte. Die Lulanie ist eine solche Pflanze. Potent und überaus hilfreich gegen manchen Wahn, wächst die Lulanie nicht etwa im hellen Schein des Praiosauges, sondern mitten im tiefen, dunklen Wald. Dem wenigen Licht zum Trotz gedeiht die Lulanie meist üppig und bietet ihre weit geöffneten, roten Blütenkelche mit den segensbringenden blauschwarzen Stempeln bereitwillig jedem dar, der sie zu finden vermag.«

—Throndwig von Bregelsaum, Hoher Abt des Heiligen Orden der drei guten Schwestern von den Feldern, zu einigen Novizen, 1038 BF

Die Lulanie hat eine besondere Vorliebe für schattige Umgebungen. Zwar gedeiht sie in ganz Mittelaventurien zwischen Trallop und Punin, jedoch ausschließlich inmitten, sehr selten auch am Rand, von Wäldern. Dabei stört sie sich nicht an dem wenigen Licht und blüht von Rahja bis Rondra. Ihre Blüten sind satt rot und bestehen aus fünf nach außen hin glockenförmig gebogenen Kelchblättern. Besonders auffällig ist jedoch der aus der Mitte wachsende und die Blütenblätter um bis zu einem Finger überragende Stempel. Der Blütenstaub, den er absondert, hat eine beruhigende Wirkung.

Roh gegessen sind die Blüten weder wohlschmeckend noch haben sie eine besondere Wirkung. Werden sie jedoch als Tee genossen, beruhigen sie sowohl Magen als auch Nerven. Lulanientee wird vornehmlich nach dem Verzehr schwer verdaulicher Pflanzen eingesetzt. Auch die Nachwirkungen allzu üppiger Schlemmereien können so abgemildert werden.

Es ist jedoch vor allem ihre beruhigende Wirkung, welche die Lulanie zu einer geschätzten Heilpflanze macht. Schon ein einfacher Tee kann Tobsuchtsanfälle mildern. Wird der Blütenstaub jedoch mit Alkohol oder Wasser zu einer Lösung verbunden, lindert er sogar die Auswirkungen von Lutas und Raschem Wahn und kann die Krankheitsdauer verkürzen.

Allein aventurischen Hexen ist eine weitere Einsatzmöglichkeit bekannt, und die hüten sie überaus eifersüchtig. Ein im Schein des Madamals, unter Hinzufügen von Blütenstaub und Katzenmilch, gebackener Kuchen öffnet das Herz des Essenden für die Liebe. Nur selten lässt sich eine Hexe jedoch mit Gold dafür bezahlen, weit öfter fordert sie einen Gefallen, was sich häufig als enorm hoher Preis entpuppt.



Lulanie

Verbreitung:

Landschaftstyp: Wälder

Regionen: Mittelländische Wälder (gemäßigtes, tropisches und yaquirisches Klima), nicht auf Lichtungen, bevorzugt Schatten

Suchschwierigkeit: 0

Bestimmungsschwierigkeit: +1

Anwendungen: 1/1/1/1/2/2

Wirkung:

Roh:

Berührung: keine

Einatmung: keine

Verzehr: Ein einfacher Tee aus Lulanienblüten beendet den Status *Blutrausch* innerhalb von 2 KR, so er verabreicht werden kann. Er kann ebenso vorbeugend eingenommen werden und verhindert dann das Eintreten des Status innerhalb der darauffolgenden 30 Minuten. Außerdem entfernt der Tee 1 Stufe *Furcht* (solange nur Stufe I vorliegt). ●

Verarbeitet: siehe *Rezepte*

Preis: 5 / 10 Silbertaler

Rezepte:

Pflanzliche Hilfsmittel: Liebesküchlein (siehe Seite 78) ●

●, Lulanientrunk (siehe Seite 78) ●

Alchemistische Rauschmittel: Feuerschlick-Essenz (siehe Seite 92) ●●

Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

Lulanientee soll gegen Magenverstimmungen helfen und wird in der Seelenheilkunde verwendet. In Rahja- und Perainetempeln lagern meist größere Mengen getrockneter Lulanie.

Haltbarkeit:

Roh: siehe *Haltbarmachung*

Was weiß mein Held über Lulanien?

- QS 1: Lulanien gedeihen im Schatten von dichten Wäldern. Ihre Blüten sind glockenförmig und rot und wirken als Tee beruhigend.
- QS 2: Ein Lulanientrunk aus Blütenstaub und Alkohol verkürzt die Krankheitsdauer von Lutas und Raschem Wahn.
- QS 3+: Hexen nutzen Lulanien in Liebesküchlein, um andere zu verführen.

Malomis

»Eure Stadt steht vor einem Neubeginn, welche Gabe wäre also treffender als ein Pflänzlein, das die Ewigjunge selbst uns zum Geschenk gemacht hat? Keines Menschen Auge, weder in Nord noch in Süd, hat es erblickt, ehe ein Unbekannter es dem Tsatempel von Silas zum Geschenk machte. Und von dort wurde ich gesandt, euch diese Malomis-Pflanze zu überbringen. Ihr unvergleichlich betörender Duft verbreite sich unter euch, lasse euch vergessen, was euch beschwert und öffne eure Herzen für das, was der Neuanfang euch ermöglicht, ganz so, wie es der Herrin Tsa gefällig ist!«

—Tsagidia Regenbogenschön in einer Predigt im Tsatempel von Mendena, 1042 BF

Die Malomis gibt den Menschen von jeher Rätsel auf. Einerseits ist die Pflanze, was ihre Pflege angeht, sehr anspruchsvoll und nur erfahrenen Botanikern gelingt es, sie zweimal im Jahr zur Blüte zu bringen. Andererseits ist sie dem Klima gegenüber tolerant und gedeiht in Vallusa ebenso wie in Hôt Alem. Darüber hinaus wurde die Pflanze noch nie in der aventurischen Wildnis – weder der des Südens noch der des Nordens – gesichtet. Die existierenden Exemplare werden ausschließlich in Gärten gezogen und sollen angeblich allesamt von derselben Pflanze abstammen, die ein Unbekannter dem Tsatempel von Silas übergeben hat.

Streng genommen ist die niedrigwachsende, beinahe stängellose Blume mit ihrem ausladenden, fiedrigen Blätterwerk eine Gebirgspflanze, wenngleich sie in aventurischen Gebirgen nicht vorkommt. Die aus dem Blätterzentrum wachsende Blüte zeigt sich im Tsa weiß und im Rondra rot, doch nur die zweite, die Rondrablüte, entfaltet ihre wundersame Wirkung. Ihr Duft erzeugt euphorische Gefühle, denn der oder die Riechende nimmt just den Geruch wahr, den er oder sie sich in diesem Moment wünscht. Malomis-Wasser, ein mit Carlog versetztes Duftwasser, konserviert die Wirkung der frischen Blüte in leicht abgeschwächter Form.

Das aus Rosenwasser und einer Malomisblüte bestehende Parfüm „1001 Rausch“ wird nach einem Geheimrezept in Belhanka hergestellt und lässt den Anwender, ganz dem Geist der rahjagefälligen Stadt entsprechend, verführerisch wirken – bisweilen so sehr, dass er oder sie sich vor Interessenten kaum retten kann.



Malomis

Verbreitung:

Landschaftstyp: keine

Regionen: kommt wild nicht vor, nur in Gärten von Tempeln und Parfümherstellern (streng bewacht)

Suchschwierigkeit: nicht wild auffindbar

Bestimmungsschwierigkeit: -4

Anwendungen: 1/1/1/2/2/2

Wirkung:

Roh:

Berührung: keine

Einatmung: Duftet immer nach dem, was die Riechende momentan am berauschendsten empfindet. Jede Pflanze ist unterschiedlich potent. Für jede Pflanze bzw. Anwendung wird 1W6 gewürfelt. Alle, deren SK unter dem erwürfelten Wert liegt, werden vom Duft für ebenso viele Minuten betört und können sich nicht von der Pflanze abwenden oder weiter entfernen. Um sich danach loszureißen, ist eine um -1 erschwerte Probe auf *Selbstbeherrschung* zu bestehen, sonst beginnt die Wirkung erneut, tritt jedoch insgesamt nur zwei Mal ein. ●●

Verzehr: keine

Verarbeitet: siehe *Rezepte*

Preis: 16 / 32 Silbertaler

Rezepte:

Elixiere: 1001 Rausch (siehe Seite 83) ●●

Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

Die in Belhanka ansässige Familie ya Arinori stellt nach einem Geheimrezept 1001 Rausch her. Es wird hauptsächlich von der Rahjakirche angekauft, ist aber auch frei im Handel verfügbar. Das Geheimnis, so wird spekuliert, ist eine winzigste Prise einer anderen Pflanze, welche eine suchterzeugende Komponente hinzufügt.

Haltbarkeit:

Roh: siehe *Haltbarmachung*

Verarbeitet: Malomis-Wasser (siehe Seite 142) 8 Wochen



Was weiß mein Held über Malomis?

- QS 1: Von einer Malomis-Pflanze hat der Held noch nie etwas gehört.
- QS 2: Aus Malomisblüten wird das berühmte Parfüm „1001 Rausch“ hergestellt.
- QS 3+: Malomis duftet für eine Riechende immer genau so, wie es ihr in jenem Augenblick am verführerischsten erscheint. Die Pflanze wurde von einem Unbekannten im Tsatempel von Silas abgegeben und wird seitdem gezüchtet. Wild gedeiht sie nirgends.

Merach-Strauch

»Wehrhaft ist der Merach und wohlmeinend, denn er schützt seinen blauglänzenden Schatz mit scharfen Dornen. Nur wer weise genug ist, darin eine Warnung zu erkennen, und zudem vorsichtig daran geht, die Frucht des Merach zu erringen, ist dieser Kostbarkeit würdig. Denn ihre Gefahr liegt nicht in den Dornen, sie liegt beim Pflücker selbst, denn wie er den kleinen blauen Apfel genießt und wann, bestimmt sein Schicksal!«

—aus Al'Bâgh Dschayida von Rastafan al'Achami ibn Hamar, Thalusa, 1035 BF

Der Merach-Strauch gedeiht vornehmlich in den Bergwäldern des Südens. Im Land der Ersten Sonne wird er kaum höher als vier Schritt, in den Wäldern des Regengebirges wurden jedoch schon Exemplare von acht bis zwölf Schritt Größe gesichtet. Je höher er ist, desto mehr ähnelt der Merach einem mehrstämmigen Baum, dessen Äste drei Finger lange, holzige Dornen tragen. Austriebe und Knospen sind filzig behaart. Von Ingerimm bis Rahja trägt er stark duftende Blüten von blassrosa Farbe und mit ihrem Verblühen verlieren die jungen Äste ihre Behaarung. Von Efferd bis Travia können die apfelartigen, glänzenden blauen Früchte des Strauchs geerntet werden. Sie erreichen einen Durchmesser von zwei bis drei Fingern und schmecken außergewöhnlich aromatisch und zuckersüß.

So schmackhaft die Merach-Äpfel sind, so gefährlich ist es, sie unbedacht zu genießen. Trifft die Frucht im Körper mit Alkohol zusammen, kommen Atemnot und drohender Herzstillstand über das Opfer und bringen es gelegentlich sogar an die Schwelle des Todes.

Gerade Tulamiden schätzen Merach-Früchte wegen ihres Aromas aber sehr und haben den Umgang mit ihnen gemeistert, denn beim Erhitzen verliert sich die tödliche Wirkung. Einkocht zu einer süßen, zähen Masse erfreut sich der Merach-Apfel großer Beliebtheit, ist Basis für einige tulamidische Gerichte und wird sogar gefahrlos Likören beigemischt. Dennoch kommt es immer wieder zu Unfällen, wenn überreife Früchte, die durch Eigengärung Alkohol entwickelt haben, genossen werden.

Zwielichtige Gestalten und Meuchelmörder schätzen die Eigenschaft der Früchte ebenfalls. Der aus Früchten und Alkohol gewonnene ‚Merach-Extrakt‘ ist ein recht potentes Einnahmegift, das zudem kaum aus süßen Speisen und Getränken herauszuschmecken ist und schon manchem den unerwarteten Tod brachte.

Merach-Strauch

Alternative Namen: Süßer Tod

Verbreitung:

Landschaftstyp: Wälder, Regenwälder, Gebirge

Regionen: Mittelländische Wälder (gemäßigtes, tobrisches und yaquirisches Klima), Immergrüne Wälder (Südosten), Regengrüner Wald, Strandwald, Südliche Regengebirge, Gärten und Haine

Suchschwierigkeit: -1

Bestimmungsschwierigkeit: -1

Anwendungen: 1/1/1/1/1

Wirkung:

Roh:

Berührung: keine

Einatmung: keine

Verzehr: Falls innerhalb von 3 Tagen vor oder nach dem Verzehr der Frucht Alkohol genossen wurde, fügt die Frucht pro Bissen 1W20 SP zu. Eine Frucht entspricht dabei 5 Bissen, sodass beim Verzehr einer ganzen Frucht 5W20 SP erlitten werden. Der Schaden entfaltet sich sofort und das Opfer erleidet 1 Minute lang den Status *Handlungsunfähig*, während plötzliche Atemnot und Herzkrämpfe einsetzen. Wenn das Opfer danach noch lebt, verflegt die Wirkung augenblicklich. ●

Verarbeitet: siehe *Rezepte*

Preis: 5 / 8 Silbertaler

Rezepte:

Alchimistische Gifte: Merach-Extrakt (siehe Seite 91) ●

Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

Obwohl Achaz süße Früchte lieben, empfinden sie Merach-Äpfel als widerwärtig. Das Gift wirkt bei ihnen trotzdem. Manch ein Attentat ist bereits gescheitert, da ein anwesender Achaz den für ihn widerlichen Geschmack des Giftes aus der Luft geschmeckt hat, bevor es vom Opfer eingenommen wurde. Im Tiefen Süden wird es darum zunehmend schick, sich einen echsischen Vorkoster zu leisten.

Haltbarkeit:

Roh: siehe *Haltbarmachung*



Was weiß mein Held über Merach-Sträucher?

- QS 1: Am Merach-Strauch wachsen von Efferd bis Travia blaue, apfelähnliche Früchte von vorzüglichem Geschmack.
- QS 2: Wenn die Frucht im Körper mit Alkohol zusammentrifft, entfaltet sie ein starkes Gift. Überreife Früchte sind daher sehr gefährlich. Beim Kochen wird das Gift unwirksam.
- QS 3+: Aus den Äpfeln wird der schädliche, bei Meuchlern geschätzte Merach-Extrakt hergestellt, der bei Attentaten in Getränke oder Süßspeisen gegeben wird und kaum herausgeschmeckt werden kann.

Mirbelstein

»So unscheinbar, dass er gerne übersehen wird, ist der Mirbelstein. Seine Wurzelknolle ist gerade in den Sommermonaten begehrt, denn zerrieben sondert sie einen Geruch ab, der lästige Viecher zuverlässig fernhält. Allerdings beleidigt der bittere Geruch auch manches Menschen und aller Elfen Nase. Vor allem wegen Letzterem schätzt man den »Stinkmirbel« im Weidenschen und ebenso im Kosch, wo er fester Bestandteil abergläubischer Folklore ist.«

—aus Kermions Kunde vom Heilkräftigen Pflanzenwerk, Kermion der Jüngere, 1000 BF

Im Wald, seltener im Gras- und Hochland Mittelaventuriens, gedeiht der Mirbelstein (Stinkmirbel). Sein sichtbarer, oberirdischer Teil ähnelt einem moosbewachsenen Stein, und wenn sie nicht gerade blüht, ist die Pflanze nur schwer zu entdecken. Tatsächlich ist der »Stein« ein einzelnes, etwa handtellergroßes gewölbtes Blatt, das häufig braune oder graue Flecken aufweist und beinahe auf dem Boden aufliegt. In Phex und Perraine bildet die Pflanze einen einzelnen Stängel mit kleinen gelben Blüten und achtblättrigen Blattquirlen. Weder Blatt noch Blüte haben einen Nutzen, anders als die Wurzelknolle. Sie kann von Perraine bis Boron ausgegraben werden.

Für eine Weiterverarbeitung muss die Knolle getrocknet werden. Üblicherweise wird sie dann zerrieben und in einem Beutel am Gürtel oder unter der Kleidung getragen. Dank der Körperwärme sondert der geriebene Mirbelstein einen strengen, stark bitteren Geruch ab, der Flöhe, Läuse, Wanzen und derlei in bis zu zwei Schritt Entfernung vertreibt. Allerdings ist der Gestank auch für Menschen, erst recht aber für Elfennasen, fast unerträglich und mindert die Attraktivität des Trägers erheblich. Die Wirksamkeit solcher Säckchen beträgt einige Wochen, und glücklicherweise haftet der Gestank weder an Haut noch an Kleidung.

Leider wirkt ein solches Mirbelsteinsäckchen bei weitem nicht gegen alle stechenden und beißenden Parasiten. Borbarad-Moskitos und vor allem maraskanisches Ungeziefer stört der Gestank nicht im Geringsten. Regelmäßig angezogen wird sogar die Mirbelfliege, deren Larven auf den Blättern der Pflanzen leben. Erwachsene Fliegen umschwärmen Mirbelsteine gelegentlich. Sie sind sehr stechfreudig, und ihre Stiche rufen stets schmerzhaft Entzündungen hervor.



Mirbelstein

Alternative Namen: Stinkmirbel

Verbreitung:

Landschaftstyp: Grasländer, Heiden und Steppen, Wälder

Regionen: Mittelländische Grasländer und Steppen, Mittelländische Wälder (gemäßigtes und tobrisches Klima)

Suchschwierigkeit: -2

Bestimmungsschwierigkeit: -2

Anwendungen: 1/1/1/2/2/2

Wirkung:

Roh:

Berührung: keine

Einatmung: insbesondere die Knolle stinkt erbärmlich, Duft haftet nicht ●

Verzehr: keine

Verarbeitet: siehe Rezepte

Preis: 4 / 8 Silbertaler

Rezepte:

Pflanzliche Hilfsmittel: Stinkmirbelsäckchen (siehe Seite 79) ●

Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

Manch ein genervter Junggeselle soll absichtlich ein Stinkmirbelsäckchen bei sich tragen, um Anträge und Geständnisse romantischer Art abzuwehren. Goblins schätzen die Stinkmirbel hingegen sehr, da sie schädliche Insekten von ihren Schweinen fernhält. Sie betrachten Mirbelstein als wertvolles Handelsgut und folgen dem Gestank nicht selten meilenweit, um seine Träger zu finden.

Haltbarkeit:

Roh: siehe Haltbarmachung

Verarbeitet: Stinkmirbelsäckchen (siehe Seite 79) 3 Wochen ●

Was weiß mein Held über Mirbelstein?

- QS 1: Mirbelstein ist eine unauffällige Pflanze, die einem moosbewachsenen Stein ähnelt. Abgesehen von der Mirbelfliege, wird das Gewächs von keinem Insekt behelligt.
- QS 2: Die Knolle des Mirbelsteins stinkt erbärmlich, hält getrocknet jedoch Insekten fern. Der Duft haftet nicht an anderen Dingen.
- QS 3+: Borbarad-Moskitos und maraskanische Insekten sind gegen den Gestank des Mirbelsteins immun.

Mirhamer Seidenliane

»Ich habe keine Wahl. Die bleichen Fremden hatten Schwester und Mutter in ihrer Waffengewalt. Warum? Sie wollten den Zugang zur Seidenliane. Tsari-Ho hatte ihnen aus Verzweiflung verschiedene Seidenseile angeboten. »Ist ein gutes Seil.« Aber sie hatten an den Waren des Chirakah kein Interesse. Aber sie haben nicht gefragt, sie kommen und nehmen. Der junge Mann führte sie in Richtung des Regengebirges. Dort wartete der Regenwald auf sie. Zwei hellhäutige Männer, ein blonder Mann mit Bart und eine große kräftige Frau begleiteten ihn. Sie trugen Lederhosen, Hemden und Hüte. Zwischen ihnen wirkte der kleine Tsari-Ho fast wie ein Kind.

»Los, weiter.«

»Dann haltet mich nicht auf.« Er ging schneller, sodass sie ihm nur mühsam folgen konnten. Diesen Weg hätte er nachts gehen können, so vertraut war er ihm. Nicht viele suchten die Mirhamer Seidenliane. Vermutlich für Gegengift oder Kukris. Aber Tsa ist schon vorbei. Da die Fremden nicht vor Gewalt zurückschrecken, um ihren Willen durchzusetzen, ging er vom Gift aus. Die Seidenliane war eine Schlingpflanze, die einige Schritt Länge erreichen konnte. Drei Finger dick wuchsen die Ranken und trugen zur aktuellen Zeit hübsche blassgelbe Blüten. »Was braucht ihr von der Pflanze?«

»Zeug für Gift.«

Der kleine Mann nickte. »Du meinst die Knoten. Hast du ein Haumesser?«

Die große Frau und der blonde Mann schauten sich gegenseitig an.

»Die Arbeit wird dauern. Ihr müsst mir helfen.« So leicht wollte er es ihnen nicht machen. Außerdem ging es gemeinsam wesentlich schneller. Das Ziel hatten sie erreicht. Die Liane mussten sie vom Baum lösen – das sogenannte Ausdreschen. Das war eine aufwendige Arbeit, denn diese Liane hatte eine Länge von vier Schritt.

»Vorsicht, schützt die Hände.« Sie sollten den Eindruck gewinnen, dass er vollkommen kooperierte. Er würde ihnen nicht sagen, dass man die Knoten alle drei Schritt auch einfach heraus schneiden konnte. Auf diese Weise hatte er zumindest Reste für eigene Zwecke.

»Für das Gift müssen die Knoten faulen.« Die Liane war vielfältig einsetzbar. Wenn alles gut ging, konnte er die Außenfasern für Seidenseile und seine Schwester die Innenfasern für Stoff – die sogenannte Schwindelseide – nutzen ...«

—aus Zwölftmal zwölf Aventurer – Band XXIII: Im Griff der Todesranke, Pollenstaub der siebten Sphäre oder Was uns der Foliath der Kreutherkunde nicht lehrte, Druckerei Stührmann & Mezzani, Grangor, 1041 BF



Mirhamer Seidenliane

Verbreitung:

Landschaftstyp: Regenwälder, Gebirge

Regionen: Überhoher, Mittelhoher und Halbhoher Regenwald, Regengrüner Wald, Südliche Regengebirge

Suchschwierigkeit: -3

Bestimmungsschwierigkeit: -1

Anwendungen: 1/1/2/2/3/3

Wirkung:

Roh:

Berührung: Knotensaft brennt und juckt unangenehm auf der Haut (1 SP) ●

Einatmung: keine

Verzehr: keine

Verarbeitet: siehe Rezepte

Preis: 9 / 36 Silbertaler

Rezepte:

Pflanzliche Hilfsmittel: Seidenseil ●, Schwindelseide ●

Alchemistische Gifte: Kukris (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 131) ●●●

Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

In Mengbilla werden Seidenseile aus der Lianenfaser geflochten, die Waldmenschen sollen jedoch eine Methode kennen, sogenannte Schwindelseide herzustellen, die sich von Raupenseide kaum unterscheiden lässt und sogar für das Weben von durchscheinenden Stoffen genutzt werden kann. Die Versuche von Alchimisten aus Mengbilla, Schwindelseide nachzubilden, enden wiederholt in Kleidungsstücken, die beim Tragen aufgrund von Rückständen des Giftes zu Juckreiz und Muskellähmungen führen können. Zwischen Mengbilla und Al'Anfa sollen überall solche Kleidungsstücke im Handel kursieren.

Haltbarkeit:

Roh: siehe Haltbarmachung

Verarbeitet: Seidenseil und Schwindelseide sind, bei pfleglicher Lagerung, nahezu unbegrenzt haltbar.

Was weiß mein Held über Mirhamer Seidenlianen?

- QS 1: Sie schmarotzt in den Regenwäldern des Südens an Baumriesen und bildet schrittlange Ranken mit Knoten aus, die von Tsa bis Ingerimm blassgelb blühen.
- QS 2: Die Seidenliane ist unter ihrem Namen kaum bekannt, sehr geläufig sind hingegen das aus ihr gewonnene Gift Kukris und die Seidenseile, die sich aus ihren Fasern flechten lassen.
- QS 3+: Kukris wird aus den Knoten der Ranken hergestellt und ist, selbst in Mengbilla, illegal. Die Ranken selbst taugen für feines Seil, das von Meuchlern gerne zum Einsteigen und Erdrosseln genutzt wird.

Naftanstaude

»Den Auftrag mit dem Samthauch habe ich geschafft. Vanjas Hilfestellungen hatten ihrem Bruder Loriban sehr geholfen. Immerhin hatte sie als zukünftige Alchimistin in Mengbilla Zugriff auf die passenden Bücher.« »Sag mal, was weißt du über die Naftanstaude? Ist sie wertvoll?«

»Wie kommst du jetzt darauf. Hast du schon wieder gespielt?«

»Nee, nur so. Das mit dem Schleichenden Tod hat ja gut funktioniert.« Sie rollte mit den Augen und blätterte in ihren Aufzeichnungen.

»Die Naftanstaude wird meist zwei Schritt hoch. Erkennbar ist sie an ihren goldgelben Blütendolden. An den fingerdicken Stängeln wachsen längliche Blätter. Innerhalb der Stiele und Blätter befindet sich eine viskose Flüssigkeit, die klebrig ist und Honig ähnelt. Diese Flüssigkeit ist in der Lage, andere organische Materialien wie Leder, Stoff oder Holz zu zerstören. In der Nähe der Pflanze sind häufig tote Insekten oder Vögel zu finden.« Den Preis hatte sie bewusst noch nicht erwähnt, sonst wäre es mit der Aufmerksamkeit schon vorbei. »Warum fragst du überhaupt?«

»Och, ich hätte da vielleicht einen Auftrag.«

»Du sollst wieder eine Pflanze besorgen?«

»Nur den Saft.«

»Die Pflanze ist im Grasland, der Steppe oder am Waldrand zu finden. Ziemlich selten.«

»Ich glaube, ich hab' eine auf meiner letzten Suche gesehen.«

»Sie ist wertvoll.«

Er grinste. »Ist das Finden das Problem?«

»Das Finden, das Auspressen und der Transport sind problematisch. Der Saft ist nur wenige Tage haltbar und er zerstört vieles. Handschuhe werden zerfressen.«

»Nicht gut. Wie bewahrt ihr denn das Zeug auf?«

»In Glasgefäßen. Metall oder Keramik sollte auch gehen.«

»Dann kommst du wohl mit. Dein Meister ist gerade eh verweist.«

Ihr Mund stand ungläubig offen. »Das ist nicht dein Ernst.«

»Na klar. Du weißt, wie man den Saft rausholt und aufbewahrt. Ich kenne den Standort. Na komm. Wird dein Meister nicht erfreut sein, wenn du das Zeug besorgt hast?«

Vanja schaute zur Decke und wägte ab. Ich könnte Goldleim herstellen und meine Fortschritte zeigen. Goldleim benötigte den ausgepressten Saft einer Staude sowie Vitriol und gemahlenen Schiefer. Die Verarbeitung war nur aufgrund des Materials schwierig. »Ist es weit weg? Wenn das schiefgeht ...« Sie hob drohend die Hand.

»Das klappt. Was brauchen wir alles?«

—aus Zwölftmal zwölf Aventureur – Band XXIII: Im Griff der Todesranke, Pollenstaub der siebten Sphäre oder

Was uns der Folianth der Kreutherkunde nicht lehrte, Druckerei Stührmann & Mezzani, Grangor, 1041 BF



Naftanstaude

Verbreitung:

Landschaftstyp: Grasländer, Heiden und Steppen, Wälder
Regionen: Nördliches Hochland (Strauchsteppe; eher selten), Nördliche, Mittelländische und Südliche Grasländer und Steppen (eher selten), Wälder des Nordens (selten), Mittelländische Wälder (gemäßigtes, tobrisches und yaquirisches Klima; selten)

Suchschwierigkeit: -2

Bestimmungsschwierigkeit: -2

Anwendungen: 1/1/2/2/3/3

Wirkung:

Roh:

Berührung: Saft aus einer Anwendung (1 Stängel und 1 Handvoll Blätter) verursacht 2W6 SP an organischen Materialien, der Saft klebt, lässt sich aber leicht abwischen ●

Einatmung: keine

Verzehr: siehe Berührung ●

Verarbeitet: siehe Rezepte

Preis: 4 / 10 Silbertaler

Rezepte:

Pflanzliche Gifte: Goldleim (siehe Seite 80) ●

Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

Es soll Hexen und Schamanen geben, die Goldglanzfliegen, die einzige gegen die Säure des Saftes immun Tierart, in Schwärmen halten. Da die Fliege sich am ätzenden Saft gütlich tut und so als winziger fliegender Behälter verstanden werden kann, bietet ein solcher Schwarm grausamen Individuen eine Möglichkeit, ihr Heim zu verteidigen: In Brand gesteckt ergießt sich ein feiner Säureregen aus den Leibern der Tiere auf die Feinde. Auch in Höhlen und Grabanlagen sollen ähnliche Beobachtungen gemacht worden sein, sodass große Ansammlungen Naftan in der Nähe eines Eingangs Klugen eine Mahnung sind.

Haltbarkeit:

Roh: siehe Haltbarmachung

Was weiß mein Held über Naftanstauden?

- QS 1: (Versehrte) Naftanstauden sind von Verwesungsgeruch umgeben, da um sie herum meist tote Tiere zu finden sind.
- QS 2: Naftanstauden wachsen fast überall und sind unter Krieger*innen und Meuchlern bekannt. Der dickflüssige, goldgelbe Saft ihrer Stiele und Blätter ist sehr stark ätzend und die Grundlage des Waffengiftes Goldleim.
- QS 3+: Ihr Saft zersetzt jegliche organischen Materialien, sodass er mit Spezialgeräten geerntet und in z. B. Glas- oder Keramikbehältern transportiert werden muss. Nur die Goldglanzfliege ist immun.

Nemezijn

»Hol den Haffax doch der Nemezijn!«

—um 1020 BF auf Maraskan häufig gehörtes Sprichwort

»Wer das ist, der euch holen soll? Ach, nur ein harmloser Baum, klein und krüppelig wächst er im Gebirge. Wenn ihr ihn seht, freut euch, denn schneller habt ihr selten ein Lagerfeuer entzündet. Bedient euch also nur.«

—Rurijid die Sehende, Rur-und-Gror-Priesterin zu einem ihrer Häscher, Boran, 1021 BF

»Ai, Haffajas, da habt ihr also getan, wozu die Bruderschwestern euch geraten hat und einen Nemezijn herausgefordert? Ich sehe es an den Stacheln, die euren Rücken gewachsen und die sein Gift in euer Fleisch getrieben haben. Nur ein kleiner, krüppeliger Baum dachtet ihr? Weit gefehlt, die Rache selbst, das ist der Nemezijn. Schadet ihm, und er trägt es euch nach, wohin auch immer ihr geht. Wenige Tage nachdem ihr ihn geschändet habt, hat er geblüht und seine Samen Bruderschwestern Wind anvertraut. Sie haben euch gefunden, euch belauert, erspürt, was ihr braucht, sich euch angeboten. Vielleicht als ein über Nacht fruchtender Maulbeerbaum, der am Tag zuvor noch nicht da war? Üppige, blühende Blumen, wo gestern nur Zuckerrohr gewesen ist oder derlei? Ihr habt es nicht bemerkt, hättet das falsche Gewächs auch nicht erkennen können. Doch es hat euch erkannt und ist euch gefolgt. Hat Lein wachsen lassen, als eure Kleidung zerrissen ist. Wurde geschnitten, getrocknet, gebrochen und schließlich gewirkt, damit es seinen Zweck erfüllen kann. Euch zu töten, die ihr den Nemezijn angerührt habt. Denn er ist gnadenlos und findet die, die ihm schaden, wohin auch immer sie sich wenden. Er wählt eine harmlose Gestalt, wiegt euch in Sicherheit ehe er euch von seiner Rache kosten lässt und diese ist der Tod, denn seine Boten sind durch und durch giftig.«

—Rurijid die Sehende zu drei sterbenden Roten Legionären, Sinoda, 1023 BF



Nemezijn

Verbreitung:

Landschaftstyp: Maraskan

Regionen: ursprünglich vermutlich Maraskan, seine Rache verbreitet sich bei Bedarf über ganz Aventurien

Suchschwierigkeit: Man kann Nemezijn nicht finden, Nemezijn findet einen.

Bestimmungsschwierigkeit: Nemezijn erdenkt seine Form, wie es Nemezijn beliebt.

Anwendungen: Nemezijn lässt sich nicht benutzen.

Wirkung:

Roh:

Berührung: Nemezijn wird sich rächen. ●●●●●

Einatmung: Nemezijn wird sich rächen. ●●●●●

Verzehr: Nemezijn wird sich rächen. ●●●●●

Verarbeitet: noch keine Rezepte bekannt

Preis: Nemezijn ist weder käuflich noch verkäuflich.

Rezepte:

noch keine bekannt

Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

Die Maraskaner spekulieren lebhaft darüber, was man tun könnte, um sich zu retten, wenn man sich den Zorn des Nemezijn zugezogen hat. Eine Idee besteht darin, geistesgegenwärtig Gefahrensituationen zu erkennen und jemand anderen an eigener Stelle in die Falle laufen zu lassen, sodass der Blutdurst des Nemezijn gestillt werde. Andere halten dies für eine Fehlinterpretation der Natur des Nemezijn und empfehlen stattdessen den Teil des Nemezijn, den dieser aussandte, um zu töten, einzupflanzen und zu pflegen, um Buße zu tun. Dass dies eine Aufgabe bis ans Lebensende sei, stehe außer Frage. Auch Blutopfer und symbolische Verstümmelungen am eigenen Körper könnten möglicherweise den Rachedurst des Nemezijn stillen, wobei inbrünstiges Entschuldigen für kleinere Vergehen an Nemezijns Pracht genügen könnten.

Haltbarkeit:

Roh: der Versuch würde tödlich enden.

Was weiß mein Held über den Nemezijn?

- QS 1: Von einem Nemezijn hat der Held noch nie etwas gehört.
- QS 2: Nemezijn ist ein Wort, mit dem Einwohner Maraskans einen Rachegeist beschreiben, der einem bis ans Ende der Welt folgen und durch nichts zu besänftigen sein soll.
- QS 3+: Es soll sich um einen sagemumwobenen Baum handeln, der scheinbar übernatürliche Kräfte besitzt und sich für jede Berührung rächt, der für das Pflücken eines Triebes Leben fordert und für das Knicken seines Astes ganze Blutlinien auslöschen soll. Um dies zu erreichen, lässt er seine Saat bis ans Ende der Welt reisen und nimmt jede pflanzliche Form an, die nötig ist, um sein Ziel zu erreichen.

Olginwurz

»Olginwurz ist eine der wohl hilfreichsten Pflanzen Aventuriens, denn sie unterstützt die Entgiftung des Körpers. Mehr noch, ein Absud davon stärkt die Konstitution so sehr, dass Krankheiten und Gifte aller Art nach seinem Genuss für eine Woche keinerlei Gefahr mehr darstellen. Warum die Gütige aber den Raschtulswall erwählte, um diese Wunderpflanze in Gestalt eines unscheinbaren Moosballens ins Leben zu bringen, wird wohl auf ewig ein Geheimnis bleiben.«

—aus Herbarium Kuslikum: Die Flora Aventuriens, Hesin-detempel zu Kuslik, 1043 BF

Im Hochland des Raschtulswalls, wie auch in seinen Wäldern und im Gebirge jenseits davon, wächst die sehr seltene Olginwurz. Dabei handelt es sich um einen dunkelgrünen Moosballen, der sich kaum von Waldmoos und derlei unterscheiden lässt. Um zu gedeihen, benötigt die Olginwurz ausreißend Feuchtigkeit und Schatten bis Halbschatten. Obwohl die dichte verwobene Struktur des Mooses den Eindruck vermittelt, eine einzelne Pflanze vor sich zu haben, besteht sie doch aus unzähligen Kleinstpflänzchen. Diese stehen jedoch so dicht, dass sie ineinander und umeinander wachsen, bis ein regelrechter Filz entsteht.

Einige Kräuterkundler glauben, die Olginwurz wachse allein im Raschtulswall, weil es dort besonders zahlreiche giftige Pflanzen und auch Tiere gibt. Angesichts der zahllosen Gefahren, mit denen der Regenwald und vor allem die Insel Maraskan aufwarten, muss dies jedoch als Hirnspinnst abgetan werden. Fraglos ist jedoch die entgiftende Wirkung des Mooses. Zusammen mit Alkohol eingenommen und gut zerkaut, trägt Olginwurz zur Entgiftung des Körpers bei und mindert die schädliche Wirkung aller Gifte, die nicht übernatürlichen Ursprungs sind. Es ist zudem eine entscheidende Zutat für das Konstitutionselixier.

Besonders begehrt ist jedoch der durch Abkochen in Wasser oder Alkohol gewonnene Olginsud. Noch heiß wird er in dunkle Flaschen gefüllt und sorgfältig verschlossen. Anders als die roh eingenommenen Moosballen, hilft der Sud jedoch nicht gegen bereits eingenommene Gifte, vielmehr verhindert er, dass diese ihre Wirkung überhaupt entfalten. Nach seiner Einnahme können der behandelten Person alle Gifte und Krankheiten natürlicher Art eine Woche lang nichts anhaben. Der Sud ist also ein Universal-Prophylaktikum.

Was weiß mein Held über Olginwurz?

- ☛ QS 1: Olginwurz ist allgemein bekannt und extrem begehrt, aber sehr selten, da sie nur spärlich im Gebiet und Umland der Raschtulswälle zu finden ist. Roh und frisch eingenommen hilft sie bei der Heilung aller natürlichen Krankheiten und Vergiftungen.
- ☛ QS 2: Olginwurz bildet Moosballen aus unzähligen Kleinstpflänzchen. Nimmt man Olginsud ein, immunisiert es sogar für eine Woche vor allen natürlichen Krankheiten und Giften.
- ☛ QS 3+: Olginsud dient nur der Prophylaxe, kann jedoch nicht heilen. Frische Olginwurz ist eine zentrale Zutat für das Konstitutionselixier.

Olginwurz

Alternative Namen: Urwar-ul-gin (Ferkina)

Verbreitung:

Landschaftstyp: Grasländer, Heiden und Steppen, Wälder, Gebirge, Wüstenrandgebiete & Wüsten

Regionen: selten in südlichen Gebirgen (vor allem Raschtulswall), sonst sehr selten, erfolgreich kultiviert in südlichen Grasländern und Steppen, Wüstenrandgebieten und Mittelländischen Wäldern (yaquirisches Klima) sowie einigen Tempel-, Universitäts- und Akademiegärten

Suchschwierigkeit: -4

Bestimmungsschwierigkeit: -4

Anwendungen: 1/1/1/1/1

Wirkung:

Roh:

Berührung: keine

Einatmung: keine

Verzehr: Beim Verzehr einer Anwendung frischer Olginwurz mit Alkohol gilt augenblicklich die schwächere Wirkung eines wirkenden Giftes oder einer wirkenden Krankheit. Falls bereits die schwächere Wirkung aktiv war, klingt das Gift bzw. die Krankheit nach 5 Minuten vollständig ab. Gegen übernatürliche Krankheiten und Gifte ist die Olginwurz jedoch wirkungslos. ●

Verarbeitet: siehe *Rezepte*

Preis: 32 / 64 Silbertaler

Rezepte:

Elixiere: Konstitutionselixier (siehe Seite 85) ●

Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

Ferkinas verehren Mutter Olginwurz („Umm Urwar-ul-gin“) als Königin der Pflanzen. Neben ihren Schamanen besitzen nur wenige hohe Gelehrte das Wissen darüber, wie Olginwurz kultiviert werden kann, weshalb es frisch oft nur gegen Gefallen aus Tempel- oder Akademiegärten erwerblich ist. In manchen Landstrichen werden Todesurteile in die Hände der Götter gelegt, indem den Angeklagten gleichzeitig frische Olginwurz mit Alkohol und ein Merach-Apfel zu essen gegeben werden.

Haltbarkeit:

Roh: nur frische Olginwurz hat die oben beschriebene Wirkung

Verarbeitet: Olginsud (siehe Seite 142) 12 Monate ●



Orazal

»Tsari-Ho hatte die Geiselnnehmer bereits zur Mirhamer Seidenliane geführt, um die Rankenknoten als Zutat für das gemeine Gift Kukris zu besorgen. Seine Mutter wurde anschließend freigelassen, aber seine Schwester war weiterhin in der Gewalt der Fremden. Erst wenn er zusätzlich auch Orazal besorgt hatte, würde sie in Sicherheit sein. Wahrscheinlich hielten sie ihn für einen Experten aller Lianen, denn Orazal gehörte auch zu dieser Art von Gewächsen. Interessant war an dieser Pflanze, dass der untere Bereich verholzte. Der grüne Stängel brachte im Sommer – also später als die Seidenliane – Blüten mit oranger Farbe hervor. Er hatte alles versucht, um die Fremden abzuhalten. Über den Beinamen »Seelenfänger von Bäumen« und die möglichen Gefahren hatten sie nur gelacht, falls sie ihn überhaupt verstanden hatten.

Die Liane schnürte einige Bäume wahrhaft ab und überwucherte sie, sodass der Baum starb, aber der Orazal verblieb. Sie werden sehen. Wie zuvor begleitete ihn der bärtige Blondschof sowie die kräftige große Frau mit den gestreiften Hosen.

Er ließ die Unerfahrenen die schwierige Aufgabe der Safternte erledigen. Dabei musste man geschickt vorgehen. Er wartete gespannt, ob der Orazal seine Begleiter verätzte. Zumindest die Rüstung der Nordfrau hatte etwas abbekommen. Der begehrte Saft landete im Topf. Der Blonde gab einige Dinge bei, darunter ein gelbes Pulver, und rührte um. Stinkendes Warten folgte. Dabei sammelte Tsari-Ho die Reste der Liane ein. Die Fremden hatten ihren Willen bekommen. Der Rückweg stand an. Wartet ab. Ich werde mit dem Orazal ein großes Feuer für alle Fremden machen, wenn meine Familie frei ist, dachte Tsari-Ho, denn die Pflanze besaß noch weitere Geheimnisse. Beim Verbrennen würde ein beißender Qualm entstehen, der Tränen und elendige Kopfschmerzen zur Folge hatte. Orazals Rache ...«
—aus Zwölftmal zwölf Aventureur – Band XXIII: Im Griff der Todesranke, Pollenstaub der siebten Sphäre oder Was uns der Foliath der Kreutherkunde nicht lehrte, Druckerei Stührmann & Mezzani, Grangor, 1041 BF

Was weiß mein Held über Orazal?

- ☛ QS 1: Orazal ist eine Schlingpflanze, die an Bäumen wächst und sie bisweilen sogar „erdrosselt“. Aus ihm wird mit Schwefel und Weinstein das allgemein geläufige Konservierungsmittel Schweflicher Orazal hergestellt, welches in jeder Kräuterküche des Südens zu finden ist.
- ☛ QS 2: Die lebende Pflanze ist weniger bekannt, daher wissen nicht allzu viele vom extrem ätzenden Saft der frischen Schlingen, welcher die Ernte erschwert und zur Herstellung von Orazalkleber genutzt wird. Alte, verholzte Teile der Pflanze sondern keinen Saft ab.



Orazal

Verbreitung:

Landschaftstyp: Wälder, Regenwälder, Gebirge

Regionen: Immergrüne Wälder (Südosten), Überhoher, Mittelhoher und Halbhoher Regenwald, Regengrüner Wald, Nebelwald, Südliches Regengebirge, (alle eher selten)

Suchschwierigkeit: –2

Bestimmungsschwierigkeit: –1

Anwendungen: 1/1/1/2/2/2

Wirkung:

Roh:

Berührung: Der ätzende Saft frischer Schlingen nahe der Baumwipfel verursacht 2W6 SP Säureschaden pro KR an organischen Materialien für 6 KR oder bis er entfernt wird. Der Saft in der Sonne erhitzter Orazalschlingen klebt stark und kann von Haut nur mit einer bestandenen Probe auf Selbstbeherrschung durch Abreißen der obersten Hautschicht (1W6 SP) entfernt werden. ●

Einatmung: Frische Orazalschlingen brennen nicht, verholzte hingegen sehr gut. Ihr Rauch beißt in den Augen und führt zu Kopfschmerzen (Sichtmodifikator Stufe 1 und 1 Stufe Schmerz) ●●

Verzehr: Schaden gemäß Berührung, sonst keine. Die Möglichkeit aufgewärmten Orazalsaft zu entfernen entfällt. ●

Verarbeitet: siehe Rezepte

Preis: 5 / 9 Silbertaler

Rezepte:

Pflanzliche Hilfsmittel: Orazalkleber (siehe Seite 78) ●

Elixiere: Alchimistensäure (siehe Seite 83) ●●, Hylai-ler Feuer (siehe Seite 85) ●●

Alchimistische Gifte: Merach-Extrakt (siehe Seite 91) ●

Alchimistische Rauschmittel: Feuerschlick-Pulver (siehe Seite 92) ●●

Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

Orazal umarmt seine Wirtspflanze gelegentlich derart heftig, dass diese zugrunde geht und in seinen Schlingen verwittert. Zurück bleiben dann Schlingengerüste, welche bei den Waldmenschen als Seelengefängnisse gelten. Gefangene Baumseelen sollen zu besonderen Zeiten in die Äffchen einfahren, die Orazal mit Vorliebe bewohnen und Wanderer zu ihrem Gefängnis locken – oft mit tödlichen Folgen.

Halbarkeit:

Roh: siehe Haltbarmachung

Verarbeitet: Schweflicher Orazal (siehe Seite 142) 1W6+1 Jahrzehnte; ist das profane Standardkonservierungsmittel für pflanzliche Rezepte ●

- ☛ QS 3+: Orazal kann an seinen großen blassgelben bis orangefarbenen Blüten erkannt werden, die zudem eine Leibspeise von Äffchen sind. Der Rauch seines brennenden Holzes verursacht Kopfschmerzen und Tränen der Augen.

Orkland-Bovist

»Erinnerst du dich an die Atemwegserkrankung von Yero, dem wir auf der Reise begegnet sind?«

Silvana nickte. Der Mann hatte einen ständigen Hustenreiz, so dass er nachts nur schwer schlafen konnte. Sie war mehrfach davon aufgewacht, als er in der Nähe des gemeinsamen Nachtlagers lag. »Das war keine leichte Erkrankung. Der Mann litt stark unter den Auswirkungen.«

»Die Ursache ist pflanzlich«, erklärte Rusena und durchsuchte dabei ihre Notizen, in denen sie selbst eine grobe Zeichnung angefertigt hatte.

»Wirklich? Was war es?«

»Ein Pilz. Der Orkland-Bovist. Man nennt ihn auch den Riesepilz, da er eine Größe von fast einem Schritt Durchmesser erreicht. Du kannst ihn an seiner Knollenform erkennen.«

»Aber wie kommt es dann zu diesem Husten?«

»Der Pilz, Silvana, wächst in der Umgebung von Höhlen oder im tiefen Wald, aber eher selten. Die Gefahr ist ähnlich wie bei der Basilamine.«

»Er greift also in der Blütezeit an?«

»Der Pilz spürt anhand der Erschütterung des Bodens, ob sich jemand nähert. In der Reifezeit verschießt er auf Lebewesen in seiner direkten Umgebung seine Sporen.«

»Also hat Yero die Sporen eingeatmet?«

»Genau. Üblicherweise äußert sich die Erkrankung auf der Haut.«

»Bekommt man Ausschlag?«

»Sowas in der Art. Unter der Haut entsteht ein grünlich schimmerndes Geflecht, das schmerzt und kaum Erholung zulässt. Und das mehrere Wochen lang. Da sich der Patient in dieser Zeit kaum erholt, ist Stärkung wichtig.«

Silvana schrieb eigene Notizen in ihr Pflanzenbuch. »Wie behandelt man das?«

»Mit Umschlägen, ähnlich wie bei einer Entzündung.«

»Und der Husten?«

»Das ist schwieriger. Der Erkrankte kann nur schwer atmen. Daher lindern wir sein Leid. Stärkungsmittel sind auch möglich. Darum musste Yero inhalieren. Auf der Reise fehlen viele Möglichkeiten. Heißes Wasser ist schnell vorbereitet. Dazu kannst du gutriechende Kräuter wie Kamille oder Salbei gegen Atemnot geben.«

»Wächst der Bovist hier in der Nähe?«

»Ja, wir werden ihn in den nächsten Tagen aufsuchen. Du darfst ihn nicht mit dem großen Speisepilz, dem Riesen-Bovist verwechseln. Außerdem heißt es, dass der Pilz Orks nichts anhaben kann – im Unterschied zur Basilamine«, ergänzte Rusena und dachte zu jener Begegnung zurück.«

—aus Zwölffmal zwölf
Aventheurer – Band
XXIII: Im Griff der
Todesranke, Pol-
lenstaub der siebten
Sphäre oder Was
uns der Foliath der
Kreutherkunde
nicht lehrte, Dr-
uckerei Stührmann &
Mezzani, Grangor,
1041 BF



Orkland-Bovist

Alternative Namen: Kugelpilz, Orkenbovist

Verbreitung:

Landschaftstyp: Grasländer, Heiden und Steppen, Wälder
Regionen: Nördliches Hochland (Strauchsteppe, insbesondere Orkland), Nördliche Grasländer und Steppen, Wälder des Nordens (gelegentlich, insbesondere Andergast)

Suchschwierigkeit: -2

Bestimmungsschwierigkeit: -1

Anwendungen: 1/1/2/2/3/3

Wirkung:

Roh:

Berührung: verursacht von Praios bis Rondra das explosionsartige Platzen des Pilzes, die Sporen verteilen sich im Umkreis von 5 Schritt, zum Ausweichen ist eine gelungene Probe auf Körperbeherrschung -5 nötig, andernfalls wurden Sporen eingeatmet ●●

Einatmung: Die Sporen verursachen zunächst einen Hustenreiz (1 Stufe Betäubung), außerdem läuft das Opfer Gefahr, sich einen Lungenpilz (15-20 auf W20, siehe Seite 158) oder eine Pilzflechte zuzuziehen (3-14 auf W20, siehe Seite 158). ●●

Verzehr: bei reifen Pilzen siehe Einatmung, sonst keine ●●

Verarbeitet: noch keine Rezepte bekannt

Preis: 0,2 / 0,3 Silbertaler

Rezepte:

noch keine bekannt

Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

Die Achaz des Orklands sollen den Geschmack der unreifen Pilze schätzen. Unter ihnen gibt es Theorien über eine mögliche Symbiose mit der Pilzflechte des Bovistes, die bei der richtigen Einstimmung übernatürliche Kräfte verleihen soll. Im Widerspruch dazu gehen Kräuterkundler bisher davon aus, dass Orks und Achaz immun gegen die Sporen des Pilzes sind.

Haltbarkeit:

Roh: siehe Haltbarmachung

Was weiß mein Held über Orkland-Boviste?

- ◆ QS 1: Diese Pilzart erreicht einen Durchmesser von bis zu 1 Schritt. Sie wachsen vornehmlich in kleinen Gruppen im nördlichen Hochland und den Steppen des Orklands.
- ◆ QS 2: In der Reifezeit im Hochsommer platzen die Pilze bei Erschütterung auf und geben Sporen frei, die der Lunge schaden und Krankheiten verursachen.
- ◆ QS 3+: Der Bovist verursacht zwei langfristige Leiden: Pilzflechte unter der Haut, die Erholung durch Schlaf verhindert, und Lungenpilz, welcher die Atmung behindert und die Befallenen dauerhaft schwächt.

Pestsporenpilz

»Parel, du kommst mit mir.«

»Wohin gehen wir?«

»Wir folgen den Bienen.« Girtinka hatte die BIENSUCHE gewirkt, um das seltene Gewächs zu finden.

»Aber wohin?«

»Zum Pilz.« Nach den letzten Ereignissen um den Wasserrauch hatte sich ihre Vermutung bestätigt. Der Junge trug die Kraft Heshinjas in sich. Das war eine gute Nachricht, aber eine Ausbildung war für alle sicherer, wenn auch ungewöhnlich. Der Unterricht in den Riten der Zibilja löste zu viele Diskussionen in der Sippe aus. Dieser Weg war den Frauen bestimmt.

Die Konzentrationsübungen sollten helfen, ihn vor Unfällen zu schützen. Wenn ihn Pflanzen interessieren, hilft vielleicht die Halle des Lebens weiter, dachte Girtinka. »Was weißt du über den Pilz?«

»Der Pestsporenpilz ist etwa so groß wie zwei Hände, besitzt eine braune Farbe und wächst am Boden. Seine Form ähnelt einer riesigen Walnuß.« Parel lernte schnell. Es war nicht sonderlich schwer, den Insekten zu folgen. Das Gelände änderte sich allmählich zum Sumpf. »Brauchen wir den gesamten Pilz?«

»Nein, nur die Pilzhaut. Wenn wir sie nicht richtig ernten oder über ihn stolpern, werden gefährliche Sporen freigesetzt. Nicht einatmen.«

»Daher hat er wohl seinen Namen«, vermutete Parel bescheiden, doch selbstbewusst.

»Genau. Die Pilzhaut können wir von Peraine bis Rahja oder von Efferd bis Boron ernten.« »Also nicht im Sommer oder Winter.«

Der Pestsporenpilz war auch Bestandteil der Katzenaugensalbe. »Die Haut wird mit frischen Carlog und einer Grundlage verarbeitet. Der Anwender kann damit im Dunkeln sehen.«

»Warum soll ich das eigentlich lernen?« Die Frage hatte Girtinka erwartet. »Du merkst dir Dinge schnell.«

Parel ließ die Schultern hängen. »Isminka meint, dass mit mir etwas nicht stimmt.«

»Du bist von Heshinja mit Kraft gesegnet. Jetzt musst du lernen, sie zu nutzen.« Seine braunen Augen schauten sie an. »Wie soll das gehen? Ich kann doch keine Zibilja werden.«

»Die Kunst der Heilung ist eine wichtige Aufgabe. In Norburg lernen viele, ihre magischen Kräfte zum Heilen zu nutzen.«

Auf dem Boden hatte er etwas entdeckt. »Schau mal. Da sind Spuren.«

Girtinka tastete die Spuren ab. »Noch nicht alt. Einige Sumpfranzen. Sie können übrigens ohne die Salbe im Dunkeln sehen.« Die Bienen kreisten surrend über einer Stelle in einigen Schritten Entfernung. »Wir sind angekommen ...«

—aus Zwölfmal zwölf Aventureur – Band XXIII: Im Griff

der Todesranke, Pollenstaub

der siebten Sphäre oder

Was uns der Foliander

Kreutherkunde nicht

lehrt, Druckerei

Stühmann &

Mezzani, Gran-

gor, 1041 BF



Pestsporenpilz

Verbreitung:

Landschaftstyp: Grasländer, Heiden und Steppen, Sümpfe, Marschen und Moore

Regionen: Nördliche Grasländer und Steppen, Nördliche Feuchtländer

Suchschwierigkeit: -2

Bestimmungsschwierigkeit: -1

Anwendungen: 1/1/1/2/2/2

Wirkung:

Roh:

Berührung: Wird die Sporenkapsel unter der Haut des Pilzes z. B. durch Treten auf den Fruchtkörper oder beim Ablösen der Haut (Probe auf Pflanzenkunde -1) zerstört, werden die Sporen in einem Umkreis von 1 Schritt freigesetzt. ●

Einatmung: 2W6+4 SP (Giftstufe 4, Sporen) ●●

Verzehr: 2W6+4 SP (Giftstufe 4, Sporenkapsel, nur wenn frisch) ●

Verarbeitet: siehe Rezepte

Preis: 2 / 4 Silbertaler

Rezepte:

Elixiere: Erscheinungspulver (siehe Seite 84) ●●

Alchemistische Rauschmittel: Katzenaugensalbe (siehe Seite 92) ●●

Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

Den an Gehirne erinnernden Pestsporenpilz für die Herstellung von Katzenaugensalbe zu erschließen, gilt als Geniestreich der neueren Alchimiegeschichte. Auf eindrucksvolle Weise zeichnet sich hier das Potenzial des Studiums metaphysischer Sympathetiken im Rahmen der alchimistischen Äquivalenzlehre ab: Der mit Feuer assoziierte Schöpfungsdrang des Geistes wird in seiner materiellen Entsprechung des Gehirns in der Natur wiederentdeckt und mit dem Licht desselben Elements zur Erleuchtung genutzt. Andere halten derlei Herleitungen für unlogische Gedankensprünge – doch das Ergebnis des Experiments spricht für sich.

Haltbarkeit:

Roh: siehe Haltbarmachung

Was weiß mein Held über Pestsporenpilze?

- QS 1: Pestsporenpilze sind kokosnussgroße Fruchtkörper, die durch ihre rissige Haut Walnüssen oder Gehirnen ähneln. Sie wachsen in Sümpfen und Grasländern des Nordens. Der Name verweist auf giftige Sporen.
- QS 2: Die Haut des Pilzes wird in der Alchimie für Katzenaugensalbe verwendet, die in Dunkelheit sehen lässt. Ebenso dient sie als Ingredienz des Erscheinungspulvers und ist wie Pergament beschreibbar.
- QS 3+: Die Überlebensstrategie des Pilzes sieht vor, dass seine Sporen sofort tödlich sind, damit die Leiche des Opfers an Ort und Stelle als Dünger für die in nährstoffarmem Boden siedelnden Netzwerke der Pilzfäden zur Verfügung steht. Weil jeder Fruchtkörper nur einmal Sporen abgeben kann, findet man Pestsporenpilze vor allem an Orten, die von Wesen mit schwacher Konstitution bewohnt werden.

Purpurner Lotos

»Gar lieblich sah er aus, der kleine Tümpel inmitten üppiger Pflanzenpracht. Das Herz wollte mir aufgehen ob der zahllosen Grüntöne und denen von Weiß, Gelb und Rot. Doch der Tümpel blieb in all der Pracht seltsam dunkel. Schwimmende Blätter und Blüten bedeckten beinahe die ganze Wasserfläche und als ich die Farbe der Blütenkelche erkannte, griff Abscheu nach mir. Das dort war Purpurner Lotos und das verhiess nichts Gutes. Meine Begleiterin drängte mich, zurückzuweichen, denn schon der Duft jener, ganz sicher vom Dreizehnten ersonnen, Pflanze könne mein Leben bedrohen.«

—Tsagidia Regenbogenschön, eine wandernde Tsageweihete, um 1040 BF

Wie fast alle Lotosarten ist auch der Purpurne Lotos nach der Farbe seiner Blüten benannt. Südlich einer Linie von Havena bis Perricum kommt er in Teichen und an Seeufern vor. Aufgrund seiner intensiven Färbung ist er eigentlich recht nett anzusehen. Doch Purpur ist die Farbe des Namenlosen, weswegen der so farbenfrohe Lotos gerade bei Zwölfgöttergläubigen keinen guten Ruf genießt. Es heißt, der Dreizehnte selbst habe die Pflanze erschaffen, um auch auf diese Weise Tod und Verderben auf Dere zu bringen.

Wie bei anderen giftigen Lotosarten ist es auch bei diesem gefährlich, sich der Pflanze während ihrer Blütezeit auf mehr als fünf Schritt zu nähern, denn der Lotos transportiert seine Giftstoffe schon über den Duft. Bei einer Ernte ist daher große Vorsicht geboten.

Die potenten Teile der Pflanze sind wiederum die Staubgefäße und der Blütenstaub, den sie absondern. Unverarbeitet hält er sich nur wenige Tage, wird aber für die Herstellung von Purpurblitz benötigt. Länger wirksam ist Purpurner Lotosstaub, wie die alchemistisch weiterverarbeitete Form des Blütenstaubs heißt. Dieses über die Atmung verabreichte Gift ist denkbar einfach herzustellen: Der Staub von fünf Blüten muss in der Sonne getrocknet und danach kurz angeröstet werden. Doch auch hierbei ist größte Vorsicht vonnöten, will der Alchemist nicht Opfer seines eigenen Gifts werden. Diener des Namenlosen sollen zudem die Kunst beherrschen, aus Blüten und Blättern ein Öl herzustellen, das sie auf ihre Waffen streichen, um vor allem Priester der Zwölfe zu schädigen. Dabei übernimmt das Öl die Eigenschaften der Lotosblätter,

von denen Flüssigkeiten stets abperlen, woran der Kundige eine damit bestrichene Waffe auch erkennt.



Purpurner Lotos

Verbreitung:

Landschaftstyp: Grasländer, Heiden und Steppen, Sümpfe, Marschen und Moore, Wälder

Regionen: überall in Teichen und an Seeufern (selten)

Suchschwierigkeit: -1

Bestimmungsschwierigkeit: -1

Anwendungen: 1/2/3/4/5/6

Wirkung:

Roh:

Berührung: keine

Einatmung: giftig (Stufe: 1, Wirkung: 1W6 SP und 1 Stufe Betäubung, Dauer: 5 Minuten je Atemzug; Pollen) ●●

Verzehr: keine

Verarbeitet: siehe Rezepte

Preis: 4 / 8 Silbertaler

Rezepte:

Pflanzliche Gifte: Purpurner Lotosstaub (siehe Seite 80) ●●

Alchemistische Gifte: Purpurblitz (siehe Seite 91) ●●●, Lotosöl (siehe Seite 90) ●●

Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

Der Besitz von Purpurlotos oder Alchimika, die aus ihm hergestellt werden, ist nahezu überall verboten und steht unter Strafe. Selbst in Kulturen, denen der Namenlose kein Begriff ist, wird die Pflanze aufgrund ihrer extrem gefährlichen Wirkung als Bote des Unheils verstanden, der ausgetrieben werden sollte.

Haltbarkeit:

Roh: siehe Haltbarmachung

Was weiß mein Held über Purpurnen Lotos?

- ◆ QS 1: Purpurlotos ist allgemein als Pflanze des Namenlosen verrufen. Das Gift des Lotos wird über Pollen übertragen, sodass es höchst gefährlich ist, sich während der Blüte in seiner Nähe aufzuhalten.
- ◆ QS 2: Das grausamste alchemistische Gift, der Purpurblitz, wird aus dem Purpurlotos hergestellt. Es ist unglaublich tödlich und quasi nicht nachzuweisen.
- ◆ QS 3+: Eine Neuentwicklung des Namenlosenkults stellt das aus der Pflanze gewonnene Lotosöl dar, welches Dienern der Zwölfgötter schadet.

Quasselwurz

»Eine Unverschämtheit. Ich bin eine Esquiria! Clarizia umklammerte die Gabel und stach mehrfach kraftvoll auf die geschälte Birne ein. Ihre Wangen glühten rot. Sie sagen einfach nichts. Was habe ich ihnen getan? Dabei war sie heute Vormittag mit Loretta und Oloranthe einige Zeit in Kuslik unterwegs gewesen und sie hatten gemeinsam Seide, Damast und Dröler Spitze bewundert.

Immer, wenn ich mich umdrehe, zeigen sie auf etwas. Die geflüsterten Worte, Knöpfe und Bänder habe ich genau verstanden. Sobald sie zurückkehrte, gingen ihre Begleiterinnen auseinander und wurden still. Zum Tee sehe ich sie. Das nehme ich nicht länger hin.

Die Hitze wich langsam aus ihrem Gesicht. Ich könnte sie verfluchen. Das wäre angemessen, aber zu auffällig. Ich hab's. Das schönste Lächeln folgte. Tante Nandine hatte recht. Die Pflanzenkenntnisse helfen mehr, als man glaubt. Dabei stand sie aus dem mit blauem Samt bezogenen Sessel auf und ging zu ihrer Kommode. Hinter Lippenrot und Puder stand ein verstaubtes braunes Glas mit einem Pulver und der Aufschrift »Herr Flüsterton«.

Die Quasselwurz hatte den Beinamen Hexenkraut. Neben den länglichen, an Gras erinnernden Blättern trug sie im Frühling leuchtend blaue Blüten. Wirksam war die Wurzel des Krauts, die als grün-weiße Knolle meist in Verbindung mit einem Pilzgeflecht wuchs.

»Ihr verrätet mir schon euer Geheimnis.«

Sie öffnete die Tür. »Jacopo, zum Tee hätte ich gern Tomatensalat mit Gurken, Pilzen und Basiliskum.«

»Selbstverständlich, Esquiria.«

Bei der Verarbeitung der Wurzel samt Pilzgeflecht kam auch Basiliskum zum Einsatz. Damit wird die Speise gewürzt. Sie plaudern nach dem Essen alles aus.

In der Unterredung war die Wahl des Themas wichtig. Mein neues Kleid. Eigentlich sollte es geheim bleiben. Aber Achtung, nicht zu schnell. Als Betroffener konnte man sich mit Mühe gegen die Wirkung wehren, aber es fiel mit der Zeit schwerer.

Reicht das Kleid als Anlass? Sie schaute sich im großen Wandspiegel an. Einer Tochter Satuarias schlägt man keine Wünsche ab, flüsterte sie und strich mit der rechten Hand sanft über ihre Wange.«

—aus Zwölftmal zwölf Aventheurer – Band XXIII: Im Griff der Todesranke, Pollenstaub der siebten Sphäre oder Was uns der Folianth der Kreutherkunde nicht lehrte, Druckerei Stühmann & Mezzani, Grangor, 1041 BF



Quasselwurz

Alternative Namen: Hexenkraut

Verbreitung:

Landschaftstyp: Wälder

Regionen: Mittelländische Wälder (gemäßigtes, tobrisches und yaquirisches Klima), Immergrüne Wälder (Südosten)

Suchschwierigkeit: –5

Bestimmungsschwierigkeit: –5

Anwendungen: 1/1/1/2/2/2

Wirkung:

Roh:

Berührung: keine

Einatmung: keine

Verzehr: Die Einnahme der Wurzel löst einen 2W6 x 5 Minuten andauernden Redeschwall aus. Um das Ausplaudern eines Geheimnisses zu unterdrücken, muss eine Probe auf Willenskraft bestanden werden, wobei ab Anbruch des zweiten 5-Minuten-Intervalls für jedes beginnende Intervall eine zusätzliche Erschwernis –1 auf die Probe anfällt (nach 5 Minuten –1, nach zehn Minuten –2 usw.) Das Gespräch kann von einem Zuhörer durch eine gelungene Probe auf Überreden –3 auf ein bestimmtes Thema gelenkt werden. ●

Verarbeitet: siehe Rezepte

Preis: 25 / 50 Silbertaler

Rezepte:

Elixiere: Quasselpulver (siehe Seite 87) ●

Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

In höheren Kreisen haben sich faszinierende Tischsitzen um das Würzen mit Basiliskum entwickelt. Einige Adlige heben es in Unmengen unter ihre Speisen, da es als Patron einer gelungenen, lebhaften Feier gilt. Andere verbieten ihren Köchen Gerichte mit gerebeltem Basiliskum, denn es solle nur eine kleine Blattstauden zur Zierde auf die Speise gelegt werden, die aber keinesfalls verzehrt werden dürfe, vor allem, wenn die Zusammenkunft politischer Natur sei. Diese und weitere Bräuche können von Eingeweihten auf eine intuitive Vorsicht vor Attacken mit Quasselwurz zurückgeführt werden.

Haltbarkeit:

Roh: siehe Haltbarmachung

Was weiß mein Held über Quasselwurz?

- QS 1: Quasselwurz ist der einfachen Bevölkerung als Hexenkraut bekannt, obwohl kaum jemand überzeugend begründen kann, warum.
- QS 2: In Hexen- und Druidenküchen ist Quasselwurz oft in großen Mengen zu finden. Auf Nachfrage wird sie meist als einfacher Glücksbringer ausgegeben.
- QS 3+: Hexen und Druiden hüten das Geheimnis der Quasselwurz normalerweise unter sich, und nur gebildete Pflanzenkenner wissen sonst von seiner Wirkung: Wer Quasselwurz zu sich nimmt, hat den unbändigen Drang, sich mitzuteilen, und wird zunehmend unvorsichtig mit vertraulichen Informationen. Es lässt sich herauschmecken (herbstumpf), wird von Basiliskum jedoch solide verschleiert.

Rahjalieb

»Schau's dir nur gut an, Drutchen, das hier ist Rahjalieb. Unsereins nennt es ja lieber Levthanstreu, die Adelsmädchen allenthalben heißen es Unschuld, Hübschlerinnen hingegen Rote Rettung. Mag man gar nicht meinen, bei einem so kleinen Kräutlein, und doch ist es so. Es hat mancher Familie Unbill erspart, denn es verhindert, dass des Mannes Samen im Schoß der Frau keimt. Und darum musst du es gut kennen, denn es ist eine sichere Einkunft im Verkauf. Gleich ob hohe oder gefallene Tochter, auf die Freuden der Lust sind sie alle aus und werden dich darum immer danach fragen. Es ist also ratsam, immer etwas davon bei sich zu haben oder zu wissen, wo es zu finden ist. Suche den Schatten von Baum oder Strauch und dort gekraustes Blattwerk ...«

—Elfwidde Entenwacht, Tochter der Erde aus Weiden zu ihrer Schülerin Gedrut, 1043 BF

Kaum spannhoch ist Rahjalieb und wächst in dichten Gruppen von bis zu einem Dutzend Pflanzen. Dabei zieht es den Schatten von Bäumen und Büschen vor und ist niemals in direkter Sonne anzutreffen. Es gedeiht in Wald, Wiesen und Sumpf in ganz Aventurien südlich von Festum, besonders häufig kommt es aber im Regenwald vor. Von Ingerimm bis Peraine blüht es und zeigt dann hübsche rosafarbene Blumen, bei denen fünf gedrungene, herzförmige Blütenblätter die gelben Staubfäden umstehen. Zwischen den einzelnen Herzchen ragen an bis zu anderthalb Fingern langen, dünnen Stängeln weitere, knotenförmige Blüten aus dem Köpfchen. Das Blattwerk ist sattgrün und gekräuselt, ähnlich dem der Petersilie.

Eben jene Blätter haben eine zuverlässig empfängnisverhütende Wirkung. Zudem wird dem Rahjalieb eine luststeigernde Wirkung nachgesagt, und an manchen Adelshöfen gibt es Dutzende abenteuerliche Rezepte, um das eine mit dem anderen zu verbinden – häufig ohne jeden Erfolg, denn nur wenige beherrschen die Kunst, wirkungsvolle Rahjaica herzustellen. Wird das Kräutlein jedoch roh genossen, entfaltet sich die luststeigernde Wirkung bei allen Geschlechtern gleichermaßen.

Für eine garantierte Empfängnisverhütung müssen 12 Blätter frisch eingenommen werden. Weit gebräuchlicher ist jedoch der Rahjaliebtée. Dafür werden die Blattspitzen getrocknet und mit heißem Wasser aufgekocht. Rahjalieb wird häufig als Zutat für Liebestränke verwendet.



Rahjalieb

Alternative Namen: Levthanstreu, Rote Rettung, Unschuld

Verbreitung:

Landschaftstyp: Grasländer, Heiden und Steppen, Sümpfe, Marschen und Moore, Wälder, Regenwälder (letzteres besonders häufig)

Regionen: Überhoher, Mittelhoher und Halbhoher Regenwald, Regengrüner Wald, Nebelwald, Strandwald, Mittelländische Wälder (gemäßigtes, tobrisches und yaquirisches Klima), Immergrüne Wälder (Südosten), Nördliche und Südliche Feuchtländer, Mittelländische und Südliche Grasländer und Steppen

Suchschwierigkeit: 0

Bestimmungsschwierigkeit: +1

Anwendungen: 1/1/2/2/3/3

Wirkung:

Roh:

Berührung: keine

Einatmung: keine

Verzehr: Rahjalieb verhütet für 1W3+1 Tage die Empfängnis bei Kulturschaffenden. Kann auch aus getrockneten Blättern als Tee genossen werden. Achaz sind immun gegen diese Wirkung. ●

Verarbeitet: noch keine Rezepte bekannt

Preis: 1 / 1,5 Silbertaler

Rezepte:

noch keine bekannt

Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

Viele Bauern glauben, Rahjalieb wirke nicht nur auf Kulturschaffende wie Menschen, Elfen, Zwerge und Orks, sondern ebenso auf die meisten warmblütigen Tiere. Deshalb wird auf und um Weideflächen, manchmal gar ganze Dörfer, weitläufig Rahjalieb entfernt, um die Fruchtbarkeit des Viehs nicht zu gefährden. Auch Schauergeschichten von langfristiger Unfruchtbarkeit und Impotenz bei regelmäßigem Verzehr oder nur Körperkontakt werden in travia-treuen Gegenden gerne erzählt.

Haltbarkeit:

Roh: siehe Haltbarmachung

Was weiß mein Held über Rahjalieb?

- ☛ QS 1: Rahjalieb ist allgemein als empfängnisverhütende Pflanze bekannt. Zwölf rohe Blätter verhindern für ein bis vier Tage die Befruchtung der empfangenden Person. Es hat gekräuselte Blätter und herzförmige Blütenblätter und ist überall südlich von Festum an schattigen Plätzen in Wald, Sumpf und Wiesen zu finden.
- ☛ QS 2: Wer kein frisches Rahjalieb zur Hand hat, kann es getrocknet für die Zubereitung von Tee erwerben.
- ☛ QS 3+: Rahjalieb wird auch als Zutat für Liebestränke verwendet, da es in richtiger Verbindung eine luststeigernde Wirkung haben soll.

Rattenpilz

»Dero Versicherungen jener Vagabunden aus Altenbrück, die sich selbst Abenteurer heißen, hätte es kaum mehr bedurft, denn bald stießen wir auf das sichtbare Zeichen der Verderbtheit dieses Ortes. Rattenpilze in erschreckend großer Zahl markierten die Nähe einer Opferstätte des verruchten Namenlosen. Meine Begleiter säumten nicht, sie mit Schwert und Feuer der praiosgefälligen Vernichtung anheim zu führen!«
—aus einem Bericht des Praiosgeweihten Fidian Ratfried, Angbar, 1040 BF

So im Kult des Namenlosen überhaupt etwas den Status „heilig“ besitzt, dann sicherlich der kaum zwei Finger hohe Rattenpilz. Hut und Stängel sind unscheinbar grau bis dunkelgrau, seine Lamellen weiß mit purpurnen Einsprengseln. Allzeit sind sie von einem nebelig blauen Leuchten umgeben, das in Nacht und Zwielicht unheimlich wirkt. Der Hutpilz ist zwar selten, kann aber in ganz Aventurien gefunden werden. Fast nie wächst er in unverdorbener Erde, sondern gedeiht dort besonders prächtig und zahlreich, wo Namenlose Macht präsent ist. Ein Rattenpilzvorkommen lässt also direkt auf die Nähe einer Opferstätte oder eines Namenlosen-Zirkels schließen. Der Rattenpilz ist sehr gefährlich. Arglose Pilzsammler werden häufig von seinem höchste Gaumenfreuden verheißenden, würzig-verführerischen Geruch angezogen. Doch wer einen Pilz verzehrt, wird tagelang von Namenlosen Zweifeln geplagt. Bislang fester Glaube wird erschüttert, Gewissheiten hinterfragt, derweil Alpträume den sicher geglaubten Daseinszweck unterhöhlen. Besonders gefährdet sind hier jene, die ohne festen Glauben sind, denn sie fallen Bekehrungsversuchen recht leicht zum Opfer. Ein Geweihter der Zwölfe hingegen muss einen solchen Pilz mitunter nur berühren, um an den Zorganpocken zu erkranken. Diener des Namenlosen schätzen den Rattenpilz sehr und nutzen ihn als Zusatz für allerlei Alchimika. Als Absud lässt sich das Gift des Namenlosen Zweifels leicht verbreiten.



Rattenpilz

Verbreitung:

Landschaftstyp: alle

Regionen: selten, aber überall dort zu finden, wo der Namenlose Einfluss oder Kultstätten besitzt

Suchschwierigkeit: -4

Bestimmungsschwierigkeit: -3

Anwendungen: 1/1/2/2/3/3

Wirkung:

Roh:

Berührung: bei Geweihten (außer jenen des Namenlosen) Ansteckung mit Zorganpocken (siehe **Regelwerk** Seite 344) bei 11-20 auf W20 ●●

Einatmung: Der Meister würfelt eine Giftprobe (Stufe 3, erschwert um die SK des Helden). Bei Erfolg atmet der Charakter genug Sporen ein oder verspeist den Pilz gar, sodass Zweifel von ihm Besitz ergreifen. ●

Verzehr: siehe Berührung und Einatmung ●

Verarbeitet: siehe Rezepte

Preis: wird nicht öffentlich gehandelt

Rezepte:

Pflanzliche Gifte: Rattenpilzgift (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 174) ●●

Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

Als Zeichen besonderer Gunst gelten „Hexenringe“, also im Kreis wachsende Anhäufungen aus Rattenpilzen, die als Schutzringe bei der Beschwörung von Dämonen dienen und unter deren Einfluss Wunder des Namenlosen leichter gelingen sollen.

Haltbarkeit:

Roh: siehe Haltbarmachung

Was weiß mein Held über Rattenpilze?

- QS 1: Rattenpilze wachsen dort, wo der Namenlose Macht besitzt. Sie locken mit ihrem schmackhaften Duft Wanderer an.
- QS 2: Wer den Pilz verzehrt oder lange seine Sporen einatmet, wird von Namenlosen Zweifeln geplagt. Geweihte aller anderen Götter können an Zorganpocken erkranken, wenn sie den Pilz nur berühren.
- QS 3+: Das Gift des Pilzes kann als Sud extrahiert werden. Den charakteristisch würzigen Duft behält das Gift bei, sodass es Nichtsahnenden leicht heimlich verabreicht werden kann. Rattenpilz wird von Namenlosendienern gerne zu allerlei Alchimika hinzugegeben.

Rote Pfeilblüte

»Das Abenteuer um die verlorene Kiste der Herrin war dank des Kajubo überstanden. Die gesamten Habseligkeiten der Herrin sollten danach in die Villa transportiert werden. Santilia, die Haushofmeisterin, begrüßte sie dort bereits mit diversen Verwünschungen wegen ihrer starken Verspätung.

»Wir beeilen uns schon.« Auf der Holzterasse knickte Amirs Bein plötzlich zur Seite. Er stürzte nach links und rollte polternd mehrere Schritte die Holzterasse hinab, bis er heftig aufschlug.

»Das Bein ist total verdreht. Bei der Herrin wäre sofort eine Medica vor Ort. Aber für uns Dienstboten? Bestimmt nicht. Santilia, ich hole den roten Pfeilblütentee«, kündigte Massino an. Sie nickte. Amir stöhnte laut auf. Langsam winkelte die ältere Frau das verletzte Bein an. Sie diente schon lange im Haushalt und hatte einiges erlebt. Nach einigen Augenblicken kehrte Massino zurück.

»Der Tee kocht. Gleich ist er fertig.« Das markante Rot der Blüte war namensgebend für die Heilpflanze und färbte auch den Tee. »Der Tee stammt von einer Schlingpflanze, die sogar das Holz des Baumes durchdringt. Im Grunde genommen ist sie ein Schmarotzer«, erklärte Massino, während Amir unter Tränen sein Bein hielt und wohl oder übel den Vortrag erdulden musste. Wirksam waren die namensgebenden Blütenblätter und Stempel der Pfeilblüte. Diese wurden zwar getrennt voneinander getrocknet, aber gemeinsam aufgekocht.

»Amir, trink nicht so schnell. Die Medizin schmeckt bitter. Wenn es nach mir ginge, hättest du die hochprozentige Variante bekommen. Der Tee muss reichen. In einigen Stunden geht es dir besser.«

Pfeilblütenpunsch enthielt neben einigen Blüten noch Wasser, Orasal und Alkohol. Das besserte keinesfalls den Geschmack, sondern machte ihn noch bitterer.

Auf das potente Heilmittel musste man gut Acht geben. Die sorgfältige Lagerung war wichtig.

Santilia half dem Verletzten auf. Massino nahm die Teedose, um sie zurück in den Schrank zu stellen.

»Was ist das? Eine frische Knospe?«, fragte Amir.

Der Dienstbote war schon um die Ecke geschlüpft und genoss den kurzen Moment mit der Knospe in seinen Fingerspitzen. Ohne Umschweife landete sie in seinem Mund.

»Das habe ich mir verdient. Amir ist versorgt. Und eine der Wunderblüten konnte ich auch mitgehen lassen. Heute, Korsuela, gibst du mir keinen Korb.«

—aus Zwölfmal zwölf Aventurerer – Band XXIII: Im Griff der Todesranke, Pollenstaub der siebten Sphäre oder Was uns der Foliath der Kreutherkunde nicht lehrte, Druckerei Stührmann & Mezzani, Grangor, 1041 BF



Rote Pfeilblüte

Alternative Namen: Okelumba-Liatenga (Mohisch)

Verbreitung:

Landschaftstyp: Sümpfe, Marschen und Moore, Wälder, Regenwälder

Regionen: Überhoher, Mittelhoher und Halbhoher Regenwald (gewöhnlich), Regengrüner Wald, Nebelwald und Strandwald (eher selten), Südliche Feuchtländer (vor allem an Küsten; sehr selten), Immergrüne Wälder (Südosten; sehr selten)

Suchschwierigkeit: –3

Bestimmungsschwierigkeit: –2

Anwendungen: 1/1/1/2/2/2

Wirkung:

Roh:

Berührung: keine

Einatmung: keine

Verzehr: CH +1 für 12 Stunden (frische Knospe, bis zu 1 Tag nach Pflücken), wiederholte Einnahme innerhalb der Wirkungszeit verleiht keine weiteren Boni. ●

Verarbeitet: noch keine Rezepte bekannt

Preis: 6 / 12 Silbertaler

Rezepte:

noch keine bekannt

Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

Bei einigen Waldmenschen ist unter Heranwachsenden, vornehmlich jungen Frauen, der Brauch verbreitet die Knospen der Pfeilblüte regelmäßig zu sich zu nehmen, um Schönheit und Gesundheit für das Erwachsenenleben zu beschwören. In von Waldmenschen bewohnten Teilen der Regenwälder sind daher selten ausgewachsene Pfeilblüten zu finden, welche für heilenden Tee und Punsch benötigt werden.

Haltbarkeit:

Roh: siehe Haltbarmachung

Verarbeitet: Pfeilblütentee (siehe Seite 142) 6 Monate ●, Pfeilblütenpunsch (siehe Seite 142) 24 Monate ●

Was weiß mein Held über Rote Pfeilblüten?

- QS 1: Rote Pfeilblüten wachsen als Schlingkraut um Regenwaldbäume. Sie haben eine beachtliche Heilwirkung und werden als Tee oder Punsch haltbar gemacht.
- QS 2: Knospen der roten Pfeilblüte lassen das Charisma erblühen. Da nur frische Knospen diese Wirkung entfalten, haben meist nur Wohlhabende mit guten Beziehungen zu Fernhändlern oder in Regenwäldern lebende Personen das Privileg dieses Hausmittelchens.
- QS 3+: Eine höhere Dosierung der Pflanze ist Verschwendung, da sie dadurch nur an Bitterkeit, aber nicht an Wirksamkeit gewinnt.

Roter Lotos

»Is' mir sowas von egal, dass man daraus besonders strahlende Farbe machen kann, diese Dreckspflanze gehört verboten! Jeder Hinterwäldler mit halbwegs Grips in der Birne kann den Blütenstaub gegen unsereins einsetzen. Was soll das heißen, ich soll halt das Maul nicht immer so weit aufreißen? Dich will ich sehen, wenn du hinter diesem Diebsgesindel einmal quer durchs Ochsenviertel rennen musst. Da japst du ganz sicher ebenso nach Luft wie meine Mädels und Jungs. Wie hätten sie dieses viermal verfluchte Pulver auch sehen sollen, so fein wie es ist, eh? Ja, von Gardistenkeuche rede ich, und mir gefällt überhaupt nicht, wie du gerade grinst!«

—Veerle von Eramstein, Wachtmeisterin in Baliho im Kaiserstolz und Orkentod kurz vor einer Schlägerei

Roter Lotos ist nah mit dem Färberlotos verwandt. Die schwimmende Pflanze gedeiht in Gewässern – stehenden wie fließenden – südlich einer Linie von Thorwal bis Vallusa und ist damit die nördlichste Lotosart Aventuriens. Ihre Blütenkelche sind besonders groß und von intensivem Rot, wobei die äußeren Blütenblätter auffallend kräftig und an der Unterseite grün gefärbt sind. Ihre weißen Fruchtblätter sitzen kompakt im Zentrum der Blüte und die Schwimmblätter sind leuchtend grün. Dank der intensiven Farbe ist sie in der Färberei sehr begehrt und wird in manchen Landstrichen eigens dafür gezüchtet. Zwar ist die Lotosfarbe an sich nicht sehr sonnenbeständig, doch kann sie durch alchemistische Bäder fixiert werden. Ein Aufwand, für den die intensiv leuchtende Rotfärbung damit behandelte Stoffe entschädigt.

Allerdings ist die von Ingerimm bis Praios stattfindende Ernte nicht ohne Risiko, denn der Blütenstaub des Roten Lotos ist minder giftig und verursacht schmerzhaftes Atembeschwerden.

Mit wenig Aufwand lässt sich der Blütenstaub zu „Gardistenkeuche“ verarbeiten. Geröstet und dann fein zermahlen entsteht aus ihm ein Pulver, das – wird es in die Luft geblasen – einige Herzschläge dort verweilt, ehe es langsam zu Boden sinkt. Eingeatmet erzeugt es einen kaum zu lindernden Hustenreiz, den jedes Schnappen nach Luft weiter anfacht. Den Namen bekam das Pulver, weil es von Dieben gerne eingesetzt wird, um Verfolger – häufig Stadtgardisten – abzuschütteln.



Roter Lotos

Verbreitung:

Landschaftstyp: Grasländer, Heiden und Steppen, Sümpfe, Marschen und Moore, Wälder, Maraskan

Regionen: in Teichen und an Seeufern, angebaut bei Städten mit Färberzunft

Suchschwierigkeit: –2

Bestimmungsschwierigkeit: –1

Anwendungen: 1/1/2/2/3/3

Wirkung:

Roh:

Berührung: keine

Einatmung: giftig (Stufe: 1, Wirkung: 1W3 SP, 1 Stufe Paralyse, Dauer: sofort; kann durch weitere Anwendungen nicht erhöht werden) ●●

Verzehr: keine

Verarbeitet: siehe *Rezepte*

Preis: 2 / 4 Silbertaler

Rezepte:

Pflanzliche Gifte: Gardistenkeuche (siehe Seite 80) ●●

Alchemistische Gifte: Halbgift (siehe Seite 90) ●

Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

Aus dem Blütenstaub des Roten Lotos lässt sich ein bei phexgefälligen Schurken beliebtes Atemgift herstellen: die Gardistenkeuche. Das Pulver verbleibt, nachdem es verstreut wurde, einige Augenblicke in der Luft und sorgt, wenn es eingeatmet wird, für einen Hustenreiz. Es wird gerne bei Flüchtigen gegen Gardisten eingesetzt, um sie bei einer Verfolgungsjagd zu behindern. Diesem Umstand hat das Gift seinen Namen zu verdanken.

Haltbarkeit:

Roh: siehe *Haltbarmachung*

Was weiß mein Held über Roten Lotos?

- QS 1: Roter Lotos wird zum Färben verwendet, wobei die Farbe in der Sonne schnell verblasst.
- QS 2: Fein zermahlen und eingeatmet führt er zu krampfartigen, paralyisierenden Hustenanfällen. Kleinkriminelle verwenden ihn gerne, um Gardisten abzuhängen, was den Namen „Gardistenkeuche“ popularisiert hat.
- QS 3+: Roter Lotos ist die am weitesten nördlich wachsende Lotosart. Man kann ihn selbst im Nebelmoor und bei Prem noch finden.

Sansaro

»Muränendreck. Verdammtes Ungeziefer.« Die Fracht des unteren Decks züchtete die Ursache der Misere heran. Einige Säcke waren klamm, und es stank nach verfaulten Eiern und Fäkalien. Nagelöcher bei der Nahrungsfracht. Maden, Ratten und Würmer. Rubannio zermartete sich das Hirn, während die Wogengleiter zwischen Sylla und Charypso dahinglitt. Wahrscheinlich hatte er den Grund für die Krankheit der Mannschaft gefunden, die Mihi und Taro zuerst getroffen hatte. Fieber, Schüttelfrost und Ausschlag quälten sie und zwangen sie in die Hängematten. Der Schiffsmedicus hatte die Erkrankten in einer eigenen Kammer eingepfercht. »Quarantäne. Es wird ernst. Die Capitana wird toben. Ich brauche eine Lösung und zwar flott.« Es galt, die anderen Matrosen zu schützen. In seiner Kajüte durchblätterte er seine Aufzeichnungen. Schweißperlen standen ihm auf der Stirn – nicht vom Fieber. An einer Stelle blieb er hängen.

Er atmete tief durch und ging auf die Brücke. »Capitana?«

»Hast du eine Lösung?« Sie fauchte geradezu in seine Richtung.

»Aye. Wir brauchen Tang.«

»Was?«

»Sansaro-Tang. Den kann man abschöpfen und einkochen. Das Zeug gibt's auf dem Meer oder an Küsten.«

»Kurs Richtung Südosten. Wir fahren Richtung Tangfeld.« Ramira biss die Zähne zusammen. »Du kümmerst dich um das Kochen.«

»Ich brauche Kalk, einen Topf und Platz in der Kombüse. Ohne weitere Verarbeitung hilft Sansaro gegen Kerkersieche, braucht aber knapp zwei Wochen, um diese zu heilen.« Gegen Fieberkrankheiten war er in dieser Form auch anwendbar. »Immerhin etwas, was sofort nützt.« Der Absud war das, was Rubannio wollte. Mit dem Einkochen der richtigen Menge Kalk und des Tangs konnte er seine eigene Ansteckung bei der Behandlung der Mannschaft verhindern. »Das verschafft uns auch Zeit, um das missratene Futter zu sichten.« Ihm war etwas mulmig im Magen. Sein letzter Umgang mit Sansaro war schon lange her. »Alreq kennt es vielleicht auch«, versuchte er sich selbst zu beruhigen. Der Bodensatz des Absuds war ebenso hilfreich. Ihn konnte man weiter mit Tran einkochen, um Sansaro-Paste herzustellen.

»Gegen Ungeziefer, verhindert eine weitere Ausbreitung.« Doch vorher mussten sie in die Fluten hinab, um das zähe Geflecht mühsam zu ernten ...«

—aus Zwölfmal zwölf
Aventheurer – Band
XXIII: Im Griff der To-
desranke, Pollenstaub
der siebten Sphäre
oder Was uns der Foli-
anth der Kreutherkun-
de nicht lehrte, Druckerei
Stührmann & Mezzani, Gran-
gor, 1041 BF



Sansaro

Alternative Namen: Blasentang, „Sansaro“ ist mo-
hisch für „Wassergewächs-Gebüsch-Kugel“

Verbreitung:

Landschaftstyp: Sümpfe, Marschen und Moore, Regen-
wälder, Maraskan

Regionen: Grund und Strände des Perlenmeers (gele-
gentlich), andere Küstengebiete (eher selten), Golf
von Tuzak und Maraskansund (selten), Golf von Per-
ricum (sehr selten)

Suchschwierigkeit: –5

Bestimmungsschwierigkeit: –4

Anwendungen: 1/1/1/2/2/3

Wirkung:

Roh:

Berührung: keine

Einatmung: keine, allerdings unangenehmer Geruch,
besonders für sensible Personen

Verzehr: Sansaro lindert die Folgen der Efferd- und Ker-
kersieche. Es kommen keine weiteren Stufen Ver-
wirrung durch die Krankheit hinzu. Bei konstanter
Einnahme über zwei Wochen können beide Krank-
heiten sogar ganz besiegt werden. Bei Fieberkrank-
heiten eingenommen, kann Sansaro die verursach-
ten SP pro Tag um 1 reduzieren. ●

Verarbeitet: siehe Rezepte

Preis: 9 / 18 Silbertaler

Rezepte:

Pflanzliche Hilfsmittel: Sansaro-Essenz (siehe Seite 78) ●,
Sansaro-Paste (siehe Seite 79) ●

Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

Unter Seeleuten hält sich die Überzeugung, dass Sansa-
rogeruch die Tiere des Meeres und Echsenwesen beru-
higt. Mit Tang behangen soll das Tauchen in die Tiefe vor
gefährlichen Ungeheuern schützen und selbst kultur-
schaffende Echsen und Maritime wie Ziliten, Risso und
Krakonier sanftmütig stimmen. Die Tocamuyac aller-
dings berichten Fremden, wer sich verheddert und nicht
mehr auftaucht, der solle von den tief unten lebenden
Wesen in Städte am Meeresgrund gezogen werden, wo
Unbeschreibliches mit den Körpern getrieben werde.

Haltbarkeit:

Roh: siehe Haltbarmachung

Was weiß mein Held über Sansaro?

- QS 1: Sansarosud und Sansaro-Paste sind in Süd-
aventurien allgemein als vorbeugendes Mittel gegen
Krankheiten und zur Insektenabwehr bekannt und
dort fast überall erwerbbar. Von Herstellung und
Inhaltsstoffen wissen hingegen eher Spezialisten.
- QS 2: Sansaro ist eine Tangart, die im Perlenmeer
und an dessen Stränden zu finden ist. Er schwimmt
an der Oberfläche, verwebt sich jedoch oft zu dicken
Ballenteppichen, was die Ernte erschwert. Zudem
stinkt er widerwärtig.
- QS 3+: Sansaro lindert insbesondere die Folgen der Efferd-
und Kerkersieche und wirkt allgemein fiebersenkend.

Schlangenzünglein

»Deswegen war sie nicht nach Rashdul zur Hospitation der Grauen Stäbe gekommen. Ihr erster eigener Auftrag und dann direkt so eine Enttäuschung. Sie sollte ein Gewächs namens Schlangenzünglein suchen. Warum kaufte man das nicht einfach, wie alles andere auch? Warum hatte der Apothekarius es nicht selbst besorgt? Moqtah zog den Mund zu einer Schnute und kratzte mit den Fingernägeln über den Schreibtisch. Zwar hatte sie sich in Khunchom auch für Alchimie und Pflanzenkunde interessiert, aber sie hatte als Beste in der Magica Clarobservantia, der Hellsichtmagie, abgeschlossen. Aus dem Gedächtnis sagte ihr die Pflanze nichts. Immerhin war der Zugang zur Bibliothek hilfreich. »Was liefern das Herbarium Kuslikum und die Notiz des Taranion Tagenion, Magister des Instituts der Arkanen Analysen?« Man findet es auf Maraskan. Wundervoll, in die grüne Hölle hatte sie noch nie gewollt. Die verrückte Philosophie im Khunchomer Viertel war zwar intellektuell interessant, aber gewiss keine teure Reise wert. »Am Mhanadi wächst es ebenfalls – schon besser. Der verläuft in der Nähe.«

Sie notierte sich erste Stichpunkte. »Habitus:« – warum mussten die Liebfelder immer so hochtrabende Begriffe für Aussehen oder Wuchs nehmen? – »Aus einer am Boden wachsenden Rosette mit fahlgrauen Blättern entsteht ein leicht S-förmiger Pflanzenkörper von etwa zwei Spann. Aus dem olivgrünen Gewächs mit gelben Sprenkeln hängt ein rötlich gegabeltes Blatt, die sogenannte Zunge. Die Pflanze ernährt sich von gefangenen Insekten.«

Der Zettel füllte sich.

»Was macht dieses Gewächs besonders? Indicatio: Die Pflanze zeigt die Wirkung arkaner Strukturen. Dabei verfärbt sich ihr Saft rot. Der Magister heißt es eine magieerspürende Wirkung.« Damit hatte sie nicht gerechnet. Die Schnute war inzwischen gewichen und ihre Finger strichen langsam über das Holz.

»Die Wirkung ist also der des Blutblatts oder des Cantus ODEM ähnlich. Die nächste Frage ist: Erleichtert die Anwendung vielleicht die magische Analyse?«

Der Auftrag wurde immer interessanter, je mehr sie darüber nachdachte. »Das Institut muss doch weiter daran geforscht haben, wenn diese Wirkung bereits bekannt ist? Dennoch, keine Artikel im Salamander auffindbar, keine Kultivierung, kein Handel. In was bin ich hier hineingeraten?«

—aus Zwölffmal zwölf Aventureur – Band XXIII: Im Griff der Todesranke, Pollenstaub der siebten Sphäre oder Was uns der Foliath der Kreutherkunde nicht lehrte, Druckerei Stührmann & Mezzani, Grangor, 1041 BF



Schlangenzünglein

Alternative Namen: Echsenstab

Verbreitung:

Landschaftstyp: Sümpfe, Marschen und Moore, Maraskan
Regionen: Maraskan (selten), Südliche Feuchtländer (nur Flussläufe, sehr selten)

Suchschwierigkeit: –1

Bestimmungsschwierigkeit: –1

Anwendungen: 1/1/1/2/2/2

Wirkung:

Roh:

Berührung: Ihr weißlicher Saft dehnt sich beim Kontakt mit magischen Personen, Gegenständen oder Orten augenblicklich aus und färbt sich rot. Dazu genügt bereits der Kontakt mit der Luft, wenn sich etwas Magisches in 5 Schritt Entfernung befindet. An der Menge des austretenden Saftes lässt sich mit Übung die Stärke der magischen Quelle ablesen. Ein Zaubertrick, Hautkontakt mit einem Zauberer oder eine Kraftlinie im Boden bewirkt ein Tröpfeln der Flüssigkeit aus dem schnutenförmigen Halmende. Wird ein Zauber gewirkt, fließt der Saft stark, und der Halm reißt nach einigen Sekunden auf. In der Gegenwart eines Dämons oder magischen Artefaktes zerreißt der Stängel augenblicklich und eine Pfütze des Safts bleibt zurück. Darüber hinaus ist die Pflanze überraschend fragil und wird auch bei grobem physischem Kontakt leicht zerstört. ●

Einatmung: keine

Verzehr: keine

Verarbeitet: siehe Rezepte

Preis: 10 / 15 Silbertaler

Rezepte:

Elixiere: Magiepaste (siehe Seite 86) ●

Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

Die Fachwelt hält sie nach einem umfassenden Bericht des Magisters Taranion Tagenion vom Institut der Arkanen Analysen zu Kuslik für ausgestorben. Interessanterweise, so berichten ehemalige Collagae des Magisters, sei dieser öffentlich stark vom Gegenteil überzeugt gewesen, sodass sein letztlcher Beitrag zur Forschung mit Überraschung aufgenommen worden sei.

Haltbarkeit:

Roh: siehe Haltbarmachung

Was weiß mein Held über Schlangenzünglein?

- QS 1: Von einer Pflanze namens Schlangenzünglein hat die Heldin noch nie etwas gehört.
- QS 2: Schlangenzünglein ist eine seltene, fliegenfangende Pflanze, die in Maraskan und an den Flussläufen, die in den Golf von Perricum münden, zu finden ist. Sie gilt allgemein als ausgestorben und wird von der Fachwelt kaum öffentlich thematisiert.
- QS 3+: Sie reagiert sehr empfindlich auf Magie, welche ihren Saft rot färbt und austreten lässt, sodass sie zu verbluten scheint.

Schleichender Tod

»Das Spiel ist längst vorbei, aber nicht zu meinen Gunsten. Loriban packte seinen Rucksack, schüttelte den Kopf und schlug mit der Faust auf sein Strohkissen. Jetzt musste er die Flussufer und Waldränder außerhalb Mengbillas absuchen. Die Boltankarten waren zu verlockend gewesen. Wer hätte schon bei dem Blatt eine Niederlage ahnen können. Er setzte sich auf das Bett und ließ den Kopf hängen. Das Spielen hatte ihn wieder im Griff, nicht umgekehrt. Selbst schuld. Zahlen oder nie wieder zurückkommen. An glänzenden Münzen besaß er nicht genug, aber der Gewinner hatte eine Vorliebe für Rauschmittel. So war er einen Handel eingegangen, um dem faulen Fettsack gute Zeiten zu bereiten. Ausgerechnet Samthauch. Das ist richtig teuer. Es half nichts. Fortlaufen hätte er können. Aber wohin? Vanja, die Gehilfin eines Alchimisten, war seine Schwester und hatte für ihn in der Nacht wichtige Dinge aus zwei dicken Büchern abgeschrieben. Ein erfahrener Pflanzensucher war er trotzdem nicht. Die Pflanze, aus dem der Samthauch gewonnen wurde, hieß Schleichender Tod. Na vielen Dank auch, wenn es so weitergeht. Sie gehört zu den Orchideengewächsen. Wie sieht so was aus? Vanja hatte Anmerkungen gemacht. Ähnlich Vanille, auch Orchidee. Das Gewürz und die gelbe Blüte kannte er. Die gesuchte Pflanze hatte etwas hellere weißgelbe Blüten mit meist roten Blütenpollen. Die Blüte riecht ekelhaft süß – also ein süßer Tod. Seine Begeisterung hielt sich in Grenzen. Die Pollen werden als Samthauch bezeichnet und von Ingerimm bis Rahja geerntet. Manche nennen den Blütenstaub auch Scharlachkatze. Was hatte sie da geschrieben? Klammer oder Tücher für Mund und Nase mitnehmen? Die Frage löste sich schnell. Nicht einatmen. Loriban fasste für sich zusammen. Eine Wäscheklammer für die Nase stibitzen, einen Schal vor den Mund binden oder die Luft anhalten. Handschuhe hatte er selbst. Pinsel zum Abstauben der Blüten. Na gut. Das war komplizierter als gedacht. Die Blüten wurden getrocknet oder in Papiertüten abgefüllt. Der Samthauch war eine mögliche Zutat für Liebestränke. Auf was hatte er sich da eingelassen...?«

—aus Zwölfmal zwölf Aventureur – Band XXIII: Im Griff der Todesranke, Pollenstaub der siebten Sphäre oder Was uns der Foliath der Kreutherkunde nicht lehrte, Druckerei Stührmann & Mezzani, Grangor, 1041 BF

Was weiß mein Held über Schleichenden Tod?

- ☛ QS 1: Schleichender Tod ist eine blassgelbe Orchidee, deren Pollen, prominenter als die Pflanze selbst, als Samthauch gehandelt werden. Als Rauschmittel eingenommen bewirkt es Ekstase und lebhaftere Träume. Die Pflanze wächst vornehmlich auf höheren Pflanzen in Regenwäldern, um viel Licht zu bekommen.
- ☛ QS 2: Im albanischen Boronritus wird Samthauch von vielen höheren Geweihten regelmäßig eingenommen, während den unteren Rängen Schwarzer Weihrauch zur Meditation genügen muss. Allerdings erfordert Samthauch eine sorgfältige Dosierung, um nicht tödlich zu wirken.
- ☛ QS 3+: Samthauch ist eine Hauptzutat von vielen Liebestränken, aber ebenso dem begehrten Mengbiller Bannbalöl, das Freunde auf Zeit verschafft und Regenbogenstaub, der prophetische Träume erzeugt.

Schleichender Tod

Alternative Namen: Schleichtod, Yuton-Banebu (Mohisch)

Verbreitung:

Landschaftstyp: Sümpfe, Marschen und Moore, Wälder, Regenwälder

Regionen: Südliche Feuchtländer, Immergrüne Wälder (Südosten), Überhoher, Mittelhoher und Halbhoher Regenwald, Regengrüner Wald, Nebelwald

Suchschwierigkeit: -2

Bestimmungsschwierigkeit: -2

Anwendungen: 1/1/2/2/3/3

Wirkung:

Roh:

Berührung: keine

Einatmung: Einfaches Riechen an einer Blüte verursacht 1 Stufe *Betäubung* und ein starkes Wohlgefühl für 3 Stunden sowie lebhaftere Träume bei der nächsten Schlafphase, sofern sie innerhalb der Betäubungsphase begonnen wird. In diesem Fall beginnt nach dem Erwachen eine weitere Phase der Betäubung, welche für 1W6 Stunden anhält. Um die Wirkung von Samthauch zu erzeugen, muss der Pollen der Pflanze konzentriert werden. ●

Verzehr: keine

Verarbeitet: siehe *Rezepte*

Preis: 8 / 16 Silbertaler

Rezepte:

Pflanzliche Rauschmittel: Samthauch (siehe Seite 82) ●●

Elixire: Liebestrunke (siehe *Regelwerk* Seite 273) ●, Mengbiller Bannbalöl (siehe Seite 56) ●

Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

Unter den Waldmenschen nutzt insbesondere der Stamm der Mohaha perfekt dosierte Anwendungen von Samthauch für die Jagd auf kleinere Tiere. Sich selbst verschaffen sie einen produktiven Rausch, während die Tiere bereits an kleiner Konzentration verenden. Händlerexpeditionen sollen den Wirkstoff durch die Beobachtung dieses Vorgehens entdeckt haben, jedoch – so die Vermutung – den Fluch der Scharlachkatze als Rache für ihren Raub mitgebracht haben, da einige höherrangige Käufer alsbald starben.

Haltbarkeit:

Roh: siehe *Haltbarmachung*



Schlinggras

»Es wundert mich immer wieder, mit welcher Arglosigkeit manche Zeitgenossen sich in die Wildnis aufmachen. Nun ist das Schlinggras nicht eben klein, oder gar unauffällig. Noch ist das Nebelmoor ein Ort, der als besonders heimelig bekannt ist. Man möchte also meinen, dass Vorsicht das Gebot der Stunde ist. Dennoch habe ich auf meiner Wanderung wieder drei sogenannte Abenteurer gefunden, deren Beine von Schlinggras umschlungen waren, derweil der Rest wohl als schmackhafte Mahlzeit in dem Bäuchen zahlreicher Raubtiere endete.«
—aus Entdeckungen zwischen Firunschilf und Dommelgras von Fulberta Glumske, 1032 BF

In nordaventurischen Sümpfen und Hochmooren wächst das Schlinggras. Es wird bis zu anderthalb Schritt hoch und steht häufig in kleinen Gruppen zusammen. Das Gras bildet keine Horste, sondern entwickelt sich entlang seiner weit verzweigten Wurzeln, die hier und da an die Oberfläche treten und weitere Halme ausbilden. In Frühjahr und Sommer ist es hellgrün, im Herbst zeigt es eine rote Maserung. Schlinggras wurzelt gerne auf verrottendem Holz, das es in Feuchtgebieten zur Genüge gibt, vor allem auch entlang von Menschen angelegten Bohlenwegen. Warum Schlinggras sich blitzschnell um Beine oder sonstige Körperteile eines unachtsamen – menschlichen oder tierischen – Wanderers schlingt, ist bislang ungeklärt. Haben Halme oder Wurzeln jedoch einmal zugespuckt, halten sie ihre Beute unerbittlich fest. Häufig zieht der jähe Angriff einen Sturz nach sich, und ist das Opfer einmal eingesunken, greifen unterirdische Wurzeläusläufer des Grases an. Im ungünstigsten Fall zieht das die Aufmerksamkeit weiterer Schlinggräser an. Glücklicherweise lassen sich die Halme mit einem scharfen Messer oder gar Schwert leicht durchtrennen. Schwieriger ist dies bei Wurzeln, die unter der Oberfläche angreifen. Bislang ist keine alchemistische Verwendung für Schlinggras bekannt. Da das frische Gras sehr biegsam ist, eignet es sich aber zur Herstellung von allerlei Gefäßen, vor allem aber von Blasrohren. Dazu wird es um einen geraden Ast oder beispielsweise einen Kürbis gewickelt und mindestens 5 Minuten lang sorgfältig getrocknet. Nach Ablauf dieser Zeit ist das

Gras steinhart und kann von seinem Formgeber abgezogen werden. Solange es nicht nass wird, sind Blasrohre oder Schale gut haltbar.

Schlinggras

Alternative Namen: Schlinger (wie das Ungeheuer)

Verbreitung:

Landschaftstyp: Sümpfe, Marschen und Moore

Regionen: Nördliche Feuchtländer

Suchschwierigkeit: –4

Bestimmungsschwierigkeit: –4

Anwendungen: 1/1/1/1/1

Wirkung:

Roh:

Berührung: Die Halme packen zufällig (7-20 auf W20) nach vorbeigehenden Lebewesen und winden sich um deren Gliedmaßen, um sie ins Moor zu ziehen. Dem Griff der Pflanze kann mit einer um –2 erschwerten Probe auf AW entgangen werden. Sobald sie jedoch erfolgreich zugespuckt hat, gelten für den Gefangenen die Status *Eingeengt* und *Fixiert*. Die Pflanze benötigt 2 KR, um das Opfer ins Moor zu ziehen. Danach gilt für jede Attacke auf die im Moor liegenden Schlingen ein Sichtmodifikator der Stufe 4. ●

Einatmung: keine

Verzehr: keine

Verarbeitet: siehe *Rezepte*

Preis: 0,2 / 0,3 Silbertaler

Rezepte:

Pflanzliche Hilfsmittel: Blasrohr (siehe Seite 77) ●

Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

Es gibt viele Theorien über den Greifmechanismus des Schlinggrases. Da es augenblicklich erschlaft, sobald man es abtrennt, vermuten einige die Quelle der Kraft im dichten Wurzelwerk der Pflanze. Um es vollständig aus dem Moor zu lösen und zu studieren, müsste vermutlich ein ganzer Landstrich trockengelegt werden. Bisher gibt es keine Berichte von einer solchen Operation, obwohl – oder weil – viele vor magischen oder gar dämonischen Ursprüngen warnen.

Haltbarkeit:

Roh: siehe *Haltbarmachung*

Was weiß mein Held über Schlinggras?

- QS 1: Schlinggras wird bis zu 1,5 Schritt hoch und wächst auf totem Holz in Mooren. Es ist von anderen Schilffarten schwer zu unterscheiden, da es nur im Herbst eine etwas auffälligere rote Maserung annimmt.
- QS 2: Ohne erkennbaren Auslöser wickelt es sich um die Beine vorbeigehender Lebewesen und zieht sie ins Moor. Seine Halme sind mit Klingen leicht zu durchtrennen, allerdings bildet es Wurzelnetze im Moorgrund. Wer bereits eingesunken ist, muss dort ansetzen, um sich freizuschneiden.
- QS 3+: Geerntetes Schlinggras härtet an trockener Luft schnell aus und wird hart wie Stein. So lassen sich Gefäße, aber auch Blasrohre, herstellen.



◦ Schwarmschwamm

• Im Widerspruch zur irdischen Biologie gelten Schwämme, ebenso wie Flechten und Pilze, in aventurischen Gelehrtenkreisen als Pflanzen.

»Mit einem Schlauch, einer Trinkflasche und einem Topf suchte Alruna eine nahegelegene Wasserquelle. Das leichte Säuseln eines Flusses hatte sie auf dem Hinweg bemerkt. Ein Patient wartete auf ihre Rückkehr. Das Gewässer war etwa fünf Schritt breit und machte eine kleine Biegung. Sie wurde langsamer, doch ihr Fuß blieb hängen. Fast hätte sie das Gleichgewicht verloren. Es stinkt. Ein toter Hase. Mit einem Stirnrunzeln schaute sie sich die Umgebung genauer an. Langsam näherte sie sich einem Gewässer. Irgendetwas stimmt hier nicht. Sie band sich ein Tuch vor die Nase. Der verwesende Geruch wurde immer stärker. Faulende Kadaver. Es ist das Wasser oder etwas ... darin. Die Tierkörper drehte sie mit einem Ast. Verätzungen. Plötzlich riss sie die Augen auf. Der Schwamm. Der Schwarmschwamm war von gelbbrauner Farbe und verpestete das fließende Gewässer mit seinem Gift. Bei Hautkontakt verursachte das betroffene Wasser starke Verätzungen. Das ist aber nicht alles. Die Verseuchten werden vom Schwamm manipuliert und verteidigen ihn sogar. Zumindest so lange sie noch leben, spie Alrunas entsetztes Gedächtnis aus. Das perfide Gewächs war keineswegs leicht zu beseitigen, denn es breitete sich mit dem Strom aus. Mit Samen, welche die Anhänger der Herrin der Untiefen als Paraphernalia sammeln. Davon lasse ich die Finger. Ist hier ein Mensch in der Nähe? Braucht jemand Hilfe? Auf die Schnelle war nichts erkennbar. Flussaufwärts besserte sich der Geruch etwas. Sie entdeckte einen Reisenden in einiger Entfernung auf ihrer Seite des Ufers am Fluss. »Halt! Nicht trinken!« Sie schrie und ruderte mit den Armen. Keine Reaktion. Mit schnellen Schritten kam sie näher. Lautstark hämmerte sie mit einem Dolch gegen einen ihrer Töpfe. »Der Mann hatte sie endlich gesehen und stand auf. Gerade öffnete er den Wasserschlauch. »Nein! Nicht trinken!« Es war ein Krieger mit Kettenhemd und Schwert »Was ist los?«, fragte er schwer atmend.

»Das Wasser ist verpestet!«

Der Mann ließ die Hand mit dem Schlauch allmählich sinken ...« —aus Zwölftmal zwölf Aventurer – Band XXIII: Im Griff der Todesranke, Pollenstaub der siebten Sphäre oder Was uns der Foliath der Kreutherkunde nicht lehrte, Druckerei Stührmann & Mezzani, Grangor, 1041 BF



Schwarmschwamm

Verbreitung:

Landschaftstyp: nur langsam fließende Gewässer

Regionen: Nördliche Feuchtländer (eher selten), Nördliche und Mittelländische Grasländer und Steppen (vor allem Schwarztobrien, selten), Wälder des Nordens (selten), Nord- und Mittelaventurische Gebirge (sehr selten), Maraskan (sehr selten)

Suchschwierigkeit: -2

Bestimmungsschwierigkeit: -1

Anwendungen: 1/1/1/2/2/2

Wirkung:

Roh:

Berührung: Säure tritt aus und verursacht 1W6 SP an allen natürlichen und magischen Oberflächen

Einatmung: keine

Verzehr: Das Wasser in 10 Schritt Umkreis des Schwammes enthält Gift (Stufe: 3), welches pro Anwendung (1 Schank Wasser; entspricht einem großen Schluck) 1W3 SP sowie 1 Stufe Verwirrung (leichte Halluzinationen) für 1 Tag und 1 Stufe Schmerz für 1 Stunde erzeugt. Das Gift verbleibt auch nach Ablauf der Wirkung 14 Tage im Wirtskörper. Werden innerhalb dieser 14 Tage nach der ersten Anwendung weitere Anwendungen eingenommen, erhält das Opfer jeweils 1W3 SP, 1 Stufe Verwirrung und 1 Stufe Schmerz pro Anwendung zusätzlich. Kulturschaffende Opfer können mit einer Probe auf Willenskraft dem Drang widerstehen, beim Schwamm zu verbleiben und ihn zu verteidigen. Diese muss nach jeder Anwendung erneut abgelegt werden. ●●●●●

Verarbeitet: noch keine bekannt

Preis: 6 / 9 Silbertaler

Rezepte:

noch keine Rezepte bekannt

Alltagsarzneien und Volksbrauchum:

Das Gift des Schwarmschwamms gilt als dämonisch und wird von sphärenkundlich bewanderten Pflanzenkundlern der Domäne Charyptoroths zugeordnet. Uneinigkeit herrscht darüber, ob die Pflanze selbst von der Unbarmherzigen Ersäuerin auf Dere gepflanzt wurde, oder ob nur das Gift ihrem Einfluss unterliegt. Eine These besagt, dass der Schwamm einst die Gewässer Aventuriens von eben solchen unheiligen Einflüssen reinigte.

Haltbarkeit:

Roh: siehe Haltbarmachung

Was weiß mein Held über Schwarmschwamm?

- QS 1: Die Pflanze wächst in Klumpen an Grund und Ufern fließender Gewässer. Bei Berührung gibt sie ätzendes Wasser frei.
- QS 2: Schwarmschwammgewässer sind oft sehr tierreich, wobei gleichzeitig viele Kadaver an ihren Ufern zu finden sind. Lebende Tiere reagieren aggressiv, wenn man sich den Schwämmen nähert.
- QS 3+: Der Schwamm gibt dämonisches Gift ans Gewässer ab, welches langfristig tötet, bis dahin jedoch das Lebewesen zum Leibwächter der Pflanze knechtet.

Schwarzer Mohn

»Mohnpflanzen gedeihen allenthalben in südlichen und nördlichen Breiten. In den Sommermonden sprießen sie in allen erdenklichen Farben auf Wiesen, an Acker- und Wegrändern. [...] Im Gegensatz zu allen vorgenannten Arten ist der Schwarze Mohn jedoch extrem selten, denn er gedeiht nur an einem einzigen Ort Deres: auf Pailos. Seine Samenkapseln erleichtern die Arbeit von Heilkundigen, die sich um zerrüttete Seelen oder versehrte, ja sterbende, Leiber kümmern. Und so bleibt es ihnen, zum Wohl der ihnen Anvertrauten, nicht erspart, den Mohn zu pflücken wo er wächst, denn eine Kultivierung an anderem Ort ist bislang stets misslungen.«

—aus Foliath der Kreutherkunde, Festum-Ausgabe, 1042 BF

Schwarzer Mohn (Boronmohn) ist eine boronheilige Pflanze. Einerseits, weil alle Teile der Pflanze genutzt werden können, um Schlaf zu finden. Andererseits gedeiht sie nur an einem bekannten Ort auf Dere und zwar nahe den Ruinen der Stadt Palakar auf der Zyklopeninsel Pailos, wo die ketzerischen Nemekathäer Boron innig verehrten. Einem Überbleibsel ihrer Hingabe gleicht der zwischen den Ruinen sehr häufige Schwarze Mohn. Alle Versuche, ihn an anderen Orten zu kultivieren, sind bislang gescheitert. Die Wuchsform des Schwarzen Mohns unterscheidet sich deutlich von anderen Mohnarten. Stets wächst nur ein einzelner blütentragender Stängel aus dem Boden und reckt sich ohne Verzweigung etwa einen halben Schritt empor. Seine wenigen Laubblätter erinnern an schmale, am Rand gesägte Nesselblätter von dunkelgrüner Farbe. Blütezeit des Boronmohns ist von Efferd bis Boron und damit vergleichsweise spät. Vier hauchzarte dunkelviolette bis schwarze Blütenblätter umstehen den runden Mohnkopf. Dieser enthält die heilkräftigen Samen und steht im Boronmond, wenn alle Blütenblätter abgefallen sind, nackt an der Spitze des Stängels. Blätter und Samen zu verbrennen und den „Schwarzen Weihrauch“ zu inhalieren, ist eine sichere Methode, um aus einem Ruhezustand schnell in Schlaf zu fallen. Selbst am Folgetag ist der Betroffene noch von innerer Ruhe erfüllt. Ein Tee aus Samen und Blättern ruft besonders tiefen, meist traumlosen, Schlaf hervor, weswegen See-

lenheilkundige – vor allem Boronis – ihn gerne einsetzen. Auch wenn es die Boronkirche nicht gerne sieht, wird dieser Mohn auch außerhalb des Kircheneinflusses für die Herstellung von Schlaftrunk und -gift genutzt.



Schwarzer Mohn

Alternative Namen: Boronmohn, Zyklopäischer Mohn

Verbreitung:

Landschaftstyp: Grasländer, Heiden und Steppen

Regionen: Südliche Grasländer und Steppen (überall nahe den Ruinen der Stadt Palakar gewöhnlich, auf ganz Pailos gelegentlich, sonst nirgends, Kultivierung bisher vergeblich)

Suchschwierigkeit: –4

Bestimmungsschwierigkeit: –1

Anwendungen: 1/1/2/2/3/3

Wirkung:

Roh:

Berührung: keine

Einatmung: 1 Stufe Betäubung für 1 Stunde (verbrannte Samenkapsel) ●

Verzehr: keine

Verarbeitet: siehe *Rezepte*

Preis: 10 / 15 Silbertaler

Rezepte:

Pflanzliche Rauschmittel: Schwarzer Weihrauch (siehe Seite 82) ●●●

Elixiere: Schlaftrunk (siehe Seite 87) ●

Alchimistische Gifte: Schlafgift (siehe Seite 91) ●●

Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

Es gibt verschiedene Theorien darüber, warum der schwarze Mohn nur in der Nähe der ehemaligen Heimat des großen Kirchenspalters Nemekath gedeiht. Manche Anhänger des Puniner Ritus gehen dabei soweit, zu behaupten, Boron selbst habe versucht, mit der Pflanze den Wahn Nemekaths und seiner Anhänger einzudämmen, um eine Spaltung der Kirche zu verhindern. Anhänger des Al'Anfaner Ritus sehen umgekehrt die Ergebnisse der Meditationen im schwarzen Weihrauch als höchst gottgefällige Erkenntnis, welche sich folgerichtig auszahlte. Manche Borongeweihte basteln Rasselbänder aus den Samenkapseln, indem sie einige Stängel zu Arm- oder Beinbändern zusammenflechten. Zur Mahnung werden diese getragen, um sich die Spaltung vor Boron bewusst zu halten, auf dass die heilige Stille nicht eintrete, bevor wieder eine Einheit erreicht sei.

Haltbarkeit:

Roh: siehe *Haltbarmachung*

Was weiß mein Held über schwarzen Mohn?

- QS 1: Aus schwarzem Mohn wird der in der Boronkirche begehrte schwarze Weihrauch hergestellt. Seine Essenz wird von Alchimistinnen in Schlaftrunk und Schlafgift genutzt.
- QS 2: Er wächst nur auf der Zyklopeninsel Pailos, nahe den Ruinen von Palakar.
- QS 3+: Schwarzer Mohn wurde vom obersten Heiligen der al'anfanischen Boronkirche, Nemekath, genutzt, um Ungeweihten den Zugang zu entrückungsähnlichen Zuständen zu ermöglichen.

Seelenhauch

»Das letzte Paraphernalium.« Es war fast alles für die Erhebung des Untoten vorbereitet. Die Anforderungen waren enorm. »Ich werde die Forschungen von Xelandor übertreffen. Zur Perfektion fehlt mir nur noch ein Hauch.« Nur noch war etwas untertrieben, denn es handelte sich um den Seelenhauch. Marduk hatte die Literatur systematisch nach der Pflanze durchforstet. Unter den Merkmalen stach die siebenblättrige Blüte von tiefroter Farbe hervor, die an die Borbarad-Krone erinnerte. Mit einer Einflusskomponente brachte der Hauch seine Opfer dazu, ihn zu verzehren. Nach einem durchaus angenehmen Geschmack führte die Wirkung des enthaltenen Giftes zu schweren inneren Blutungen. Laut Recherche musste er mit Geistern oder besessenen Pflanzen rechnen. »Kein Wunder. In der Alchimie ist es eine Zutat zu Tijakools Hauch – Elixier zur Besessenheit. Niedere Anwendungen der Magie.« Er schüttelte den Kopf und schnalzte mit der Zunge. »Die Nekromantie ist eine wesentlich komplexere Wissenschaft und Kunstfertigkeit zugleich«, erklärte er der Stille. In älteren Aufzeichnungen in Yol-Ghurmak hatte er einige Einträge über die Verwendung als Paraphernalium für Beschwörungen entdeckt. Die Präparation des Leichnams war sehr ausführlich und langwierig, aber nur teilweise erfolgreich gewesen. »Das wird mir nicht passieren.« Die Wahren Namen der Dämonen aus dem Reich der Herrin der Untoten hatte er schon mehrfach angewendet. Über den Schutz vor der Besessenheit musste er noch nachdenken. »Vielleicht ein PSYCHOSTABILIS. Die Haltbarkeit ist üblicherweise das Problem. Allerdings beherrsche ich den Cantus UNBERÜHRT VON SATINAV. Was mehr könnte jemand tun?« Die Blütezeit des Seelenhauchs umfasste nur wenige Monde. Dementsprechend war eine gute Ernte immens wichtig, um weitere Versuche durchzuführen. »Brauche ich Schutz? Ein Skelett als Begleiter? Zu auffällig? Es wird sicher aufwendig.« Ihm stand eine Reise durch Schwarztobrien bevor. Im Grasland und der Steppe war der Seelenhauch zu finden. »Keine langen Roben. Die bleiben hängen.« Die bleichen Finger zeichneten gerade Symbole, die auf den Kadavern aufzubringen waren. »Für die Perfektion.« Marduk nahm ein neues Blatt und wiederholte seine erste Zeichnung. »Besser.« Die nächsten Stunden waren für Repetitionen eingeplant.

—aus Zwölfmal zwölf Aventureur – Band XXIII: Im Griff der Todesranke, Pollenstaub der siebten Sphäre oder Was uns der Foliath der Kreutherkunde nicht lehrte, Druckerei Stührmann & Mezzani, Grangor, 1041 BF



Seelenhauch

Verbreitung:

Landschaftstyp: Grasländer, Heiden und Steppen

Regionen: Nördliches Hochland (Strauchsteppe), Nördliche und Mittelländische Grasländer und Steppen (insbesondere in Schwarztobrien, überall sonst sehr selten)

Suchschwierigkeit: -4

Bestimmungsschwierigkeit: -2

Anwendungen: 1/1/1/2/2/3

Wirkung:

Roh:

Berührung: siehe Einatmung

Einatmung: Betörender Duft, welcher das Opfer dazu bewegt, die Blüte zu essen. Es handelt sich dabei um eine dämonische Variante des Zaubers GROSSE GIER (siehe **Regelwerk** Seite 291), der durch die Berührung der unsichtbaren Pollenblase in der Luft, in einem Umkreis von etwa 5 Schritt um die Pflanze, ausgelöst wird. Ggf. ändert sich dieses Einflussfeld durch den Windstand. ●

Verzehr: Gift der Blüte verursacht für 8 Stunden 2W6-SK des Opfers SP pro Stunde und 1 Stufe Schmerz (innere Blutungen) ●●

Verarbeitet: siehe Rezepte

Preis: 10 / 15 Silbertaler

Rezepte:

Elixiere: Tijakools Hauch (siehe Seite 89) ●●

Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

Durch das Gift des Seelenhauchs Verstorbene sollen gelegentlich als Geister zurückbleiben und die Pflanze bewohnen. Dadurch soll das Gewächs unnatürlich widerstandsfähig werden und dem Welken mit dem Jahreswechsel entgehen, bis die gefesselte Seele von einem Wirt Besitz ergreifen kann, der sich der Pflanze hingibt.

Haltbarkeit:

Roh: siehe Haltbarmachung

Was weiß mein Held über Seelenhauch?

- QS 1: Seelenhauch ist der Name einer tiefroten Knospe, welche in den Steppen und Grasländern Schwarztobriens blüht. Sie duftet schon aus der Weite verlockend.
- QS 2: Bei entsprechender Untersuchung offenbart sich die Pflanze als magisch. Sie wirkt einen Einflusszauber, um Lebewesen zu ihrem Verzehr zu bringen.
- QS 3+: Das Gift der Pflanze verursacht schwere innere Blutungen und wird von Nekromanten und Geisterbeschwörern begehrt, da es zum Elixier Tijakools Hauch verarbeitet Körper und Seele auseinanderreißen kann.

Steinrinde

»Was siehst du?« Sie waren in einer Höhle weit unter der Erde. Ombrosch Sohn des Artagh war seinem Lehrer Nortgram in die Höhlen gefolgt. Das Licht einer Laterne erleuchtete den Höhlengang leicht.

»Stein, was sonst.«

»Bist du sicher? Beobachte.«

Ombrosch schnaufte stark. »Ich habe hingesehen. Wir sind in einer Höhle.«

»Nicht genau genug.« Nortgram wusste, wie er seinen Schüler animieren konnte. »Genauer – irgendetwas ist hier.« Er entzündete eine Fackel und hielt sie näher an den Stein. Es roch anders. In der Hocke betrachtete er die Stelle ausgiebig.

Der Ältere sah mit hochgezogenen Augenbrauen hin. Die Fingerspitzen seiner Hände berührten sich und warteten. Sein Blick war nahezu stechend. Die Fackel drehte der Schüler mehrfach. Da war etwas. Er richtete sich auf. »Der Stein hat geraucht.«

»So ist es.«

Von rauchendem Gestein hatte Ombrosch bisher nie etwas gehört. »Dies sind massive Felsen. Wie können sie rauchen oder brennen? Nicht einmal das Feuer der Geschuppten lässt sie brennen.«

»Gut. Wenn der Stein nicht brennt, was dann?« Die tiefe Stimme des Lehrers hallte in den Gängen.

»Vielleicht etwas darauf, oder etwas Unsichtbares?«

»Aha. Mach die Fackel aus. Sei vorsichtig! Wir gehen.«

Mehrmals trat der Zwerg auf die Fackel und löschte sie. Seine Stirn war von Falten gezeichnet. Fragend schaute er auf dem Rückweg über die Schulter zur rauchenden Stelle zurück. Schneller als üblich hörte er seinen Atem. Dies entging seinem Lehrer nicht. Trotzdem ging dieser ohne jede Regung weiter. »Er muss Geduld lernen«, dachte der Meister. Mit hängenden Schultern trottete sein Schüler hinterher. Nach einem halbstündigen Marsch hielt sein Vordermann unvermittelt an.

»Setzen wir uns.« Die beiden Zwerge ließen sich auf dem kalten Gestein nieder.

»Der Stein hat nicht gebrannt.«

»Ja, was dann?«

»Es war die Steinrinde. Sie wächst als Flechte auf Felsen.«

»Hätte ich sie sehen können?«

»Nur mit sehr gutem Licht. Die Steinrinde ist leicht entzündlich und wird daher als Brennmaterial verwendet. Mit der Fackel hast du fast einen Großbrand ausgelöst. Unter Tage ist das tödlich, da



Steinrinde

Verbreitung:

Landschaftstyp: alle (nur unterirdisch)

Regionen: überall unterirdisch ab 100 Schritt Tiefe auf Felsen und Steinen

Suchschwierigkeit: –1

Bestimmungsschwierigkeit: 0

Anwendungen: 1/1/2/2/3/3

Wirkung:

Roh:

Berührung: keine, jedoch sehr leicht brennbar (ein Funke genügt bei 1-5 auf 1W20 für eine Kettenreaktion). Dabei brennt 1 Stein Rinde so lange wie 3 Stein Feuerholz. ●

Einatmung: keine

Verzehr: keine

Verarbeitet: noch keine Rezepte bekannt

Preis: 1,5 / 3 Silbertaler

Rezepte:

noch keine bekannt

Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

Tee aus Steinrinde soll Körper und Seele wärmen, sollte jedoch vorsichtig geerntet werden, da die Flechte auch auf giftigen Mineralien wächst und die schädlichen Substanzen aufnehmen kann. Sehr obskur ist die Sage von alten geodischen Alltagsarzneien aus Steinrindenwolle, die Giftstoffe aus dem Körper aufnehmen und durch Ausdünsten über Zeit abgeben kann.

Haltbarkeit:

Roh: siehe Haltbarmachung

der Rauch schlecht abziehen kann. Die Pflanze kommt dort fast überall vor. Aber ich vertraue dir, wie du siehst.«

»Feuer.« Ombrosch schluckte laut ...«

—aus Zwölftmal zwölf Aventheurer – Band XXIII: Im Griff der Todesranke, Pollenstaub der siebten Sphäre oder Was uns der Folianth der Kreutherkunde nicht lehrte, Druckerei Stührmann & Mezzani, Grangor, 1041 BF

Was weiß mein Held über Steinrinde?

☞ QS 1: Von Steinrinde hat die Heldin noch nie etwas gehört. (Ausnahme: Zwerge, diese kennen bei QS 1 alle Informationen unter QS 2)

☞ QS 2: Steinrinde wächst unterirdisch auf Stein und kleidet oft große Teile von Höhlensystemen aus. Sie ist nur mit guter Beleuchtung als gräuliche Flechte, seltener als aufgeschichteter Flaum zu erkennen. Steinrinde ist leicht entflammbar.

☞ QS 3+: Wo sich Steinrinde aufschichtet, ist die Luft besonders kohlenstoffreich.

Sobald man dies bemerkt, wird das Atmen langsam gefährlich. Alternativ kann sie auf den Lebensraum vieler oder großer Lebewesen hinweisen.

Talaschin

»Ihr plant einen Ausflug in die Eiswüste? Dann will ich Euch einen Rat geben: Glaubt bloß nicht das Märchen, dass es dort kein Leben gibt. Gibt es wohl! Meist ist es darauf aus, anderes zu tilgen und ist darin auch verdammt gut. Am besten ist also, Ihr geht den Kreaturen ganz aus dem Weg, und dabei, werte Dame, hilft Euch diese unscheinbare Flechte namens Talaschin.«

—Amuri Bagoltin, Kräutersammlerin aus Paavi, 1040 BF

Es sind extreme Bedingungen, unter denen Talaschin wächst. Die Flechte überzieht Steine in der Gluthitze aller aventurischen Wüsten, wie auch in Eisgebieten und im Hochgebirge. Damit ist sie eine der widerstandsfähigsten Pflanzen ganz Aventuriens. Um zu gedeihen, genügt dem Talaschin offenbar Zugang zum Element Luft, denn Wasser ist im Ewigen Eis nur in gefrorener Form verfügbar und im Herzen der Khôm jahrelang gar nicht. Sichtbare Wurzeln bildet die Flechte nicht. Talaschin besteht im Zentrum aus einem dichten grünen Geflecht aus holzigen Fäden. Umgeben ist es von einem Ring sich überlappenden gelber Trichter, deren Aussehen kleinen Pilzen ähnelt. Beide Teile sind ungemein robust und in ihrer Zähigkeit am ehesten mit Baumrinde zu vergleichen, selbst Tritte mit schweren Stiefeln fügen ihnen keinen Schaden zu.

Talaschin wird seit jeher genutzt, um den eigenen Körpergeruch zu verbergen, sei es von Jägern, die sich ihrer Beute unbemerkt nähern wollen, oder von eben jener Beute, die sich dem Zugriff ihrer Verfolger entziehen will. Dabei ist die Flechte denkbar einfach zu verarbeiten. Nachdem sie vom Untergrund geschabt wurde, muss sie nur zu einer Paste zerstampft und zerrieben werden. Wird sie auf den gesamten Körper aufgetragen, erzeugt dies zunächst ein kühlendes Gefühl, das nach einiger Zeit jedoch in Wärme umschlägt. Selbst ein geschulter Suchhund kann nun keine Witterung mehr aufnehmen. Frische Talaschinpaste ist jedoch nur etwa eine Stunde lang haltbar, weswegen die Flechte meist zu Talaschinsalbe verarbeitet wird. Hierzu muss der Pflanzenbrei mit einer neutralen Salbe vermengt werden. Dennoch ist es ratsam, die Salbe nicht allzu häufig anzuwenden, denn darauf reagiert die Haut zunächst mit Rötungen und später mit einem unangenehmen Kribbeln, das sein Opfer im übertragenen Sinn „um den Verstand“ bringen kann.



Talaschin

Alternative Namen: Talashin (Tulamidyia)

Verbreitung:

Landschaftstyp: Hoher Norden, Wüstenrandgebiete & Wüsten, selten auch überall sonst

Regionen: Ewiges Eis, Wüstenrandgebiet und Wüsten (gelegentlich), überall sonst auf Steinen (selten)

Suchschwierigkeit: 0

Bestimmungsschwierigkeit: 0

Anwendungen: 1/2/3/4/5/6

Wirkung:

Roh:

Berührung: Zu Paste zerstoßen und auf den ganzen Körper aufgetragen, neutralisiert die Pflanze für 1 Stunde jeglichen Körpergeruch der Anwenderin oder ggf. eines Objekts. Die Paste fühlt sich im ersten Moment kalt auf der Haut an und danach zunehmend warm. Wenn ein Großteil der behandelten Körperstellen unter Kleidung liegt, entsteht nach Meisterentscheid eine Stufe Überhitzung (siehe **Regelwerk** Seite 348). ●●

Einatmung: Talaschin ist vollständig geruchlos und neutralisiert Gerüche. ●

Verzehr: keine

Verarbeitet: siehe **Rezepte**

Preis: 1 / 2 Silbertaler

Rezepte:

Pflanzliche Hilfsmittel: Talaschin-Tinktur (siehe Seite 79)

●●

Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

Manch ein Pflanzenkundler vermutete bereits, dass Talaschin gut schmecken müsse, da es vor allem dort zu finden ist, wo kaum große Pflanzenfresser vorbeikommen. Im Selbstversuch konnte dies noch niemand bestätigen, da die ledrig-holzige Konsistenz das Gebiss der menschlichen Forscher überfordert und kein abschließendes Urteil zulässt. Passend ausgestattete Tiere könne man hingegen vielleicht mit der Flechte bestechen, so sie trotz der Geruchslosigkeit als Nahrung erkannt würde.

Haltbarkeit:

Roh: siehe **Haltbarmachung**

Was weiß mein Held über Talaschin?

- QS 1: Talaschin ist eine Flechte und bevorzugt extreme klimatische Bedingungen. Sie wächst bevorzugt im Ewigen Eis und in Wüsten, wo sonst nichts mehr lebt. Auch Gewalt kann sie kaum zerstören.
- QS 2: Talaschin verschleiert Gerüche vollständig, sodass nicht einmal ein ausgebildetes Suchtier eine Fährte aufnehmen kann. Zu diesem Zweck kann sie zu Salbe verarbeitet werden.
- QS 3+: Talaschin benötigt nur Luft und alle paar Jahrzehnte Wasser zum Leben.

Thonnys

»Gar grosse Echtmierung genieszet bei dem Elfenvolke ein Pflaenzelein, welches nur Thoren als communo Ackerwinde abthun thaeten. Es isset das Thonnys-Kraut, was der Elferling Thaunisander heiszet und lieben thut. Der Savante weisz auch warum, naemlich weil der Genusz eines Blaettleins den Geist fuer den astralen Flusz oeffnen thut.«

—aus Über die 66 Geheimnisse von Elferlingen und Zwerchen, um 413 BF, Autor unbekannt

In Steppen und Wäldern nördlich der Linie Thorwal bis Festum wächst Thonnys. Die meiste Zeit des Jahres ähnelt die unauffällige Kletterpflanze der gewöhnlichen Ackerwinde. Wie diese hat Thonnys pfeilförmige Blätter, wenngleich sie kleiner sind und auch fleischiger als vorgenannte. Die Blätter sind von besonderem Interesse und werden von Peraine bis Travia geerntet. Von Ingerimm bis Rahja zeigt Thonnys trichterförmige und geruchslose rote Blüten, deren Erscheinen es erheblich erleichtert, die Pflanze zu finden. Die Wurzeln von Thonnys reichen tief in den Boden, reißen jedoch leicht ab, und auch bei guter Pflege treibt ein abgerissener Spross nicht noch einmal aus.

Die Elfen entdeckten die Nutzbarkeit von Thonnys und begegnen der Winde von jeher mit großer Wertschätzung, denn sie ermöglicht es, Lebens- in Astralenergie umzuwandeln. Thonnysblätter können frisch oder getrocknet genossen werden. Letzteres hat jedoch die unangenehme Nebenwirkung, dass die Einnahme zu kurzfristiger Übelkeit führt. Darüber hinaus wird gerade getrocknetes Thonnys in der Alchimie geschätzt. Zu feinem Pulver zermahlen, ist es ein fester Bestandteil des Astraltranks. Auch in Tränken, die den Willen beeinflussen, oder in solchen, die aufputschend wirken, wird es verwendet.

Die ganze Pflanze enthält zudem Stoffe, die bei Zauberern zu lebhaften Träumen und in ekstatischen Zuständen gar zu Visionen führen, was sie gerade bei Hexenfesten sehr beliebt macht.



Thonnys

Alternative Namen: Thaunisander-Blatt

Verbreitung:

Landschaftstyp: Grasländer, Heiden und Steppen, Wälder
Regionen: Nördliches Hochland (Strauchsteppe; selten), Nördliche Grasländer und Steppen (selten), Wälder des Nordens (sehr selten)

Suchschwierigkeit: -4

Bestimmungsschwierigkeit: -4

Anwendungen: 1/1/2/2/3/3

Wirkung:

Roh:

Berührung: keine

Einatmung: keine

Verzehr: Thonnys ermöglicht Zauberern die Astrale Meditation (siehe **Aventurische Magie** Seite 91), ohne dass sie dafür die Sonderfertigkeit beherrschen müssen. LeP werden dadurch während mindestens fünfminütiger Meditation 1:1 in AsP umgewandelt, sofern eine Probe auf **Selbstbeherrschung** (Störungen ignorieren) gelingt. Es können maximal QS x 3 LeP in AsP umgewandelt werden. Unabhängig vom Erfolg verliert der Anwender danach weitere 1W3 LeP. Wer die Sonderfertigkeit besitzt, kann diesen zusätzlichen LeP-Verlust durch die Anwendung von Thonnys unterdrücken. ●●

Verarbeitet: siehe **Rezepte**

Preis: 16 / 32 Silbertaler

Rezepte:

Elixiere: Willenstrunk (siehe **Regelwerk** Seite 274) ●, Zaubetrunk (siehe **Regelwerk** Seite 274) ●

Alchimistische Rauschmittel: Aufputzmittel (siehe Seite 91) ●●●●

Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

Gerade Hexen des Nordens sollen Thonnys auch als Heilmittel für Lebewesen ohne arkane Kräfte nutzen. Ein aus den Blättern gepresster und filtrierter Saft wirke sich stärkend auf das Herz aus, was insbesondere für herzkrank Menschen ein wahrer Segen sei. Doch nur selten gelangt ein solcher Saft in die Läden von Kräutelhändlern, die sich meist ganz der anderen, zuverlässigeren Wirkung verschrieben haben.

Haltbarkeit:

Roh: siehe **Haltbarmachung**

Verarbeitet: Gerebelter Thonnys (siehe Seite 142) 1 Monat

Was weiß mein Held über Thonnys?

- QS 1: Thonnys hat fleischige, kleine Blätter und entwickelt von Ingerimm bis Rahja geruchslose, rote Blüten. Unter Zauberern ist es als Zutat für Zaubertränke bekannt.
- QS 2: Die Einnahme von Thonnysblättern erlaubt Zauberern, Lebensenergie in Astralenergie umzuwandeln. Getrockneter Thonnys verursacht dabei allerdings Übelkeit.
- QS 3+: Thonnys muss sehr vorsichtig geerntet werden, da die leicht verletzlichen Wurzeln schnell abreißen, wovon sich die Pflanze nicht alleine wieder erholt.

Tuur-Amash-Kelch

»Du brauchst Hilfe.« Alruna durchsuchte methodisch ihren Rucksack. Nicht nur die Rüstung des Patienten war getroffen worden. An Rumpf, Beinen und Armen hatte die Haut mit einer roten Färbung reagiert und Blasen gebildet. »Woher kommen die Verletzungen?«

»Eine böse Pflanze.«

»Wie genau sah sie aus?«

Der Verletzte hieß Wolfhard und hatte sich mit letzter Kraft fortgeschleppt, bevor er zusammengebrochen war. Die Fragen dienten nicht nur der Behandlung, sondern ebenso der Ablenkung. »Schöne gelbe Blüten. Fast wie ein Trinkhorn.«

Ein Stöhnen unterbrach die Unterhaltung, als Alruna seine Verletzungen abtastete. »Verätzungen.« Die Art erinnerte sie an die Anwendung des Alchimikums Krötenhauch. Jetzt wusste sie warum. »Der Tuur-Amash-Kelch.« Die Pflanze war nicht ganz ein Spann hoch und trug eine gelbe Blüte mit glockenartiger Form. Am Fuß der Pflanze wuchsen rosettenartig Blätter in ähnlicher Länge. Den Namen hatte sie von einem schrecklichen Wesen aus den Niederhöhlen – der schwarzen Tuur-Amash-Kröte. Insofern war ihre erste Vermutung sehr nahe an der Lösung gewesen. Mit einer Schere schnitt sie die Hose und das Hemd weiter auf. »Ich muss die Wunde reinigen.« Dazu nutzte sie ihre Pinzette und entfernte den Rest der Kleidung. Anschließend spülte sie mit dem Inhalt ihres Wasserschlauchs. Der Mann biss die Zähne zusammen. Es musste fürchterlich brennen.

»Waren es mehrere?«

Ein Nicken folgte. Die Pflanze war in Schwarztobrien heimisch und in der Lage, ihren ätzenden Saft gezielt einige Schritt weit auf Feinde und Opfer zu spritzen. Dieser wirkte auch auf Rüstungen und Kleidungen und machte sie porös. »Angriffe gleich mehrerer Pflanzen sind lebensgefährlich. Hast du noch Wasser?« Wolfhard deutete mit der Hand auf die Flasche an seinem Gürtel. Zum Spülen brauchte sie eine große Menge.

»Brandsalbe wird helfen.« Den Tiegel hatte sie schon bereitgelegt. Dafür hatte sie Chonchinsblätter und Wirselskraut mit Gänseschmalz vermengt. Bei Ätzwunden linderte die äußerliche Anwendung Schmerzen und erfrischte den Körper. Die Anspannung im Gesicht des Mannes ließ langsam nach. Prüfend wog Alruna den Wasserschlauch. »Seine Flasche und mein Schlauch fassen nicht viel. Ich muss Nachschub holen ...«

—aus Zwölftmal zwölf Aventureur – Band XXIII: Im Griff der Todesranke, Pollenstaub der siebten Sphäre oder Was uns der Foliath der Kreutherkunde nicht lehrte, Druckerei Stührmann & Mezzani, Grangor, 1041 BF

Was weiß mein Held über Tuur-Amash-Kelche?

- ☞ QS 1: In Gegenden mit hochfrequenter dämonischer Aktivität wächst gelegentlich eine winzige Trichterblume, der man sonst nirgendwo begegnet.
- ☞ QS 2: Die Blüte verspritzt ätzenden Verdauungssaft auf sich nähernde Ziele.
- ☞ QS 3+: Ihre grüngelben Blüten sprießen aus zurückbleibender dämonischer Substanz. Insbesondere der Schleim der Tuur-Amash-Kröte zieht mit Sicherheit den Wuchs der Kelche nach sich. Sehr selten bilden die Blüten winzige Früchte, durch die sich die Pflanze verbreiten kann.

Tuur-Amash-Kelch

Verbreitung:

Landschaftstyp: alle

Regionen: Mittelländische Wälder (gemäßigtes und tobri-sches Klima, insbesondere Schwarztobrien; sehr selten), sonst überall auf dämonisch verseuchtem Boden (selten)

Suchschwierigkeit: -3

Bestimmungsschwierigkeit: 0

Anwendungen: 1/1/1/1/1/1

Wirkung:

Roh:

Berührung: Blüte verspritzt Säure auf ein zufälliges Ziel innerhalb eines Radius von 3 Schritt (FK 12, bei Treffer erleidet das Ziel den Status *Brennend* auf kleiner Fläche für 1W6 KR). In der darauffolgenden KR greifen alle weiteren Blüten an der Pflanze einmal an, ggf. wiederholt sich dieser Ablauf für benachbarte Pflanzen. Bei einem weiteren Treffer gilt das Ziel als auf großer Fläche betroffen, bei einem dritten so, als wäre es der ganze Körper. Nachfolgende Treffer erhöhen die Wirkungsdauer, den Schaden pro KR jedoch nicht. ●●●●

Einatmung: keine

Verzehr: giftig (Stufe 5; Anwender erhält 2W6 SP und 1 Stufe Schmerz für 3 Stunden; Flüssigkeit muss aus frischer Blüte getrunken werden). Die Frucht verursacht 2W6+6 SP und 2 Stufen Schmerz für 3 Stunden, das Gift (Stufe 5) der Frucht wird allerdings augenblicklich zerstört, wenn die Frucht etwas oder jemanden berührt, auf dem eine Segnung oder eine Weihe liegen. ●●●●

Verarbeitet: noch keine Rezepte bekannt

Preis: 6 / 9 Silbertaler

Rezepte:

noch keine bekannt

Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

Die siebengehörnte Dämonenkröte Tuur-Amash soll von den Krakoniern des Perlenmeers als Froschgott Quodazil verehrt werden. Legenden berichten von Säureseen am Meeresgrund, die manchmal in Blasen aufsteigen und für mysteriöse Schiffsbrüche auf dem offenen Meer verantwortlich sein könnten. Jene Säureblasen seien auf Tuur-Amash-Kelchfelder zurückzuführen, welche am Meeresgrund um die Ritualplätze der Krötenmenschen entstehen sollen.

Haltbarkeit:

Roh: siehe Haltbarmachung



Ulmenwürger

»Dem Efeu nicht unähnlich und doch viel nützlicher ist der Ulmenwürger, der mit Vorliebe an alten Ulmen rankt. Seine Blüten haben eine ausgesprochen kräftigende, ja heilsame Wirkung, die sowohl in einem Absud wie auch – und dies in ungeminderter Wirksamkeit – in getrockneter Form zutage tritt.«

–aus Magische und Nichtmagische Heilung von Mendilion, Norburg, 977 BF

»Die Wund' geheilt, es strahlt der Bürger, dank feinem Sud vom Ulmenwürger!«

–seit 926 BF Werbespruch der Familie Habersass, Krämer in Baliho

In ganz Aventurien nördlich einer Linie Havena-Perrium wächst der Ulmenwürger im Wald und an Waldrändern. Er windet sich bevorzugt um alte Ulmen, was ihm zu seinem bildhaften Namen verholfen hat, denn tatsächlich kann er solchen Bäumen bei allzu üppigem Wachstum stark zusetzen. Der Ulmenwürger kann ein hohes Alter erreichen und krallt sich mit Haftwurzeln förmlich an seinen Wirt, zu dem er immer mehr in Konkurrenz um Nährstoffe und Wasser tritt. Er gilt darum als Parasit.

Sein Wuchsverhalten sowie seine immergrünen, dreibis fünffach gelappten Blätter ähneln denen des Efeus. Die Blätter des Ulmenwürgers stehen jedoch bei Weitem nicht so dicht beieinander und zeichnen sich zudem durch eine glänzende Oberfläche aus, die Schmutz und Sonnenstrahlen gleichermaßen abweist. Letzteres setzt wirksam den Wasserverlust der Ranke herab. In den Monaten Efferd und Travia blüht der Ulmenwürger. Seine blauen Blüten sind im Herzen weiß-gelb und verströmen einen süßen Geruch.

Diese Blüten sind es, die über eine hervorragende Heilwirkung verfügen und darum sehr begehrt sind. Zwölf

Ulmenwürger

Alternative Namen: Nordwirscl

Verbreitung:

Landschaftstyp: Sümpfe, Marschen und Moore, Wälder
Regionen: Wälder des Nordens (gewöhnlich), Nördliche Feuchtländer (selten)

Suchschwierigkeit: –2

Bestimmungsschwierigkeit: –2

Anwendungen: 1/2/3/4/5/6

Wirkung:

Roh:

Berührung: keine

Einatmung: keine

Verzehr: Schmeckt seifig. Während der nächsten Ruhephase werden 2 LeP zusätzlich regeneriert. ●

Verarbeitet: siehe *Rezepte*

Preis: 6 / 9 Silbertaler

Rezepte:

Elixiere: Heilsalbe (siehe Seite 85) ●

Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

Der Blütenfarbe wegen – und weil er seine Heilwirkung nur in Wasser entfaltet – gilt der Ulmenwürger im Binnenland des Nordens als efferdgefällig. Am Tag des Wassers (1. Efferd) werden seine Blüten dort als Opfergabe Bächen oder Flüssen anvertraut.

Haltbarkeit:

Roh: siehe *Haltbarmachung*

Verarbeitet: Würgertee (siehe Seite 142) gekocht und verschlossen 1 Monat ●



davon mit heißem Wasser aufgegossen verbessern nicht nur die nächtliche Regeneration, sie senken sogar die Wahrscheinlichkeit einer Ansteckung mit Wundfieber. Dem süßen Geruch zum Trotz, schmeckt der Absud nicht gut, sondern leicht seifig. Getrocknete Blüten tragen den wenig verheißungsvollen Namen „Würgertee“. Meist ist diese Variante wohlschmeckender, da noch andere aromatische Kräuter wie Minze oder Kamille beigemischt werden, ohne die Wirksamkeit zu mindern.

Was weiß mein Held über Ulmenwürger?

- QS 1: Ulmenwürger ist in Nordaventurien allgemein als Heilpflanze bekannt und in jeder Kräuterküche zu finden. Vielen heißt es sogar das Wirsclkraut des Nordens oder Nordwirscl.
- QS 2: Von Alltagspflanzen, die angeblich ähnliche Heilkräfte entfalten, hebt es sich durch seine ungemaine Zuverlässigkeit ab. Weder Nebenwirkungen noch Umstände, die seine Wirkung vermindern, sind bekannt.
- QS 3+: Ulmenwürger wachsen an Bäumen wie Ulmen, sind jedoch abgesehen davon vor allem bei und um Giftpflanzen zu finden, die durch den Nährstoffentzug langsam verenden. Von Ulmenwürger befallene Wälder weisen so seltener für Tiere und Kulturschaffende gefährliche Pflanzen auf.

Vragieswurzel

»Gesichert wurden weiterhin dero zweie Viohlen mit Boronwein. Darob habe ich das alte Männlein in den Kerker werfen lassen, obgleich es hat lauthals krakehlt. Meine Belehrung, dasz dero Boronwein auf dem Index Wehrheimium von 984 steht, konnte es nit besänftigen. Wohl aber die Worte, dasz Giftmischer wie er in Baliho keine Gnade zu erwarten haben. Da entlich wurde er still.«

—aus einem Bericht von Veerle von Eramstein, Wachtmeisterin in Baliho, 1043 BF

Vragieswurzel kommt südlich von Havena vor, und hier besonders häufig an den westlichen Abhängen des Regengebirges. Es ist jedoch möglich, die Pflanze in allen Klimazonen zu ziehen, obgleich der Erfolg solcher Bemühungen überschaubar ist. Im Süden wird sie häufig in Plantagen und dann bevorzugt in der Gesellschaft der Kandis- oder Brabaker Wurzel angepflanzt. Während letztere einfach zu kultivieren ist, gelangt allerdings nur eine von zwanzig Vragieswurzeln zur Reife. Da die Vragieswurzel im Al'Anfaner Ritus als boronheilig gilt, ist der mühsame Anbau dennoch lukrativ.

Der sichtbare Teil der Pflanze besteht aus länglich gefiedertem Laub, das dem von Möhren ähnelt. Es hat, anders als die Wurzel, keinerlei Nutzen. Diese ist von weiß-gelber Farbe und windet sich beim Wachsen um sich selbst. Aus ihr lässt sich ein milchig weißer, nach Lakritz riechender Saft gewinnen und zu einem starken Rauschmittel – dem Boronwein – verarbeiten. Wird die Wurzel roh gegessen, führt dies nicht nur zu Übelkeit und Erbrechen, sondern macht es für einen halben Tag unmöglich, Nahrung oder Flüssigkeit bei sich zu behalten.

Alchemistische Verwendung findet die Wurzel in Regenbogenstaub (Traumpulver). Um Boronwein herzustellen, werden zunächst drei Wurzeln zerkleinert und eingekocht. Dies ergibt einen zähen, milchweißen Saft, der mit Pflanzenöl versetzt wird, um seine Trinkbarkeit zu verbessern. Boronwein wird auch Elfenbein-

traum genannt und erzeugt

einen starken

Rausch, der

tiefe Zufrie-

denheit und

überbordend

bunte Halluzinationen hervorruft, äußerlich aber mit Lethargie und Teil-

nahmslosigkeit einhergeht. Er ist

schon mit der ersten Dosis hoch

suchterzeugend. Auch darüber

hinaus ist er gefährlich, denn bei

fehlerhafter Herstellung enthält

er Gift, das den Rausch tödlich

enden lässt. Boronwein ist zudem

eine Ingredienz von Schlafgift.



Vragieswurzel

Verbreitung:

Landschaftstyp: Wälder, Regenwälder, Gebirge

Regionen: Immergrüne Wälder (Südosten), Mittelhoher und Halbhoher Regenwald, Regengrüner Wald, Südliche Gebirge, Südliche Regengebirge, in Tempelgärten der Boronkirche des al'anfanischen Ritus

Suchschwierigkeit: -3

Bestimmungsschwierigkeit: -2

Anwendungen: 1/1/1/2/2/2

Wirkung:

Roh:

Berührung: keine

Einatmung: keine

Verzehr: giftig: 2 SP und 1 Stufe Betäubung für 12 Stunden (Stufe 2; wiederholtes Erbrechen, während dieser Zeit kann kein Wasser und keine Nahrung im Körper behalten werden) ●●

Verarbeitet: siehe Rezepte

Preis: 5 / 8 Silbertaler

Rezepte:

Pflanzliche Rauschmittel: Boronwein (siehe Seite 80) ●●

Alchemistische Gifte: Betäubungsgift (siehe Seite 89) ●, Schlafgift (siehe Seite 91) ●●

Alchemistische Rauschmittel: Regenbogenstaub (siehe Seite 93) ●●

Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

Aus überreifer, verholzter Vragieswurzel lassen sich kleine Figuren schnitzen. Auf Boronangern des Südens sieht man sie gelegentlich auf Gräbern liegen, da sie Geister fernhalten sollen wie Vogelscheuchen Vögel.

Haltbarkeit:

Roh: siehe Haltbarmachung

Was weiß mein Held über Vragieswurzeln?

- ◆ QS 1: Vragieswurzeln werden in Südaventurien häufig neben Kandiswurzel angebaut. Ihr Verzehr verspricht allerdings keine süße Wonne, sondern zwölf Stunden krampfhaften Erbrechens.
- ◆ QS 2: Vragieswurzel gilt Boronis des al'anfanischen Ritus als heilige Pflanze ihres Gottes. Aus ihrem weißen, nach Lakritz schmeckenden Saft wird das pflanzliche Rauschmittel Boronwein hergestellt.
- ◆ QS 3+: Bei der unsachgemäßen Herstellung von Boronwein kann tödliches Gift entstehen. Boronwein wird zudem als typische Ingredienz für Schlafgift und Regenbogenstaub verwendet.

Wandermoos

»Erinnerst du dich an die Steinrinde?« Sie waren wieder, kaum überraschend für Zwerge, in einer Höhle unterwegs. »Das letzte Mal hätte ich sie fast in Brand gesteckt.« Ombrosch erinnerte sich genau. Die Höhle mit der Steinrinde war staubig und trocken gewesen. Hier roch es muffig und abgestanden. »Wächst sie hier?«

»Nein.«

»Aber etwas anderes?« Wie so häufig, sprach der junge Zwerg schneller, wenn er etwas wissen wollte. Nortgram, der ältere Zwerg, wusste das allzu gut, blieb aber in diesen Fällen besonders ruhig. »Warte ab. Wir sind gleich da.« Die Stille wurde nur von ihren Schritten durchbrochen.

»Psst, sei still.« Das Licht fiel in den nächsten Abzweig. »Und?«

»Es sieht aus wie Moos.« Unvermittelt rollte sich das Moos zu kleinen Bällen zusammen. Aber nicht nur das. Es bewegte sich. »Schnell. Folgen wir ihm.« Sie mussten rennen, um den flinken Moosballen zu folgen. »Wohin will es denn?«

»Zum Wasser.« Vor der nächsten Abzweigung hörten die Zwerge ein Plätschern. Die Verfolgungsjagd des Mooses war letztlich von Erfolg gekrönt, und sie gelangten in eine große Kaverne mit einem kleinen Wasserlauf. Das Moos war früher angekommen und hatte sich bereits in seine Ruheform gebracht. Ein leichtes Pfeifen kam aus Ombroschs Mund. Sein Lehrer lächelte wissend.

»Es heißt Wandermoos und hat ein eigenes Gespür für Wasservorkommen. Bei günstigen Gelegenheiten kannst du dem Moos folgen und gelangst zu einer Quelle. Steinrinde fürs Feuer, das Moos fürs Wasser.«

»Ein nützliches Gewächs.«

»Ja. Es lässt sich auch verarbeiten. Wir brauchen ein Feuer.« Einige Augenblicke später hatten sie dank der Rinde mit Leichtigkeit ein kleines Feuer entzündet. Nortgram hatte eine Schale mitgebracht. »Wir müssen einen Moosballen zu Asche verbrennen. Diese wird dann mit Speiseöl vermischt und eingenommen. Damit geht das Gespür für nahegelegene Wasserquellen für einige Stunden auf den Anwender über.«

»Ich weiß dann also instinktiv, wo sich Wasser befindet?«

»Exakt. Es kann dein Leben retten.«

Ehrfürchtig starrte der junge Zwerg auf Moos und Feuer.«

—aus Zwölftmal zwölf Aventureur – Band XXIII: Im Griff der Todesranke, Pollenstaub der siebten Sphäre oder Was uns der Folianth der Kreutherkunde nicht lehrte, Druckerei Stührmann & Mezzani, Grangor, 1041 BF

Wandermoos

Alternative Namen: Hundeballen, Stollenfreund

Verbreitung:

Landschaftstyp: alle (nur unterirdisch)

Regionen: eher selten in Höhlen und überall dort, wo es dunkel, kühl und wenig belebt ist

Suchschwierigkeit: -5

Bestimmungsschwierigkeit: -5

Anwendungen: 1/1/1/2/2/2

Wirkung:

Roh:

Berührung: keine

Einatmung: keine

Verzehr: leichte Übelkeit und Erbrechen (1 Stufe Betäubung) ●

Verarbeitet: siehe Rezepte

Preis: 10 / 20 Silbertaler

Rezepte:

Pflanzliche Hilfsmittel: Wandermoos-Essenz (siehe Seite 79) ●

Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

Da Wandermoos theoretisch jede Art von Flüssigkeit aufspüren kann, solange die Umgebung deutlich trockener und es wirklich ausgedorrt ist, kann es nicht nur in Wüsten und Tunneln Leben retten, sondern ebenso den Alltag verpeilter Adepten der Magie erleichtern oder Schatzsuchern Hinweise geben. In einen Raum gerollt wird es nämlich ebenso auf Elixierfläschchen oder Säurefallen anspringen wie auf frisches Regenwasser. Klugheit kann man dabei kaum erwarten, und jegliche Flüssigkeit außer Wasser wird bei Kontakt das Moos zerstören.

Haltbarkeit:

Roh: siehe Haltbarmachung

Was weiß mein Held über Wandermoos?

● QS 1: Wandermoos rollt sich bei Trockenheit zu kleinen Ballen zusammen und kullert umher, bis es Wasserpfützen findet, die es absorbieren kann. Man findet es in feuchten Höhlen und Gängen.

● QS 2: Es scheint den Weg zur nächsten Feuchtigkeitsquelle zu spüren und irrt sich nie in der Richtung, wenngleich es seine Umgebung anscheinend nicht wahrnehmen kann und so häufig zwischen- durch vom Weg abkommt.

● QS 3+: Wenige Pflanzenkundler und jene, die in Höhlen und Schächten umherklettern, wissen, dass die Fähigkeit, Wasser zu erspüren, bei Verzehr des eingelegten Mooses für eine Weile auf den Anwender übergeht.



Wasserrausch

»Gestern gab es einen besonderen Vorfall. Wir hatten mit den Wagen unserer Meschpoche vor dem Ort Ask gehalten. Am frühen Morgen gingen einige zu den nahen Seen, um sich zu waschen oder zu erfrischen. Parel schwamm dabei etwas weiter hinaus und reagierte plötzlich auf unser Rufen nicht mehr. Ismenka hat sogar gesehen, dass er ohne Vorwarnung aufhörte, sich zu bewegen und einen verzückten Gesichtsausdruck hatte. Fast hätten wir Parel für immer verloren, denn er bewegte sich nicht mehr und sank immer tiefer. Phex sei Dank, Gari und Ismenka konnten ihn mit gekonntem Tauchen aus dem Wasser retten. Aber auch die beiden berichteten über eine starke Anziehung des Sees. War es ein Irrlicht? Niemand hat ein Licht gesehen oder beschrieben. Nachdem wir den Geretteten an Land brachten und etwas versorgten, kam er nach einiger Zeit wieder zu sich. Trotzdem benahm er sich anders. Er versuchte, nahezu jede Frau anzufassen und mit Komplimenten in einen Wagen zu locken. Wir Emaneffs sind gewiss nicht schüchtern, aber dies sind außergewöhnliche Annäherungsversuche. Nahezu lüstern. Parel ist unverheiratet, erst sechzehn Sommer alt und bei solchen Dingen meist noch zurückhaltend.

Zur Lösung habe ich im Seffer Manich nachgelesen. Inzwischen bin ich sicher, dass der Junge im See auf den Wasserrausch getroffen ist. Die Blüten der Pflanze sollen so euphorisierend sein, dass man in rauschhaften Träumen die normale Welt um sich herum vergisst. Zudem leidet er heute stark am Wolf, als hätte er gestern lange Zeit gezecht. Daher habe ich ihn zu einem Gespräch gebeten.

»An was kannst du dich erinnern?«, fragte ich.

Er antwortete etwas wie: »Da war eine rosafarbene Blüte und eine ganz tolle Frucht. Ich wollte sie. Sehr.«

Die Frucht des Wasserrauschs steigert das körperliche Verlangen ins Unermessliche. Wahrscheinlich sind die Blüten oder Früchte sogar sehr wertvoll und Rahja willkommen. Ich wage es nicht, deshalb jemanden in den See zu schicken. Dem Jungen geht es bald besser. Die Meschpoche warne ich nun vor dem Wasserrausch. Es heißt, dass einige die Frucht trocknen, um sie als Rahjaikum zu nutzen – als Rahjasinen. Bei zukünftigen Handelsgeschäften werde ich Ausschau halten und Erkundigungen einholen. Beim nächsten Mal weiß ich, was zu tun ist.«

—aus Zwölfmal zwölf Aventureur – Band XXIII: Im Griff der Todesranke, Pollenstaub der siebten Sphäre oder Was uns der Foliath der Kreutherkunde nicht lehrte, Druckerei Stührmann & Mezzani, Grangor, 1041 BF



Wasserrausch

Verbreitung:

Landschaftstyp: Grasländer, Heiden und Steppen, Sümpfe, Marschen und Moore, Wälder

Regionen: Nördliche Feuchtländer, Nördliche Grasländer und Steppen, Wälder des Nordens, Mitteländische Wälder (gemäßigtes und tobrisches Klima), jeweils in Teichen und Tümpeln, insbesondere im Bornland und Nordtobrien

Suchschwierigkeit: -4

Bestimmungsschwierigkeit: -1

Anwendungen: 1/1/1/1/1

Wirkung:

Roh:

Berührung: keine

Einatmung: Im Umkreis von 5 Schritt um eine geöffnete Blüte ist eine Vergleichsprobe auf Willenskraft (*Betören widerstehen*) -1 gegen *Betören* des Wasserrauschs nötig (FK 12, 12/12/12), um der Wirkung der Pflanze zu widerstehen. Gelingt diese nicht, erhält das Opfer 1 Stufe *Verwirrung* für 30 Minuten und danach 1 Stufe *Betäubung* für 3 Stunden. Abgetrennte Blüten verlieren jede Wirkung innerhalb von 1 Minute. ●●●

Verzehr: Der Verzehr der Frucht führt nach 30 Minuten zu starkem sexuellem Verlangen, welches für 1 Stunde anhält. Proben auf Willenskraft (*Betören widerstehen*) sind während der Wirkungszeit um -1 erschwert. ●●●

Verarbeitet: siehe *Rezepte*

Preis: 15 / 30 Silbertaler

Rezepte:

Pflanzliche Rauschmittel: Rahjasine (siehe Seite 81) ●●●

Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

Obwohl Wasserrausch vor allem im noch gemäßigten Klima des nordöstlichen Aventurien gedeiht, findet es sich ebenso recht häufig in den Teichen der Orklandsteppen, wo es angeblich von den Achaz des Orklands angebaut wird. Die Echsenmenschen scheinen gegen den Wirkstoff des Wasserrauschs immun zu sein (womöglich aufgrund ihrer schwachen Libido), nutzen es jedoch umso erfolgreicher, um einen stetigen Nachschub an verrottendem Fleisch zu ernten.

Haltbarkeit:

Roh: siehe *Haltbarmachung*

Was weiß mein Held über Wasserrausch?

- QS 1: Wasserrausch ist ein strauchartiges Gewächs, das in Teichen und Seen wurzelt und nur seine nadelförmigen Blätter aus dem Wasser ragen lässt.
- QS 2: Zwischen den Blättern bilden sich zahlreiche rosafarbene Blüten, die jeweils nur einmal für einen einzigen Tag blühen. Dabei strömen sie einen erregenden Duft aus, der Tiere und Kulturschaffende unachtsam werden lässt und gelegentlich zum Ertrinken bringt.
- QS 3+: Nach etwa 500 Blüten bildet sich eine dunkelgrüne Fruchtperle, die beim Verzehr einen euphorischen Rausch verspricht. Getrocknet findet man sie gelegentlich als Rahjasine auf Märkten.

Weißgelber Lotos

»Der Lotos ist eine ausdauernd wachsende Wasserpflanze, die einen Wurzelstock bildet. Seine Blätter sind schildförmig, und die großen Blüten erblühen, je nach Sorte, in vielerlei Farben. Dies hat unter Pflanzenkundlern schon zu leidenschaftlichen Disputen bezüglich einer Abgrenzung der Arten geführt. Allen Sorten, außer dem »Grauen Lotos«, ist gemein, dass die Blätter Flüssigkeit abweisen, Wasser beispielsweise perlt einfach ab. Dadurch bleiben die Blätter stets sauber und sind geschützt vor den meisten äußerlichen Angriffen. Botanisch katalogisiert sind nachfolgende Arten: [...] Besonders irreführend ist die Bezeichnung des »Weißgelben Lotos«, denn seine Blüte ist auf den ersten und jeden weiteren Blick reinweiß. Doch im Vergleich zum »Weißen Lotos« sind seine Blüten nur von milderer Giftigkeit. [...]«

—aus Folianth der Kreutherkunde, Festum-Ausgabe, 1042 BF

Weißgelber Lotos ist nur auf alchemistischem Weg vom deutlich giftigeren Weißen Lotos zu unterscheiden: Wird eine bestimmte Lösung aufgetragen, schlägt die Blütenfarbe ins Gelbe um. Sein Name ist daher ein akademischer Kunstgriff, der nur der Abgrenzung dient. Beide Arten gedeihen südlich der Linie Havena-Perrium in Teichen und an Seeufern. Zwischen Ingerimm und Praios können die Blüten geerntet werden.

Im Gegensatz zu den meisten anderen Lotosarten ist beim Weißgelben Lotos nicht der Blütenstaub, sondern die ganze Blüte minder giftig. Wird sie verzehrt, führt dies zu kurzzeitigen, aber heftigen Halluzinationen, die alle Sinne betreffen. Nach Abklingen der Symptome leiden die meisten Betroffenen unter Erinnerungslücken. Magiekundige schätzen den Weißgelben Lotos vor allem für den Absud, der aus seiner Blüte gekocht werden kann. Der „Lotostrunk“ kann das Wirken bestimmter hellsichtiger Zaubersprüche erleichtern und dem Kundigen so ungeahnte Erkenntnisse beschern. Allerdings ist schwer abzuschätzen, wie ein solcher Absud wirken wird, und „Astral-Halluzinationen“ sind nur schwer zu vermeiden. Wird er zudem in der Nähe vieler oder starker magischer Quellen eingenommen, kann die erweiterte Wahrnehmung zu heftigen Kopfschmerzen bis hin zu kurzzeitigem Koma führen.



Weißgelber Lotos

Verbreitung:

Landschaftstyp: Grasländer, Heiden und Steppen, Sümpfe, Marschen und Moore, Wälder

Regionen: Mittelländische und Südliche Grasländer und Steppen, Südliche Feuchtländer, Mittelländische Wälder (gemäßigtes, tobrisches und yaquirisches Klima), Immergrüne Wälder (Südosten), jeweils in Teichen und an Seeufern

Suchschwierigkeit: -3

Bestimmungsschwierigkeit: -3

Anwendungen: 1/1/1/2/2/2

Wirkung:

Roh:

Berührung: keine

Einatmung: giftig (1W3 SP, Pollen) ●

Verzehr: giftig (Stufe: 2, Wirkung: 1W3 SP und Halluzinationen (1 Stufe Verwirrung), Dauer: 15 Minuten; Erinnerungslücken, wirft zusätzlich 1W20: bei 17-19 auf W20 Kopfschmerzen für 3 Stunden (1 Stufe Schmerz), bei 20 auf 1W20 Status Bewusstlos für 3 Stunden) ●●

Verarbeitet: siehe Rezepte

Preis: 8 / 12 Silbertaler

Rezepte:

Elixiere: Lotostrunk (siehe Seite 86) ●●

Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

In den Tulamidenlanden ist wenigen Individuen noch die Kunst der Lotosspinnerei bekannt. Aus den strapazierfähigen Fasern des Weißgelben Lotos lässt sich Seide herstellen, die Spinnennfäden in Konsistenz und Belastbarkeit ähnelt. In urtulamidischen Grabanlagen sollen Reste überdauert haben, so sie von den Spinnennetzen unterschieden werden können. Wie die Lotospflanze müsste sich die Seide bei alchemistischer Behandlung gelb einfärben.

Haltbarkeit:

Roh: siehe Haltbarmachung

Fasern von Stängeln und Blüten beinahe aller Arten können zu Lotosseide versponnen werden – diese Kunst ist allerdings beinahe in Vergessenheit geraten.

Was weiß mein Held über Weißgelben Lotos?

- QS 1: Weißgelber Lotos hat reinweiße Blüten. Er lässt sich nur auf alchemistischem Weg identifizieren, wobei er sich gelblich färbt.
- QS 2: Nicht nur der Blütenstaub, sondern die ganze Blüte ist giftig. Der Verzehr löst Halluzinationen und Erinnerungslücken aus.
- QS 3+: Er eignet sich zur Herstellung von Seide und Lotostrunk, welcher bei Hellsichtmagie hilft.

Wirselkraut

»Jedes Kind kennt Wirselkraut. Es gedeiht in allen Landen und wird daher von alters her als Inbegriff des heilenden Krautes, ja als perainegefällige Pflanze angesehen.«

—aus Folianth der Kreutherkunde, Festum-Ausgabe, 1042 BF

»Eine der vielen Selthsamkeiten auf, oder fielmehr unter der Erte isset, dass Zwerche den Wuersel gar nit moegen thun. Es isset sogar noch schlimmer! Nimmet doch einmal einer das heykende Krautt zu sich, musset man arg aufpaszen, nit vollgespeiht zu werden, denn sie thun es dann aus reiner Arglist dem Vulkane gleich!«

—aus Ueber die 66 Geheimnisse von Elferlingen und Zwerchen, um 413 BF, Autor unbekannt

Wirselkraut wächst in ganz Aventurien und kann, außer im Winter, immer geerntet werden. Es ist ein Gras mit fingerbreiten, grünweißen Blättern, deren Rand gesägt ist. In den Grasländern der gemäßigten Zone ist es zwischen all den anderen Gräsern nicht leicht zu identifizieren. In der Tundra hingegen gehört es zu den höchstgewachsenen Pflanzen und ist gut zu erkennen.

Jeder kennt Wirselkraut. Abenteurer, Handwerker und Bauern nutzen es gleichermaßen, um die Blessuren, die ihre Arbeit mit sich bringt, zu behandeln. Kräuterkändler, Alchimisten und Heiler schätzen es als Grundlage zahlloser Heilsalben und Tränke, vor allem, weil Nebenwirkungen bei einer übermäßigen Anwendung nicht bekannt sind. Einzig Zwerge mögen es überhaupt nicht, denn bei ihnen entfaltet Wirselkraut nur verminderte Heilwirkung und erzeugt, bei innerlicher Anwendung, zudem Übelkeit.

Wirselkraut ist denkbar einfach anzuwenden. Frisch gepflückt und unbehandelt auf eine Wunde gelegt, stoppt es die Blutung und unterstützt zudem die Regeneration. Es kann auch eingenommen werden, ist dann aber nicht im selben Maß heilkräftig. Bei Kämpfern und Abenteurern sehr beliebt sind Verbände, die vorab mit Heilsalbe aus Wirselkraut bestrichen wurden und bei frischen Wunden umgehend die Blutung stoppen.

Für die Heilsalbe müssen drei Wirselkräuter zerrieben und mit Salbenfett vermengt werden. Eine

wichtige Zutat des Heil-

tranks ist der Wirsel-

trank, ein schlichter

Absud aus vier

Blättern, die klein-

gerupft und mit heißem Was-

ser übergossen werden.

Nachdem er sieben Stun-

den gezogen hat, wird der

Wirseltrank abgeseiht, auf

Flaschen gezogen und entfaltet eine beachtliche Heilwirkung.



Wirselkraut

Verbreitung:

Landschaftstyp: alle

Regionen: alle außer Ewiges Eis und Wüste

Suchschwierigkeit: -1

Bestimmungsschwierigkeit: -2

Anwendungen: 3/3/3/4/4/5

Wirkung:

Roh:

Berührung: Blätter zerstoßen aufgetragen: pro Anwendung 1 LeP zusätzlich bei der nächsten Regeneration, maximal jedoch 3 LeP pro Regenerationsphase zusätzlich. ●

Einatmung: keine

Verzehr: Pro Anwendung 1 LeP zusätzlich bei der nächsten Regeneration, maximal jedoch 3 LeP pro Regenerationsphase zusätzlich. ●

Verarbeitet: siehe Rezepte

Preis: 2 / 2,2 Silbertaler

Rezepte:

Pflanzliche Hilfsmittel: Brandsalbe (siehe Seite 77) ●, Wirseltrank (siehe Seite 79) ●

Elixiere: Heilsalbe (siehe Seite 85) ●, Heiltrank (siehe Regelwerk Seite 272) ●

Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

Wirselkraut gilt in großen Teilen Aventuriens als Inbegriff und Sinnbild der Heilung. Wo es welkt, sei Mishkara am Werk, sodass am Wuchs der genügsamen Wirsel die Gesundheit ganzer Landstriche kontrolliert wird. Für unbeagliche Orte hat sich so der Spruch „Da bleibt die Wirsel fern“ etabliert. So überrascht es auch nicht, dass Wirselheim neben Alrikfurt der häufigste Dorfname Aventuriens ist. Tieren bindet man häufig Kränze oder Zöpfe aus Wirsel an, um Krankheiten fernzuhalten und damit sie sich selbstständig versorgen können, falls sie sich verletzen.

Haltbarkeit:

Roh: siehe Haltbarmachung

Was weiß mein Held über Wirselkraut?

- ◆ QS 1: Wirselkraut ist allgemein als universell hilfreiche Heilpflanze bekannt. Es stoppt Blutungen sofort und kann roh, als Salbe oder Absud verwendet werden.
- ◆ QS 2: Es wächst überall und in größeren Ansammlungen, wo das Klima nicht allzu kalt wird, und kann von Frühling bis Spätherbst geerntet werden.
- ◆ QS 3+: Einzig Zwergen verursacht Wirselkraut eine leichte Magenverstimmung, und Salben entfalten auf ihrer Haut nur die halbe Wirkung.

Wolchrauke

»Leise setzte Lanan seine Schritte voreinander. Der kleine Wald am Rand der Gelben Sichel war ergiebiger, als er erwartet hatte. Einige Kräuter und Pflanzen habe ich. Jetzt darf nichts schief gehen, dachte Lanan und beugte sich vor. Jokela brauchte Einbeeren. Bisher hatte er sie nicht gefunden. ›Zumindest Wirselskraut.«

In der Nähe wuchs eine Pflanze mit kreuzartig angeordneten violetten Blütenblättern von etwa zwei Spann Größe. Er zog die Augenbrauen hoch und sah etwas näher hin. Das Gewächs war ganz hübsch. Nein, keine Zeit für unbekannte Pflanzen. Einige Schritte weiter sah er ein großes Astloch. Dort lagen geschützt zwei ältere und trockene Samenschalen, die er aufhob. Keine Einbeeren, aber vielleicht essbar oder ein lustiges Spielzeug. Was ist das? Er hielt den Kopf still und leicht schräg. Dann drehte er ihn langsam. Schon wieder. Die Geräusche wurden lauter, und seine Augen suchten ringsum mögliche Verstecke ab.

Da. Er bewegte sich so leise wie möglich ins Dickicht. Trotzdem knackte es manchmal verdächtig. Schritte. Sie nähern sich. Auf seiner Suche führte Lanan nur einen Dolch mit sich. Die Laute der Fremden waren rhythmisch und wiederholten sich in sehr engen Abständen.

Menschen, Orks oder Goblins. In der Nähe der Gelben Sichel konnte es gefährlich werden. Daher blieb er still sitzen und machte sich bereit, bei nächster Gelegenheit fortzulaufen. Nach kurzer Zeit sah er sie. Zwei Rotpelze mit Speeren. Die beiden schauten sich suchend um. Lanans Körper zwängte sich näher an den Baum, der ihm Schutz bot. Nur noch ein paar Schritt. Ich muss sie ablenken. In Handreichweite lagen weder Steine noch andere Wurfgeschosse. Die Samenkapseln. Mit zitternden Fingern griff er in seine Tasche und suchte tastend nach seinem letzten Fund. Recht schwer und hart. Das würde reichen. Langsam richtete er sich auf. Vom Boden treffe ich nichts. Er zielte in die Mitte der beiden Goblins. Die Kapsel prallte hart auf den Boden. Ein lautes Quieken durchbrach die Stille. Ein Rotpelz hielt die Hände vor die Augen. Mit aufgerissenem Mund beobachtete er eine große Staubwolke. Weg hier. Er rannte los. Ich war nicht zum letzten Mal hier. In seiner Hand lag bereits die zweite Samenkapsel ...«

—aus Zwölftmal zwölf Aventureur – Band XXIII: Im Griff der Todesranke, Pollenstaub der siebten Sphäre oder Was uns der Foliath der Kreutherkunde nicht lehrte, Druckerei Stührmann & Mezzani, Grangor, 1041 BF



Wolchrauke

Alternative Namen: Schneestängel

Verbreitung:

Landschaftstyp: Hoher Norden, Grasländer, Heiden und Steppen, Wälder, Gebirge

Regionen: Tundra, Taiga, Nördliches Hochland (Strauchsteppe), Nördliche Grasländer und Steppen, Wälder des Nordens, Nord- und Mittelaventurisches Gebirge

Suchschwierigkeit: –3

Bestimmungsschwierigkeit: –3

Anwendungen: 1/1/2/2/3/3

Wirkung:

Roh:

Berührung: Zerstörte Samenkapseln (zum Zerschlagen ist beispielsweise ein Aufprall auf hartem Untergrund oder ein Drauftreten nötig) geben eine Pollenwolke frei, welche die Augen zum Tränen bringt (Sichtmodifikator Stufe 1). Im Inneren der Pollenwolke (Umkreis von 3 Schritt um die Kapsel) gilt ein Sichtmodifikator Stufe 2. ●●

Einatmung: reizt den Rachen (Gift Stufe 1; 1 SP, Pollen) ●

Verzehr: reizt Rachen und Magen (Gift Stufe 1; 1W3 SP, Samenkapsel) ●

Verarbeitet: noch keine Rezepte bekannt

Preis: 8 / 12 Silbertaler

Rezepte:

noch keine bekannt

Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

Die Norbarden berichten während ihrer durch Sippen traditionen gefärbten Frühlingsfeste einheitlich von einer alten Sage, als „brennender Schnee“ über die Nordwalser Höhen getost sein soll. Manche behaupten, sein Ursprung habe im Audhumla, dem Tal der Baumschrute, gelegen, andere sagen, die Goblins würden Wolchrauke in Massen pflegen, da ihnen die Pollenwolken als Boten des Regens gelten, die in den Himmel steigen, um einen fruchtbaren Frühling zu beschwören.

Haltbarkeit:

Roh: siehe Haltbarmachung

Was weiß mein Held über Wolchrauke?

- QS 1: Im Anschluss an die Blüte ihrer violetten Lockblätter erzeugt die Wolchrauke dickschalige, braune Samenkapseln. Blüte und Samenkapseln bilden sich anscheinend willkürlich mehrmals im Jahr, sodass beide Stadien oft nebeneinanderstehen.
- QS 2: Mit etwas Kraft brechen die Samenkapseln auf und geben mit einem lauten Quieken eine dichte weiße Wolke aus Pollen ab, die auf den Schleimhäuten brennt.
- QS 3+: Wolchrauke wächst im Winter gerne unter isolierenden Schneedecken. Gerade im Schneege-stöber können sie so zu unangenehmen Trittfällen werden. Ihr Pollen kristallisiert dann im Winterwind und ist kaum von Schnee zu unterscheiden.

Würgedattel

»Viele hungern«, berichtete Rubannio vom Status der Besatzung. Die Capitana hatte sich daraufhin mit Rubannio und anderen über die nächsten Schritte beratschlagt.

»Altoum. Wir gehen westlich an Land – mit vier Leuten.«

Die Sonne spiegelte sich glitzernd auf den Wellen, und Rubannios Füße spürten den aufgewärmten Sand. Der Vorhang des Regenwalds mit seinem satten Grün erwartete sie. Ungewohnte Laute ergaben ein mehrstimmiges Konzert von Tierstimmen. »Palmen. Wo sind die Früchte? Meldet euch, wenn ihr etwas findet.«

»Hier.« Mihi's Ruf folgend, näherten sich Rubannios Augen einigen Bäumen von über drei Schritt Höhe. Lange, zum Stamm hin dichter wachsende grüne Blätter spendeten Schatten. Unterhalb der Blätter hingen einladende rote Früchte in Form fleischiger Datteln. Sein Magen knurrte. Die Frau griff gierig nach den Früchten.

Aus dem Laub schnellten plötzlich Schlingen hervor. »Eine Falle! Die Ranken umschlangen ihre Beine und hielten die Freibeuterin fest. »Hilfe! Wir brauchen Hilfe! Ohne Rücksicht auf das teilweise dichte Buschwerk rannte Rubannio in die Richtung der Palmen. Die Sträucher hinterließen schmerzende Spuren an Armen und Beinen. Seine Hand suchte den Knauf seiner Waffe. »Wo seid ihr?« Irgendwo riefen die anderen hinter ihm. Mihi wehrte sich verzweifelt und strampelte. Die vielen Fangarme hatten ihren Oberkörper umfasst und drückten zu. Laut schrie sie auf. Eine weitere Ranke näherte sich dem Hals. Ein Sturmangriff. Rubannios Blick war fest auf die gefährlichste Schlinge gerichtet. Jetzt. Mit einem weiten Sprung beschleunigte er seine Schritte. Der Griff der scharfen Waffe lag in seiner Hand, und die Armmuskeln warteten gespannt auf den Angriff. »Hör auf, du Monstrum! Die dicke Ranke hatte er empfindlich getroffen und durchtrennt. Durch die Wucht des Aufpralls stolperte Mihi und stürzte zitternd zu Boden, doch das Gewächs griff bereits von der anderen Seite wieder nach dem Hals der Frau.

»Der Stamm! Der Stamm! Fällt das Ding! Sein Herz raste ...«

—aus Zwölftmal zwölf Aventureur – Band XXIII: Im Griff der Todesranke, Pollenstaub der siebten Sphäre oder Was uns der Foliath der Kreutherkunde nicht lehrte, Druckerei Stührmann & Mezzani, Grangor, 1041 BF

Was weiß mein Held über Würgedatteln?

- ☛ QS 1: Von einer Würgedattel hat die Heldin noch nie etwas gehört.



Würgedattel

Alternative Namen: Liaboa-Pipo (Mohisch)

Verbreitung:

Landschaftstyp: Regenwälder

Regionen: Strandwald, insbesondere Altoum, sehr selten einzelne Exemplare an den Stränden von Sylla bis Brabak sowie an der Goldenen Bucht

Suchschwierigkeit: –2

Bestimmungsschwierigkeit: –2

Anwendungen: 1/1/2/2/3/3

Wirkung:

Roh:

Berührung: Pflanze greift an (AT 10, TP 1W6+2 pro KR, RW lang, LeP 40, RS 1; es müssen 10 SP angerichtet werden, um eine Ranke abzutrennen, Verteidigungen gegen die Angriffe der Würgedattel sind um –2 erschwert). Bei einem Treffer ist das Opfer im Würgegriff gefangen und erhält die Status *Eingeengt* und *Fixiert*, bis es sich befreit. Der Baum selbst kann nur mit Feuer oder einer Säure wie Goldleim vollständig zerstört werden. ●

Einatmung: keine

Verzehr: Schmeckt trotz ihrer Üppigkeit und leuchtenden Farbe enttäuschend durchschnittlich (Dattel).

Verarbeitet: noch keine Rezepte bekannt

Preis: 12 / 20 Silbertaler

Rezepte:

noch keine bekannt

Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

Der legendäre Pirat Dagon Lolonna soll den Verteidigungsmechanismus der Würgedattel zum Schutz von mindestens einem seiner Schätze verwendet haben. Zwischen den unterirdischen Lianengeflechten der Würgedattel bilden sich gelegentlich Hohlräume, in welche die Bäume die Leichen ihrer Opfer verstauen, falls sie im Überfluss nicht alle auf einmal benötigen. Eben dort, geschützt von sich windenden Ranken und verwesenden Körpern, soll Dagon Reichtümer verborgen haben, von denen die wenigsten Sterblichen auch nur zu träumen wagen.

Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

Roh: siehe *Haltbarmachung*

- ☛ QS 2: Würgedatteln wachsen auf Altoum und sehr selten an den Stränden von Sylla bis Brabak sowie an der Goldenen Bucht. Sie bilden große, saftige, jedoch mittelmäßig schmackhafte Datteln an schwer behangenen Stauden aus, die oft noch in Armreichweite von den Palmengewächsen herabhängen.
- ☛ QS 3+: Wer eine der Datteln berührt, hat nicht selten sein Todesurteil unterschrieben. Sofort attackiert der Baum mit im Sand versteckten Lianen den Dieb und würgt ihn bis zum Tode. Der tote Leib wird anschließend in den Sand gezogen und dient als Dünger. Lose am Boden liegende Datteln verteidigt der Baum nicht. Den Waldmenschen von Altoum ist die Pflanze als Liaboa-Pipo bekannt und für ihre täuschenden Früchte verrufen.

Yaganstrauch

»Obgleich die Erscheinungsform es nicht ahnen lässt, ist die Yagannuss durchaus vergleichbar mit dem Schwerte, denn zweischneidig ist ihr Genuss. Steigert sie heute die Ausdauer, schwächt sie sie am Folgetag. Weißt du sie jetzt nicht zu schätzen, entzieht sie dir auf Monde ihre Gunst. Und doch ist die Nuss ein kostbarer Schatz sowohl der aranischen Küste als auch Marustans, und man verzeiht ihr beinahe alles.«

—aus Al'Bâgh Dschayida von Rastafan al'Achami ibn Hamar, Thalusa, 1035 BF

Bis zu drei Schritt hoch wächst der Yaganstrauch. Mit seinen münzförmigen grünsilbernen Blättchen und den faustgroßen braunen Nüssen ist er sehr ansehnlich. Doch ist Vorsicht geboten, denn die ledrigen Blätter tragen Nesselhaken, die beim Pflücken der Nuss unweigerlich in Haut und Stoff dringen. Verursachen die Brennhaare der aranischen Sträucher jedoch nur lästiges Brennen, sind bei maraskanischen hässliche, bisweilen nässende Quaddeln die Folge. An einem Strauch wachsen bis zu einem Dutzend Nüsse, von denen sowohl das Fleisch als auch der spindelförmige rote Kern nutzbar sind.

Aus dem Fleisch der Nuss lässt sich ein Öl pressen, das die Ausdauer des Anwenders steigert. Es ist auch möglich, Tiere in den Genuss des Öls kommen zu lassen, indem das Futter damit getränkt wird. Wie zwergische, elfische und menschliche Nutznießer auch, sind sie dann ausdauernder, müssen aber ebenfalls die Nachwehen erdulden. Denn am Tag nach der Einnahme ist die Ausdauer des Anwenders merklich gemindert.

Ein Gemisch aus Yaganöl, Boronwein und anderen Rauschmitteln steigert überdies als Aufputzmittel die Handlungsfähigkeit.

Der Kern ist ebenfalls essbar und sättigt Humanoide für drei Tage, Achaz jedoch nur für 36 Stunden. Er ist sehr scharf und es bedarf einer gewissen Selbstbeherrschung, ihn zu verspeisen. Misslingt der Versuch, leidet der Betreffende zunächst an Atemnot, dann einige Stunden an der irrationalen Angst, plötzlich sterben zu müssen, sowie an Tränenfluss. Aufgrund der Heftigkeit dieser Auswirkungen muss ein Vierteljahr vergehen, ehe der Anwender erneut versuchen kann, einen Kern zu essen. In der Alchimie findet der Kern der Yagan-Nuss darüber hinaus Anwendung als Zutat des Schlaftrunks und in verschiedenen Aufputzmitteln.

Was weiß mein Held über Yagansträucher?

- QS 1: Yagansträucher gedeihen an den Küsten Araniens und Maraskans. Ihre Nüsse lassen sich jedoch in jedem gut sortierten Kräuterladen und auf Märkten finden, da ihr Öl die Ausdauer von Kulturschaffenden und Tieren steigert.
- QS 2: Yaganöl ist ebenso als Heilmittel gegen Krankheiten verbreitet. Der spindelförmige Kern der Nuss ist tränentreibend scharf und kann zu Angstzuständen führen, sättigt jedoch für 3 Tage.
- QS 3+: In der Alchimie dient die Yagannuss als Ingredienz für Aufputzmittel, jedoch ebenso für Schlaftrünke. Wenige kennen neben der getrockneten Nuss auch frische Yagansträucher, deshalb sind die schmerzenden Nesseln ihrer Blätter für Kräutersammler oft eine Überraschung.

Yaganstrauch

Verbreitung:

Landschaftstyp: Wälder, Gebirge, Maraskan

Regionen: Mittelländische Wälder (yaquirisches Klima), Immergrüne Wälder (Südosten), Südliche Gebirge, insbesondere Ostaranien und westmaraskanische Küste

Suchschwierigkeit: -2

Bestimmungsschwierigkeit: -1

Anwendungen: 1/2/2/3/3/3

Wirkung:

Roh:

Berührung: 1 SP (Nesselblätter, aranische Pflanze), 1W3+1 SP (Nesselblätter, maraskanische Pflanze)

Einatmung: keine

Verzehr: Beim Verzehr ist eine Probe auf Willenskraft (Bedrohungen standhalten) -2 nötig. Bei Misslingen leidet der Anwender für 5 Minuten an Atemlosigkeit (1 Stufe Betäubung), für 6 Stunden an Vernichtungsängsten (3 Stufen Furcht) und für 7 Stunden an Tränenfluss (Sichtmodifikator Stufe 1). Die Auswirkungen sind so heftig, dass er erst nach einem Vierteljahr wieder versuchen kann, eine Yagannuss zu essen. Der Verzehr sättigt die meisten Lebewesen für drei Tage, Achaz hingegen nur für 36 Stunden. Aus der Nuss gepresstes Öl steigert die Ausdauer des Anwenders. Die Konstitution ist nach Verzehr des Öls bei allen Fertigkeitsproben einen Tag lang um 1 erhöht. Am nächsten Tag erhält der Anwender dafür 1 Stufe Betäubung. ●●●

Verarbeitet: siehe Rezepte

Preis: 6 / 6,5 Silbertaler (Nüsse)

Rezepte:

Elixiere: Schlaftrunk (siehe Seite 87) ●

Alchimistische Rauschmittel: Aufputzmittel (siehe Seite 91) ●●●

Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

Die Nebenwirkungen der Yagannuss können mit Übung unterdrückt werden. Wer auf Maraskan oder in den Tulamidenlanden aufgewachsen ist, scheint nicht selten gegen die Schärfe des Kerns immun zu sein. Die leeren Schalen von verzehrten Nüssen werden gelegentlich als Windspiel über die Bettstatt gehängt, um Ausdauer gleichsam zu symbolisieren und herbeizurufen und Leidenschaft zu entfachen.

Haltbarkeit:

Roh: siehe Haltbarmachung



Zunderschwamm

»Seht hier, an dieser Birke, das ist ein Zunderschwamm. Für die Bäume, an denen er wächst, ist der Pilz ein Schmarotzer. Für unsereins jedoch ist er sehr nützlich. Denn einmal getrocknet und behandelt, ist er leicht entzündlich und aus keiner Zunderbüchse wegzudenken. Begegnet ihm also mit Respekt.«
—Thronwig von Bregelsaum, Hoher Abt des Heiligen Orden der drei guten Schwestern von den Feldern, zu einigen Novizen, 1038 BF

Der Zunderschwamm ist ein Pilz, der in ganz Aventurien südlich des Blauen Sees wächst. Er kann bis zu 30 Jahre alt werden und schmarotzt an lebenden, aber geschwächten Bäumen – vorzugsweise an Buchen und Birken –, deren Holz er nach und nach zersetzt. Er ist ein typischer Bewohner älterer Wälder und dringt über Ast- und Stammwunden in seinen Wirt ein. Dabei verursacht er intensive Fäulnisprozesse im Kernholz, und häufig bricht ein befallener Baum in mehreren Schritt Höhe unter seinem eigenen Gewicht.

Der junge Zunderschwamm weist zunächst eine samtige und gelbliche Oberfläche auf, die im Alter zu Grün- und Grautönen wechselt. Seine Unterseite ist leicht nach innen gewölbt und besteht aus einer glatten, ockerbraunen Porenschicht. Die Beschaffenheit des Fruchtkörpers ist korkartig, und er kann ein Gewicht von bis zu fünf Stein erreichen. Ein Großteil dieses Gewichts ist jedoch Feuchtigkeit, die er einem Schwamm gleich aufsaugt. Es ist die locker-filzige Mittelschicht, die sogenannte Trama des Pilzes, auf die Mensch, Zwerg und Elf aus sind. Sie wird nach der Ernte sorgsam weichgeklopft und dann in einer starken Salzlake eingeweicht. Nachdem sie gesättigt ist, wird die Trama getrocknet und verliert dabei zwei Drittel ihres Gewichts. Einmal trocken, glimmt der Zunder beim kleinsten Funken und hält dieses Glimmen auch recht lange. Ein auf diese Weise behandelter Zunderschwamm ist beinahe unbegrenzt haltbar, sofern er trocken gelagert wird, denn nach wie vor zieht er Feuchtigkeit an.



Zunderschwamm

Verbreitung:

Landschaftstyp: Wälder, Regenwälder, Maraskan

Regionen: Wälder des Nordens, Mittelländische Wälder (gemäßigtes, tobrisches und yaquirisches Klima), Immergrüne Wälder (Südosten) (alle gewöhnlich), Überhoher, Mittelhoher und halbhöher Regenwald, Regengrüner Wald, Nebelwald, Strandwald, auf Maraskan (jeweils gelegentlich)

Suchschwierigkeit: -1

Bestimmungsschwierigkeit: -1

Anwendungen: 1/2/3/4/5/6

Wirkung:

Roh:

Berührung: Wenn in feuchter Umgebung, tritt ggf. Flüssigkeit aus. ●

Einatmung: keine

Verzehr: keine

Verarbeitet: siehe Rezepte

Preis: 0,1 / 0,2 Silbertaler (reicht für ca. 25 Portionen Zunder)

Rezepte:

Pflanzliche Hilfsmittel: Scherzschwamm (siehe Seite 79)

●, Schwammzunder (siehe Seite 79) ●

Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

Im Dominium Donnerbach, Greifenfurt und Weiden wird Zunderschwamm auch zu „Pilzleder“ verarbeitet. Dieses erinnert je nach Güte an Wildleder oder Filz und fühlt sich weich an. Vorzugsweise werden Kappen, Taschen und Köcher daraus gefertigt. Auch in die Volksheilkunde hat der Schwamm Eingang gefunden. Die Trama wird als blutstillende Wundauflage geschätzt und getrocknet als Tee gegen Entzündungen verordnet.

Haltbarkeit:

Roh: siehe Haltbarmachung

Was weiß mein Held über Zunderschwämme?

- QS 1: Zunderschwamm wächst überall an geschwächten Bäumen. Aus der Trama seiner Fruchtkörper lässt sich potenter Zunder herstellen.
- QS 2: Bäume mit starkem Zunderschwammbefall sind oft innerlich vom Myzel zerfressen und sturzgefährdet.
- QS 3+: Zunderschwamm sammelt Feuchtigkeit aus der Luft. Im Notfall lassen sich bis zu zwei Schank Wasser in ihm sammeln und bei Bedarf auslutschen, wobei es einen stark muffigen Geschmack annimmt. Mithilfe dieser Eigenschaft entwickeln Scholaren an Magierakademien und auszubildende Alchimisten seit Generationen allerlei Scherzartikel.

REZEPTE



»Ach, mein lieber Geron, du kannst dich glücklich schätzen, dass es Peraine gibt. Du und solche Zwerge wie Arbosch, ihr geht nicht oft in einen Tempel der Herrin, nicht wahr? Ja, in einen Rondratempel vielleicht, um für die nächste Schlacht zu beten oder eure Waffe zu weihen. Aber hast du dir eigentlich mal überlegt, wie viel Glück wir Menschen haben, dass es Peraine gibt? Du auch, Geron, gerade du!

Ja, nun überleg doch mal. Wie oft hast du schon eine Heilpflanze auf deine Verletzungen gelegt? Wie oft hast du ein Gegenmittel gegen ein Gift getrunken? Hat dir das Atanax, was ich mühevoll aus dem Ehernen Schwert besorgt habe, nicht geholfen, als du an Sumpffieber erkrankt warst? Ich weiß noch, wie du geschrien und geweint hast wie Klein-Alrik. Ja, ohne die Gaben der Gütigen Mutter würde es uns allen schlechter gehen. Du könntest ruhig ein paar Taler spenden, wenn wir das nächste Mal wieder an einem Perainetempel vorbeikommen. All die Salben, Tiegelchen und Tees, die dir und den anderen Kraft gegeben haben, Vergiftungen geheilt oder euch sonst wie gerettet haben! Und das ist ja nicht alles. Die Natur ist vielfältig, und die Anwendungsmöglichkeiten unbegrenzt. Denk doch nur mal an den Orazalkleber. Oder den Zunder, den du jeden Tag benutzt. Die Praiosmilch für Layariel, damit sie in der Khôm nicht nach einem Tag aussieht wie ein Hummerier im Kochtopf. Ja, alles Gaben der Gütigen.

Es ist wichtig, dass jemand die Zubereitung all dieser Rezepte kennt. Das sind Geheimnisse der Heilkunst, mein Jüngelchen, und wir Perainegeweihten passen darauf auf, so wie wir auf Leute wie euch aufpassen. Ständig verletzt, krank, oder vergiftet – und kaum ein Dank der lieben Mutter Peraine gegenüber. Immer nur zu Rondra rennen.

Ich gebe zu, es gibt auch Sachen, die man aus Pflanzen herstellt, die man besser nicht anfasst. Das ganze eklige Alchimiezeugs, aus dem man Rauschmittel herstellt. Dieser Regenbogenstaub zum Beispiel. Wer sich das hat einfallen lassen, muss ein wahrlich dämonischer Alchimist gewesen sein. Und selbstredend die ganzen Gifte. Die sind keine Erfindung Peraines, die hat uns der Namenlose geschickt! Jawohl, der Namenlose!»

—Hilbert aus Auen, Perainegeweihter, während einer Standpauke gegenüber seinem waffenliebenden Gefährten Geron Waisenmacher, neuzeitlich



Pflanzliche Rezepte

Pflanzliche Rezepte werden mit einer Probe auf *Pflanzenkunde* umgesetzt. Regeltechnisch werden sie in drei Kategorien unterteilt:

- Pflanzliche Hilfsmittel** benötigen für ihre Herstellung eine bestimmte Hauptpflanze als Zutat. Diese Hauptpflanze kann nicht im Sinne der alchimistischen Äquivalenzlehre ersetzt werden. Als Hilfsmittel zur Herstellung von pflanzlichen Hilfsmitteln werden höchstens ein Messer, Feuer und ein Träger- bzw. Lösemittel wie Wasser oder Öl benötigt, genaueres ist unter *Typische Hilfsmittel* angegeben. Die Probe auf Pflanzenkunde, die zur Herstellung abgelegt werden muss, wird um die Stufe der Verarbeitungsschwierigkeit erschwert. Aus einer Anwendung der Pflanze wird jeweils eine Anwendung oder ein Exemplar des Hilfsmittels gewonnen. Der Ladenpreis für pflanzliche Hilfsmittel entspricht jeweils pauschal den Kosten für eine Anwendung der jeweiligen pflanzlichen Hauptzutat, wenn man diese bei einem Händler erwerben würde. Darin sind die zusätzlichen Materialkosten sowie der Aufwand der Herstellung inbegriffen.
- Pflanzliche Gifte** werden durch einfaches Abkochen oder anderweitiges Herauslösen aus einer bestimmten Pflanze gewonnen. Die Regeln des Vorgangs gleichen der Herstellung eines pflanzlichen Hilfsmittels mit einer Verarbeitungsschwierigkeit als Erschwernis in Höhe der halben Giftstufe (es wird zugunsten des Helden gerundet). Durch diesen Prozess gewinnt das Gift der Pflanze an Konzentration und damit an Wirkkraft, allerdings wird es dadurch möglich, mit Seelenkraft oder Zähigkeit Widerstand zu leisten. Bei erfolgreichem Widerstand gilt die schwächere Wirkung des Giftes. Aus einer Anwendung der Pflanze wird jeweils eine Anwendung des Giftes gewonnen.
- Pflanzliche Rauschmittel** werden durch einfaches Abkochen oder anderweitiges Herauslösen oder

Konzentrieren aus einer bestimmten Pflanze gewonnen. Die Regeln des Vorgangs gleichen der Herstellung eines pflanzlichen Hilfsmittels mit einer Verarbeitungsschwierigkeit als Erschwernis in Höhe der halben Giftstufe. Durch diesen Prozess gewinnt das Rauschmittel der Pflanze an Konzentration und damit an Wirkkraft, allerdings wird es dadurch möglich, mit Seelenkraft oder Zähigkeit Widerstand zu leisten. Bei erfolgreichem Widerstand gilt die schwächere Wirkung des Rauschmittels. Pflanzliche Rauschmittel können Nebenwirkungen haben und bei einer Überdosierung Zusatzeffekte entwickeln. Ebenso erzeugen sie eventuell Sucht. Alle Regeln zu Rauschmitteln und Sucht sind im Abschnitt **Sucht** ab Seite 155 zu finden. Aus einer Anwendung der Pflanze wird jeweils eine Anwendung des Rauschmittels gewonnen.



Die Wirkungstypen der pflanzlichen Rezepte werden, wie die Pflanzen des Herbariums, durch die folgenden Symbole illustriert:



Heilung



Gift



Physische
Wirkung



Psychische
Wirkung



Nützlich



Wehrhaft



Übernatürlich

Pflanzliche Hilfsmittel

Atanax ●

Aus der Rinde der Atan-Kiefer lässt sich ein Sud namens Atanax gewinnen, ein seltenes Heilmittel, das Verwendung bei vielen Krankheiten findet. Nach der Einnahme sinkt der tägliche Schaden von Krankheiten um 2 SP und die Dauer der Krankheit um 2 Tage (bei Fieberkrankheiten sinkt der Schaden um 4 SP und die Dauer verkürzt sich um 4 Tage). Außerdem nimmt die Krankheit nur noch den weniger schlimmen Verlauf. Tut sie das bereits, endet die Krankheit augenblicklich. Atanax hat keine Auswirkungen bei übernatürlichen Krankheiten.

Zutaten: Atan-Kiefer, Salz, Wasser

Typische Hilfsmittel: Kessel

Verarbeitungsschwierigkeit: +1



um den Hals getragen werden. Diese Kränze werden vor allem von Druiden und Hexen verwendet. Sollte der Träger über keine AsP mehr verfügen, bekommt er davon keine Kopfschmerzen, wenn er einen Blutblattkranz trägt. Allerdings verliert der Träger durch den Kranz pro Tag 1 AsP. Außerdem sind Teilproben auf IN bei der Magischen Analyse um +2 erleichtert.

Zutaten: Blutblatt

Typische Hilfsmittel: Messer

Verarbeitungsschwierigkeit: -1

Brandsalbe ●

Auf Brand- und Ätzwunden (Definition: Folge von Status *Brennend* oder Feuerzaubern) aufgetragen, bringt die Brandsalbe aus Chonchinis sofort 2W3 LeP zurück (unter Verwendung von Wirselskraut 3W3 LeP) und heilt 1 Stufe Schmerz, die von dieser Verletzung kommt. Die Wirkung der Brandsalbe ist nicht kumulativ, mehrere Anwendungen auf einmal addieren sich nicht auf. Erst ab dem Ende der nächsten Regenerationsphase kann wieder eine neue Heilwirkung einsetzen.

Zutaten: Chonchinis, Salbenfett, Wirselskraut (optional)

Typische Hilfsmittel: keine

Verarbeitungsschwierigkeit: +/-0

Blasrohr ●

Aus den Halmen des Schlinggrases lassen sich innerhalb von 5 Minuten Blasrohre herstellen, indem sie um einen geraden Gegenstand gewickelt und an einer Wärmequelle ausgehärtet werden.

Zutaten: Schlinggras

Typische Hilfsmittel: Messer, Feuer oder andere Wärmequelle

Verarbeitungsschwierigkeit: +/-0

Für Regelhinweise zur neuen Kampftechnik Blasrohre siehe **Anhang** Seite 157.

Blauschirmsporen ●●

Die unter extremer Kälte oder Hitze gereinigten weißen Sporen des Blauschirmpilzes können genutzt werden, um einen neuen Pilz zu pflanzen, ein kleines Gebiet dämonisch verseuchter Erde zu reinigen (etwa 2 x 2 Schritt) oder eine geringe Menge dämonischer Essenz zu verbannen, z. B. die Essenz, die mit dem Zauber INVOCATIO MINIMA beschworen wurde.

Zutaten: Blauschirmpilz

Typische Hilfsmittel: keine

Verarbeitungsschwierigkeit: +/-0

Blutblattkranz ●●

Aus Blutblatt lassen sich Kränze basteln, die nicht verwelken, solange sie von Zauberern auf dem Kopf oder

Dornrosengerte ●

Dornrosenzweige können als Waffen verwendet werden. Üblicherweise reicht es aus, ein Stück Leder um den Stiel zu wickeln, der als Haltegriff fungiert.

Zutaten: Dornrose, Leder

Typische Hilfsmittel: Messer

Verarbeitungsschwierigkeit: +/-0

Horuschenöl ●●

Horuschenöl ist ein Stärkungsmittel. Eine Anwendung erhöht die KK für 10 Stunden um 1 Punkt, fügt aber 1 SP zu. Weitere Anwendungen erhöhen nicht die Wirkungsdauer, aber die Stärkung und den Schaden: Eine zweite/dritte/vierte/usw. Anwendung erhöht den FW des Talents *Kraftakt* um jeweils 2 Punkte, sorgt aber auch für weitere 2/4/8/usw. SP.

Zutaten: Horusche, Vitriol

Typische Hilfsmittel: Kessel

Verarbeitungsschwierigkeit: +1



Blasrohr

Name	Kampftechnik	TP	LZ	RW	Munitionstyp	Gewicht	Länge	Preis
Blasrohr	Blasrohre	1W2	2 Aktionen	5/20/40	Blasrohrpfeile	0,5 Stn	60 HF	40 S
Anmerkung		Ein vergifteter Blasrohrpfeil sorgt bei 1+ SP für eine Vergiftung beim Opfer.						

Dornrosengerte

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Dornrosengerte	Hiebaffen	1W6+1	KK 14	-1/-3	mittel	0,25 Stn	60 HF	10 S

Jacopo-Duftbeutel ●●●

Aus Jacopo-Kraut lassen sich kleine Duftbeutel herstellen, deren Geruch Kulturschaffende unwiderstehlich anlockt. In einem Radius von 8 Schritt um den Duftbeutel müssen Kulturschaffende eine Probe auf *Willenskraft* (*Betören widerstehen*) -1 ablegen, bei deren Misslingen sie für 1W3 Stunden die Nähe des Trägers des Duftbeutels suchen und ihm folgen. Der Hersteller des Beutels ist gegen den Geruch des Beutels immun.

Zutaten: Jacopo-Kraut

Typische Hilfsmittel: Beutel, vorzüglich aus Fetzen der getragenen eigenen Kleidung oder genutzten Bettlägen genäht

Verarbeitungsschwierigkeit: -1

Jacopo-Süßigkeit ●●●

Wer von der Jacopo-Süßigkeit gegessen hat, muss eine Probe auf *Willenskraft* (*Betören widerstehen*) -2 ablegen, bei deren Misslingen er für 1W6 Stunden an 2 Stufen *Verwirrung* leidet. Er lässt sich zudem leicht von anderen Personen überreden (*Willenskraft* (*Betören widerstehen* oder *Überreden widerstehen*) -3).

Zutaten: Jacopo-Kraut

Typische Hilfsmittel: Messer, Löffel, Schale, Karamell oder Gebäckteig

Verarbeitungsschwierigkeit: -1

Krähenfüße ●

Aus der Aranischen Wassernuss kann man Krähenfüße herstellen, die gerne von zwielichtigem Gesindel eingesetzt werden.

Zutaten: Aranische Wassernüsse

Typische Hilfsmittel: keine

Verarbeitungsschwierigkeit: +/0

Liebesküchlein ●●

Wer den Blütenstaub einer Lulanie mit Katzenmilch vermengt, kann dies zu einem Teig weiterverarbeiten und daraus mit einer Probe auf *Lebensmittelbearbeitung* (*Backen*) (statt *Pflanzenkunde*) ein Liebesküchlein backen. Das Liebesküchlein reicht für 1 Person und erschwert dem Esser alle Proben auf *Willenskraft* (*Betören widerstehen*) um QS/2. Die Wirkung hält 24 Stunden an. Dieses Rezept stellt ein Berufsgeheimnis dar (2 AP, Voraussetzungen: Lebensmittelbearbeitung 4, Tradition (Hexen)).

Zutaten: Lulanie, Katzenmilch

Typische Hilfsmittel: Feuer

Verarbeitungsschwierigkeit: +/0

Lulanientrunk ●

Der Lulanientrunk hilft beim Raschen Wahn: War die Krankheitsprobe erfolgreich und nahm die Krankheit den schlimmeren Verlauf, nimmt sie nach der Verabreichung den weniger schlimmen Verlauf. War die Probe der Krankheit misslungen, wird die Krankheit sofort geheilt.

Zutaten: Alkohol, Lulanie, Wasser

Typische Hilfsmittel: Kessel

Verarbeitungsschwierigkeit: +/0



Orazalkleber ●

Der durch Abkochen aus Orazal gewonnene Kleber trocknet nach etwa 1 Stunde. Der Kleber kann, auf einen Rechtsplan aufgetragen, etwa 10 Stein Gewicht an einer Wand oder 5 Stein an der Decke festhalten.

Zutaten: Orazal

Typische Hilfsmittel: Kessel (danach ohne Chance auf vollständige Reinigung verklebt)

Verarbeitungsschwierigkeit: -2

Praiosmilch ●

Die Praiosmilch aus Chonchinis lindert den Schmerz bei Praiosbrand und lässt die entstandenen Rötungen schneller abheilen. Zudem schützt sie für bis zu 12 Stunden vor dem schädlichen Einfluss der Sonne. 1 Stufe *Schmerz*, der durch Verbrennungen entstanden ist, kann für 3 Stunden unterdrückt werden. Danach kehrt der Schmerz zurück. Hat der Anwender mehr als 1 Stufe des Zustands durch Praiosbrand erlitten, hat die Praiosmilch keine Wirkung.

Zutaten: Chonchinis, Praiosblumenöl, Wasser

Typische Hilfsmittel: Kessel

Verarbeitungsschwierigkeit: +/0

Sansaro-Essenz ●

Die aus Sansaro gewonnene Essenz schützt den Anwender 24 Stunden lang vor der Ansteckung mit Krankheiten. Ausgenommen hiervon sind übernatürliche Krankheiten. Dafür wird die Pflanze in Alkohol gekocht und mehrfach gesiebt.

Zutaten: Alkohol, Sansaro

Typische Hilfsmittel: Kessel, Sieb

Verarbeitungsschwierigkeit: +/0

Krähenfüße

Name	TP	LZ	RW	Munitionstyp	Gewicht	Länge	Preis
Krähenfüße	*	1 Aktion	5/10/20*	-	0,075 Stn	-	8 S

*) Das Werfen eines Krähenfußes erzeugt zunächst beim Ziel keinen Schaden. Eine gelungene Probe auf FK zeigt an, dass der Krähenfuß kurz vor dem Ziel auf den Boden aufschlägt. Der Gegner muss eine Probe auf *Körperbeherrschung* (*Kampfmanöver*) bestehen, um nicht in den Krähenfuß zu treten. Die Probe wird um die Anzahl der Krähenfüße -1 erschwert. Ein Held kann bis zu 5 Krähenfüße gleichzeitig auf das gleiche Ziel werfen. Jeder Krähenfuß nach dem ersten erschwert die FK-Probe um -1. Bei der FK-Probe dürfen keine Manöver eingesetzt werden. Werden Krähenfüße nur ausgelegt und versteckt, muss einem Helden zunächst eine Probe auf *Sinnesschärfe* (*Wahrnehmen*) gelingen, um sie zu bemerken.

Tritt ein Held in einen Krähenfuß, so erleidet er 1W3+1 TP. Entstehen dabei SP, so erleidet er zusätzlich 1 Stufe *Schmerz* für 10 KR und die GS sinkt für 10 Minuten um 5 Punkte.

Sansaro-Paste ●

Die Sansaro-Paste hält, solange sie am ganzen Körper aufgetragen wird, Insekten fern. Nach 7 Tagen setzt ein leichter Fäulnisgeruch ein, wenn man die Paste immer wieder aufträgt und sich nicht gründlich gewaschen hat. Während dieser Zeit erleidet der Anwender bei allen Teilproben auf CH bei Gesellschaftstalenten (außer *Menschenkenntnis* und *Willenskraft*) eine Erschwernis von -2. Die Wirkung einer Anwendung der Paste hält bis zu 3 Tage an.

Zutaten: Sansaro

Typische Hilfsmittel: keine

Verarbeitungsschwierigkeit: +/-0

Scherzschwamm ●

Der bei Jungmagierinnen beliebte Scherzartikel wird aus dem Zunderschwamm hergestellt. Unter das Kopfkissen gelegt und angezündet, gibt es ein lautes Zischen und das Opfer riecht noch eine Weile nach gekokeltem Zunderschwamm – und danach, worin dieser eingeweicht wurde. Während der Wirkung erleidet das Opfer bei allen Teilproben auf CH bei Gesellschaftstalenten (außer *Menschenkenntnis* und *Willenskraft*) eine Erschwernis von -1. Das Opfer stinkt 1W6 x 10 Minuten lang.

Zutaten: stinkende Substanzen, Zunderschwamm

Typische Hilfsmittel: sehr individuell, je nach Kreativität

Verarbeitungsschwierigkeit: +/-0

Schlängelbeutel ●

Verflechtet man Braunschlingen oder Krakenseerosententakel, kann man daraus ein vortreffliches Wurfgeschoss machen, das einen Gegner behindern kann. Der Schlängelbeutel wird mit der Kampftechnik *Wurfaffen* geworfen, hat eine Reichweite von 3/5/10 Schritt und der Angriff wird wie ein Angriff mit einer Wurfaffe behandelt, man kann ihm also durch AW -2 oder einer Schilde-PA -2 entgehen. Gelingt der Angriff, erleidet das Opfer bis zum Ende der nächsten KR den Status *Fixiert*. TP verursacht der Angriff aber nicht.

Zutaten: Brauschlinge oder Krakenseerose

Typische Hilfsmittel: Messer

Verarbeitungsschwierigkeit: -1

Schwammzunder ●

Der weichgeklopfte und in Salzlake eingeweichte Zunderschwamm eignet sich getrocknet als leicht entzündbares Material. Mit Schwammzunder entzündetes Feuer erlischt selbst im Regen für 3 Stunden nicht. Mit Sand oder ähnlichem ist das Feuer dennoch normal schwer zu löschen.

Zutaten: Salzlake oder stark salziges Wasser, Zunderschwamm

Typische Hilfsmittel: Messer

Verarbeitungsschwierigkeit: +2

Stinkmirbelsäckchen ●

Mit Mirbelstein kann man ein stinkendes Säckchen herstellen, dessen übler Geruch Flöhe, Läuse, Mücken und anderes Ungeziefer fernhält. Während der Wirkung erleidet der Anwender bei allen Teilproben auf CH bei Gesellschaftstalenten (außer *Menschenkenntnis* und *Willenskraft*) eine Erschwernis von -1. Die Wirkung hält bis zu 3 Wochen an. Tiere, etwa Pferde und Hunde, sind durch den Geruch ihres Besitzers während der Wirkungsdauer irritiert und erkennen ihn nicht anhand seines Geruchs.

Zutaten: Mirbelstein, Säckchen

Typische Hilfsmittel: keine

Verarbeitungsschwierigkeit: +/-0

Talaschin-Tinktur ●●●

Frischer Talaschin wird in ein Gefäß mit Alkohol gefüllt und unter regelmäßigem Schütteln etwa 3 Stunden ziehen gelassen, bis sich die Wirkstoffe lösen. Wer seinen Körper mit der Talaschin-Tinktur einreibt, wird für die Nase eines Spürhundes unauffindbar. Allerdings verursacht das mehrfache Auftragen der Tinktur innerhalb von 24 Stunden Rötungen und ein unangenehmes Jucken (alle Proben -1). Die Wirkung hält 2 Stunden an.

Zutaten: Alkohol, Talaschin

Typische Hilfsmittel: lichtundurchlässiges, verschleißbares Gefäß

Verarbeitungsschwierigkeit: +/-0

Wandermoos-Essenz ●

Eine Suspension der Asche von verbranntem Wandermoos in Speiseöl entwickelt nach einigen Stunden der Aufbewahrung eine nützliche Wirkung. Durch diese Essenz erlangt der Anwender ein Gespür dafür, wo sich die nächste Wasserquelle befindet. Falls eine Wasserquelle in Reichweite ist, kann er sofort bestimmen, in welcher Richtung sie liegt. Als Wasserquellen zählen Seen, Flüsse, Bäche und Quellen, die Süßwasser führen. Die Reichweite beträgt 2 Meilen und die Wirkungsdauer 2 Stunden.

Zutaten: Wandermoos, Speiseöl

Typische Hilfsmittel: -

Verarbeitungsschwierigkeit: -1

Wirselrynk ●

Ein Trank aus in heißem Wasserdampf gedünstetem frischem Wirselrynk ist ein altbewährtes Heilmittel. Der Trank regeneriert sofort 2 LeP, bringt am Ende einer Stunde nach Einnahme noch einmal 1W3 LeP zurück und verbessert die nächste Regeneration um weitere 1W3 LeP. Die Wirkung des Wirselrynks ist nicht kumulativ, mehrere Anwendungen auf einmal addieren sich nicht. Erst ab dem Ende der nächsten Regenerationsphase kann wieder eine neue Heilwirkung einsetzen.

Zutaten: Wasser, frisches Wirselrynk

Typische Hilfsmittel: Kessel mit Deckel

Verarbeitungsschwierigkeit: +/-0

Pflanzliche Gifte

Gardistenkeuche ●●

Gardistenkeuche besteht aus dem konzentrierten Blütenstaub des Roten Lotos. Um das Pulver auf ein Opfer zu werfen, muss eine Probe auf die Kampftechnik **Wurfwaffen** gelingen, die wie üblich modifiziert wird (Reichweite: 3/4/5, wenn als Pulver in der Hand; 5/10/15, wenn als Beutelchen). Um dem geworfenen Staub auszuweichen, muss dem Beworfenen eine Probe auf Ausweichen gelingen. Auch hier gelten die üblichen Modifikatoren für Ausweichen im Fernkampf. Es spielt dabei keine Rolle, ob sich das Pulver in der Hand des Werfenden befindet oder in einem sich beim Aufprall öffnenden Säckchen. Um das Pulver nach einem erfolgreichen Angriff nicht einzuatmen, ist eine Probe auf **Selbstbeherrschung** -2 nötig.

Stufe: 4

Art: Atemgift, pflanzlich

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: Hustenreiz (1 Stufe *Betäubung*), starkes Schnappen nach Luft (Erschwerung von -2 auf Körpertalente) / -

Beginn: sofort

Dauer: 5 KR

Wert/Preis: 50 Silbertaler / 65 Silbertaler

Goldleim ●

Goldleim ist ein aus der Naftanstaude gewonnenes, konzentriertes Gift, das man auf Metallwaffen auftragen kann, um bei einem Treffer zusätzlichen Schaden durch Säure anzurichten. Goldleim eignet sich zudem als Kontaktgift, beispielsweise, um es auf Metallklinken von Türen aufzutragen.

Stufe: 3

Art: Kontakt- und Waffengift, pflanzlich

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: Status *Brennend* auf kleiner Fläche

Beginn: sofort

Dauer: 8 KR / 4 KR

Wert/Preis: 300 Silbertaler / 360 Silbertaler

Krötenschemelgift ●●

Das Krötenschemelgift wird aus dem Pilz Eitriger Krötenschemel gewonnen. Das Gift verursacht Übelkeit und Erbrechen. Charakteristisch ist die Blaufärbung von Zunge und Händen. Die Wirkung des Giftes ist nicht kumulativ, solange das Opfer noch unter der Giftwirkung leidet.

Stufe: 4

Art: Einnahme- und Waffengift, pflanzlich

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: heftige Magenkrämpfe und Erbrechen (1W6+2 SP pro angefangener Stunde), Blaufärbung der Hände und des Gesichts / Magenkrämpfe und Erbrechen (1W3+1 SP pro angefangener Stunde), Blaufärbung der Hände und des Gesichts

Beginn: 1 Stunde

Dauer: 4 Stunden / 2 Stunden

Wert/Preis: 400 Silbertaler / 480 Silbertaler

Purpurner Lotosstaub ●●

Purpurner Lotosstaub wird vor allem als Ingredienz für alchemistische Elixiere (u. a. für das berüchtigte Gift

Purpurblitz) verwendet. Eingeatmet kann der Staub zudem als schwaches Gift Verwendung finden, dass eine leicht betäubende Wirkung aufweist.

Um das Pulver auf ein Opfer zu werfen, muss eine Probe auf die Kampftechnik **Wurfwaffen** gelingen, die wie üblich modifiziert wird

(Reichweite: 3/4/5, wenn als Pulver in der Hand; 5/10/15, wenn als Beutelchen). Um

geworfenem Staub auszuweichen, muss dem Beworfenen eine Probe auf Aus-

weichen gelingen. Auch hier gelten die üblichen Modifikatoren für Ausweichen

im Fernkampf. Es spielt dabei keine Rolle, ob sich das Pulver in der Hand des Werfenden

befindet oder in einem sich beim Aufprall öffnenden Säckchen. Um das Pulver nach einem erfolgreichen Angriff nicht einzuatmen, ist eine Probe auf **Selbstbeherrschung** -2 nötig.

Stufe: 4

Art: Atemgift, pflanzlich

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: zu Beginn einmalig 1W6+2 SP, danach bis zum Ende der Wirkung 1 Stufe *Betäubung* / zu Beginn einmalig 1W3+1 SP, die Wirkungsdauer erhöht sich kumulativ

Beginn: 5 KR

Dauer: 5 Minuten

Wert/Preis: 50 Silbertaler / 60 Silbertaler

Pflanzliche Rauschmittel

Boronwein ●●●

Alternative Namen: Elfenbeintraum, Götterblut (Mittelreich), Weiß (Gareth)

Der aus der Vragieswurzel hergestellte Boronwein wird getrunken und hat ein leicht lakritzartiges Aroma.

Stufe: 5

Art: Einnahmegift, pflanzlich

Widerstand: Zähigkeit

Einnahme: Boronwein wird in der Regel getrunken.

Wirkung: 2 Stufen *Betäubung*, schwere Lethargie (alle Fertigkeitstests -4) / 1 Stufe *Betäubung*, 1 Stufe *Berauscht*, leichte Lethargie (alle Fertigkeitstests -2)

Nebenwirkung: 1 Stufe *Verwirrung* für 2 Stunden, MU -4, Nachteil *Schlechte Eigenschaft (Jähzorn)* (falls schon vorhanden, ist die Probe auf *Willenskraft*, um den Jähzorn zu unterdrücken, um -1 erschwert)

Überdosierung: Giftprobe gelingt automatisch, 3W20 SP

Beginn: 1W6 Minuten

Dauer: 2 Stunden

Legalität: illegal

Wert/Preis: 70 Silbertaler / 100 Silbertaler



Besonderheiten: Nach jeder Anwendung muss eine Probe auf *Zeichen* -3 abgelegt werden, ansonsten treten die Nebenwirkungen ein.

Sucht: 16-20 auf 1W20 (Probe bei jeder Anwendung fällig); 1 Anwendung alle 1W3 Tage

Dornrosenöl ●●●●

Alternative Namen: Belkelels Duft

Dornrosenöl wird aus den belkelelgefälligen Dornrosen gewonnen und kann als ein berauschendes Parfüm genutzt werden, um andere Personen durch den betörenden Duft für sich einzunehmen. Zu viel Öl kann aber auch zu einer stundenlangen Handlungsunfähigkeit führen, während die Anwenderin sich selbst zu befriedigen versucht.

Stufe: 6

Art: Atemgift, pflanzlich

Widerstand: Seelenkraft

Einnahme: Der Geruch des Dornrosenöls muss eingeatmet werden.

Wirkung: Für die Anwenderin sind Proben auf *Betören* (*Anbändeln* oder *Aufhübschen*) gegenüber allen Kulturschaffenden in einem Radius von 3 Schritt, die den Geruch des Öls länger als 1 Minute eingeatmet haben, um +1 erleichtert. / -

Nebenwirkung: keine

Überdosierung: 1W3 SP, Status *Handlungsunfähig* für 8 Stunden, wenn Probe auf *Selbstbeherrschung* (*Handlungsfähigkeit bewahren*) misslingt

Beginn: sofort

Dauer: 24 Stunden

Legalität: illegal

Wert/Preis: 25 Silbertaler / 35 Silbertaler

Besonderheiten: Anwenderin ist während der Nutzung des Öls sexuell erregt.

Sucht: 1-5 auf 1W20 (Probe bei jeder Anwendung fällig); 1 Anwendung alle 1W3 Tage

Rahjasine ●●●●

Die aus der Pflanze Wasserrausch gewonnenen Rahjasinen sind getrocknete Früchte, die als sehr starkes Rahjaicum gelten und schnell süchtig machen. Zu Beginn hat der Anwender einen leichten euphorischen Rausch, der sich zu sexuellem Verlangen steigert und zu peinlichen Anährungsversuchen führen kann.

Stufe: 4

Art: Einnahmegift, pflanzlich

Widerstand: Zähigkeit

Einnahme: Rahjasinen werden gegessen.

Wirkung: Proben auf *Willenskraft* (*Betören widerstehen*) sind um -2 erschwert, 2 Stufen *Berauscht*, Nachteil *Schlechte Eigenschaft* (*Lüsternheit*) / Proben auf *Willenskraft* (*Betören widerstehen*) sind um -1 erschwert, 1 Stufe *Berauscht*, Nachteil *Schlechte Eigenschaft* (*Lüsternheit*)

Nebenwirkung: Bei einer Sucht lässt das rahjanische Interesse für 1W3 Tage nach und der Anwender wird für 1W6 Tage unfruchtbar.



Überdosierung: Pro zusätzlicher Anwendung sind Proben auf *Willenskraft*, um der *Schlechten Eigenschaft* (*Lüsternheit*) zu widerstehen, um -1 erschwert (bis zu einem Maximum von -7).

Beginn: 1 Minute

Dauer: 1W3 Stunden

Legalität: legal

Wert/Preis: 200 Silbertaler / 250 Silbertaler

Sucht: 1-2 auf 1W20 (Probe bei jeder Anwendung fällig); 1 Anwendung alle 2 Tage

Samthauch ●●

Alternative Namen: Kamaluqs Tatze (Meridiana), Scharlachkatze (Horasreich)

Samthauch wird aus den konzentrierten Pollen der Orchideenart Schleicher Tod gewonnen. Wenn die Dosierung zu hoch ist, ist Samthauch ein gefährliches Atemgift. In kleineren Dosen kann der Blütenstaub geschnupft werden und stellt eine rauschhafte Droge dar, die ekstatische Träume auslöst und in einem Delirium endet.

Stufe: 5

Art: Atem- und Einnahmegift, pflanzlich

Widerstand: Zähigkeit

Einnahme: Samthauch wird inhaliert.

Wirkung: 2 Stufen *Berauscht* / 1 Stufe *Berauscht*

Nebenwirkung: nach Ende der Wirkungsdauer schwerer Kater (2 Stufen *Betäubung* für 3W6 Stunden)

Überdosierung: 1 Stufe *Berauscht*, Verlust von 1W3+1 LeP

Beginn: 5 Minuten

Dauer: 1W6 Stunden

Legalität: illegal

Wert/Preis: 40 Silbertaler / 60 Silbertaler

Sucht: 1-2 auf 1W20 (Probe bei jeder Anwendung fällig); 1 Anwendung pro 3 Tage

Schleieröffner ●●●

Alternative Namen: Nivesenhut

Als Schleieröffner bezeichnen Gelehrte das Rauschmittel, das aus dem Dämonenklauen-Pilz gewonnen wird. Das Mittel wird häufig von Nivesenschamanen angewandt, um damit den Kontakt mit den Ahnen zu suchen.

Stufe: 3

Art: Einnahmegift, pflanzlich

Widerstand: Zähigkeit

Einnahme: Der Pilz wird gegessen.

Wirkung: Status *Bewusstlos*, der Anwender erinnert sich an die Erlebnisse in der Geisterwelt nach dem Erwachen / Status *Bewusstlos*, 1 Stufe *Betäubung* nach dem Erwachen, der Anwender erinnert sich nicht mehr an seine Reise in die Geisterwelt

Nebenwirkung: Proben auf Zauber und Liturgien, die den Anwender in Geister- oder Traumwelten führen, sind um +1 erleichtert.

Überdosierung: 2W3-1 SP

Beginn: 2 Stunden

Dauer: 4 Stunden

Legalität: legal

Wert/Preis: 30 Silbertaler / 40 Silbertaler

Sucht: 1 auf 1W20 (Probe bei jeder Anwendung fällig); 1 Anwendung alle 1W3 Tage

Schwarzer Weihrauch ●●●

Alternative Namen: Bishdariels Pfad, Traummohn

Der vor allem bei den Seelenheilkundigen der Marbiden und Noioniten angewandte Schwarze Weihrauch wird aus Schwarzem Mohn gewonnen. Neben seiner beruhigenden und heilkräftigen Wirkung verursacht er auch Schläfrigkeit und eine leichte Entrückung bei Geweihten.

Stufe: 4

Art: Atemgift, pflanzlich

Widerstand: Zähigkeit

Einnahme: Der Rauch wird eingeatmet.

Wirkung: Status *Bewusstlos*, 1 Stufe *Entrückung* nach dem Erwachen, während der nächsten Regenerationsphase regeneriert der Anwender zusätzlich +2 LeP und +2 AsP (wenn er den Vorteil *Zauberer* besitzt). Die Wirkung tritt nur ein, wenn man zur Ruhe kommt, sich beispielsweise auf ein Bett legt. / 2 Stufen *Betäubung*, 1 Stufe *Entrückung*, während der nächsten Regenerationsphase erhält der Anwender einen Bonus von +1 LeP und +1 AsP (wenn er dem Vorteil *Zauberer* besitzt). Die Wirkung tritt nur ein, wenn man zur Ruhe kommt, sich beispielsweise auf ein Bett legt.

Nebenwirkung: Für 48 Stunden nach der Anwendung sinken SK und ZK gegen Zauber mit dem Merkmal Einfluss um 2. Proben auf *Heilkunde Seele* gegenüber dem Anwender sind im gleichen Zeitraum um +3 erleichtert.

Überdosierung: 1W3 SP

Beginn: 10 KR

Dauer: 6 Stunden

Legalität: legal

Wert/Preis: 30 Silbertaler / 36 Silbertaler

Sucht: 1-3 auf 1W20 (Probe bei jeder Anwendung fällig); 1 Anwendung alle 1W3 Tage



Alchimistische Rezepte

Alchimistische Rezepte werden mit einer Probe auf *Alchimie* umgesetzt. Dies wird entsprechend der Regeln zur Alchimie im **Regelwerk** ab Seite 270 abgehandelt. Die hier thematisierten alchimistischen Rezepte enthalten unter der Angabe *typische Ingredienzen* neben Pflanzen aus diesem Buch stets zusätzliche tierische und mineralische Ingredienzen.

Regeltechnisch werden alchimistische Rezepte in drei Kategorien unterschieden:

● **Elixiere** sind alchimistisch hergestellte Substanzen mit nützlichen Wirkungen. Bei ihren Rezepten sind typische Ingredienzen angegeben, welche sich im Laufe der Zeit bewährt haben und immer funktionieren. Es ist jedoch möglich, Ingredienzen gemäß der alchimistischen Äquivalenzlehre (siehe ab Seite 150) gegen andere auszutauschen und trotzdem das Rezept mit der gewünschten Elixierwirkung umzusetzen. Theoretisch ist es so möglich alle tierischen und mineralischen Ingredienzen eines Rezeptes gegen pflanzliche

Es ist auch hier theoretisch möglich, sogar einen AsP-spendenden Zauberspruch zu brauen, der selbst nicht magisch ist, z. B. indem er stattdessen den Körper dazu anregt, AsP aus der Umgebung aufzunehmen oder ähnliches.

ihrem Brauvorgang AsP eingeflossen sind oder explizit magische Ingredienzien verwendet wurden.

Alchimistische Gifte sind über einen alchimistischen Brauvorgang erzeugte oder verstärkte Gifte. Ihre Herstellung funktioniert wie bei Elixieren und ihre Anwendung folgt den Regeln für Gift (siehe **Regelwerk** ab Seite 341). Bei einigen Rezepten für alchimistische Gifte können, ebenso wie bei Elixieren, Ingredienzien gemäß der alchimistischen Äquivalenzlehre ersetzt werden. Der Raum für Experimente ist hier jedoch geringer, da eine Hauptingredienz in ihrer bereits bestehenden

auszutauschen. Elixiere haben eine stärkere Wirkung, je besser das Rezept umgesetzt wurde. Regeltechnisch wird dies durch die Qualitätsstufe nach dem Brauvorgang angezeigt. Elixiere sind nur magisch, wenn bei

Giftwirkung bei manchen Rezepten nur verstärkt wird, also beim Brauprozess nicht im strengen Sinne eine völlig neue Substanz entsteht. Das letzte Wort hat hierbei die Meisterin.

Alchimistische Rauschmittel sind über einen alchimistischen Brauvorgang erzeugte oder verstärkte Rauschmittel. Ihre Herstellung funktioniert wie bei Elixieren und ihre Anwendung folgt den Regeln für Rauschmittel (siehe Abschnitt **Sucht** ab Seite 155). Bei einigen Rezepten für alchimistische Rauschmittel können, ebenso wie bei Elixieren, Ingredienzien gemäß der alchimistischen Äquivalenzlehre ersetzt werden. Der Raum für Experimente ist hier jedoch geringer, da eine Hauptingredienz in ihrer bereits bestehenden Rauschwirkung bei manchen Rezepten nur verstärkt wird, also beim Brauprozess nicht im strengen Sinne eine völlig neue Substanz entsteht. Das letzte Wort hat hierbei die Meisterin.

Die Wirkungstypen der alchimistischen Rezepte werden, wie die Pflanzen des Herbariums, durch die folgenden Symbole illustriert:



Heilung



Gift



Physische Wirkung



Psychische Wirkung



Nützlich



Wehrhaft



Übernatürlich

Elixiere

1001 Rausch

1001 Rausch ist ein streng gehütetes Parfümeriegeheimnis, das zuerst die Belhankaner Familie ya Arinori erfand. Der Duft der Malomis-Blüte wird hier in Parfümform gebannt und sorgt für ein unwiderstehliches Sinneserlebnis, welches bedeutend stärker ist als beispielsweise das Tharvun-Parfüm.

Betroffen sind ausschließlich Personen, die sich länger als 10 Sekunden am Stück in einem Radius von 5 Schritt um den Anwender aufhalten.

Typische Ingredienzien: Alkohol, Duftwasser, Malomis, Rosenwasser, eine Prise einer Geheimzutat pflanzlichen Ursprungs

Kosten der Ingredienzienstufe: 60 Silbertaler pro Stufe

Labor: alchimistisches Labor

Brauschwierigkeit: -2

Voraussetzungen (Brauvorgang): keine

AP-Wert (Berufsgeheimnis): 4 AP (Voraussetzung: Alchimie 4)

Qualitätsstufen:

1: Die erste CH-Teilprobe bei *Betören (Anbändeln oder Aufhübschen)* ist um +2 erleichtert. Die Dauer beträgt 30 Minuten.

2: Beide CH-Teilproben bei *Betören (Anbändeln oder Aufhübschen)* sind um +2 erleichtert. Die Dauer beträgt 1 Stunde.

3: Proben auf *Betören (Anbändeln oder Aufhübschen)* sind um +2 erleichtert und der Anwender bekommt +1 FP auf die Probe. Die Dauer beträgt 2 Stunden.

4: Proben auf *Betören (Anbändeln oder Aufhübschen)* sind um +2 erleichtert und der Anwender bekommt +1 FP auf die Probe. Die Dauer beträgt 4 Stunden.

5: Proben auf *Betören (Anbändeln oder Aufhübschen)* sind um +3 erleichtert und der Anwender bekommt +2 FP auf die Probe. Die Dauer beträgt 8 Stunden.

6: Proben auf *Betören (Anbändeln oder Aufhübschen)* sind um +3 erleichtert und der Anwender bekommt +2 FP auf die Probe. Die Dauer beträgt 16 Stunden.

Alchimistensäure

Alchimistensäure besteht aus einer Mischung verschiedener Säuren und kann sowohl Objekte als auch Lebewesen schädigen.

Gegen Lebewesen gelten die Regeln für Feuer- und Säureschaden (siehe **Regelwerk** Seite 341). Die Säure richtet 1W3 Punkte Strukturschaden/SP pro KR an. Wurde sie in ein dafür vorgesehenes Gefäß gefüllt und soll auf jemanden geworfen werden, ist dazu eine Probe auf

Wurfaffen notwendig (Reichweite 2/4/8). Dem Gefäß kann man ausweichen oder es mit einer Schilde-PA abwehren. Bei einem Schild richtet die Säure Strukturschaden an. Die Säure ist extrem schwer zu löschen: Proben auf *Körperbeherrschung* sind um -2 erschwert.

Typische Ingredienzien: Orasal, Quallen, Seifenreste, Schweiß einer Kröte, Splitter einer scharlatanischen Zauberkugel, verschiedene mindere Säuren

Kosten der Ingredienzienstufe: 50 Silbertaler pro Stufe

Labor: alchimistisches Labor

Brauschwierigkeit: -1

Voraussetzungen (Brauvorgang): keine

AP-Wert (Berufsgeheimnis): 3 AP (Voraussetzung: Alchimie 4)

Qualitätsstufen:

- 1: Die Säure wirkt 1W3 KR.
- 2: Die Säure wirkt 1W6 KR.
- 3: Die Säure wirkt 1W6+2 KR.
- 4: Die Säure wirkt 1W6+4 KR.
- 5: Die Säure wirkt 1W6+6 KR.
- 6: Die Säure wirkt 1W6+8 KR.

Erscheinungspulver

Alternativer Name: Bannpulver ●●

Das Erscheinungspulver hilft dabei, unsichtbare Dinge und Wesen für einen kurzen Zeitraum wieder sichtbar zu machen. Dabei wirkt das Erscheinungspulver gegen jeglichen magischen Effekt und setzt ihn für den Zeitraum der Elixier-Wirkung aus, gleich, ob die Unsichtbarkeit durch einen Unsichtbarkeitstrank, einen VISIBILI oder andere Effekt herrührt. Unsichtbarkeit, die durch karmale Effekte verursacht wurde, ist von dem Erscheinungspulver nicht betroffen.

Das Pulver verursacht seine Wirkung bei Kontakt und muss auf ein Ziel geworfen werden, dazu ist eine Probe auf die Kampftechnik *Wurfaffen* notwendig, die wie üblich modifiziert wird (Reichweite: 3/4/5, wenn als Pulver in der Hand; 5/10/15, wenn als Beutelchen). Um dem geworfenen Pulver auszuweichen, muss dem Beworfenen eine Probe auf Ausweichen gelingen. Auch

hier gelten die üblichen Modifikatoren für Ausweichen im Fernkampf. Es spielt dabei keine Rolle, ob sich das Erscheinungspulver in der Hand des Werfenden befindet oder in einem sich beim Aufprall öffnenden Säckchen.

Typische Ingredienzien:

Alraunen, Asche aus Eulenfedern, Augen eines hingerichteten Meuchlers, getrockneter Pestsporenpilz, Nitriol, zerstoßener Aquamarin

Kosten der Ingredienzienstufe: 40 Silbertaler pro Stufe



Labor: alchimistisches Labor

Brauschwierigkeit: -2

Voraussetzungen (Brauvorgang): keine

AP-Wert (Berufsgeheimnis): 4 AP (Voraussetzungen: Alchimie 6)

Qualitätsstufen:

- 1: Unsichtbare Dinge werden für 1W3 KR sichtbar.
- 2: Unsichtbare Dinge werden für 1W6 KR sichtbar.
- 3: Unsichtbare Dinge werden für 1W6+2 KR sichtbar.
- 4: Unsichtbare Dinge werden für 1W6+4 KR sichtbar.
- 5: Unsichtbare Dinge werden für 2W6+4 KR sichtbar.
- 6: Unsichtbare Dinge werden für 3W6+6 KR sichtbar.

Eulentränen ●●

Eulentränen sind ein flüssiger alchimistischer Stoff, der in die Augen geträufelt werden muss. Durch die Erweiterung der Pupillen ist es möglich, im Dunkeln deutlich besser zu sehen. Bei jeder Anwendung der Eulentränen erleidet der Benutzer 1 SP.

Typische Ingredienzien: Alraunenpulver, Auge eines Nachtwinds, Carlog, Mondsteinstaub, Praiosblumenkerne, Tollkirschensaft, Tränen einer Eule, Wasser

Kosten der Ingredienzienstufe: 10 Silbertaler pro Stufe

Labor: archaisches Labor

Brauschwierigkeit: +/-0

Voraussetzungen (Brauvorgang): dunkel

AP-Wert (Berufsgeheimnis): 2 AP (Voraussetzungen: keine)

Qualitätsstufen:

- 1: Der Anwender bekommt den Vorteil *Dunkelsicht I* für 5 Minuten.
- 2: Der Anwender bekommt den Vorteil *Dunkelsicht I* für 10 Minuten.
- 3: Der Anwender bekommt den Vorteil *Dunkelsicht I* für 15 Minuten.
- 4: Der Anwender bekommt den Vorteil *Dunkelsicht II* für 30 Minuten.
- 5: Der Anwender bekommt den Vorteil *Dunkelsicht II* für 1 Stunde.
- 6: Der Anwender bekommt den Vorteil *Dunkelsicht II* für 2 Stunden.



Fingerfertigkeitsexelixier ●

Das Fingerfertigkeitsexelixier, eines der bekanntesten Elixiere der Tugenden, sorgt für ein immenses Geschick bei der Hand-Auge-Koordination und kann sowohl bei handwerklichen Aufgaben als auch im Fernkampf nützlich sein.

Typische Ingredienzien: Fünffingerkraut, Büschel Haare vom Mengbiller Affen, eine rechte Vorderpfote vom Kaninchen, grob zerhauener Topas, reiner Alkohol, Zwiedestillat

Kosten der Ingredienzienstufe: 30 Silbertaler pro Stufe

Labor: Hexenküche

Brauschwierigkeit: -2

Voraussetzungen (Brauvorgang): keine

AP-Wert (Berufsgeheimnis): 4 AP (Voraussetzungen: Alchimie 6)

Qualitätsstufen:

- 1: +1 FF für 20 Minuten
- 2: +1 FF, +1 FK für 20 Minuten
- 3: +2 FF, +1 FK für 20 Minuten
- 4: +2 FF, +2 FK für 20 Minuten
- 5: +3 FF, +2 FK für 20 Minuten
- 6: +3 FF, +3 FK für 20 Minuten

Heilsalbe ●

Die hauptsächlich aus dem Wirselskraut hergestellte Heilsalbe ist ein weit verbreitetes Heilmittel. Die Wirkung der Heilsalbe ist nicht kumulativ, mehrere Anwendungen auf einmal addieren sich nicht, sondern nur die beste QS zählt. Erst ab dem Ende der nächsten Regenerationsphase kann wieder eine neue Heilwirkung einsetzen.

Typische Ingredienzien: Bleichmohn, Salbenfett, Ulmenwürger, Wirselskraut

Kosten der Ingredienzienstufe: 25 Silbertaler pro Stufe

Labor: archaisches Labor

Brauschwierigkeit: +/-0

Voraussetzungen (Brauvorgang): keine

AP-Wert (Berufsgeheimnis): 1 AP (Voraussetzungen: keine)

Qualitätsstufen:

- 1: Heilt bei der nächsten Regenerationsphase 1W3 LeP.
- 2: Heilt bei der nächsten Regenerationsphase 1W3+1 LeP.
- 3: Heilt bei der nächsten Regenerationsphase 1W3+1 LeP. Außerdem erhält der Anwender augenblicklich 1 LeP zurück.
- 4: Heilt bei der nächsten Regenerationsphase 1W3+2 LeP. Außerdem erhält der Anwender augenblicklich 1 LeP zurück.
- 5: Heilt bei der nächsten Regenerationsphase 1W3+2 LeP. Außerdem erhält der Anwender augenblicklich 2 LeP zurück.
- 6: Heilt bei der nächsten Regenerationsphase 1W3+3 LeP. Außerdem erhält der Anwender augenblicklich 2 LeP zurück.

Hylailer Feuer ●●

Hylailer Feuer wird streng überwacht und ist fast ausschließlich beim Militär der größeren Reiche Aventuriens verbreitet. Der Besitz von Hylailer Feuer ist in den meisten Regionen Aventuriens verboten.

Gegen Lebewesen gelten die Regeln für Feuer- und Säureschaden (siehe **Regelwerk** Seite 341). Das Feuer richtet 1W3 Punkte Strukturschaden/SP pro KR an (durch *Brennend* auf kleiner Fläche). Alle 5 KR wird die Fläche, die betroffen ist, um eine Stufe größer. Ist das Hylailer Feuer in ein dafür vorgesehenes Gefäß gefüllt und soll auf jemanden geworfen werden, ist dazu eine Probe auf Wurfaffen notwendig (Reichweite 2/4/8).

Dem Gefäß kann man nur ausweichen oder eine Schild-PA ausführen. Hylailer Feuer zu löschen, ist extrem schwierig: Proben auf *Körperbeherrschung* sind um -5 erschwert. Allerdings zündet das Hylailer Feuer nicht immer beim Aufprall (siehe Qualitätsstufen).

Typische Ingredienzien: Erdpech, Holzkohle, Orazal, reinsten Schwefel, Steinöl, Walrat

Kosten der Ingredienzienstufe: 150 Silbertaler pro Stufe

Labor: alchemistisches Labor

Brauschwierigkeit: -4

Voraussetzungen (Brauvorgang): luftdicht

AP-Wert (Berufsgeheimnis): 10 AP (Voraussetzungen: Alchimie 16)

Qualitätsstufen:

- 1: Zündet bei 1-2 auf W6, brennt 1W6 KR lang
- 2: Zündet bei 1-3 auf W6, brennt 1W6+2 KR lang
- 3: Zündet bei 1-3 auf W6, brennt 2W6+4 KR lang
- 4: Zündet bei 1-4 auf W6, brennt 2W6+6 KR lang
- 5: Zündet bei 1-4 auf W6, brennt 3W6+8 KR lang
- 6: Zündet bei 1-5 auf W6, brennt 3W6+10 KR lang

Konstitutionselixier ●

Zur Steigerung der Ausdauer brauen Alchimisten das Konstitutionselixier, eines der berühmten Elixiere der Tugenden.

Typische Ingredienzien: Blut eines Ochsen oder Zwerge, Leder der Sohle einer Bärenpatte, Magensaft eines Khoramswühlers, Olginwurzel, Onyxsplitter, Unauer Salzlake, Unkraut von einer Tempelmauer

Kosten der Ingredienzienstufe: 30 Silbertaler pro Stufe

Labor: Hexenküche

Brauschwierigkeit: -2

Voraussetzungen (Brauvorgang): keine

AP-Wert (Berufsgeheimnis): 4 AP (Voraussetzungen: Alchimie 6)

Qualitätsstufen:

- 1: +1 KO für 20 Minuten
- 2: +1 KO, +1 ZK für 20 Minuten
- 3: +2 KO, +1 ZK für 20 Minuten
- 4: +2 KO, +2 ZK für 20 Minuten
- 5: +3 KO, +2 ZK für 20 Minuten
- 6: +3 KO, +3 ZK für 20 Minuten



Körperkraftelixier ●

In vielen Legenden wird von der übermenschlichen Stärke von Helden berichtet. Neben magischen Artefakten kann auch dieses bekannte Elixier als Mittel dafür dienen, einem Abenteurer die Stärke eines Ogers zu verleihen.

Typische Ingredienzien: Drachenblut, Horruschen, Quinja-Beeren, reiner Alkohol, Rubinstaub, Stierklötze, Trollspucke

Kosten der Ingredienzienstufe: 30 Silbertaler pro Stufe

Labor: Hexenküche

Brauschwierigkeit: -2

Voraussetzungen (Brauvorgang): keine

AP-Wert (Berufsgeheimnis): 4 AP (Voraussetzungen: Alchimie 6)

Qualitätsstufen:

- 1: +1 KK für 20 Minuten
- 2: +1 KK, +1 ZK für 20 Minuten
- 3: +2 KK, +1 ZK für 20 Minuten
- 4: +2 KK, +2 ZK für 20 Minuten
- 5: +3 KK, +2 ZK für 20 Minuten
- 6: +3 KK, +3 ZK für 20 Minuten

Lotostrunk ●●

Aus dem Weißgelben Lotos lässt sich ein Trunk brauen, der die Sinne erweitert und die magischen Strukturen der Welt erfassbarer macht. Die Wirkung hält 30 Minuten an.

Typische Ingredienzien: Ahornharz, Alkohol, Alraune, Mondsilberspäne, Weißgelber Lotos

Kosten der Ingredienzienstufe: 50 Silbertaler pro Stufe

Labor: Hexenküche

Brauschwierigkeit: -2

Voraussetzungen (Brauvorgang): keine

AP-Wert (Berufsgeheimnis): 2 AP (Voraussetzungen: Alchimie 6)

Qualitätsstufen:

- 1: Proben auf den Zauber ODEM ARCANUM sind um +1 erleichtert.
- 2: Proben auf die Zauber ODEM ARCANUM und ANALYS ARKANSTRUKTUR sind um +1 erleichtert.
- 3: Proben auf die Zauber ODEM ARCANUM und ANALYS ARKANSTRUKTUR sind um +1 erleichtert. Profane Anwender, die den Trunk trinken, können eine Magische Analyse durchführen, ohne an ein QS-Limit gebunden zu sein.
- 4: Proben auf die Zauber ODEM ARCANUM und ANALYS ARKANSTRUKTUR sind um +2 erleichtert. Profane Anwender, die den Trunk trinken, können eine Magische Analyse durchführen, ohne an ein QS-Limit gebunden zu sein.
- 5: Proben auf die Zauber ODEM ARCANUM und ANALYS ARKANSTRUKTUR sind um +2 erleichtert. Profane Anwender, die den Trunk trinken, können eine Magische Analyse durchführen, ohne an ein

QS-Limit gebunden zu sein. Die Magische Analyse ist um +1 erleichtert.

- 6: Proben auf die Zauber ODEM ARCANUM und ANALYS ARKANSTRUKTUR sind um +2 erleichtert. Profane Anwender, die den Trunk trinken, können eine Magische Analyse durchführen, ohne an ein QS-Limit gebunden zu sein. Die Magische Analyse ist um +2 erleichtert.

Magiepaste ●

Aus dem Schlangenzünglein, einer Pflanze, deren Saft sich blutrot verfärbt, wenn Magie in ihrer Nähe gewirkt wird, lässt sich eine Paste herstellen, welche die gleiche Wirkung aufweist. Wenn beim Brauen Haare von Zaubernern oder magischen Wesen beigemischt werden, reagiert die Paste nicht auf jene Individuen und Magie, die von ihnen gewirkt wird.

Typische Ingredienzien: Bernsteinpulver, Praiosblumenöl, Quecksilber, Salbenfett, Schlangenzünglein, Haare von Zaubernern

Kosten der Ingredienzienstufe: 20 Silbertaler pro Stufe

Labor: alchimistisches Labor

Brauschwierigkeit: +1

Voraussetzungen (Brauvorgang): keine magischen Aktivitäten in der Nähe des Brauvorgangs durchführen; Eine nichtmagische Person muss während des Brauens rühren.

AP-Wert (Berufsgeheimnis): 1 AP (Voraussetzungen: keine)

Qualitätsstufen:

- 1: Die Magiepaste reicht für 1 Anwendung. Die Wirkung kann Magie innerhalb einer Reichweite von 3 Schritten erspüren.
- 2: Die Magiepaste reicht für 1 Anwendung. Die Wirkung kann Magie innerhalb einer Reichweite von 7 Schritten erspüren.
- 3: Die Magiepaste reicht für 2 Anwendungen. Die Wirkung kann Magie innerhalb einer Reichweite von 3 Schritten erspüren.
- 4: Die Magiepaste reicht für 2 Anwendungen. Die Wirkung kann Magie innerhalb einer Reichweite von 7 Schritten erspüren.
- 5: Die Magiepaste reicht für 3 Anwendungen. Die Wirkung kann Magie innerhalb einer Reichweite von 3 Schritten erspüren.
- 6: Die Magiepaste reicht für 3 Anwendungen. Die Wirkung kann Magie innerhalb einer Reichweite von 7 Schritten erspüren.

Mengbiller Bannbalöl ●

Mengbiller Bannbalöl wirkt ähnlich wie der Zauber BANNBALADIN (siehe **Regelwerk** Seite 288) und führt dazu, dass der Anwender allen Personen gegenüber freundschaftliche Gefühle hegt. Die genaue Wirkung ist davon abhängig, wie der Anwender zu den Personen steht, die ihm begegnen. Ist die Bekanntschaft dem Anwender vorher unbekannt, bewegt sich die Einstellung des Anwenders meist zwischen Stufe 4 (Abneigung) und Stufe 6 (Zuneigung). Vorteile wie Gutaussehend oder

Nachteile wie Vorurteile gegenüber der Bekanntschaft können diesen ersten Eindruck je nach Situation um eine oder mehrere Stufen modifizieren.

Typische Ingredienzien: Rauschkräuter, lebender Ikanaria-Schmetterling, Olivenöl, Pollen (Samthauch) oder Blüten vom Schleichenden Tod, Stechlibellen, Urin eines Beeinflussten, Vanille

Kosten der Ingredienzienstufe: 40 Silbertaler pro Stufe

Labor: alchimistisches Labor

Brauschwierigkeit: -2

Voraussetzungen (Brauvorgang): keine

AP-Wert (Berufsgeheimnis): 3 AP (Voraussetzungen: Alchimie 6)

Qualitätsstufen:

- 1: Die Stufe der Einstellung gegenüber allen Personen verbessert sich um 1. Die Wirkung hält 24 Stunden an.
- 2: Die Stufe der Einstellung gegenüber allen Personen verbessert sich um 1. Die Wirkung hält 48 Stunden an.
- 3: Die Stufe der Einstellung gegenüber allen Personen verbessert sich um 2. Die Wirkung hält 24 Stunden an.
- 4: Die Stufe der Einstellung gegenüber allen Personen verbessert sich um 2. Die Wirkung hält 48 Stunden an.
- 5: Die Stufe der Einstellung gegenüber allen Personen verbessert sich um 3. Die Wirkung hält 24 Stunden an.
- 6: Die Stufe der Einstellung gegenüber allen Personen verbessert sich um 3. Die Wirkung hält 48 Stunden an.

Quasselpulver ●

Quasselpulver lässt einen Kulturschaffenden nach 5 Minuten sehr redselig werden. Er plaudert auch gerne Geheimnisse aus und lässt sich deutlich leichter verhören. Um ihn in die richtige Richtung zu lenken, sind Vergleichsproben auf Überreden gegen die Willenskraft des Anwenders notwendig.

Typische Ingredienzien: Basiliskum, Quasselwurz, Schmetterlingsstaub, Praiosblumenöl

Kosten der Ingredienzienstufe: 25 Silbertaler pro Stufe

Labor: archaisches Labor

Brauschwierigkeit: +/-0

Voraussetzungen (Brauvorgang): keine

AP-Wert (Berufsgeheimnis): 2 AP (Voraussetzungen: Alchimie 4)

Qualitätsstufen:

- 1: Proben auf Willenskraft sind um -1 erschwert, die Wirkung des Quasselpulvers hält 10 Minuten an.
- 2: Proben auf Willenskraft sind um -1 erschwert, die Wirkung des Quasselpulvers hält 20 Minuten an.
- 3: Proben auf Willenskraft sind um -2 erschwert, die Wirkung des Quasselpulvers hält 30 Minuten an.
- 4: Proben auf Willenskraft sind um -2 erschwert, die Wirkung des Quasselpulvers hält 40 Minuten an.
- 5: Proben auf Willenskraft sind um -3 erschwert, die Wirkung des Quasselpulvers hält 50 Minuten an.

6: Proben auf Willenskraft sind um -3 erschwert, die Wirkung des Quasselpulvers hält 60 Minuten an.

Scharfsinnelixier ●

Das Scharfsinnelixier sorgt dafür, dass alle Sinne des Anwenders außergewöhnlich gut und elfengleich werden.

Typische Ingredienzien: Alraune, Auge eines Falken, Blut einer Fledermaus, Gratenfelser Schwefelquell, Libellengrasfrucht, morgendlicher Bergnebel, Opalstaub, Schlangenzunge

Kosten der Ingredienzienstufe: 15 Silbertaler pro Stufe

Labor: Hexenküche

Brauschwierigkeit: -1

Voraussetzungen (Brauvorgang): keine

AP-Wert (Berufsgeheimnis): 1 AP (Voraussetzungen: keine)

Qualitätsstufen:

- 1: Proben auf Sinnesschärfe sind um +1 erleichtert, die Wirkung hält 15 Minuten an.
- 2: Proben auf Sinnesschärfe sind um +1 erleichtert, die Wirkung hält 30 Minuten an.
- 3: Proben auf Sinnesschärfe sind um +2 erleichtert, die Wirkung hält 45 Minuten an.
- 4: Proben auf Sinnesschärfe sind um +2 erleichtert, die Wirkung hält 60 Minuten an.
- 5: Proben auf Sinnesschärfe sind um +3 erleichtert, die Wirkung hält 75 Minuten an.
- 6: Proben auf Sinnesschärfe sind um +3 erleichtert, die Wirkung hält 90 Minuten an.

Schlaftrunk ●

Der Schlaftrunk sorgt für erholsamen Schlaf und verbessert die Regeneration. Allerdings muss der Anwender des Schlaftrunks auch tatsächlich schlafen, um von der Wirkung zu profitieren.



Typische Ingredienzien: Einbeere, Gulmond, Kamille, weißer Khômsand, Minze, Rabenfedern, klares Regenwasser, Schwarzer Mohn, Yagannüsse

Kosten der Ingredienzienstufe: 20 Silbertaler pro Stufe

Labor: archaisches Labor

Brauschwierigkeit: +/- 0

Voraussetzungen (Brauvorgang): keine

AP-Wert (Berufsgeheimnis): 2 AP (Voraussetzungen: keine)

Qualitätsstufen:

- 1: Regeneration von 1 zusätzlichen Punkt LE, AE und KE im Schlaf während der nächsten Regenerationsphase.
- 2: Regeneration von 2 zusätzlichen Punkten LE, AE und KE im Schlaf während der nächsten Regenerationsphase.
- 3: Regeneration von 3 zusätzlichen Punkten LE, AE und KE im Schlaf während der nächsten Regenerationsphase.
- 4: Regeneration von 4 zusätzlichen Punkten LE, AE und KE im Schlaf während der nächsten Regenerationsphase.
- 5: Regeneration von 5 zusätzlichen Punkten LE, AE und KE im Schlaf während der nächsten Regenerationsphase.
- 6: Regeneration von 6 zusätzlichen Punkten LE, AE und KE im Schlaf während der nächsten Regenerationsphase.

Schmerzwein ●●●●●

Der aus dem Bleichmohn gewonnene Schmerzwein ist ein altbewährtes Schmerzmittel. Allerdings betäubt er auch einige der Sinne des Anwenders für die Wirkungs-
dauer (KL, IN, FF, GE, GS, INI -1)

Typische Ingredienzien: Alkohol, Alraune, Bleichmohn, Weinstein

Kosten der Ingredienzienstufe: 25 Silbertaler pro Stufe

Labor: Hexenküche

Brauschwierigkeit: +/- 0

Voraussetzungen (Brauvorgang): keine

AP-Wert (Berufsgeheimnis): 2 AP (Voraussetzungen: Alchimie 2)

Qualitätsstufen:

- 1: Die Auswirkungen von 1 Stufe *Schmerz* können für 30 Minuten unterdrückt werden.
- 2: Die Auswirkungen von 1 Stufe *Schmerz* können für 1 Stunde unterdrückt werden.
- 3: Die Auswirkungen von 1 Stufen *Schmerz* können für 2 Stunden unterdrückt werden.
- 4: Die Auswirkungen von 1 Stufe *Schmerz* können für 2 Stunden unterdrückt werden. Proben auf *Selbstbeherrschung* sind um +2 erleichtert.
- 5: Die Auswirkungen von 1 Stufe *Schmerz* können für 2 Stunden unterdrückt werden. Proben auf *Selbstbeherrschung* sind um +4 erleichtert.
- 6: Die Auswirkungen von 1 Stufe *Schmerz* können für 2 Stunden unterdrückt werden. Proben auf *Selbstbeherrschung* sind um +6 erleichtert.

Tharvun-Parfüm ●

Nicht jedem ist es vergönnt, trotz intensiver Versuche, das Interesse seines Angebeteten zu wecken. Für die Hoffnungslosen oder die Salonlöwin, die ihre Wirkung auf andere Menschen noch unterstreichen will, haben die Alchimisten das Tharvun-Parfüm kreiert. Auf die Haut aufgetragen verstärkt es eine Zeit lang die angenehmen Seiten des natürlichen Geruchs und macht so Personen, die an dem Geschlecht und der Spezies des Anwenders interessiert sind, leichter für Betörungsversuche empfänglich.

Betroffen sind ausschließlich Personen, die sich länger als 1 Minute am Stück in einem Radius von 3 Schritt um den Anwender aufhalten.

Typische Ingredienzien: Amethyst, Hexenspucke, Blut eines Rosendschinnis, Pferdeschweiß, Rosenblüten, Spiegelsplitter, bei wenig rechtschaffenden Alchimisten auch Dornrosen

Kosten der Ingredienzienstufe: 30 Silbertaler pro Stufe

Labor: Hexenküche

Brauschwierigkeit: +/- 0

Voraussetzungen (Brauvorgang): keine

AP-Wert (Berufsgeheimnis): 2 AP (Voraussetzungen: Alchimie 4)

Qualitätsstufen:

- 1: Die erste CH-Teilprobe bei *Betören (Anbändeln oder Aufhübschen)* ist um 1 erleichtert. Die Dauer beträgt 30 Minuten.
- 2: Beide CH-Teilproben bei *Betören (Anbändeln oder Aufhübschen)* sind um 1 erleichtert. Die Dauer beträgt 30 Minuten.
- 3: Proben auf *Betören (Anbändeln oder Aufhübschen)* sind um 1 erleichtert. Die Dauer beträgt 30 Minuten.
- 4: Proben auf *Betören (Anbändeln oder Aufhübschen)* sind um 1 erleichtert. Die Dauer beträgt 1 Stunde.
- 5: Proben auf *Betören (Anbändeln oder Aufhübschen)* sind um 2 erleichtert. Die Dauer beträgt 30 Minuten.
- 6: Proben auf *Betören (Anbändeln oder Aufhübschen)* sind um 2 erleichtert. Die Dauer beträgt 1 Stunde.



Tijakools Hauch ●●

Tijakools Hauch, eine Variante des Geisterelixiers, ermöglicht es, dass ein Geist im Umkreis von 8 Schritt vom Anwender Besitz ergreift, ohne dass dieser sich dagegen wehren kann. Das Elixier muss dafür vollständig getrunken werden.

Typische Ingredienzien: Gratenfelser Schwefelquell, Mindoriumerz, Mohagoniholz, Schrumpfkopf, Seelenhauch, Totenschädel von Menschen oder Orks

Kosten der Ingredienzienstufe: 50 Silbertaler pro Stufe

Labor: alchemistisches Labor

Brauschwierigkeit: -1

Voraussetzungen (Brauvgang): keine

AP-Wert (Berufsgeheimnis): 3 AP (Voraussetzungen: Alchimie 8)

Qualitätsstufen:

- 1: Ein Geist ergreift für 15 Minuten Besitz vom Anwender.
- 2: Ein Geist ergreift für 30 Minuten Besitz vom Anwender.
- 3: Ein Geist ergreift für 45 Minuten Besitz vom Anwender.
- 4: Ein Geist ergreift für 60 Minuten Besitz vom Anwender.
- 5: Ein Geist ergreift für 75 Minuten Besitz vom Anwender.
- 6: Ein Geist ergreift für 90 Minuten Besitz vom Anwender.

Unverwundbarkeitselixier ●●●

Das berühmte Unverwundbarkeitselixier macht seinen Anwender vielleicht nicht vollständig immun gegen jeden Schaden, aber es schützt vor vielen Angriffen, wie eine Rüstung, und verhindert das Auftreten von Schmerz. Gerüchten zufolge soll eine Überdosierung aber gelegentlich tatsächlich zu Unverwundbarkeit geführt haben – die jedoch am Ende der Wirkungsdauer mit dem Tod des Anwenders endete. Das Unverwundbarkeitselixier wirkt 1 Stunde lang.

Typische Ingredienzien: Algen, Braunschlinge, Diamantstaub, Enduriumspäne, Eiszapfen aus dem Hohen Norden, Lianen, Palmöl, Panzer einer Landschildkröte, Steineichenharz, Wolfsblut

Kosten der Ingredienzienstufe: 200 Silbertaler pro Stufe

Labor: alchemistisches Labor

Brauschwierigkeit: -4

Voraussetzungen (Brauvgang): keine

AP-Wert (Berufsgeheimnis): 8 AP (Voraussetzungen: Alchimie 12)

Qualitätsstufen:

- 1: Schmerz bis zu Stufe I kann ignoriert werden. Erleidet der Anwender eine höhere Stufe Schmerz, muss er sich mit allen Auswirkungen auseinandersetzen.
- 2: Der Anwender erhält einen natürlichen RS von 1. Schmerz bis zu Stufe I kann ignoriert werden. Erleidet der Anwender eine höhere Stufe Schmerz, muss er sich mit allen Auswirkungen auseinandersetzen.
- 3: Der Anwender erhält einen natürlichen RS von 1. Schmerz bis zu Stufe II kann ignoriert werden. Erleidet der Anwender eine höhere Stufe Schmerz, muss er sich mit allen Auswirkungen auseinandersetzen.
- 4: Der Anwender erhält einen natürlichen RS von 2. Schmerz bis zu Stufe II kann ignoriert werden. Erleidet

der Anwender eine höhere Stufe Schmerz, muss er sich mit allen Auswirkungen auseinandersetzen.

5: Der Anwender erhält einen natürlichen RS von 2. Schmerz bis zu Stufe III kann ignoriert werden. Erleidet der Anwender eine höhere Stufe Schmerz, muss er sich mit allen Auswirkungen auseinandersetzen.

6: Der Anwender erhält einen natürlichen RS von 3. Schmerz bis zu Stufe III kann ignoriert werden. Erleidet der Anwender eine höhere Stufe Schmerz, muss er sich mit allen Auswirkungen auseinandersetzen.

Alchimistische Gifte

Angstgift ●

Wie der Name bereits sagt, löst dieses Gift große Panik bei demjenigen aus, der mit einer vergifteten Waffe getroffen wird. Die Wirkung des Angstgifts ist dabei allerdings nicht kumulativ. Wer durch das Gift Zustandsstufen Furcht erlitten hat, kann erst wieder am Ende der Wirkungsdauer davon betroffen sein.

Stufe: QS

Art: Waffengift, alchemistisch

Widerstand: Seelenkraft

Wirkung: 2 Stufen Furcht / 1 Stufe Furcht

Beginn: sofort

Dauer: 5 Minuten

Wert/Preis: 60 Silbertaler pro Stufe / 80 Silbertaler pro Stufe

Typische Ingredienzien: Alraune, Bärenfett, Haifischzähne, Hasenohren, Höllenkraut, Speichel eines Berserkers, Staub aus einer Gruft, Vitriol

Kosten der Ingredienzienstufe: 60 Silbertaler pro Stufe

Labor: Hexenküche

Brauschwierigkeit: -2

Voraussetzungen (Brauvgang): keine

AP-Wert (Berufsgeheimnis): 4 AP (Voraussetzungen: Alchimie 8)

Qualitätsstufen: Die Giftstufe entspricht der QS.

Betäubungsgift ●

Betäubungsgift ist ein Waffengift, welches bei seinem Opfer Müdigkeit und Trägheit verursacht. Die Wirkung des Betäubungsgifts ist dabei allerdings nicht kumulativ. Wer durch das Gift Zustandsstufen Betäubung erlitten hat, kann erst wieder am Ende der Wirkungsdauer davon betroffen sein.

Stufe: QS

Art: Waffengift, alchemistisch

Widerstand: Seelenkraft

Wirkung: 2 Stufen Betäubung, 2 Stufen Paralyse / 1 Stufe Betäubung, 1 Stufe Paralyse

Beginn: sofort

Dauer: 5 Minuten

Wert/Preis: 150 Silbertaler pro Stufe / 200 Silbertaler pro Stufe



Typische Ingredienzien: Alraune, Asche von sieben schwarzen Gänsedaunen, Boronwein (Vragieswurzel), Rauschkräuter

Kosten der Ingredienzienstufe: 150 Silbertaler pro Stufe

Labor: alchimistisches Labor

Brauschwierigkeit: -3

Voraussetzungen (Brauvgang): keine

AP-Wert (Berufsgeheimnis): 4 AP

(Voraussetzungen: Alchimie 8)

Qualitätsstufen: Die Giftstufe entspricht der QS.

Freundfeind ●●●

Dieses seltene alchimistische Gift wird vor allem in den Schattenlanden hergestellt, da dort eine der wichtigsten Ingredienzien, der Eiterfarn, wächst. Das Freundfeind-Gift wird gerne auch gegen die eigenen Schattenlande-Soldaten eingesetzt, um sie in einen Kampfrausch zu versetzen. Wird oft zu schlichten Pastillen gepresst.

Stufe: 5

Art: Einnahme- und Waffengift, alchimistisch

Widerstand: Seelenkraft

Wirkung: sofort 1W6+1 SP, Status *Blutrausch*, nach Ende der Wirkung 1 Stufe *Verwirrung* für 1 Stunde, während derer sich der Anwender nicht an Freunde oder andere geliebte Bezugspersonen erinnern kann

Beginn: 5 KR

Dauer: 20 KR / 25 KR

Wert/Preis: 120 Silbertaler pro Stufe / 160 Silbertaler pro Stufe

Typische Ingredienzien: reiner Alkohol, Alraune, Bärenfett, Blut eines Berserkers, Eiterfarn, Finger eines Korgeweiheten, Katzenhaare, Stutenmilch

Kosten der Ingredienzienstufe: 120 Silbertaler pro Stufe

Labor: alchimistisches Labor

Brauschwierigkeit: -3

Voraussetzungen (Brauvgang): keine

AP-Wert (Berufsgeheimnis): 4 AP

(Voraussetzungen: Alchimie 8)

Qualitätsstufen: Die Giftstufe entspricht der QS.



Halbgift ●

Das exotische Halbgift sorgt dafür, dass ein Gegner kurzfristig kleiner wird und durch die ungewohnten Änderungen seines Körperbaus Schwierigkeiten bei Angriffen und der Verteidigung hat.

Stufe: QS

Art: Waffengift, alchimistisch

Widerstand: Seelenkraft

Wirkung: AT und VW sinken um jeweils 50 %, Proben auf Körpertalente (außer *Selbstbeherrschung* und *Sinnesschärfe*) -2, das Opfer schrumpft auf etwa die Hälfte seiner Größe, dies bedeutet, dass sich seine Größenkategorie um eine Stufe reduziert (z. B. von mittel zu klein) / AT und VW sinken um jeweils 25 %, Proben auf Körpertalente (außer *Selbstbeherrschung* und *Sinnesschärfe*) -1, das Opfer schrumpft auf etwa drei Viertel seiner Größe, dies hat jedoch keine Auswirkung auf die Größenkategorie

Beginn: 2 KR

Dauer: 5 KR

Wert/Preis: 100 Silbertaler pro Stufe / 150 Silbertaler pro Stufe

Typische Ingredienzien: Alraune, Brabaker Vitriol, Holz von einem durch einen Blitz gespaltenen Baum, Roter Lotos

Kosten der Ingredienzienstufe: 100 Silbertaler pro Stufe

Labor: alchimistisches Labor

Brauschwierigkeit: -4

Voraussetzungen (Brauvgang): keine

AP-Wert (Berufsgeheimnis): 4 AP

(Voraussetzungen: Alchimie 8)

Qualitätsstufen: Die Giftstufe entspricht der QS.

Lotosöl ●●

Eine Neuentwicklung des Namenlosenkults stellt das aus der Pflanze gewonnene und alchimistisch verstärkte Lotosöl dar, welches Dienern der Zwölfgötter schadet.

Stufe: QS

Art: Waffengift, alchimistisch

Widerstand: Seelenkraft

Wirkung*: 4W6 SP / 2W6 SP

Beginn: sofort

Dauer: einmalig

Wert/Preis: 360 Silbertaler pro Stufe / 500 Silbertaler pro Stufe

*) nur bei Personen mit dem Vorteil *Geweihter* und einer Tradition, die nicht Namenloser Kult ist

Typische Ingredienzien: Alraune, Feengebein, Karfunkelsteinabsud, Purpurschneckensaft, Purpurner Lotos, andere Lotosarten

Kosten der Ingredienzienstufe: 60 Silbertaler pro Stufe

Labor: Hexenküche

Brauschwierigkeit: -1

Voraussetzungen (Brauvgang): keine

AP-Wert (Berufsgeheimnis):

3 AP (Voraussetzungen: Alchimie 6)

Qualitätsstufen: Die Giftstufe entspricht der QS.



Merach-Extrakt ●

Das aus der Merach-Frucht hergestellte Gift ist geruchs- und geschmackslos und kann somit unauffällig in Getränken und unter das Essen gemischt werden.

Stufe: QS

Art: Einnahmegift, alchemistisch

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: 1 SP pro KR

Beginn: 5 Minuten

Dauer: 6W6 KR / 3W6 KR

Wert/Preis: 100 Silbertaler pro Stufe / 150 Silbertaler pro Stufe

Typische Ingredienzien: Alkohol, Honig, Merach-Früchte, Orasol

Kosten der Ingredienzienstufe: 60 Silbertaler pro Stufe

Labor: Hexenküche

Brauschwierigkeit: -1

Voraussetzungen (Brauvorgang): keine

AP-Wert (Berufsgeheimnis): 3 AP

(Voraussetzungen: Alchimie 6)

Qualitätsstufen: Die Giftstufe entspricht der QS.

Purpurblitz ●●

Purpurblitz gilt als das gefährlichste und heimtückischste Gift ganz Aventuriens. Es handelt sich um ein geruch- und geschmackloses Pulver, dass sich ausgezeichnet in jeder Flüssigkeit lösen lässt. Es lässt sich nach dem Tod des Opfers nicht mehr nachweisen. Die einzigen Anzeichen für die Vergiftung sind die purpurnen Nebelschleier, die das Opfer vor seinen Augen sieht.

Stufe: QS

Art: Einnahmegift, alchemistisch

Widerstand: Seelenkraft oder Zähigkeit, je nachdem, welcher Wert niedriger ist

Wirkung: 1W6 SP pro KR, purpurner Nebel vor den Augen (1 Stufe *Verwirrung*) / 1W3 SP pro KR, purpurner Nebel vor den Augen (1 Stufe *Verwirrung*)

Beginn: sofort

Dauer: 100 KR / 50 KR

Wert/Preis: 2.500 Silbertaler / vielfaches des Wertes (Untergrundmärkte)

Typische Ingredienzien: Brabaker Vitriol, Haut einer Koschröte, Purpurner Lotos, Stachel einer siebenjährigen Maraske, Eitriger Krötenschemel, Tran der Salzarele, Zinnober

Kosten der Ingredienzienstufe: 200 Silbertaler pro Stufe

Labor: alchemistisches Labor

Brauschwierigkeit: -5

Voraussetzungen (Brauvorgang): keine

AP-Wert (Berufsgeheimnis): 5 AP

(Voraussetzungen: Alchimie 12)

Qualitätsstufen: Die Giftstufe entspricht der QS.

Schlafgift ●●●

Das bekannte Schlafgift wird aus unterschiedlichsten Ingredienzienmischungen hergestellt und kann in Flüssigkeit aufgelöst heimlich verabreicht werden.

Im Vergleich zu ähnlichen, mineralischen Giften, etwa „Marbos Ruhe“, wirkt es weniger sicher und schnell, ist dafür aber kostengünstiger.

Stufe: QS

Art: Einnahmegift, alchemistisch

Widerstand: Seelenkraft

Wirkung: Status *Bewusstlos* / 1 Stufe *Betäubung*

Beginn: 10 KR

Dauer: 5 Minuten

Wert/Preis: 90 Silbertaler pro Stufe / 120 Silbertaler pro Stufe

Typische Ingredienzien: Alraune, Boronwein (Vragieswurzel), Daunenfedern, Fell eines Siebenschläfers, Fledermausflügel, Rauschkräuter, Stoff eines weißen Kissens, Schwarzer Mohn

Kosten der Ingredienzienstufe: 60 Silbertaler pro Stufe

Labor: Hexenküche

Brauschwierigkeit: -2

Voraussetzungen (Brauvorgang): keine

AP-Wert (Berufsgeheimnis): 3 AP

(Voraussetzungen: Alchimie 8)

Qualitätsstufen: Die Giftstufe entspricht der QS.



Alchemistische Rauschmittel

Aufputschmittel ●●●

Alternative Namen: Elfentrunk, Rondras Kraft

Das Aufputschmittel, dessen Grundlage Thonnys und die Yagannuss darstellen, sorgt dafür, dass Erschöpfung abgebaut wird und der Anwender deutlich besser länger handlungsfähig bleiben kann. Es kann jedoch schnell zu einer Sucht führen und die Kräfte des Anwenders auszehren.

Stufe: QS

Art: Einnahmegift, alchemistisch

Widerstand: Zähigkeit

Einnahme: Aufputschmittel werden üblicherweise geschluckt.

Wirkung: Erleichterung bei Proben auf *Selbstbeherrschung* +2, 1 Stufe *Betäubung* wird abgebaut

Nebenwirkung: Die Konzentration des Anwenders lässt während der Wirkungsdauer nach (*Sinnesschärfe* -1).

Überdosierung: 1W3 SP, nach dem Ende der Wirkungsdauer kehrt die *Betäubung* zurück und der Anwender erhält eine weitere Stufe *Betäubung*

Beginn: 5 KR

Dauer: 8 Stunden / 4 Stunden

Legalität: legal

Wert/Preis: 10 Silbertaler pro Stufe / 15 Silbertaler pro Stufe

Sucht: 1-4 auf 1W20 (Probe bei jeder Anwendung fällig); 1 Anwendung pro 3 Tage

Typische Ingredienzien: Kupferrost, Pfeffer, Speichel von zweierlei Personen, getrockneter Thonnys, Yagannuss

Kosten der Ingredienzienstufe: 10 Silbertaler pro Stufe

Labor: Hexenküche

Brauschwierigkeit: -1

Voraussetzungen (Brauvorgang): keine

AP-Wert (Berufsgeheimnis): 1 AP

(Voraussetzungen: keine)

Qualitätsstufen: Die Giftstufe entspricht der QS.

Feuerschlick-Essenz ● ● ●

Die mächtige Feuerschlick-Essenz sorgt für eine Öffnung des Geistes, eine Durchströmung des Körpers mit ätherischen Energien und ist vor allem bei der ketzerischen Sekte der Ilaristen beliebt. Allerdings kann die Nutzung sehr schnell zur Ilaris-Sucht (siehe Abschnitt **Sucht** ab Seite 155) führen.

Stufe: QS

Art: Einnahmegift, alchemistisch

Widerstand: Seelenkraft

Einnahme: Feuerschlick-Essenz wird getrunken.

Wirkung: KL-Teilproben bei Zaubern mit dem Merkmal Hellsicht und bei allen Wissenstalenten sind um +2 erleichtert, der KL-Wert steigt um 1. In der nächsten Regenerationsphase erhält der Anwender einen Bonus von +1 LeP und +1W3 AsP.



Nebenwirkung: Nach der Wirkung Kopfschmerzen (1 Stufe *Betäubung*)

Überdosierung: 1W6 SP

Beginn: 5 Minuten

Dauer: 6 Stunden / 3 Stunden

Legalität: illegal

Wert/Preis: 100 Silbertaler pro Stufe / 150 Silbertaler pro Stufe

Sucht: 1-4 auf 1W20 (Probe bei jeder Anwendung fällig); 1 Anwendung pro 3 Tage

Typische Ingredienzien: Alkohol, Feuerschlick, Lulanientrunk

Kosten der Ingredienzienstufe: 100 Silbertaler pro Stufe

Labor: Hexenküche

Brauschwierigkeit: -2

Voraussetzungen (Brauvorgang): Mondlicht

AP-Wert (Berufsgeheimnis): 6 AP

(Voraussetzungen: Alchimie 8)

Qualitätsstufen: Die Giftstufe entspricht der QS.

Feuerschlick-Pulver ● ●

Gerade bei den Ilaristen, einer Sekte, die sich gegen die Herrschaft der Götter auflehnt, ist das elburische Feuerschlick-Pulver beliebt, das den Geist für neue Einsichten öffnet, aber auch zu der Ilaris-Sucht (siehe Abschnitt **Sucht** ab Seite 155) führen kann.

Stufe: QS

Art: Atem- und Einnahmegift, alchemistisch

Widerstand: Seelenkraft

Einnahme: Feuerschlick-Pulver wird geschnupft.

Wirkung: KL-Teilproben bei Zaubern mit dem Merkmal Hellsicht und bei allen Wissenstalenten sind um +2 erleichtert.

Nebenwirkung: Nach Ende der Wirkung sind alle Teilproben auf KL für 3 Stunden um -1 erschwert.

Überdosierung: 1W3 SP

Beginn: 5 Minuten

Dauer: 6 Stunden / 3 Stunden

Legalität: illegal

Wert/Preis: 40 Silbertaler pro Stufe / 60 Silbertaler pro Stufe

Sucht: 1-3 auf 1W20 (Probe bei jeder Anwendung fällig); 1 Anwendung pro 3 Tage

Typische Ingredienzien: Alkohol, Ambra, Feuerschlick, Meerwasser, Schwefliger Orazal

Kosten der Ingredienzienstufe: 40 Silbertaler pro Stufe

Labor: Hexenküche

Brauschwierigkeit: -1

Voraussetzungen (Brauvorgang): Mondlicht

AP-Wert (Berufsgeheimnis): 3 AP

(Voraussetzungen: Alchimie 6)

Qualitätsstufen: Die Giftstufe entspricht der QS.

Katzenaugensalbe ● ●

Die Katzenaugensalbe wird mit der Haut des Pestsporenpilzes hergestellt und ermöglicht es, in der Nacht so gut zu sehen wie die krallenbewehrten Vierbeiner, die der Salbe ihren Namen gaben. Sie hilft dabei, sich

in der Dunkelheit zu orientieren, ist aber zugleich auch ein Rauschmittel, das in die Abhängigkeit führen kann.

Stufe: QS

Art: Einnahmegift, alchemistisch

Widerstand: Zähigkeit

Einnahme: Die Salbe wird auf die Augenlider aufgetragen.

Wirkung: Der Anwender erhält den Vorteil *Dunkelsicht I*.

Nebenwirkung: Bei Sonnenlicht oder heller Beleuchtung sind für den Anwender alle Proben um -2 erschwert.

Überdosierung: 1W2 SP, 1 Stufe *Verwirrung* für 2 Stunden

Beginn: 2 KR

Dauer: QS+3 Stunden / QS/2 Stunden

Legalität: legal

Wert/Preis: 5 Silbertaler pro Stufe / 10 Silbertaler pro Stufe

Sucht: 1-2 auf 1W20 (Probe bei jeder Anwendung fällig); 1 Anwendung pro 3 Tage

Typische Ingredienzien: Alkohol, Carlog, Pestsporenpilzhaut, Salbenfett

Kosten der Ingredienzienstufe: 5 Silbertaler pro Stufe

Labor: archaisches Labor

Brauschwierigkeit: +1

Voraussetzungen (Brauvorgang): keine

AP-Wert (Berufsgeheimnis): 2 AP

(Voraussetzungen: Alchimie 4)

Qualitätsstufen: Die Giftstufe entspricht der QS.

Regenbogenstaub ●●

Alternative Namen: Traumpulver, Brücke nach Alveran
Regenbogenstaub ist ein alchemistisch hergestelltes Mittel, das oft für Traumvisionen benutzt wird. Es ist zudem ein Rauschmittel und kann je nach Qualität auch sehr schnell zur Sucht oder gar zum Tod führen. Es ist extrem teuer in der Herstellung, und seine Nutzung ist sehr gefährlich, da man die Wirkung nicht absehen kann.

Stufe: QS

Art: Atem- und Einnahmegift, alchemistisch

Widerstand: Zähigkeit

Einnahme: Regenbogenstaub wird geschnupft oder in Wasser oder Wein aufgelöst und getrunken.

Wirkung: Die Wirkung ist von der QS abhängig:

- 1: Der Träumer erleidet 4W6 SP und schläft 1W3 Stunden lang.
- 2: Der Träumer erleidet 3W6 SP. Er erlebt angenehme Träume und muss nach dem Aufwachen eine Probe auf *Willenskraft* -2 bestehen, um nicht eine weitere Portion Regenbogenstaub einzunehmen. Bei Gelingen oder wenn keine weitere Portion vorhanden ist, leidet der Anwender 7 Stunden lang unter Apathie (2 Stufen *Verwirrung*). Sollte der Anwender schon vorher mehr als eine Portion eingenommen haben, muss er keine weitere Probe ablegen.
- 3: Der Träumer erleidet 2W6 SP. Er erlebt angenehme, rauschhafte Träume und muss nach dem Aufwachen

eine Probe auf *Willenskraft* -3 bestehen, um nicht eine weitere Portion Regenbogenstaub einzunehmen. Bei Gelingen oder wenn keine weitere Portion vorhanden ist, leidet der Anwender 5 Stunden lang unter Apathie (2 Stufen *Verwirrung*). Sollte der Anwender schon vorher mehr als eine Portion eingenommen haben, muss er keine weitere Probe ablegen.

- 4: Der Träumer erleidet 1W6 SP. Er erlebt farbenprächtige, rauschhafte Träume und muss nach dem Aufwachen eine Probe auf *Willenskraft* -4 bestehen, um nicht eine weitere Portion Regenbogenstaub einzunehmen. Bei Gelingen oder wenn keine weitere Portion vorhanden ist, leidet der Anwender 3 Stunden lang unter Apathie (2 Stufen *Verwirrung*). Sollte der Anwender schon vorher mehr als eine Portion eingenommen haben, muss er keine weitere Probe ablegen.

- 5: Der Träumer erlebt unglaublich echte, farbenprächtige und rauschhafte Träume für 2W6 Stunden – ganz ohne Nebenwirkungen.

- 6: Das Bewusstsein des Träumers wird für 2W6 Stunden umgekrempelt. Jetzt kann alles Mögliche passieren: Würfele mit 1W20: (1) KL steigt für 1W6 Tage um 1 Punkt. (2) IN steigt für 1W6 Tage um 1 Punkt. (3-6) CH steigt für 1W6 Tage um 1 Punkt. (7-11) Der Anwender erlebt für 1W6 Tage farbenfrohe Träume – ohne Nebenwirkungen. (12) Der Anwender erhält für 1W3 Tage einen zusätzlichen Schip – auch über seinen Höchstwert. (13) Der Anwender stirbt sofort. (14-17) Der Anwender erhält für 1W3 Tage einen Bonus von +1 auf KL, IN und CH, wird aber süchtig nach Regenbogenstaub. (18-19) Der Anwender wird automatisch süchtig. (20) Körper und Geist des Anwenders trennen sich.

Nebenwirkung: je nach QS

Überdosierung: 2W6 SP

Beginn: 5 KR / 5 Minuten

Dauer: je nach QS

Legalität: illegal

Wert/Preis: 250 Silbertaler pro Stufe / 350 Silbertaler pro Stufe

Sucht: 1-5 auf 1W20 (Probe bei jeder Anwendung fällig); 1 Anwendung pro 3 Tage

Typische Ingredienzien: Alkohol, Alraune, Brabaker Vitriol, rauchendes Braunöl, Karfunkelstein aus dem Hirn eines Höhlendrachen, Lotosblüten, Rauschkräuter, Samthauch (Pollen von Schleichtod), Vragieswurzel

Kosten der Ingredienzienstufe: 250 Silbertaler pro Stufe

Labor: alchemistisches Labor

Brauschwierigkeit: -3

Voraussetzungen (Brauvorgang): keine

AP-Wert (Berufsgeheimnis): 4 AP

(Voraussetzungen: Alchimie 8)

Qualitätsstufen: Die Giftstufe entspricht der QS.

Der Alraunige Homunculus

»Geschichtenerzähler unterschiedlicher Kulturen berichten von Wurzelmännchen, die geschäftig im Wald irgendwelchen Tätigkeiten nachgehen, die sie völlig einzunehmen scheinen. Kindern sagt man, sie sollen nicht um Hütten im Wald herumschleichen und schon gar nichts von den Beeten stehlen. Statt Leckerbissen zöge man dort nur Weiblein aus der Erde, die schreien, dass einem die Ohren bluten. Andere wissen von einem seltsamen Einsiedler zu berichten, der in Dörfern aufdringlich Geschäfte zu machen sucht. Während er dir mit der einen Hand einen Koffer voller Tinkturen gegen jedes Leid anzudrehen versuche, trage er im anderen Arm ein runzliges Pflänzchen umher, dass sich – wer glaubt es – an dessen Umhang festklammere wie ein Neugeborenes. All dies sind Hinweise auf ein Volk der Alraunigen, die aus der blutgetränkten Erde unter Galgen aufsteigen, um im Licht des Mondes ihrem Werk nachzugehen ...«

—Almanach des Volksglaubens, Honingen, 921 BF

Homunculi sind, aventurischen Sagen und Legenden zufolge, belebte Wesen, die denjenigen dienen, die ihnen einen Willen, oder Lebenssinn, eingehaucht haben. Anders als Golems, werden Homunculi jedoch nicht aus toter Materie wie Stein, Sand oder sogar totem Fleisch zusammengesetzt. Stattdessen handelt es sich bei einem Homunculus um ein Wesen, das bereits vor der Einflößung eines fremden Willens lebendig war. Während der Golembau als dämonische Magie gilt – denn das götterlästerliche Unleben, welches den Golem bewegt stammt aus den Niederhöhlen – so ist der Fall des Homunculus bei den aventurischen Gelehrten weit weniger eindeutig geklärt.

Aus den flüchtigen Sichtungen und Sagen leiten die Aventurier unterschiedliche Erklärungsansätze ab, wo die Alraunigen im göttlichen Plan zu verorten seien.

Manche deuten sie als Feenwesen, die schon immer für sich allein irgendwo fern der Zivilisation existiert haben. Andere vermuten eine ursächliche Verbindung mit Kulturschaffenden. Es ist nicht auszuschließen, dass die Idee zur Erschaffung eines pflanzlichen Dieners auf der Beobachtung von Feenwesen wie Dryaden basiert. Dies soll hier jedoch nicht abschließend geklärt werden, sondern weiterhin lokalen Mythen und eigenständigen Überlegungen überlassen sein.



Regeltechnisch handelt es sich bei einem Homunculus um ein übernatürliches alchemistisches Elixier, das von jedem mit alchemistischem Talent, den Zutaten und einem entsprechenden Berufsgeheimnis hergestellt werden kann. Dieses Elixier beinhaltet als Hauptzutat einen Wirtskörper, hier die Alraune, welcher magisch belebt wird. Die Belebung, so lautet eine These, sei auf einen magisch gebundenen Astralgeist zurückzuführen, der die Verhaltensweisen der Erschafferin nachahme und so den Eindruck einer Persönlichkeit vermittele. Eine andere These suggeriert die Teilung oder Verrückung der Seele der Erschafferin in das Wesen, sodass eine Art minderes Simulacrum entstehe. Wieder andere behaupten, eine bisher nicht benennbare dämonische Macht erwecke das Wesen im Austausch für einen Minderpakt, der durch die Zelebranz des Rezeptes (unbewusst) angeboten werde. Manche Theoretiker sehen den Schlüssel vielmehr in der Übertragung von Sikaryan, der Essenz des Lebens. Viele weitere innerweltliche Erklärungen sind möglich.



Von anderen Monstrositäten unterscheiden sich Homunculi durch ihre ausgeprägte Persönlichkeit, die umso eigensinniger und komplexer zu sein scheint, je besser das Rezept zu ihrer Erschaffung umgesetzt wurde.

Leise raunend sprechen sie mit ihrem Erschaffer, teilen ihm Ideen und teils wahnwitzige Pläne mit. Diese Fähigkeit zu eigenständiger Kreativität macht Homunculi so begehrt unter solchen Hexen und Alchimisten, die für antagonistische Dämonen und hirnlose Arbeitssklaven keine Verwendung hätten. Homunculi lernen schnell die Verhaltensweisen ihres Erschaffers nachzuahmen und eignen sich dessen Wesenszüge und Persönlichkeitsschwächen, bisweilen sogar andere Vorteile und Nachteile an. Ab dem Moment ihrer Erschaffung übernehmen sie zudem zentrale Fertigkeiten, haben jedoch Schwierigkeiten, sich weiterzubilden oder Neues zu erlernen, das über den Horizont ihres Erschaffers hinausgeht. In diesem Sinne dienen sie dem Erschaffer vor allem als Gedächtnisstütze und Gesprächspartner, der eigenes Wissen als Advocatus Diaboli erörternd zurückwirft, Wissensfragmente zusammenbringt, die der Erschaffer nicht zu verbinden vormochte, und mit amoralischer Brillanz überrascht.

In gewisser Weise sind Homunculi sehr anhängliche Wesen, die ihrem Erschaffer von sich aus hinterherlaufen und nach Beschäftigung verlangen. Im Laufe der Zeit werden sie mürrischer und wollen aus Prinzip überredet werden,

selbst wenn es sich um Tätigkeiten handelt, an denen sie anscheinend Freude haben. Sie arbeiten effizient und fleißig, jedoch nicht, ohne sich grummelnd zu beschweren und über Umstände, Gerätschaften und ihren Erschaffer herzuziehen. Homunculi verweigern selten die Kooperation, strafen ihren Erschaffer jedoch mit Apathie, wenn die regelmäßigen Bäder im Blut ihres Erschaffers ausbleiben, aus denen sie ihren Lebenswillen ziehen. Besonders meisterlich erschaffene Alraunige sollen, so spekuliert das Fachwerk *Codex Rei Cogitantis*, sogar davon träumen können, sich zu vermehren und ihrerseits Diener zu erschaffen. An der Interaktion mit anderen Personen neben ihrem Erschaffer haben Alraunige kein Interesse. Werden sie von jemand anderem angesprochen, verbleiben sie stumm und starr wie die Wurzel, aus der die erschaffen wurden. Alraunige arbeiten auch in Abwesenheit ihres Erschaffers und lassen sich nicht von ihrem alchimistischen Werk abbringen. Die Materialien, Instrumente und Früchte ihres Werks verteidigen sie bitterlich, sofern sie sie nicht verstecken können. Alraunige fliehen, wenn sie Schmerzen erleiden, welche sie, zumindest scheinbar, empfinden können. Gerne graben sie sich in den Boden ein, um den Augen Fremder zu entgehen, und lassen dann nur ihre Blätter als Sinnesorgane über dem Erdboden stehen.

Der Alraunige Homunculus im Spiel

Da Homunculi tendenziell intelligenter und fordern der agieren als Tiergefährten, sollten Spielleiterin und Spielgruppe gemeinsam entscheiden, auf welche Weise sie einen Homunculus ins Spiel einbinden möchten. Tritt dieser als Begleiter eines Spielercharakters auf, kann die Gruppe gemeinsam entscheiden, ihn wie einen NSC zu behandeln, der von der Spielleiterin, dem Spieler des Erschaffers oder einer anderen Spielerin zusätzlich zu einem Helden gespielt wird. Wenn der Homunculus nicht als aktives Element im Spiel erwünscht ist, kann er stattdessen ähnlich einem Ausrüstungsgegenstand behandelt werden, der bei Bedarf als mächtiger, aber launischer Assistent Hinweise gibt, Proben modifiziert oder seine Fähigkeiten zur Verfügung stellt. Auch innerweltlich lässt sich dies, anders als zum Beispiel bei Vertrautentieren, plausibel mit der Beziehung zwischen Erschaffer und Homunculus erklären, die von vornherein hauptsächlich instrumenteller Natur ist.



Die Erschaffung eines Alraunigen Homunculus

Die Kunst der Erschaffung eines Willens in willenloser Materie, der eigenständig Diskurs und Schöpfung anstrebt und menschenähnliche Intelligenz besitzt, zeichnet den Alraunigen Homunculus als eine der größten Errungenschaften der Alchimie aus. Für die Prozedur müssen seltene und teure Ingredienzien beschafft werden sowie eine Alraune, die dem Erschaffer optisch (implizit: essenziell) ähnelt. Am schwierigsten ist es jedoch,

die nötigen Informationen über das Rezept zu sammeln, welches nicht nur weitgehend unbekannt, sondern moralisch höchst umstritten ist.

Moral & Legalität

»Man ist sich einig über die moralische Bewertung eines solchen Bestrebens. Schwärzer noch als die durch die Bruderschaft der Wissenden regulierte Magie der Monstrositätener-schaffer ist die Erschaffung eines Homunculus. Denn da, wo der Wille des Daimonologen Einzug erhalte, ist bereits vorher Leben gewesen, das zur Verfügung gebrochen wird. Nicht nur eine Parodie des Lebens, die Tsa spottet, sondern ebenso ein Spucketropfen im Antlitze Praios' ist das Wesen des Homunculus. Einer Pflanze magisch – widernatürlich – einen Willen zu schenken, gilt den Götterfürchtigen, so appelliere ich, als Anmaßung. Im göttlichen Plan ist ein freier Wille nur Wesen mit einer Seele zugestanden. Zudem wird, wie ich hörte, schon heute, als wir zum ersten Mal von dieser Praxis erfahren, bereits die Möglichkeit diskutiert, statt Pflanzen Vieh oder gar Frühgeborene zu intelligenten Dienern heranzuzüchten. Travia, lasst euch dies gesagt sein, schüttelt entsetzt, wenn nicht mitleidig, ihr Haupt. Was hier als wissenschaftlicher Durchbruch präsentiert werden soll, entpuppt sich vor den Augen der Götter als verzweifelter Wunsch: der Wusch, nicht nur eine Parodie des Lebens, sondern des Kindes zu erzeugen, obwohl all dies doch bereits auf andere Weise im göttlichen Plan vorgesehen ist.«

—Stellungnahme des Erzwissensbewahrers Hiradiel ibn Sindh ay Uru'Achin bei der ersten akademisch öffentlichen Präsentation des *Codex Rei Cogitantis*, Schule der variablen Form zu Mirham, 1042 BF

Homunculi sind kaum irgendwo ausdrücklich illegal, da sie der Öffentlichkeit mehr als Fiktion denn als Fakt bekannt sind. Mit heftigen Reaktionen muss jedoch gerechnet werden.

Gleichzeitig ist es nach keinem aktuellen Gildenrecht ausdrücklich legal, einen Homunculus jeglicher Art zu erschaffen und zu besitzen. Da die Kunst der Erschaffung, insbesondere der Alraunigen Homunculi, ein lange gehütetes Geheimnis mächtiger Hexen und einer Handvoll Alchimisten war, ist das Gildenrecht in diesem Fall nicht abschließend aussagekräftig. Unter naturverbundenen Hexen, Schamanen und Animisten wird ein Homunculus als Kuriosum, aber nicht notwendigerweise als gottlos, tabu oder böse bewertet werden. Bei Alchimisten, Giftmischern und Heilern sind Legenden über Homunculi verhältnismäßig verbreitet, sodass die Neugierde oft überwiegen dürfte. In all diesen Fällen wird die magische Natur des Wesens schnell erkannt werden, und ihre allgemeine Einstellung zur Magie wird die Reaktion der jeweiligen Person beeinflussen. Unter Geweihten und Gildenmagiern wird ein Homunculus wie ein Golem, Daimonid oder eine Chimäre wahrgenommen und je nach akademischem Hintergrund oder Strömung der Kirche mehr oder weniger toleriert. Nur Experten für magische Monstrositäten, Hexen, Alchimisten und die Kirche der Tsa und Hesinde haben einige Experten in ihren Reihen, die einen Homunculus und

die Charakteristika seines Wesens identifizieren und von anderen magischen Wesen unterscheiden können, sodass sie im Vorhinein eine stärker ausdifferenzierte Meinung besitzen.

Das Rezept

Das Rezept beschaffen

Um das Berufsgeheimnis der Erschaffung eines Homunculus zu erwerben, muss ab dem Jahr 1042 BF theoretisch lediglich ein monumentales Werk namens *Codex Rei Cogitantis* gelesen und verstanden werden. Dieses wurde anonym in mehreren Abschriften etwa zeitgleich bei zentralen Forschungsstätten der Alchimie und Golemantie eingereicht, mit der Bitte, es zum Gedeih der Wissenschaft für Fakultätsmitglieder zu veröffentlichen.

Es gibt eine Reihe von Persönlichkeiten, denen die Komplexität der Forschung sowie die nötige Gesinnung zugetraut werden, ein solches Werk zu veröffentlichen. Einige mögliche Kandidaten:

- ☛ **Menchal ak'Taran**, Oberhaupt der Gilde der Alchimisten von Mengbilla (*929 BF, silberweiße Haare, eisblaue Augen, verschwörerischer Opportunist), mögliche Motivation: möchte an seinem Lebensabend noch einmal beweisen, dass der schwarze Weg der Alchimie der mächtigste ist. Er hat das Manuskript nicht anonym eingereicht, die Empfänger unterschlagen ihm den verdienten Ruhm.
- ☛ **Saranya Klippstein**, Dekanin der Alchimistischen Fakultät der Universität von Al'Anfa (*983 BF, dunkelblondes Haar mit grauen Strähnen, tiefbraune Augen, philanthropische Idealistin), mögliche Motivation: möchte das Stigma um Alchimie der hexischen Tradition aufbrechen und profanen Alchimisten (wie ihr selbst) deren größtes Werk zugänglich machen.
- ☛ **Aluris Mengreyth**, Mitglied im Nekromantenrat (*957 BF, graue Haare, Opfer eines Alterungsfluchs, skrupelloser Borbaradianer), mögliche Motivation: erforschte die Grenzen der Belebung von Materie und will sein Werk unter die Gelehrten Aventuriens bringen, um sie mit dem Versprechen von Macht zu seiner Weltsicht zu konvertieren. Das Werk könnte auch von seinem Schüler zusammengestellt worden sein. Sein Name wurde aus Angst von den Manuskripten getilgt.
- ☛ **Irschan Chasmir**, war Mitglied eines mittlerweile zerschlagenen Borbaradianerzirkels im Ambossgebirge, nun im Exil (*966 BF, dünn werden des schwarzes Haar, kaum anerkannte Koryphäe der Homunculusforschung), mögliche Motivation: widmet sein Leben im Exil der Homunculusforschung, der *Codex Rei Cogitantis* stellt sein Lebenswerk dar.

Es wird im offiziellen Aventurien nie zweifelsfrei geklärt werden, wer den *Codex Rei Cogitantis* verfasst und eingereicht hat. So ist es durchaus möglich, dass es sich dabei stattdessen um eine Heldin oder einen Helden handelte.

Codex Rei Cogitantis

Sprache und Schrift: Bosparano und Garethi in Kusliker Zeichen

Preis: nicht käuflich, Einsicht nach Anmeldung und Eignungsprüfung, angebliche Teilabschriften kursieren auf dem Schwarzmarkt Mirhams

Fachgebiet: Alchimie, Magiekunde, Pflanzenkunde

Verfügbarkeit: je ein handschriftliches Exemplar in den Niederlassungen des Bunds des Roten Salamanders in Brabak und Fasar, in der alchimistischen Fakultät an der Universität von Al'Anfa, der Niederlassung der Gilde der Alchimisten zu Mengbilla, der Schule der variablen Form der Unbelebten Materie zu Mirham, der Dunklen Halle der Geister zu Brabak und, Gerüchten zufolge, der Heptagonakademie zu Yol-Ghurmak

Im akademisch kontrovers diskutierten *Codex Rei Cogitantis* werden eine Vielzahl theoretisch möglicher Homunculi diskutiert. Es bietet jedoch nur ein einziges konkretes „Rezept“, nämlich eines für die Erschaffung eines Alraunigen Homunculus.

Kritiker werfen dem Werk eine ilaristische Agenda vor. Über die Identität des anonymen Verfassers bzw. der Verfasserin wird spekuliert.

Um das Werk intellektuell durchdringen zu können, müssen regeltechnisch folgende Werte mindestens erreicht worden sein: *Alchimie* 12, *Magiekunde* 10, *Pflanzenkunde* 12, *Sagen & Legenden* 10.

Vor dem Jahr 1042 BF muss ein erheblicher Mehraufwand aufgebracht werden, um die nötigen Manuskripte mit Hinweisen auf Details des Rezeptes zusammenzustellen und aufzuarbeiten. Auszüge folgender Werke müssen dazu, zumindest größtenteils, gefunden und studiert werden.

Titel (Sprache des Textes, ggf. verschiedene Versionen verfügbar, Preis, Voraussetzung zum Verständnis, Verfügbarkeit des Werkes (sehr selten: um 10 Exemplare, eher selten: um 50 Exemplare, weniger häufig: um 100 Exemplare, häufig: über 100 Exemplare)

- ☛ **Chimaeren & Hybriden** (Garethi/Bosparano/Zhayad, ab 500 Dukaten, Magiekunde 8/Tierkunde 5, sehr selten)
- ☛ **Geheimnisse des Lebens** (Garethi/Bosparano, ab 50 Dukaten, Pflanzenkunde 8/Tierkunde 8/Alchimie 6/Heilkunde Wunden 8, häufig)
- ☛ **Lexikon der Alchimie, Band II** (Garethi/Bosparano, etwa 100 Dukaten, Alchimie 9, eher selten)
- ☛ **Trollzacker Manuskripte** (Bosparano, etwa 100 Dukaten, Magiekunde 10, sehr selten)
- ☛ **Wege ohne Namen** (Bosparano oder Zhayad, ab 150 Dukaten, Magiekunde 6, eher selten, in zwölfgöttlich dominierten Regionen verboten)

Dabei helfen insbesondere Kontakte bei der Naturkundlichen oder der Alchimistischen Fakultät an der

Universität von Al'Anfa, beim Bund des Roten Salamanders in Andergast, Brabak und Fasar, bei der Niederlassung der Gilde der Alchimisten zu Mengbilla sowie bei der Schule der variablen Form der Unbelebten Materie zu Mirham.

Heldinnen mit stärkerem Bezug zur Tradition der Hexen oder Druiden sowie geweihten und profanen Gelehrten hilft die Kenntnis folgender Werke:

- Almanach des Volksglaubens (Garethi, 150 Silbertaler, keine Voraussetzungen, häufig)
- Bestiarium von Belhanka (Garethi, 100 Silbertaler, keine Voraussetzungen, häufig)
- Herbarium von Belhanka (Garethi, Wert über 1.000 Dukaten, keine Voraussetzungen, gilt als verschollen)
- Herbarium Kuslikum (Garethi, etwa 250 Silbertaler, keine Voraussetzungen, häufig)
- Protokolle von Inquisitionsprozessen (unterschiedliche Sprachen, Bosparano von Vorteil, Götter & Kulte 6 von Vorteil, in betroffenen Tempeln hinterlegt)
- Sagen aus Andergast über das Svelltland bis ins Bornland (kaum dokumentiert, Befragung der Bewohner erforderlich)

Das Rezept umsetzen

»Zunächst sei, gemäß dem Leitsatz *forma spiritus parem*, eine Wurzel gewählt, die dem Erweckenden in Wesen und Gestalt nahekommt. Insbes. achte man dabei auf die Zahl und Struktur der membra, die Beschaffenheit und Sättigung der folia sowie die Benetzung und Viskosität des sucus, wobei letzterer unbedingt ohne invasive Maßnahmen zu beurteilen ist! Es sei der radix anschließend Gelegenheit gegeben, sich im Lebenssaft des Erweckenden mit dessen Sikaryan zu erfüllen, doch darf sie im Folgenden keinesfalls eine ruptura aufweisen! Es sind die folia der Pflanze zu beschreiben mit den passenden Symbolen (cf. hierzu die Appendix), zu nutzen sei dazu nichts anderes als eine suspensio aus kalzinierten Pflanzenresten in der saliva des Erweckenden, wozu bei der Wahl der

stirpes stets das finis facinora beachtet werden muss, sodass die herangezogenen herba der natura des Erweckenden gleichermaßen so parachrom, homosmisch sowie syntaktil seien wie möglich. Cf. hierzu die zuvorst erörterten Lehren zur sympathetischen Substitution. Im Falle, dass all diese Anweisungen vollständig und ohne Fehl befolgt werden, wird die mandragora alsbald ihren ersten Schrei ausstoßen. ...«

—aus dem Codex
Rei Cogitantis,
1042 BF



Typische Ingredienzien: eine frische Alraunwurzel, die dem Durchführenden des Rituals ähnelt (nicht substituierbar), Eigenblut (nicht substituierbar; entspricht 2W6+6 LeP pro Stufe), Blut eines Zauberers (auch Eigenblut möglich, ansonsten zusätzlich 2W6+6 LeP pro Stufe), Asche, Speichel des Erschaffers, exakt bemessene Mischung aus hochpotenten Alchimika (etwa Zaubersprüche, deren Zutaten, eingefangenes Mondlicht, Alcornpulver; entspricht 2W6 AsP pro Stufe)

Kosten der Ingredienzien: 500 Silbertaler pro Stufe (belebte Alraunen sind nirgends käuflich)

Labor: archaisches Labor

Brauschwierigkeit: -4

Voraussetzungen (Brauvorgang): keine mächtigen Zauberspeicher oder anderweitig bindende Artefakte in der Nähe, die den Vorgang stören könnten

Zusätzliche Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Homunculusbindung (30 AP, muss vor der Brauprobe erworben werden)

AP-Wert (Berufsgeheimnis): 20 AP (Voraussetzungen: Alchimie 12)

Qualitätsstufen:

- 1: Der Homunculus erhält 50 % der Fertigkeitswerte des Erschaffers (gilt für Alchimie, Heilkunde Gift, Lebensmittelbearbeitung, Magiekunde, Malen & Zeichnen, Pflanzenkunde, Rechnen, Willenskraft), 30 % der LeP des Erschaffers und 30 % seiner KL zusätzlich sowie 50 AP.
- 2: Der Homunculus erhält 60 % der Fertigkeitswerte des Erschaffers (gilt für Alchimie, Heilkunde Gift, Lebensmittelbearbeitung, Magiekunde, Malen & Zeichnen, Pflanzenkunde, Rechnen, Willenskraft), 30 % der LeP des Erschaffers und 30 % seiner KL zusätzlich sowie 60 AP.
- 3: Der Homunculus erhält 70 % der Fertigkeitswerte des Erschaffers (gilt für Alchimie, Heilkunde Gift, Lebensmittelbearbeitung, Magiekunde, Malen & Zeichnen, Pflanzenkunde, Rechnen, Willenskraft), 40 % der LeP des Erschaffers und 40 % seiner KL zusätzlich sowie 70 AP.
- 4: Der Homunculus erhält 80 % der Fertigkeitswerte des Erschaffers (gilt für Alchimie, Heilkunde Gift, Lebensmittelbearbeitung, Magiekunde, Malen & Zeichnen, Pflanzenkunde, Rechnen, Willenskraft), 50 % der LeP des Erschaffers und 40 % seiner KL zusätzlich sowie 80 AP.
- 5: Der Homunculus erhält 90 % der Fertigkeitswerte des Erschaffers (gilt für Alchimie, Heilkunde Gift, Lebensmittelbearbeitung, Magiekunde, Malen & Zeichnen, Pflanzenkunde, Rechnen, Willenskraft), 50 % der LeP des Erschaffers und 40 % seiner KL zusätzlich sowie 90 AP.
- 6: Der Homunculus erhält 100 % der Fertigkeitswerte des Erschaffers (gilt für Alchimie, Heilkunde Gift, Lebensmittelbearbeitung, Magiekunde, Malen & Zeichnen, Pflanzenkunde, Rechnen, Willenskraft), 50 % der LeP des Erschaffers und 50 % seiner KL zusätzlich sowie 100 AP.

Alrauniger Homunculus

Größe: 0,35 bis 0,45 Schritt (mit Blättern)

Gewicht: 1,5 bis 4 Stein

MU 12 **KL** 6+ (siehe QS der Erschaffungsprobe) **IN** 13 **CH** 11 **FF** 10 **GE** 9 **KO** 8 **KK** 6

LeP 7+ (siehe QS der Erschaffungsprobe) **AsP** 15 **KaP** – **INI** 11+1W6

VW 5 **SK** (entspricht Grundwert der Erschafferin) **ZK** 2 **GS** 5

Raufen: **AT** 10 **TP** 1W3 **RW** kurz

Spucken: **FK** 18 **TP** * **RW** 1/3/5

RS/BE: 1/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Immunität gegen alle Gifte und Krankheiten (außer Pflanzenkrankheiten), Krankheitsresistenz II, Auswahl aus Vorteilen/Nachteilen des Erschaffers möglich, AP müssen bezahlt werden/ werden gutgeschrieben; der Meister hat das letzte Wort darüber, ob ein Vorteil/Nachteil möglich ist

Sonderfertigkeiten: sofern der Erschaffer folgende Sonderfertigkeiten besitzt, können sie für den Homunculus erworben werden: Analytiker, Berufsgeheimnis (siehe unter **Sonderregeln**), Meister der Improvisation, Verbotene Pforten, Zauberszeichen

Talente: Alchimie 1+ (siehe QS der Erschaffungsprobe), Einschüchtern 3, Heilkunde Gift (siehe QS der Erschaffungsprobe), Körperbeherrschung 2, Kraftakt 3, Lebensmittelbearbeitung (siehe QS der Erschaffungsprobe), Magiekunde (siehe QS der Erschaffungsprobe), Malen & Zeichnen (siehe QS der Erschaffungsprobe), Pflanzenkunde (siehe QS der Erschaffungsprobe), Rechnen (siehe QS der Erschaffungsprobe), Selbstbeherrschung 8, Sinnesschärfe 7, Verbergen 9, Willenskraft (siehe QS der Erschaffungsprobe), Zechen 12

Größenkategorie: winzig

Typus: Übernatürliches Wesen (Homunculus), humanoid

Beute: 1 Alraune

Kampfverhalten: Alraunige Homunculi graben sich in den Boden ein, um sich vor Feinden zu verstecken. Sie greifen nur auf Befehl an oder um ihre alchimistischen Elixiere und Instrumente zu verteidigen.

Flucht: Alraunige fliehen, wenn sie Schmerzen erleiden. Dies ist der Fall, wenn sie LeP verlieren oder mindestens 1 Stufe *Schmerz* erhalten.

Schmerz +1 bei: 3/4 der LeP, 1/2 der LeP, 1/4 der LeP, 5 LeP oder weniger

Pflanzenkunde (Giftpflanzen) oder Sagen & Legenden (alle Anwendungsgebiete):

• QS 1: Alraunige Homunculi sind magische Wesen, die schmerzhaftes Schreien ausstoßen, um sich zu verteidigen.

• QS 2: Man sagt, einige Hexen und Alchimisten wählen sie als Vertraute. Ihnen flüstern sie zwielichtige Ideen ein und helfen beim Brauen von Elixieren.

• QS 3+: Homunculi sind künstlich erschaffene Wesen, die nur durch fortwährende Pflege überleben und alchimistische Meisterleistungen vollbringen können.

Sonderregeln:

*) **Blut spucken:** Der Alraunige spuckt in seinen Wurzeln gespeichertes Blut auf einen Gegner, um sich zu verteidigen. Dieses ist mit Mandragora versetzt und verursacht entsprechend zusätzlichen Schaden und Nebeneffekte (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 131). Der Homunculus erleidet durch den Blutverlust 1W3 SP.

Blut-Regeneration: Alraunige Homunculi regenerieren nicht durch Schlaf oder Ausruhen. Stattdessen müssen sie im Blut ihres Erschaffers gebadet werden. Um in 6 Stunden 1W6 LeP zu regenerieren, genügt eine etwa 1 Halbfinger tief gefüllte Schüssel, in die sich der Homunculus komplett hinlegen kann. Dies entspricht etwa 3 Schank Blut, also 6 LeP des Blutgebenden. Das Blut wird vom Homunculus aufgesogen. Alraunige Homunculi können AsP nur über Zaubersprüche und ähnliche Alchimika regenerieren. Diese werden über die „Haut“ aufgenommen.

Genius: Berufsgeheimnisse mit Bezug auf Alchimie können dem Homunculus ohne zusätzliche AP-Kosten weitergegeben werden.

Homunculus-Regeln: Für Alraunige Homunculi gelten die allgemeinen Homunculus-Regeln.



Werte von Homunculi

Die Werte von Homunculi errechnen sich aus Basiswerten mit Boni entsprechend der erreichten Qualitätsstufe bei ihrer Brau- bzw. Erschaffungsprobe. Sie erhalten bei der Erschaffung entsprechend der erreichten QS AP, welche sofort in Fertigkeiten, Homunculusfähigkeiten, Vorteile und Sonderfertigkeiten sowie Steigerungen investiert werden müssen. Es ist nicht möglich, einen Fertigkeitswert des Homunculus höher zu steigern, als ihn der Erschaffer im jeweiligen Talent vorweisen kann. Es ist nicht möglich, Körpertalente zu steigern. Nach der Erschaffung erhalten Homunculi keine weiteren AP. Um einen stärkeren Homunculus zu binden, muss der alte zerstört und ein neuer erschaffen werden.

Um den Homunculus zu erschaffen und an den Erschaffer zu binden, muss eine um die Brauschwierigkeit erschwerte Probe auf *Alchimie* gelingen. Wird dabei ein Patzer gewürfelt, gilt der Homunculus als erfolgreich erschaffen, allerdings verweigert er jeden Gehorsam und wird zu fliehen versuchen. Da ein Homunculus nur im Blut seines Erschaffers regenerieren kann und mit der Zeit allmählich verfällt, wird er bis zu seinem Tode versuchen, sein persönliches Großes Werk der Alchimie zu erschaffen – dies mag etwa ein „Heilmittel“ für seine Kondition sein oder die Erschaffung weiterer Homunculi, falls er sich seiner Sterblichkeit überhaupt bewusst werden sollte. Das letzte Wort hat dabei die Meisterin.

Vom Wesen der Homunculi

Homunculi sind alchemistisch erzeugte Kreaturen aus lebender, willenloser Materie, die von einer Kulturschaffenden nach deren eigenem Vorbild gestaltet oder erwählt wurde. Homunculi übernehmen so neben ihrem künstlichen Willen ebenso Charakteristika, Wesenszüge, Vorteile, Nachteile und Fertigkeiten von ihrer Erschafferin.

- Homunculi erleiden durch einen niedrigen LeP-Stand Zustandsstufen Schmerz (siehe **Regelwerk** Seite 34), sie können ebenso die Zustände Belastung, Betäubung, Furcht, Paralyse und Verwirrung erleiden.
- Homunculi sind körperlich auf Dere existent und dadurch entsprechend verletzlich.
- Angriffe mit geweihten Waffen von Lebensgöttern (z. B. Tsa) erzeugen doppelten Schaden. Die Trefferpunkte werden ausgewürfelt, dann verdoppelt, anschließend der Rüstungsschutz abgezogen.
- Angriffe mit profanen, magischen oder geweihten Waffen aller anderen Götter sowie Zauber und Liturgien verursachen regulären Schaden.
- Homunculi sind immun gegen Zauber mit dem Merkmal Heilung.
- Homunculi sind nicht automatisch immun gegen Gifte und Krankheiten. Einige Homunculi verfügen jedoch über entsprechende Immunitäten. Dies ist dann beim jeweiligen Homunculus angegeben.
- Homunculi können aus Liturgien keinen Nutzen ziehen.
- Homunculi nehmen die Welt durch ihren Magiesinn wahr. Sie brauchen dafür weder Licht noch Sinnesorgane wie Augen oder Ohren. Die Reichweite beträgt etwa 200 Schritt.
- Homunculi können LeP nur durch Bäder im Blut ihres Erschaffers regenerieren.

• Aventurier regenerieren durch die magische Luft ihres Lebensraumes nicht nur Lebensenergie über Nacht, sondern bilden ebenso schneller Blut nach, als dies auf Dere für Menschen möglich wäre. Durch diese wöchentliche Blutspende wird ein gesunder Held demnach höchstens eine leichte Erschöpfung verspüren, die keine Regeltechnischen Auswirkungen hat. Wird die Spende jedoch öfter geleistet, weil der Homunculus Regeneration nötig hat, so kann die Meisterin dafür durchaus nach eigenem Ermessen Betäubungsstufen aussprechen.

- Homunculi sind in der Regel unfruchtbar, besitzen jedoch einen Schöpfungstrieb, den sie über handwerkliche Tätigkeiten ausleben wollen.
- Homunculi verfallen mit der Zeit, wenn sie nicht mindestens einmal wöchentlich im Blut ihrer Erschafferin baden. • ○ Für jede volle Woche ohne Pflege verlieren sie 1W3 LeP. Wenn ihre Erschafferin stirbt, vergehen sie augenblicklich.

- Homunculi besitzen keinen Loyalitätswert und können weder Tricks noch Ausbildungsaufsätze erlernen. Homunculi gehorchen ihrer Erschafferin in der Regel, zu besonders anspruchsvollen oder gefährlichen Aufgaben müssen sie per Vergleichsprobe auf *Überreden* (Manipulieren oder Schmeicheln) gegen die *Willenskraft* (Überreden widerstehen) des Homunculus gebracht werden. Diese Probe kann vom Spielleiter je nach Situation modifiziert werden.

Neue Sonderfertigkeit

Homunculusbindung

Durch die Bindung des Homunculus an die Erschafferin erhält das Wesen seinen Willen. Sie stellt die Krönung und den finalen Schritt des Rezeptes dar.

Wirkung: Mit dieser Sonderfertigkeit kann die Erschafferin eines Homunculus diesen an sich binden. Sie ermöglicht es, den Homunculus mit Eigenblut vor dem Verfall zu bewahren und dessen Verletzungen zu heilen. Diese Sonderfertigkeit muss vor der Erschaffung des Homunculus erworben werden, andernfalls misslingt die Brauprobe automatisch. Es wird nicht empfohlen, diese Sonderfertigkeit bei der Generierung des Helden zu erwerben.

Voraussetzungen: keine; Es ist möglich, gleichzeitig die Sonderfertigkeiten Vertrautenbindung und Homunculusbindung zu besitzen. Es ist jedoch nicht möglich, gleichzeitig ein Vertrautentier und einen Homunculus an sich zu binden.

AP-Wert: 30 Abenteuerpunkte

Homunculusfähigkeiten

Alraunenbeere

Wirkung: Der Alraunige kann durch Aufwendung von Astral- und Lebenspunkten nach 8 Stunden eine Beere an seinem Haupt wachsen lassen. Das Wachsen einer zweiten Beere dauert weitere 8 Stunden. Wird eine (maximal 2) Beere einem alchemistischen Rezept entweder beim Brauen oder dem fertigen Elixier beigegeben, erhöht sich die QS pro Beere augenblicklich um 1 (max. QS 6).

Kreaturenarten: Alrauniger Homunculus

AsP-Kosten: 1 AsP und 6 LeP pro Beere

Wirkungsdauer: sofort

Merkmal: Verwandlung

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Alraunenschrei

Wirkung: Der Alraunige wandelt auf einen Schlag seine gesamten AsP in einen magischen Schrei um, der allen Wesen in einem Radius von 3 Schritt 2W6+2 Schadenspunkte zufügt. Der Einsatz dieser Homunculusfähigkeit dauert 1 Aktion.

Kreaturenarten: Alrauniger Homunculus
AsP-Kosten: alle AsP, mindestens aber 8 AsP
Wirkungsdauer: sofort
Merkmal: Verwandlung
AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte

Elixierspeicher

Wirkung: Der Alraunige kann ein pflanzliches Hilfsmittel, Gift oder Rauschmittel oder ein alchemistisches Elixier, Gift oder Rauschmittel in seinem Körper speichern, sofern es flüssig ist. Die Substanz hat keine Wirkung auf den Homunculus und bleibt in seinem Leib haltbar. Sobald der Alraunige die Substanz freigibt, setzt der Verfallsprozess der Substanz wieder ein. Es kann immer nur eine Anwendung einer Substanz im Alraunigen Homunculus gespeichert werden. Der Alraunige ist in der Lage, die so gespeicherte Substanz eigenständig zu verwenden. Die Aufnahme und Abgabe der Substanz erfolgt über die „Haut“ und dauert je 4 Aktionen. Der Alraunige kann die Substanz alternativ durch einen Spuckangriff entleeren. Dies geschieht gemäß des gewöhnlichen Spuckangriffs innerhalb von 1 Aktion, verursacht dann jedoch den gewöhnlichen Schaden von 1W3 SP am Alraunigen.

Kreaturenarten: Alrauniger Homunculus
AsP-Kosten: 2 AsP pro Woche
Wirkungsdauer: aufrechterhaltend
Merkmal: Verwandlung
AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Giftabsorption

Wirkung: Durch Körperkontakt kann der Alraunige Homunculus ein Ziel mit dem Status *Vergiftet* heilen und das Gift im Körper des Zieles augenblicklich

neutralisieren. Die Wirkung des Giftes und der Zustand *Vergiftet* enden damit sofort. Dieser Vorgang dauert 1 Aktion.

Kreaturenarten: Alrauniger Homunculus
AsP-Kosten: Giftstufe x 2 AsP
Wirkungsdauer: sofort
Merkmal: Heilung
AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Heilendes Raunen

Wirkung: Der Alraunige raunt einer verwelkten Pflanze zu, welche sich daraufhin erholt und wieder für Rezepte nutzbar wird. Die Fähigkeit funktioniert nicht bei übernatürlichen Pflanzen. Der Einsatz dieser Homunculusfähigkeit dauert 4 Aktionen.

Kreaturenarten: Alrauniger Homunculus
AsP-Kosten: 1 AsP
Wirkungsdauer: sofort
Merkmal: Heilung
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Ingredienz erspüren

Wirkung: Der Alraunige kann eine Ingredienz für ein Rezept ausfindig machen. Befindet sich die Ingredienz im Umkreis von sieben Meilen, kann der Alraunige die Richtung ausmachen, in der sich die Ingredienz befindet, jedoch nicht zwingend den exakten Weg, über den man zu der Ingredienz gelangt. Der Einsatz dieser Homunculusfähigkeit dauert 4 Aktionen.

Kreaturenarten: Alrauniger Homunculus
AsP-Kosten: 1 AsP pro 30 Minuten
Wirkungsdauer: aufrechterhaltend
Merkmal: Hellsicht
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte



REGELN UND TABELLEN

»Unsere Akademie weist großes Wissen über die Alchimie und die Weiterverarbeitung von Pflanzen und anderen Materialien auf. Unsere Reputation ist auch in diesem Gebiet unbestritten, allerdings muss ich zu einem Punkt kommen, in dem wir, im Vergleich zu anderen Akademien, etwa denen von Gerasim, Thorwal, Olport, Riva, Sinoda, beide Lowanger – ich könnte die Liste hier weiter ausführen, ich erspare uns dies aber – einen der hintersten, wenn nicht gar den letzten Platz belegen.

Leider stehen wir in dem Ruf, wahre Stubenhocker zu sein, die sich ihre Pflanzen von den Wäldern, Wiesen und Steppen direkt an die Akademie liefern lassen. Zu meinem Entsetzen musste ich feststellen, dass kaum einer der Scholaren jemals eine Exkursion in den Reichforst unternommen hat. Nicht einmal in ein kleines Wäldchen, welches nur ein, zwei Stunden entfernt ist.

Das theoretische Wissen ist groß, doch die praktische Erfahrung des Pflanzensammelns ist damit nicht aufzuwiegen. Ich will nicht leugnen, dass ich während meiner Lehre ebenfalls nicht zu den fleißigsten Freigängern gehörte, aber die Situation hat sich in den letzten Jahren deutlich verschlechtert.

Kaum ein Lehrling ist aktuell in der Lage, eine Zwiebel alleine zu schälen und sie einzulegen, geschweige denn, dass er wüsste, was zu tun ist, um eine Alraune, Carlog oder verschiedene Lotosarten zu konservieren. Das Wissen, das wir uns angeeignet haben, darf nicht nur Theorie bleiben. Wir müssen beweisen, dass die Gerüchte unwahr sind, die man sich über die Magier im Elfenbeinturm von Punin erzählt. Darum bitte ich, verehrte Collegae, dass ich mit den Eleven und Novizen eine Exkursion in den Reichsforst unternehmen darf. Eine Woche, und ich bin überzeugt, dass wir den Stand von Gerasim erreichen können.

Die Kräutersuche sollte auch in unserer Akademie wieder einen festen Platz im Unterrichtsplan einnehmen, so wie unter Spektabilität Finkenfarn. Die Streichung dieser Übungsstunde war ein schlimmer Fehler, den es zu korrigieren gilt. Ich hoffe, in Hesindes Namen, dass ich euch überzeugen konnte, dass wir uns auf dem falschen Weg befinden.«

—Xaron von Punin, Magus der Puniner Magierakademie, Vortrag über Alchimie, neuzeitlich



Landschaften Aventuriens

Dieses Kapitel widmet sich den „normalen“, alltäglichen aventurischen Pflanzen, welche die Helden allerorten umgeben. Der Übersichtlichkeit halber stellen wir Euch die Pflanzen innerhalb der Landschaftsräume oder Geländetypen vor, für die sie prägend sind. Landschaften bilden häufig einen Rahmen für die Erlebnisse der Helden, bisweilen sind sie sogar aktiver Teil der Abenteuer. Die nachfolgenden Texte sollen Anregungen für Beschreibungen am Spieltisch sein und zur Vertiefung der aventurischen Stimmung beitragen.

Grundsätzlich entspricht die aventurische Flora der irdischen. Einige Pflanzennamen wurden durch Übersetzungen aventurisiert (Basilikum zu Basiliskum, Geranie zu Geronsblut), andere durch das Verwenden stimmiger Assoziationen umbenannt (Sonnenblume zu Praiosblume, Berberitze zu Barbaritze). Gänzlich andere Namen haben in der Regel solche Pflanzen erhalten, bei denen es keine aventurische Entsprechung der irdischen Bezeichnung gibt (Johanniskraut zu Gilbornskraut, Hennastrauch zu Leomarswacht).

Pflanzen, die für einen Geländetyp prägend sind, sind im Fließtext **fett** gedruckt. Kommen sie auch in anderen Lebensräumen vor, sind sie dort schlicht erwähnt. Übersetzungen von Pflanzennamen sowie zusätzliche Bezeichnungen werden in Klammern aufgeführt, Unterarten *kursiv* gesetzt. Den jeweiligen Beschreibungen ist eine Aufzählung der Regionen vorangestellt, in denen sich der Landschaftsraum befindet. Diese folgt der Einteilung des **Aventurischen Almanachs** ab Seite 8.

Hoher Norden

Kälte, Eis und Schnee bestimmen die Landschaften des Hohen Nordens. Was beim Ewigen Eis offensichtlich ist, trifft jedoch auch auf Tundra und Taiga zu. Ersteres mag im Sommer wie gewöhnliches Grasland wirken, Letzteres wie nördlicher Wald. Doch der permanent gefrorene

Boden, der selbst im Sommer höchstens einen Schritt tief auftaut, schafft eigenständige Naturräume.

Ewiges Eis

Der Hohe Norden.

Namentlich: Nebel- und Eiszinnen, Grimmfrostöde, nördliches Eheres Schwert, Yeti-Land und nördlich davon.

Im äußersten Norden Aventuriens gibt es kein pflanzliches Leben. Bestimmt von durchdringender Kälte ist die Gegend selbst für die größten Überlebenskünstler zu unwirtlich. Das Eis ist häufig meterdick, und wo es sich doch einmal öffnet, ist die **Landkartenflechte** die einzige Form von Vegetation, der es gelegentlich gelingt, zu überdauern. In Form von gelben, weißen, braunen, selten auch schwarzen Flechten krallt sie sich an Felsen und wird dabei kaum messer dick, lebt aber mehrere hundert Jahre lang.

Tundra

Der Hohe Norden, Die Wälder des Nordens, Die Steppe der Orks, Thorwal & Gjalskerland.

Namentlich: Tief- und Hügelländer nördlich von Oblomon, Frisund und Letta, die Küste der Grimmfrostöde, Bäreninseln, einzelne Täler des Yetilands.

Baumlos, flach, bisweilen auch hügelig und von kriechender Vegetation geprägt, das ist die Tundra. Sie ist vor allem vom Dauerfrostboden bestimmt, denn selbst im kurzen Sommer taut der Grund nur bis kurz unter die Oberfläche auf. Häufig durchschneiden flache Gewässer das Land, welches im Sommer zu großen Teilen überschwemmt ist, weil das Schmelzwasser nicht abfließen kann.



Allein Moose und Flechten, Gräser und Krüppel- wie Zwergbäume gedeihen in diesem rauen Klima. Nur im Praiosmond gleicht die Tundra einem farbenfrohen Teppich, wenn die wenigen Pflanzen um die Wette blühen, darunter auch der weiße **Schnee-Enzian**. **Eislandmoos** ist eine niedrige Flechte mit geweihartigen, grau- bis weißgrünen starren Ästchen. Nivesen schätzen es als Arzneipflanze, die als Tee gegen Reizungen beinahe jeder Art hilft. **Karenflechte** wächst zwar strauchförmig, schmiegelt sich aber an den Boden. Die kleinen Stämme sind grauweiß, reich verzweigt und dienen Karenen insbesondere im Winter als wichtige Nahrungsquelle. Typisch für die Tundra ist das niedrige **Wollgras**, das auch in Moorböden gut gedeiht. Im Winter ist es gelb und verdorrt und blüht nur während der Überschwemmungsphasen im Sommer. Der Name des Sauergrases kommt von den watteartigen weißen Blütenbüscheln, die schon im Perainemond erscheinen und im Rahjamond büschelweise über die Tundra fliegen. Andernorts unscheinbar, ist das **Wirselskraut** in der Tundra eine der höher wachsenden Pflanzen.

Einzelgängerisch, krumm, zerzaust und selten einmal höher als fünf Schritt, ist die **Krüppelkiefer** auch in der Tundra ein ausdauernder Baum. Ihre dicke Borke ist rötlich, die Äste setzen weit oben am Stamm an, ihre dunkelgrünen Nadeln stehen paarweise, und die seltenen Zapfen sind klein und grau. Ähnlich verwachsen kommt die seltene **Krummeiche** daher. Der sehr langsam wachsende Baum hat eine dicke Korkrinde und eine ausladende, häufig schiefe Krone. Hindernisse umwächst die Eiche einfach und bildet nur alle hundert Jahre Eicheln aus. Sie ist eher klein, aber überaus langlebig, und so mag ein nur vier Schritt hoher Baum über 500 Jahre alt sein. Zäh ist auch die **Knorrweide**, die, wie auch die **Zwergbirke**, gerne an Gewässerrändern wächst. Unverwundlich scheint der **Sturmkräucher**, ein niedriger und knorriger Strauch, der im Winter zu Säulen aus Eis erstarrt und doch jedes Frühjahr aufs Neue austreibt.

Taiga

Der Hohe Norden, Die Wälder des Nordens, Die Steppen der Orks, Thorwal & Gjalskerland.

Namentlich: Wälder nördlich der Salamandersteine, am Kvill und am Oblomon, Waldflecken im Alderhaag (Riva), der Grünen Ebene und des nördlichen Nornja.

Taiga nennen die Nivesen die Waldflecken und Wälder des Hohen Nordens. Die nördliche, an die Tundra anschließende Taiga ist geprägt vom Permafrostboden, die südliche hingegen ist trocken. Entlang von Flüssen, wie dem Kvill, herrscht feuchter Auwald mit recht großem Pflanzenaufkommen vor. Rund um den Oblomon dominiert hingegen Nadelurwald, der im Süden trocken und im Übergang zur Tundra feucht ist. Zahllose flache, von Kiesstreifen eingefasste Bäche und Flüsse durchziehen das Land, und zur Schneeschmelze verwandeln sie sich in reißende Ströme, die kaum passierbar sind.

Auch sonst ist die Taiga größtenteils undurchdringlich. Dichte Tannichte, umgestürzte Bäume, im Sommer Versumpfungen sowie Überschwemmungen erschweren ein Durchkommen. Das Klima ist mäßig feucht und häufig nebelig. Wenn die Taiga Anfang Ronda beinahe über Nacht ergrünt, sprechen die Nordländer vom farbenfrohen, mäßig warmen Elfensommer. Der Winter hingegen ist lang und eiskalt.

Für die Taiga typische Bäume sind die anspruchslose **Birke** und die sommergrüne **Lärche**, die überall eigene Wälder bilden. Birkenwälder sind weitläufig, denn die Bäume benötigen viel Licht und bevorzugen daher einen weiten Stand. Charakteristisch für die Birke ist ihre in der Jugend weiße, mit zunehmendem Alter aber schwarze Borke. Sie wächst schnell und kann eine Höhe von 30 Schritt erreichen. Die Völker des Nordens schätzen die Birke sehr, Nivesen fertigen aus ihrer Rinde Jurten, Kajaks und Kleidung, während sie bei den Thorwalern als traditioneller Verlobungsbaum gilt. In ihrer Gesellschaft gedeiht die **Hasel**, ein bis zu vier Schritt großer Strauch, dessen junge Zweige rot behaart sind und überwiegend gerade heranwachsen. Daher sind Haselstecken wohl auch die erste Waffe aller nordaventurischen Kinder – seien es Elfen, Goblins oder Menschen. Die Nüsse der Hasel sind im Praios reif, gelten als bedeutendste Nussorte Nordaventuriens und werden von Tier und Humanoiden gleichermaßen geschätzt. Der Boden dieser luftigen Wälder ist meist flächendeckend mit den niedrig wachsenden Zwergsträuchern der **Heidelbeere** (Blaubeere) bedeckt. Sie hat im Sommer grüne, im Herbst tiefrote kleine Blätter und bildet kleine weiße Glockenblumen aus. Ihre stark färbenden blauen Beeren sind allseits beliebt, werden frisch oder getrocknet verzehrt, aber auch als Färbemittel eingesetzt. Wo die Blaubeeren eine Lücke lassen, wächst die kniehohe **Goldnessel** mit ihren typisch gefransten Blättern und prächtigen, mündchenartigen Blüten. Elfen lieben es, den Nektar aus den reifen Blüten zu saugen. Das brusthohe **Reihergras** bevorzugt einen feuchten Standort und ist eine Abart der Flatterbinse. Deutlich niedriger und an Wasserläufen wächst die **Butterblume**. Abseits von Gewässern auf trockenem Grund gedeiht die **Klette**.

Im Nadelurwald herrscht die **Blautanne** (Hexen-, Edel-, oder Silbertanne). Sie kann über 70 Schritt hoch und an die 400 Jahre alt werden. Ihre Nadeln sind blaugrün, die Zapfen stehen aufrecht auf den Ästen und werden bis zu einen Spann lang. Das weiche, weißliche Holz der Blautanne gilt als das hochwertigste aller Tannenhölzer. Wo die Tannen genug Licht durchlassen, berankt immergrüner **Efeu** alles, was seine Triebe erreichen. Wo er nichts zum Klettern findet, bildet er dichte Teppiche. Efeu hat dreilappige Blätter, bildet rispige gelbe Blüten und später ungenießbare schwarze Beeren. Eine giftige Abart ist das **Efeuer**. Der **Schachtelhalm** ist leicht an seiner sprossenartigen Quirlform zu erkennen und gedeiht gerne auf sonnigen Wiesen. Er wird auch ‚Zinnkraut‘ genannt, denn die rauen Sommertriebe eignen sich gut, um Zinngeschirr zu polieren. Heiler bereiten einen Sud daraus, der gegen Gicht und Gliederreißen hilft. In seiner

Nähe wächst die **Brombeere** (rog.: *brom*; „aus kleinen Bröckchen zusammengesetzter Stein“), ein stacheliger Waldstrauch, der dort, wo er nicht daran gehindert wird, undurchdringliche Hecken von bis zu drei Schritt Höhe bildet. Er blüht weiß, seine Blätter duften angenehm und helfen, als Tee genossen, gegen lästigen Husten. Das hüfthohe, dicke Ährenknäule bildende **Knäuelgras** gedeiht in Sonne wie Schatten und ist eine beliebte Futterpflanze. **Waldmeister**, verschiedene **Farne**, **Waldmoos** und das grüne **Schratmoos** sind niedrige Gewächse, die überall dort gedeihen, wo Licht auf den Waldboden trifft.

Grasländer, Heiden und Steppen

Grasland, Heide und Steppe sind weitläufige, bisweilen endlos erscheinende Landschaften, in denen kleine Waldinseln oder schroff aufragende Felsen dem Auge nur selten eine Orientierungshilfe bieten. Kaum etwas gewährt Schutz, weder vor dem Wind, der in nördlichen Gefilden stetig bläst, oder der Sonne, die im Süden unbarmherzig vom Himmel brennt. Abgesehen von diesen Gemeinsamkeiten formen verschiedene klimatische Bedingungen auch unterschiedliche Ausprägungen des Geländetyps.

Nördliches Hochland (Strauchsteppe)

Thorwal & Gjalskerland, Die Steppen der Orks.
Namentlich: Orkschädelsteppe, Gjalsker Hochland, Firunswall, Rhorwed, Blutzinnen, Thaschberge, nördlicher Steineichenwald, Flanken der Großen Olochtai, Hjalderberge, Graue Berge.

Umgeben von hohen Gebirgen gibt es im Norden Aventuriens einige von Strauchsteppen bestandene Grasländer. Es ist eine raue Landschaft, kalt, trocken und dennoch häufig nebelig. Wind weht beständig über die Landschaft, beugt Gras, Strauch und Baum gleichermaßen, schleift sogar Fels und Stein. Firunsatem, ein über Ifirns Ozean ins Land strömender Wind, ist im Norden das bestimmende Element. Im Nordwesten wird er hin und wieder von Nuianna abgelöst, der auch Nebelbringer genannt wird und in südöstlicher Richtung weht. Die Winter in der Strauchsteppe sind lang, schneereich und eiskalt, die sehr kurzen Sommer trocken und – legt sich der Wind doch einmal – heiß.

Nur wenige Bäume gedeihen in diesem extremen Klima. **Lärchen**, sommergrüne und mithin blattabwerfende Nadelbäume, bilden bisweilen größere Waldinseln. Ihre kurzen hellgrünen Nadeln wachsen in Büscheln, die sich im Herbst gelb färben. Im zeitigen Frühjahr bilden sie purpurne Blütenkerzen aus, ihre Zapfen sind klein und grau. Sie gehören derselben Familie an wie die recht anspruchslose **Kiefer**, einer der artenreichsten Bäume und zudem Firun heilig. In Grasländern sind überwiegend **Krüppelkiefer** und **Birke** vertreten.

Wehrhafte Sträucher sind häufig in Grassteppen und trotzen, bewehrt mit Stacheln und Dornen, den Pflanzenfressern, allen voran der **Blutdorn**, eine Abart der **Barbaritze** mit rotem Laub und gelben Beeren. Der **Weißdorn** bildet gerne Hecken, wird etwa fünf Schritt

hoch, hat eine weißgraue Rinde und lange Dornen entlang seiner Äste. Im Ingerimm zeigt er hübsche weiße Blüten mit blutroten Staubgefäßen; später kleine rote Mehlbeeren. Frisch geschnitten haftet seinem Holz ein unangenehmer Geruch an, der gegen Vampire Wunder bewirken soll. Bis zu zehn Schritt hoch wird der **Wachholder** (Krammetbeere), dessen gelbe und grüne Nadeln sehr spitz sind. **Ginster** ist ein niedriger, bisweilen kriechender Strauch, der im Frühjahr über und über mit prachtvollen gelben Schmetterlingsblüten besetzt ist, die in der Färberei sehr beliebt sind. Die Früchte reifen zu Hülsen aus und schleudern ihre Samen laut knackend fort. Noch kleiner als der Ginster ist die, mit der Heidelbeere verwandte, **Moorbeere** (Rausch- oder Krähenbeere) mit blaugrünem Laub und weniger schmackhaften roten oder schwarzen Beeren.

Gras ist in der Strauchsteppe die bestimmende Pflanze. Gerade im Orkland gedeiht das bis zu mannshohe und buschige weiße Ähren tragende **Silbergras**. Durch seine tiefen Wurzelausläufer überlebt es selbst Steppenbrände. An feuchteren Stellen gedeiht **Klee** recht üppig und auf Wiesen **Habichtskraut**, das dem Löwenzahn ähnelt. Trockene Stellen sind dem im Sommer ausdauernd blühenden **Roten Heidekraut** vorbehalten. Der Kleinstrauch wird hüfthoch, bildet enorme Bestände und ist im Sommer eine rechte Bienenweide. In seiner Gesellschaft fühlen sich auch **Kugeldistel** und Klette sehr wohl. Erstere ist gerade im Orkland weit verbreitet, wird bis zu brusthoch und verfügt über dicke, dornige Stängel sowie große, gezackte, an der Unterseite weiß-filzige Blätter. Im Hochsommer bildet sie eine menschenkopfgroße Kugelblüte aus, die aus zahllosen blau-weiß-violetten Kleinstblüten besteht. Die **Klette** ist ebenfalls eine Distelart und wird ähnlich hoch wie vorgenannte. Allerdings bildet sie eine Vielzahl violetter Blütenköpfe aus, die im Spätsommer zu Daumennagel großen Früchten reifen, deren zahllose Widerhaken sich in allem verfangen, was ihnen zu nahe kommt.

Nördliche Grasländer und Steppen

Thorwal & Gjalskerland, Die Steppen der Orks, Die Wälder des Nordens, Der Hohe Norden.

Namentlich: Thorwal (offenes Land), Olportsteine, Messergrassteppe (Svellttal: offenes Land), Einhorngras, Alderhaag (Riva), Grüne Ebene, Goblinda (Gerasim), Brydia-Steppe sowie alle weiteren Steppen südlich der Linie Riva-Paavi und nördlich der Linie Salza-Vallusa.

Nördliche Grasländer und Steppen ähneln der Strauchsteppe, allein die tiefere Lage lässt sie nicht ganz so unwirtlich daherkommen. Auch hier ist der Wind – wiederum Firunsatem und Nuianna – bestimmend und weht beständig. Die Sommer sind in den Steppenländern trocken, die Winter eiskalt, die Landschaft ist flach und je nach Jahreszeit mit gelbem oder grünem Gras bestanden. Außer in der trockenen Messergrassteppe sind Gewässer, an deren Säumen Kräuter, Blumen und Sträucher wachsen, hier häufig. Die seltenen Bäume ducken sich in der

Regel zu kleinen Dickungen zusammen oder gleich in Geländevertiefungen, welche gerade **Fichten** schätzen. Daneben kommen vor allem **Birken** und die eng mit ihnen verwandten **Erlen** vor. Letztere stehen häufig auf sogenannten Erlenbrüchen, wie der feuchte Boden neben Gewässern dann genannt wird. In Steppenlandschaften sind vor allem *Eslamserlen* (Grau-Erle) verbreitet, sie sind meist mehrstämmig und können in Einzelfällen an die 25 Schritt hoch werden. Ihre Blätter sind am Rand gesägt und dunkelgrün. Charakteristisch für die Erle sind die eiförmigen weiblichen Früchte, die nach ihrer Reife als kleine schwarze Zäpfchen an den Ästen hängen. Um die wenigen Bäume gedeiht selten ein Gehölzrand, gebildet vornehmlich aus **Hartriegel**, einem Strauch mit charakteristischen, zur Spitze gebogenen Blattadern und köpfchenförmigen weißen Blüten. Seine harten, blutroten Zweige eignen sich gut für Flechtarbeiten.

Der **Schwingel** bevorzugt trockene Wiesen und gedeiht auch auf Heiden und sogar Felsen. Pferde und auch Rinder fressen das hüfthohe Gras mit seinen schmalen Blättern und verzweigten, zarten Rispen gerne. Wogende, großflächige Bestände bildet der im Norden heimische **Windhalm**. Seine grünen Rispen werden gut schritthoch und reifen im Sommer gelb aus. In seiner Umgebung duldet der Windhalm keine Konkurrenz. Seine weit verzweigten Wurzeln verdrängen Baum und Strauch, weswegen es in Kulturlandschaften benutzt wird, um Weiden und Felder anzulegen. Das **Einhorngras** ist eine Abart des Silbergrases und gedeiht vor allem auf der gleichnamigen Steppe zwischen Tjolmar und Kvirasim. Schon im Tsamond bühlt der **Weißer Krokus**, später folgen der *Gelbe* und der giftige *Violette Krokus*. Bricht der Frühling herein, ist die Steppe bunt, denn die **Butterblume** (Hahnenfuß, Ranunkel) hat ein Dutzend Arten mit weißen, rötlichen, knolligen, schlichten, sogar auf der Haut brennenden Blüten. Häufig kommt auch die **Schafgarbe** vor, deren große weiße Blütendolde getrocknet als weitverbreitetes Mittel gegen den Darmfraisch (Flinker Difar) gilt. **Bocksbart** ist ein ausdauernder Blüher. Seine gelben Blüten ähneln denen des Löwenzahns, die lanzettigen, glatten Blätter erinnern hingegen an Gras. Einmal verblüht, ragen die welken Blütenblätter gleich einem Ziegenbart aus der ehemaligen Blüte. Weniger verbreitet ist hingegen die **Flockenblume**. Sie hat fransige blaue, rote oder schwarze Blütenköpfchen. Bis zu einem Schritt hoch wird die **Malve** (Elfen Spiegel), eine Staude mit behaarten Blättern und großen, duftenden Blütentrichtern in rosa, weiß und karmesinrot. Es heißt, sie zeige die Nähe von Feentoren an. Weniger auffällig, aber allgegenwärtig, vor allem an Wegrändern, sind **Taubnesseln** mit ihren mäulchenartigen Lippenblüten. Heiler schätzen die getrocknete Pflanze als Schlaftee. Überall gedeiht die **Große Kratzdistel**. Je nach Art und Standort wird sie von zwei Spann bis zu zwei Schritt hoch, ihre Blätter sind dornartig und stark verzweigt. Die Blüten sind violette, borstige Köpfe und ihre Wurzeln reichen bis zu drei Schritt tief in den Boden – in gutem Ackerland ein wahres und vor allem wiederkehrendes Übel. Neben Ginster gedeiht in Grasländern



auch die **Heidelbeere**. Weniger beliebt als Letztere ist die **Barbaritze** (Sauerdorn). Sie hat kleine grüne, bisweilen auch rote Blätter, an denen bis zu drei sehr spitze Dornen stehen. Die gelben, in Dolden wachsenden Blüten reifen zu länglichen roten Beeren heran, die sehr sauer schmecken. Die Annahme, nur Barbaren würden diese Früchte munden, bescherte dem Strauch seinen Namen.

Mittelländische Grasländer und Steppen

Die Streitenden Königreiche, Das Mittelreich, Das Horasreich, Die Lande der Tulamiden, Aranien.

Namentlich: offenes Land südlich der Linie Salza-Vallusa und nördlich der Linie Neetha-Zorgan, Inseln wie Rulat, Efferdstränen und Zyklopeninseln sowie verbliebene wilde Grasländer in Mittel- und Horasreich.



Grünes, häufig hügeliges Land ist charakteristisch für mittelländische *Grasländer*. Der größte Teil dieses Landschaftsraums ist inzwischen insbesondere von Menschenhand geprägtes Kulturland. Hecken fassen Äcker und Weiden ein, Straßen durchschneiden Heiden und Dörfer schmiegen sich an Wasserläufe oder besetzen Hügelskuppen. Die Erde ist fruchtbar und wird intensiv genutzt. Im Norden ist sie von überwiegend schwarzer, im Süden von rotbrauner Farbe. Ausgedehnte *Heideflächen* liegen meist in Hochländern oder auf Inseln. Ödland findet sich vor allem in verseuchten Landstücken wie der Dämonenbrache.

Wind weht auch hier, doch herrscht im Großteil dieses Geländetyps ein mäßiges Klima mit warmen bis heißen Sommern und kalten sowie schneereichen Wintern. Im Westen bläst der mäßige Beleman, im Osten die kräftige Tobrische Brise und im Norden tobt vor allem im Herbst der stürmische Augrimmer.

Weit verbreitete Gräser sind auf trockenen Böden der **Schwingel**, auf feuchten der **Fuchsschwanz**, der Kulturlandschaften im Horasiat ebenso prägt wie im Mittelreich und Aranien. Er wird über einen Schritt hoch und bildet dichte und zylindrische Ähren. Bauern schätzen ihn als nahrhafte Futterpflanze und bringen ihn als Heu ein. Die ausdauernde **Flutterbinse** bevorzugt ebenfalls einen feuchten Standort. Sie wird bis zu brusthoch und bildet starre, aufrecht aus Horsten wachsende Halme, die mit weißem Mark gefüllt sind. Botaniker ordnen das weit verbreitete **Dommelgras** (Reihergras) den Federgräsern zu. Sie bilden zahlreiche eng stehende Blütenähren aus, die von hellgrün im Frühling zu weißgelb im Sommer reifen und bedeutsam für die Weidewirtschaft sind. **Klee** ist ebenfalls eine wichtige Futterpflanze. Er bildet buschige Köpfchen und zudem eine beträchtliche Masse. Vor allem **Rotklee** wird als Grünfutter angepflanzt. Daneben gibt es noch **Grün-** und **Goldklee**, die beide gelb blühen, den buschig stehenden **Hasenklee** und den trittfesten, selbst auf Wegen gedeihenden **Weißklee**.

Wasserläufe- und Flächen sind stets von Röhricht, einem dichten Gürtel aus Binsen und Schilf, umgeben. **Schilf** kann bis zu anderthalb Schritt tief im Wasser stehen und in Ausnahmefällen bis zu 12 Schritt hoch werden. Seine Blätter sind feingesägt und schmerzhaft scharf. Es kommt in vielen Arten vor, besonders bekannt sind im Norden *Firunsschilf* und *Weidener Dommelgras*, im Süden *Yaquir-* und *Lanzenschilf* und vor allem das *Gandelrohr* an Binnenseen. Seine Blattspitzen werden als Gewürz geschätzt, während die übrige Pflanze getrocknet einen passablen Tabak ergibt, der sogar eine halluzinogene Wirkung haben kann. Ein kaum auszurottendes Unkraut ist die überall gedeihende **Quecke**. **Lilien** wachsen auf nassem, feuchtem, aber auch trockenem Grund, werden meist schritthoch und haben ausgeprägte Schwertblätter, allen voran die *Schwertlilie* (Rondrasaat), Rondras heilige Blume, deren Blüte rote Hänge- und weiße, lange Klingenblätter aufweist. Diese Blüte soll nach rondrianischer Mythologie den Sarstern an der Spitze des Sternbilds Schwert verkörpern. Weitere Sorten sind die rot-schwarze *Rondraschwertlilie*, die orange-rote, schwarz gepunktete *Feuerlilie*, die *Buntfarbige Schwertlilie* und die gelbe *Sumpflilie*. Auf Wiesen sprießen auch allerlei Blumen, allen voran **Butterblume**, **Löwenzahn** und immer wieder **Disteln**. Im zeitigen Frühling schmückt der gelbblühende **Alveransschlüssel** (Primel) ganze Lichtungen. Im Peraine erobert das weißblühende **Wiesentraumkraut** feuchtes Grasland. Sein betörender Duft ließ schon manchen arglosen Wanderer friedlich einschlafen und erst Tage später wieder erwachen. Von den Elfen haben die Menschen das Würzkräut **Basilikum** übernommen. Es gedeiht in offenem Wiesenland, hat einen angenehmen, herben Geschmack und dient auch als Zutat für manches magische Elixier. Die Dolmen des **Bärenklaus** (Bärentatze) blühen weiß. Er kann übermannshoch werden, verfügt über hohle, knotige Stängel, große, breitlappige Blätter und ist leicht giftig. Harmlos und weithin bekannt ist die **Mondblume** (Madarite), um deren gelben Kopf weiße Blütenblätter

stehen. Im Sommer zeigen sich **Nelken**, deren zahlreiche Arten verschiedenfarbig blühen: karmesinrot oder weiß die *Licht-*, rosa die *Pracht-* und kleine *Felsennelke*, blutrot die *Heide-* und orange die *Feuernelke*. Das ganze Jahr über blüht das niedrige hellblaue **Vergissmeinnicht**. Auf mageren Wiesen schließlich gedeiht das lilablühende **Knabenkraut**, eine mittelländische Orchideenart. Landschaften mit sandigen und wechselfeuchten Böden werden vom **Roten Heidekraut** (Besenheide) geprägt. Berühmte Unterarten sind das purpurne *Jasalinkraut* der albernischen Heide und das blaue *Hollerkraut*, das rund um den Neunaugensee und in einigen Kalkgebirgen gedeiht. Allenthalben wuchert die **Brennnessel** mit ihren typisch gezackten Blättern und lästigen Brennhaaren, die Stängel und Blattunterseite zieren. Sie sondern bei Berührung ein leichtes Gift ab, das zu brennenden Hautrötungen bis hin zu Quaddeln führt. Es wächst überall, wo es nicht zu trocken wird, kann bis zu mannshoch werden, und ein Tee aus seinen Blättern gilt als harntreibend. In ähnlichen Lagen und an Gewässerufeln wächst der **Huflattich**, eine spannhoch Pflanze mit gelben Blüten, deren Blätter Heiler sehr schätzen. Als Tee genossen wirken sie schleimlösend und bei Hustenreiz lindernd. Typisch für das yaguirisch-aranische und mithin heißere Klima ist die auf Weiden und Böschungen anzutreffende **Golddistel**. Sie wird kniehoch, blüht mehrköpfig und erscheint in stroh- bis goldgelb. Die verschiedenfarbigen Blüten des **Gamander** ähneln denen von Nessel und Salbei. Kniehohe, dicht stehende Büsche von flammend goldgelb-braunen, bisweilen violetten Blüten bildet die **Famerslorsblüte** (Goldlack). Es heißt, sie entstand aus den Schuppen Famerslors, die dieser beim Kampf gegen Pyrdacor verlor. Ähnlich blühfreudig ist die **Flammenblume** (Phlox). Sie blüht den ganzen Sommer in allen Farben außer Gelb. Vor allem in Garetien gedeiht die riesige **Praiosblume** (Praiossonne). Sie ist dem Götterfürsten heilig und gilt als Abbild des himmlischen Sonnenpalastes. Ihre Stängel werden bis zu drei Finger dick und drei Schritt hoch. Ihre zwei Spann durchmessende Scheibenblüte öffnet sich zum Jahresbeginn. Aus den zahlreichen Kernen wird Öl gepresst, das sowohl bei Götterdiensten verwendet wird als auch – ganz profan – zum Kochen.

Sträucher der nördlichen Mittellande sind **Ginster**, **Hartriegel**, **Weiß-** und **Schwarzdorn** (Schlehdorn, Schlehe). Letzterer bildet ausladende Kronen in denen Vögel gerne nisten. Schon kurz nach der Schneeschmelze zeigt er kleine weiße Blüten, die zu blauen Früchten heranreifen. Sie sind jedoch erst nach einer anständigen Frostnacht genießbar. **Heckenrosen** bilden ausladende Sträucher, deren bogenartige, stachelige Triebe im Sommer über und über mit einfachen rosa Blüten



und im Herbst mit stattlichen Hagebutten übersät sind. Dornig sind auch andere Sträucher des Graslandes, allen voran **Wacholder** und **Stechpalme**. Letztere wird bis zu zehn Schritt hoch, hat dunkelgrüne, ledrige Blätter mit spitzen Stacheln, bildet kleine weiße Blüten und im Herbst schwach giftige rote Beeren. Im Übergang zu den südlichen Regionen des Mittellandes gedeiht der **Hibiskus** (Eibisch), ein bis zu sieben Schritt hoher Verwandter der Malve mit großen Blütenkelchen in Weiß, Rot, Blau oder Goldgelb. Auf felsigen, sonnigen Standorten wird der **Flieder** bis zu zehn, ansonsten zwei Schritt hoch. Er bildet stark duftende Blütendolden, deren Farbe den Namen des Strauches bestimmt: *Weißer*, *Blauer* oder *Amethyster Flieder*. Im Tulamidischen heißt er *lilaq*, woher im Garethi die Bezeichnung der Farbe Lila stammt. **Yasmin** ist ein Strauch, der in der tulamidischen Lyrik häufig besungen wird. Die weißen oder gelben Trichterblüten der Kletterpflanze stehen einzeln, ihre Ranken sind grün und die Blätter gefiedert. Typisch für die Zyklopeninseln ist der **Lorbeer**, ein immergrüner Strauch mit ledrigen, lanzettförmigen Blättern, die als Gewürz dienen. Seit bosparanischen Zeiten ist ein Lorbeerkrantz die Auszeichnung für einen siegreichen Heerführer. **Oleander** (Rosenlorbeer) ist zwischen Bethana und Chorhop, Perricum und Tuzak ein weitverbreiteter Strauch, der bis zu acht Schritt hoch wird.

Seine Blätter sind ledrig und lanzettförmig. Seine großen, in Dolden stehenden Blüten erstrahlen in Rosa, Gelb oder Weiß.

Bäume sind im Grasland eher selten. Am häufigsten kommen Ulme, Feldulme und Feldahorn vor. **Ulmen** (Rüster, Effe) zeichnen sich durch wechselständige, gefiederte Blätter, ausladende Kronen und eine graue Rinde aus. Sie sind Einzelgänger und können in günstigen Lagen bis zu 40 Schritt hoch werden. Ulmenholz – Rüster genannt – ist, wenn es langsam getrocknet wurde, sehr stoß- und druckfest. Langbögen werden daraus ebenso hergestellt, wie Armbrustschäfte, Räder und Speichen. Die **Feldulme** (Rotulme) bevorzugt Auwälder und bildet Ableger aus ihren Wurzeln, was zu regelrechten Ulmenhecken führt. Der **Feldahorn** ist typisch für das offene Land der nördlichen Mittellande und erreicht nur gelegentlich mehr als Strauchgröße.

Südliche Grasländer und Steppen

Das Mittelreich, Das Horasreich, Die Lande der Tulamiden, Aranien, Die Echsensümpfe, Die Stadtstaaten Meridianas, Altoum und die Waldinseln.

Namentlich: Mhanadistan, Aranischer Busch, Hochland der Elburischen Küste, Yalaia, Shadif, Mengbillanische Hügel, Savanne (Südelemitische Halbinsel), Ilara-Senke (Charypso).

Der Übergang zwischen hügeligem Grasland und Strauchsteppe ist im Süden Aventuriens bisweilen fließend. Anders als im Norden wird das Leben nicht vom Wechsel zwischen Sommer und Winter bestimmt, sondern von den beiden Regenzeiten. Die Winterregenzeit im Tsa und Phex fällt mit der Schneeschmelze in den Gebirgen zusammen. Beides zusammen sorgt dafür, dass Flüsse und Bäche über ihre Ufer treten. Die Sommerregenzeit im Rondra und Efferd bringt Gewitterwolken tief ins Landesinnere. Niederschläge sind in beiden Regenzeiten mäßig bis stark. Kurz danach zeigt sich das Grasland grün und üppig bunt, nur um bald darauf schon wieder zu vertrocknen. Ein mäßiger, aus Nordosten wehender Wind namens Siral herrscht hier vor. Er ist gerade im Sommer gefürchtet, wenn er die gelegentlichen Feuer zu einem wahren Inferno anfacht. Nur selten weht hingegen Raschtuls Atem aus der Khôm nach Ost-Nordost. Er ist eher sanft, aber glühend heiß und führt zudem feinen Staub mit sich, der in jede Ritze dringt. Winter gibt es im Tiefland kaum.

Das Savannengras **Mirhiban** dominiert die trockenen Steppen des Südens. In feuchteren Lagen gedeiht **Halfa** (Seidengras), ein nur kniehohes gelbliches Gras mit dünnen Stängeln und schmiegsamen, langen Blättern. Die Tulamiden fertigen daraus weiches, nicht raschelndes Papier. Als meist liegender Halbstrauch wächst der **Salbei** (isd.: *salbai*, ‚Heimhelfer‘). Seine behaarten, würzig duftenden Blätter sind ölreich und werden gerne zum Zähneputzen benutzt, denn sie sind rau und schmecken angenehm. Tee oder Sud aus den Blättern wirken entzündungshemmend, sowohl bei Halsschmerzen als auch bei verschmutzten Wunden. Im Frühling und Sommer bildet der Salbei auffällige violette Lippenblüten. Bekannte Unterarten sind *Scharlach-*, *Purpur-*, *Wiesen-* und *Gelber Salbei*. Die **Aralie** ist ein Strauch mit großen, ein- bis vierfach gefiederten Blättern, die je nach Art leicht bis stark behaart sind. Sie trägt Dolden aus zahllosen winzigen Blüten, die in kleinen schwarzen Beeren ausreifen. Zikaden sitzen gerne auf Aralienblättern, um zu musizieren. An Flussläufen wächst die anderthalb Schritt große und mit langen Stängelblättern versehene **Gadangelilie**. Sie trägt bis zu zwanzig Blütenkelche, die üblicherweise weiß, bisweilen auch zartrosa oder -gelb sind. **Lilien**, **Flammenblume** und **Gamander** sind auch in den Grasländern des Südens beheimatet. **Gelbes Feuerkraut**, ein Verwandter des Eisenkrauts, ist so zäh, dass es auch das aranische Lauffeuer übersteht. Es wird vier Spann hoch und hat buschig abstehende Blütenstände aus kleinen, rot-gelb getupften Blümchen. Die ganze Pflanze lässt sich zu einem scharfen Gewürz verarbeiten, das eine Zutat für Gewandtheits- und Berserkerelixier ist. Neben der **Golddistel** ist die **Eselsdistel** in südlichen Grasländern verbreitet. Sie wird schritt- bis brusthoch und ihre nahe dem Blütenkopf angesetzten großen Blätter sind zwar kratzig, aber so weich, dass Kamele und Esel sie gerne fressen. Zweimal jährlich blüht sie safrangelb. Ein Kennzeichen der trockenen Steppen ist die **Steppenhexe**

(Steppenroller), ein etwa schrittgroßer kugeliger Busch, der aufgrund seiner vertrockneten Erscheinungsform kaum auffällt. Kurz nach den Regenzeiten löst er jedoch seine Wurzeln und lässt sich vom Wind umhertreiben, wobei er seine Samen verteilt. Innerhalb weniger Wochen gehen diese Samen auf und bilden weiße Trichterblüten, aber fast kein Laub. Aus den Blüten entstehen die Samenkapseln, während der restliche Busch verdorrt. **Wermut** ist eine ausdauernde krautige Pflanze mit grau befizten Blättern und gelben Blüten. Im Szintotal wird ein starker Schnaps – der Abszinto – daraus gebrannt.

Die Pflanzen feuchter Lagen fallen auch im Süden farbenfroh aus. Die **Terabate** (tul.: *terech beth*, ‚fruchtbares Mädchen‘) wird von einer herrlichen Korbblüte gekrönt, deren nadelförmige Blütenblätter in alle Richtungen absteigen. Sie ist meist zinnoberrot oder weiß. Hüfthoch wird die **Diademblume** (Miralinthe), die an Flussläufen wächst. Sie hat vielfach gefiederte Blätter und große, weinrote Seerosenblüten mit weißen Fruchtknoten. Die **Orgalêe** (Lampionblüte) wird schritthoch. Ihr Stängel ist kantig und trägt zwei große, löffelförmige Blätter. Auffällig sind die lilienartigen goldgelben, von roten Adern durchzogenen Blüten. Sie hängen bauchabwärts, und immer wieder fangen sich Leuchtkäfer darin, welche die zarte Blüte dann von innen erleuchten, woher ihr Zweitname rührt. Auch der krautige **Akanthus** erfreut sich bei Käfern einer gewissen Beliebtheit. Seine glänzenden, auffällig gebuchteten und mit hellen Adern durchzogenen Blätter bieten ihnen eine Heimstatt. Große rosafarbene Blütendolden und später kleine rote Früchte zieren ihn. In schattigen Lagen gedeihen verschiedene **Farne**.

Weit verbreitete Sträucher sind **Ginster**, **Hibiskus**, **Stechpalme**, **Flieder** und **Yasmin**. Von hervorgehobener Bedeutung ist die **Wilde Rose** (tul.: *azila*), denn sie hat im Land der Tulamiden und Novadis hohe Symbolkraft. Ihre Fähigkeit, sich an Felsen festzukrallen, gilt den Ferkinas als Beispiel für ein wehrhaftes Leben, ihr undurchdringliches Gewirr aus Dornen und Blüten den Tulamiden als Gleichnis für das Leben selbst, und ihre Widerstandsfähigkeit und Schönheit als Abbild des novadischen Charakters. Überall, nicht nur im fruchtbaren Flussland, sondern auch in den Randgebieten der Khôm, ja sogar in Steinwüsten, wächst die verehrte Stammutter aller Rosen. Die meiste Zeit unscheinbar, erblüht sie in der Regenzeit binnen kurzer Zeit. Ihre bis zu fünf Schritt langen, stachelbewehrten Triebe tragen dann hellrote Blüten. In fruchtbaren Lagen blüht sie beinahe ganzjährig. Ähnlich verbreitet ist die **Akazie**. Sie kommt überall als dorniger Busch, Strauch oder Baum vor. Ihre Blätter sind lanzettförmig, die gelben oder weißen Blüten erscheinen als kleine Köpfchen oder als Dolden, ihre Früchte sind hülsenförmig. Allen Arten gemein sind die bis zu drei Finger langen Stacheln, an denen Neuntöter und Käferspießer gerne ihre Beute aufhängen. Die **Azalee** (Wunderblume) bildet bis zu vier Schritt hohe Büsche mit eiförmigen, ledrigen Blättern und duftenden Trauben von roten

oder gelben Trichterblüten. Im offenen Land zeigt der **Sicheldorn** seine Gefährlichkeit weithin, denn seine Zweige strotzen nur vor dunklen Dornen, zwischen denen kleine, harte Lanzettblätter wachsen. Größe und Form der Dornen erinnern an Bärenklauen, die Blüten sind unscheinbar und bilden ungenießbare schwarze Beeren. **Leomarswacht** (Hennastrauch) ist ein bis zu vier Schritt hoher Strauch, der im Sommer rispige blutrote Blütenstände bildet. Der Legende zufolge wächst der Strauch überall dort, wo der Heilige Leomar Blut vergossen hat. Werden seine pfeilförmigen Blätter verletzt, beginnen sie rot zu bluten. Der Saft kann zu einem Farbstoff verarbeitet werden, mit dem Wolle und Seide orange, Haare rot und Nägel rostrot gefärbt werden. Immergrüne ledrige Blätter kennzeichnen die **Kamelie** mit ihren großen weißen oder roten Blüten. Ihre holzigen Kapselfrüchte enthalten ölhaltige Samen. Am Gadang ist es Brauch, siegreiche Qai'Ahjan-Rennkamele mit Kamalienblüten zu schmücken. **Feuerdorn** ist der südliche Verwandte des Sanddorns und wächst vornehmlich in Strandnähe.

Eine mehrjährige Kletterpflanze mit holzigem Stamm und Haftwurzeln ist der **Pfefferstrauch**. Er hat kleine, hart trocknende Früchte, die als Gewürz in ganz Aventurien bekannt und begehrt sind. Zahlreiche Sorten, wie milder aranischer oder blumiger Khunchomer Pfeffer werden bis weit in den Norden gehandelt. Ebenfalls eine Kletterpflanze ist die **Feuerbohne**. Sie rankt sich linkswindend bis zu vier Schritt empor. Während ihre Blätter verkümmern, erstrahlen die Blüten in weiß oder blau, und die Bohnen kommen violett und schwarz gefleckt daher. Zwischen Bäumen und Felsen, an Hauswänden oder in Schluchten wuchert die **Kletterrose** zu regelrechten Dornbüschen heran. Finden ihre bis zu sechs Schritt langen Triebe jedoch keinen Halt, verkümmern sie. Die häufigste Sorte ist die **Gelbe Kletterrose**.

Die **Agave** ist eine Kaktsee mit büschelartig aufragenden, dickfleischigen Blättern und dunklen Dornen. Sie bildet rote Lilienblüten und hat eine dicke Stammwurzel. Mit ihr verwandt ist die **Palmlilie** (Yucca), deren lange, lanzettige Blätter ledrig sind und einen Sägerand haben. Bäume treten auch in südlichen Grasländern eher vereinzelt auf. Häufig kommt die **Zwergpalme** vor, und auch die **Tamariske** gedeiht hier. Der **Granatapfelbaum** ist am unteren Mhanadi häufig, ansonsten selten. Er liebt freies Land, wird etwa zehn Schritt hoch, bildet krumme Äste und ledrige Lanzettblätter. Zweimal jährlich blüht er gelb oder rot. Seine rahjaren Früchte haben mit Äpfeln wenig gemein, denn sie sind mit einer Vielzahl kleiner, von tiefrotem Fruchtfleisch ummantelter Kerne gefüllt. Aus ihnen wird ein im Tulamidischen beliebter Saft gepresst. Weit verbreitet ist der **Maulbeerbaum**. Typisch für das südliche Klima ist die **Goldpinie** (Pinie), die in Aranen große Haine bildet. Sie kann bis zu 25 Schritt hoch werden, hat eine flache Krone, schuppige gelb-rote Rinde und paarweise stehende dunkelgrüne Nadeln. Ihre breit gespreizten Zapfen enthalten schmackhafte Samen namens Pinolien.

Sümpfe, Marschen und Moore

Oberflächlich betrachtet sind Sümpfe, Marschen und Moore das Gleiche: feuchte Landstriche, die von trügerischem Grund, Wasser, Schlamm und einer häufig übelmeinenden Flora und Fauna bestimmt sind. Tatsächlich unterscheiden sich die drei Geländetypen jedoch deutlich voneinander. *Marschland* erstreckt sich in einem etwa 20 Meilen breiten Streifen entlang von Küsten in der Gezeitenzone. Es ist geprägt von Tümpeln, Brackwasser und Prielen. *Sümpfe* liegen hingegen an Ufern von Süßgewässern, und ihre Böden sind beinahe ständig mit Wasser getränkt. Beide weisen meilenweite Schilfgürtel auf und beide können zeitweise trocken fallen. *Moore* hingegen sind stets nass und haben federnde, schritthohe Torfböden. Mit den Sümpfen haben sie Mooraugen und Sumpfgas gemein. Mooraugen sind Wasseransammlungen, die an Seen erinnern und häufig im Zentrum des Gebiets liegen. Sumpfgas entsteht aus verfaulenden Pflanzenresten, stinkt fürchterlich und ist zudem leicht entzündlich.

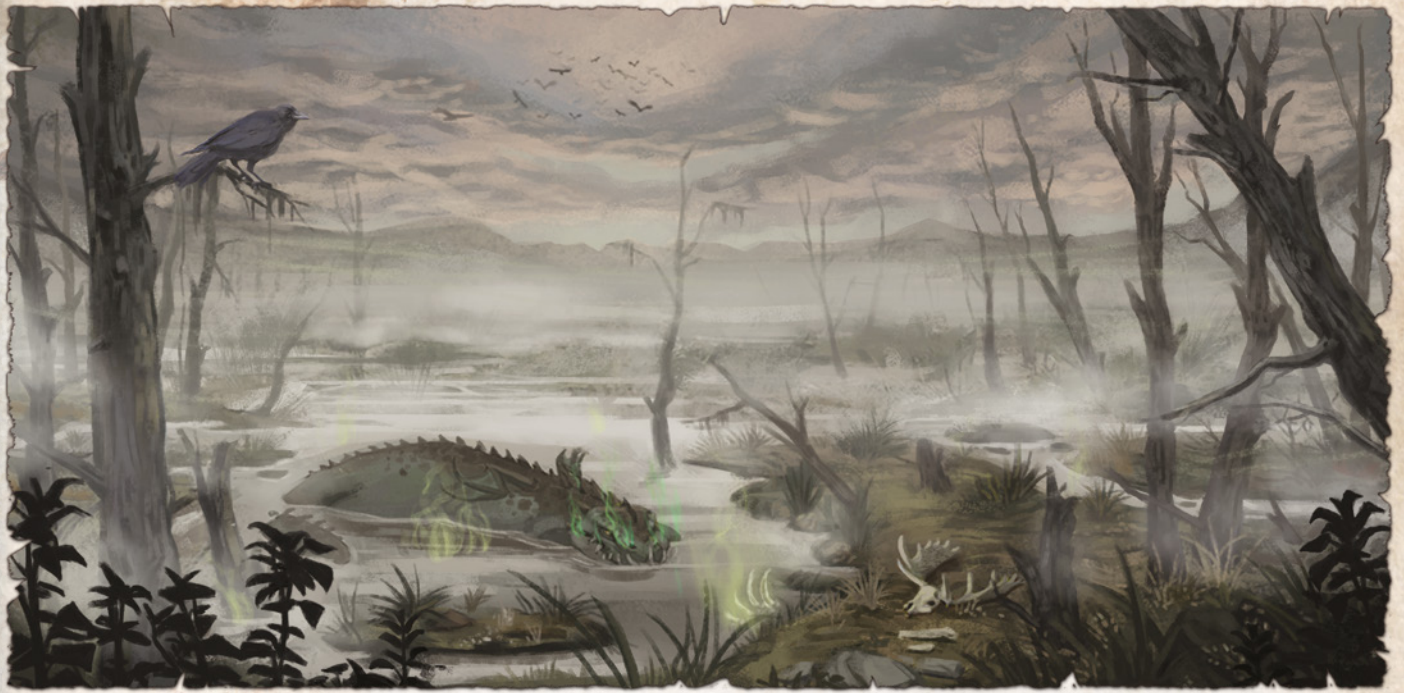
Nördliche Feuchtländer

Thorwal & Gjalskerland, Die Steppen der Orks, Die Wälder des Nordens, Die Streitenden Königreiche, Das Mittelreich.

Namentlich: *Sümpfe:* Svelltsümpfe, Nebelmoor, Totenmoor; *Marschen:* Brinasker Marschen (Enqui), Havener Marschen, Muhrsape (Delta des Großen Flusses), Misa-Auen, Mendenische Sümpfe; *Moore:* Hochmoore des Bornlands, kleinere Moore der Thorwalregion, des Gjalsker Hochlandes, der Taiga, der Lettawälder, am Thuran-See, Tobriens etc.

Nördliche Feuchtländer sind häufig von Nebel durchwaberte, schlecht beleumundete Landstriche, in denen abgestorbene Bäume und Ruinen das Ihre zu einer unheimlichen Stimmung beitragen. Im *Marschland* mit seinen ständig wechselnden Wasserständen gedeiht recht wenig Vegetation. Die **Blutalge** ist selten. Tritt sie doch einmal auf, dann schlagartig und in solchen Mengen, dass sie ganze Abschnitte des Marschlandes rot färbt. **Kaauvilgras** (Salzgras) wird bis zu mannshoch und gedeiht auch noch in Brackwasser. Seine Blätter haben eine harte Sägekante, an der sich Unachtsame tiefe Schnitte zuziehen können. Sumpfwiesen sind häufig von hüft-hohem **Riedgras** (Segge) bestanden, einem Sauergras, dessen Stängel dreikantig sind, und das scharfe, lange Blätter hat. Seine im Frühjahr auftretende Blüte ähnelt fransigen weinroten Ähren.

Im *Sumpf* wachsen nur wenige Bäume, eine Ausnahme bildet die **Boronsweide**, die wegen ihrer besonders dunklen Rinde reichlich unheimlich wirkt. Es heißt, wo sie gründet, hat stets ein Schuldiger sein Leben ausgehaucht. Überall im Feuchtland, vor allem an Mooraugen, tritt **Schilf** auf. Zu den Wasserpflanzen zählt der weit verbreitet **Froschlöffel** (Egelkraut). Er wurzelt im Wasser, reckt seine namensgebenden breiten und



löffelförmigen Blätter aber weit empor. Im Sommer bildet er Rispen mit kleinen rosafarbenen Blümchen, die nur einen Tag blühen. Im Wuchs gleicht ihm das **Pfeilkraut** mit seinen unverkennbaren dreizackigen Blättern. Es blüht ebenfalls im Sommer und zeigt dann dreiblättrige, an einfache Rosen erinnernde Blüten mit roten Herzen. Unter Wasser wuchert die **Wasserpest**, eine Schlingpflanze mit langen Girlanden voller kleiner lanzettiger Blätter, deren langstängelige Blüten aus dem Wasser ragen. In Flüssen kann sie zu einer regelrechten Plage werden, da sich aus jeder abgerissenen Knospe eine neue Pflanze bildet.

Schwarzerlen fühlen sich auch im Moor wohl, sie werden bis zu 25 Schritt hoch, sind schlank gewachsen und tragen zur grauen Rinde glänzende dunkelgrüne Blätter. Gelegentlich gedeiht hier auch ein mehrstämmiger Strauch namens **Faulbaum**. Er wird bis zu vier Schritt hoch, hat eine leicht faulig riechende Rinde und bildet ungenießbare Beeren, die erst grün, dann rot und schließlich schwarz sind. Aus seiner Rinde kann ein Abführmittel hergestellt werden. Der geduckt wachsende **Gagelstrauch** ähnelt Weidegewächsen, und seine Äste sind mit gerbstoffreichen Kügelchen übersät, die einen würzigen und betäubenden Duft verströmen. Seine Steinfrüchte sind ungenießbar, der Strauch selbst wird jedoch als Bierwürze verwendet. Mancherorts gedeiht im Moor auch die **Kratzdistel**. An niedrigem Bewuchs kommt vor allem **Wollgras** vor. Die **Sumpfdotterblume** (Borndotterblume) wächst in kräftigen Horsten, hat große und runde sattgrüne Blätter und bildet im Frühjahr gelbe Blüten. In Hochmooren gedeiht **Porst**, ein weißblühender, kampferartig riechender Strauch von bis zu anderthalb Schritt Höhe. Niedriger und beinahe unscheinbar ist der **Große Sonnentau**, eine fleischfressende Pflanze. Ihre zungenförmigen Blätter sind über und über mit winzigen, klebrigen Tentakeln besetzt und rollen sich mit ihrer Beute – Käfern, Egel, Fröschen, ja sogar Mäusen – zusammen.

In allen drei Gebietstypen wächst **Torfmoos** und bildet allenthalben schwammige Polster.

Südliche Feuchtländer

Das Horasreich, Die Lande der Tulamiden, Aranen, Die Stadtstaaten Meridianas, Die Echsen-sümpfe, Die Dampfenden Dschungel, Altoum und die Waldinseln, Die Insel Maraskan.

Namentlich: Mhanadi-Delta, Rashduler Sümpfe, Ongalobecken, Thaluische Sümpfe, Echsen-sümpfe, Loch Harodröl, Sümpfe der Südelementischen Halbinsel, Chorhoper Marschland, Sumpfland von H'Rabaal, Mysobien, Ilara-Sümpfe, Moskitoinseln, Papyrussümpfe Süd-Maraskans sowie Mangrovensümpfe der Küsten Süd- und Südostaventuriens und der Inseln.

Auch südliche Feuchtländer erfreuen sich keines guten Rufs. Hier wie im Norden dienen sie häufig als Rückzugsort lichtscheuen Gesindels, Brutstätte übler Krankheiten und Heimstatt gefährlicher Flora und Fauna. Auch sie sind häufig nebelig, warten mit Mooraugen, Sumpfgas und zudem Wolken aus nimmermüden, stechwilligen Insekten auf. Die Gezeitenzone wird neben Prielen und Brackwasser vor allem durch Mangrovenwälder geprägt. Es ist heiß, häufig unerträglich schwül, und nur der recht häufige Seewind verschafft dann etwas Erleichterung. Im Südosten weht überwiegend der sanfte Siral gen Nordost. Während der beiden Regenzeiten kommt es zu großflächigen Überschwemmungen.

Die südlichen Binnen- und Küstensümpfe werden von der **Mangrove** beherrscht. Sie gehört zu den Myrtengewächsen, hat ledrige Lanzettblätter und blüht zweimal jährlich gelb-weiß oder blau. Ihre Rinde enthält Tannine und wird darum in der Gerberei genutzt. Die Mangrove kann bis zu 15 Schritt hoch werden und steht ebenso im Meer wie in Flüssen direkt am Ufer oder auf dem Strand. Das

Besondere an ihr sind die Stelzwurzeln, dank denen sie auch in Schlamm und Sand Halt findet. Speeren gleich ragen Stütz- und Atemwurzeln in einem Radius von bis zu vier Schritt um den Baum aus Grund und Wasser und bilden eine beinahe undurchdringliche Barriere. Die **Sumpfzypresse** gedeiht ebenfalls an nassen Standorten. Vor allem der besseren Standfestigkeit wegen bildet sie Atemknie oder Luftknie, senkrechte Auswüchse von Wurzeln, die den Boden durchbrechen und an denen sich ein achtloser Wanderer verletzen kann. Ebenfalls in Sümpfen anzutreffen ist die **Zwergpalme**. Der **Sumpfschachtelhalm** (tul.: *duwok*) trägt maßgeblich zur Verlandung von Gewässern bei und wird darum gerne von Bauern eingesetzt, obgleich er leicht giftig ist. Bis zu zwölf Schritt hoch und faustdick wird der in den Sümpfen des Südens häufige **Riesenschachtelhalm**. Aus kopfgroßen Knoten entspringen quirlige Seitenäste. Aufrecht wie eine Lanze ragt hingegen das **Lanzenschilf** aus dem Sumpf. Seine Seitenblätter sind fein gesägt und recht stabil, was zu tiefen Schnittwunden führen kann. Ein bis zu drei Schritt hohes Röhricht aus glatten Stängeln, die in einem buschigen Schopf auslaufen, bildet die **Papyrusstaude**. Sie wird als Material für Matten, Netze, Boote, Hütten, ja sogar Kleidung verwendet. Schon in grauer Vorzeit wurde das Mark der Stängel in Streifen geschnitten, kreuzweise übereinandergelegt und gepresst. Der so entstandene Papyrus gilt tulamidischen Magiern und Gelehrten nach wie vor als unersetzliches Schreibmaterial, dem weder Pergament noch Papier das Wasser reichen können. Bis zu sieben Schritt hoch wird das in den südlichen Feuchtländern verbreitete **Zuckerrohr**. Die **Wasserhyazinthe** ist eine freischwimmende Wasserpflanze mit runden, glänzenden Blättern und lila Blüten. Sie wächst ungemein schnell, und ohne Fressfeinde wuchert sie, wie die Wasserpest, ganze Gewässer zu. Ebenfalls im Wasser wächst die **Krebsschere**. Ihre schwertförmigen Blätter sind meist untergetaucht und haben einen stachelig gezahnten Rand, an dem sich ein Schwimmer lästige Wunden zuziehen kann. Eine der größten Gefahren südlicher Feuchtländer ist des **Truggras**, das einem Betrachter vorgaukelt, vor einer saftigen Wiese zu stehen. Tatsächlich ist es jedoch ein nur wenige Finger dicker schwimmender Teppich aus ineinander verwobenen, saftig grünen Halmen, unter dem sich Mooraugen und todbringende Tiere verbergen können. Wie im Norden gedeihen hier **Torfmoos** und **Blutalge**.

Wälder

Wälder überziehen große Flächen Aventuriens und sind häufig Schauplatz von Abenteuern. Und doch gleicht kaum ein Wald dem anderen, zu unterschiedlich sind die Faktoren, die sein Gesicht prägen: Küstenwälder unterscheiden sich deutlich von Gebirgs- oder Auwäldern, obgleich sie beide im Mittelreich liegen. Die nachfolgenden Beschreibungen führen archetypische Wälder und die in der jeweiligen Region typischen Pflanzen auf, ohne abschließend sein zu wollen. Schließlich sind Wälder höchst individuelle Organismen, und ihr Antlitz ändert sich nicht nur mit den Jahreszeiten, sondern auch von Jahr zu Jahr und aufgrund der Nähe zu prägenden Landmarken oder Regionen.



Die Wälder des Nordens

Thorwal & Gjalskerland, Die Steppen der Orks, Die Streitenden Königreiche, Die Wälder des Nordens, Das Mittelreich.

Namentlich: Wälder an Ingval und Tommel, Waldflecken Thorwals, des Gjalsker Hochlands, des Orklands und des Svellttals, Südlicher Nornja, Wälder der Salamandersteine, Weidens und Greifenfurts, Wälder an Finsterkamm, Roter und Schwarzer Sichel, Drachensteinwälder, Wälder des Bornlands, Bornwald, Nordwalser Höhen, Überwals, Lettawälder, Täler des Eheren Schwerts.



Die Wälder des Nordens sind meist urwüchsig und kaum durch eine zähmende Hand beeinflusst. Geprägt werden sie im Westen vom Meer der sieben Winde, im Osten vom Eherne Schwert sowie den zentralen nördlichen Gebirgen wie dem Finsterkamm, den Salamandersteinen und den Sichel.

Vor allem dank der hohen Luftfeuchtigkeit kommt an der *Westküste* häufig Mischwald mit mäßigem Unterholz und dichtem Krautbewuchs vor. Außer im Orkland sind Gewässer häufig. In den *nördlichen Mittellanden*, namentlich Greifenfurt, Weiden und dem Dominium Donnerbach, treten Nadel- und Bergwälder an den Gebirgen und Laubwälder in der Ebene auf. Im *Bornland* herrschen hingegen dichter Nadelwald und schattiger Bergwald vor, beide mit wenig Kraut oder Unterholz und nur gelegentlich Gewässern. Holzschneisen gibt es vor allem nahe menschlichen Ansiedlungen. Bornische Wälder sind zudem häufig von Schneebruch gezeichnet. Die Sommer sind gemäßigt, bisweilen heiß, die Winter an der Westküste bei mäßig starkem, häufigem Westwind feucht und schneereich. In den nördlichen Mittellanden und im Bornland wird es, bei von Norden wehenden Winden im Winter sehr kalt und schneereich.

Der am weitesten verbreitete Baum nördlich von Thorwal, Donnerbach und Firunen ist die **Tanne**. Sie bevorzugt Bergwälder und wächst in einer Höhe von bis zu 1.000 Schritt. Die Tanne ist Tiefwurzler und häufig die einzige Überlebende, wenn ein Sturm den Nadelwald trifft. Weithin sichtbar krönen Tannen manchen Höhenrücken mit ihrem charakteristischen Habitus, der

geprägt ist von einem geraden, säulenartigen Stamm und den in regelmäßigen horizontalen Etagen wachsenden relativ kurzen Äste. An der Westküste und im Orkland ist die *Weißtanne* (Trondetanne, Nordmannstanne) häufig, in den Salamandersteinen und dem Weidener Blautann die *Blautanne*, in den Sichelgebirgen die *Sichel-tanne*. Im Bornland bewaldet die *Schwerttanne* (Schwarz-tanne) vor allem das Eherne Schwert. An den Hängen der Salamandersteine bildet die **Eibe** (isd.: *êibha*; ‚Wach-nest‘) ganze Wälder. Sie ist Phexens Baum, erscheint jedoch selten als Baum, sondern eher als ausladender, mehrstämmiger Strauch von bis zu 15 Schritt Höhe. Die Rinde ist rötlich und schuppig, ihre Nadeln sind dunkelgrün, flach und vergleichsweise stumpf. Im zeitigen Frühling blüht sie gelb, und im Herbst zeigen sich an den weiblichen Bäumen grellrote Beeren. Wie die ganze Pflanze sind diese giftig, und allein Achaz sind dagegen immun. Eibenholz ist federnd und wird daher im Bogenbau eingesetzt, so bestehen Elfenbögen traditionell aus Eibenholz. Die **Fichte** ist eine Verwandte der Tanne, wurzelt allerdings flach und neigt daher zu Sturmbruch. Ihre Form entspricht einem Kegel. In dichten Fichtenwäldern setzen die Äste erst recht weit oben an, und nur in freiem Stand ist sie bis zum Boden beastet. Sie wächst aus einem federnden Teppich brauner Nadeln, die sie ständig verliert und auf diese Weise andere Pflanzen verdrängt. Das harzige Fichtenholz ist ein beliebtes Baumaterial. In Andergast kommt vor allem die **Schwarzfichte** (Thuranfichte) vor. In Urwäldern, vor allem denen der Salamandersteine, kommt der seltene **Mammutbaum** (isd.: *sequoia*; ‚heimeliges Knarren‘) vor. Er ist mit über 100 Schritt Höhe der größte Baum Kontinentalaventuriens. Seine fingerdicke Borke ist rötlich, das Holz rot, die Nadeln ähneln denen von Wacholder und seine Zapfen sind kindskopfgroß. Mammutbäume sind extrem langlebig, einzelne Exemplare werden in hochelfischen Liedern sogar individuell benannt, sind also sicher 4.000 Jahre alt. Baumnymphen, Waldschrate und andere Kreaturen kümmern sich häufig um Mammutbäume. Als vornehmster aller Bäume gilt der heilige Baum Rondras, die **Eiche** (isd.: *aigya*; ‚Wehrhafter Wohnbaum‘). Sie benötigt viel Licht und Platz, was zu regelrechten Hainbildungen führt. Der Steineichenwald gilt als größter Eichenhain, wenngleich es auch in anderen Regionen große Bestände gibt. Die Eiche hat eine breite Krone, einen knorrigen Stamm und rissige Rinde. Ihre Blätter sind am Rand charakteristisch gewellt und ihre Früchte, die Eicheln, sind wertvolles Futter für Tier und gelegentlich Mensch. Eichen sind langlebige Bäume und ein Alter von 800 Jahren ist keine Seltenheit. Ihre Affinität zu Rondra zeigt sich vor allem darin, dass alte Eichen häufig von einem Blitz getroffen werden. Dies gilt



bei Zwölfgöttergläubigen einerseits als ausgesprochen gutes Omen und andererseits als unmissverständlicher Hinweis, den rontraerwählten Baum bei Gewitter zu meiden. Das Holz der *Steineiche* gilt als das widerstandsfähigste Aventuriens. Es ist gleichermaßen wasser- wie feuerfest und wird bevorzugt für den Bau von Kriegsschiffen, Waffen, Schilden und Festungsanlagen genutzt. Die ebenfalls lichtliebenden **Rotbuchen** sowie **Roskastanien** kommen ebenfalls in nördlichen Wäldern vor. Bis zu zwanzig Schritt hoch wird der **Walnussbaum**. Er bevorzugt Auwälder wie das Walsachtal im Bornland und die Menzheimer Au in Weiden. Im Ingerimm blüht er in Form von hängenden, grünen Kätzchen, aus denen sich große Nüsse in einer schnell verrottenden grünen Hülle entwickeln. Aus dieser Hülle lässt sich ein Farbe- (Nussbeize) und Gerbmittel herstellen. Nördlich des Yaquir sind sie die bedeutendste Nussart: Walnussöl wird als Genussmittel und Sonnenschutz weit gehandelt. Der berühmte Heilmagier Anconius lehrt, dass Walnüsse gegen Vergesslichkeit helfen, da ihr Aussehen dem des Gehirns ähnelt. Gelegentlich werden Walnussbäume von Baumfeen bewohnt, die *Vilay* (von isd.: *val*, 'Hüter') genannt werden. Vornehmlich im Tiefland und hier vor allem im Herzogtum Weiden kommt die **Weide** (isd.: *vaydha*, 'Jagdversteck') vor. Es gibt viele verschiedene Weidenarten und Erscheinungsformen. Die *Silberweide* wird bis zu 40 Schritt hoch und kann im Wasser wurzeln. Sie hat einen breiten Stamm, kräftige Äste und eine spitz-kegelige Krone. Besonders bekannt ist die *Trauerweide* mit ihren bis zum Boden hängenden Ästen. Die *Kopfweide* wächst überall in Mittelaaventurien, vor allem aber dort, wo Felder mit Gräben entwässert werden oder Bäche das Land durchziehen. Ihre Zweige werden regelmäßig geschnitten und eignen sich besonders gut für die Korbflechterei.

Der **Spinnendorn** (Waldrebe, Clematis, Waldstrick) ist eine Kletterpflanze, die sich in der Gesellschaft lichtliebender Bäume wohlfühlt. Bis zu 30 Schritt lang werden ihre verholzenden Triebe und klimmen an die acht Schritt empor. Häufig bilden sie zwischen Baumstämmen und Ästen ein undurchdringliches Dickicht. Sie blüht unscheinbar, umso auffallender sind im Herbst ihre grauen, feinfiedrigen Fruchtstände, die an kleine, zu Hunderten im Dickicht sitzende Spinnen erinnern. **Weißdornbüsche** und **Heidelbeeren** bilden das Unterholz, sofern es nicht zu trocken oder zu dunkel ist. In allen nördlichen Wäldern fühlt sich die **Ogerbeere** wohl. Ihre etwa fünf Schritt hohen, behaarten Stängel wuchern zu üppigen und undurchdringlichen Dickichten. Die Stängelhaare sind spitz, glashart und brechen bei Hautberührung sofort ab. Einmal in der Haut, lösen sie schmerzhaft Entzündungen aus. Ihre Blätter sind umgekehrte, längliche Herzen mit blaugrau-verfilzter Unterseite. Im Sommer zeigen sich gelb-graue, nelkenartige Blüten, die zu den walnussgroßen weißlichen Ogerbeeren reifen. Diese verströmen einen widerlichen Gestank nach ranzigem Fett und fauligem Fleisch, was selbst erfahrene Waldläufer befürchten lässt, ein Ogerlauere in der Nähe.

Allerlei **Farne** (isd.: *faern*, 'Elfenschutz') tummeln sich am Waldboden. Häufig haben Elfen eine besondere Affinität zu ihnen, woher vermutlich der Aberglaube stammt, Farnsamen im Schuh könnten den Träger unsichtbar machen. Je nach Sorte, sind sie wenige Spann bis zu mehrere Schritt hoch und sprießen als sich entrollende Farnwedel aus dem Boden. Die *Hirschzunge* ist eine niedrige Form mit glatten, am Rand gewellten Blättern. *Wurmfarne* bildet typische, gefiederte Farnwedel, wird bis zu hüfthoch, und ein Sud aus seiner Wurzel soll gegen Wurmbefall helfen. Gerade im Albernischen, wo der Küstenwind durch die Wälder streicht, gedeiht der einfach gefranste *Tüpfelfarn* auf dem Boden und bisweilen auch in Astgabeln. Seine Samen zeigen sich als schwarze Tupfen auf den Blättern. Filigrane Wedel und glänzend schwarze Stängel hat das *Elbenkraut*, dessen junge Triebe Mensch und Elf wohl munden. An Bach- und Flussläufen gedeiht die **Brennnessel** bisweilen üppig, ebenso der **Waldmeister**, und auch **Butterblumen** zeigen im Frühling ihre goldenen Köpfchen. Wie das **Knäuelgras** wächst auch das kleinere **Perlgras** nur in Wald oder Gehölzen und bildet rostrote, blütenartige Spelzen aus. Gerade im feuchten Westküstenklima bilden sich allenthalben Moose, wie das **Wald-** und das **Schratmoos**. Das **Schlangenmoos** (Bärlapp) bildet kriechende Stängel von einem Schritt Länge, von denen kniehohe, aufragende Sporenähren abgehen, die im Rondramond reif sind. Aus den Samenkörnern kann ein Pulver hergestellt werden, das, wird es in die Luft geworfen und entzündet, in „Feuerbällen“ explodiert – ein beliebter Trick beim Fahrenden Volk.

Mittelländische Wälder (gemäßigtes und tobrisches Klima)

Das Mittelreich und Die Bingen der Zwerge.

Namentlich: Wälder zwischen Albernien und Garetien, Farindelwald, Windhager Wald, nördlicher Eisenwald, Koschwälder, Dunkelwald, Reichsforst, Bergwälder des nördlichen Raschtulswalls, Wälder der Trollzacken, Radromsbusch, Transysilischer und Tobimorischer Wald, Beilunker Wälder, Mendenische Au, Ogerbusch und andere Waldflecken zwischen Drachensteinen und Trollzacken.

Mittelländische Wälder des gemäßigten Klimas bestehen aus Nadel- und Nadelurwäldern, häufig umringt von Mischwald mit dichtem Unterholz und mäßigem Krautbewuchs. Im Bereich der zahlreichen Bergketten herrscht Bergwald vor. Gewässer sind eher selten. Im tobrischen Klima kommen alle Waldarten vor, vor allem aber große Mischwälder mit mäßigem Unterholz und Krautbewuchs. Moore wie auch Gewässer sind hier häufig und formen ganz eigene, urtümliche Waldlandschaften. Die Sommer sind in beiden Regionen heiß, die Winter schneereich und kalt bis sehr kalt. Im Westen weht der Beleman und im Osten die Tobrische Brise. Holzschneisen gibt es in den zivilisierten Bereichen,



wohingegen die ausgedehnten Wälder Transsiliens kaum Spuren menschlichen Eindringens zeigen. Dafür beherbergen sie jedoch manchen Schrecken aus der jüngeren Vergangenheit.

In den Nadelwäldern Mittelaventuriens ist die **Rotfichte** (Gemeine Fichte, fälschlich Rottanne) sehr häufig. Ihr Stamm ist gerade, in der oberen Stammhälfte sind die Zweige meist aufrecht ausgerichtet, in der unteren hängen sie bisweilen jedoch gebogen nach unten – ein Phänomen, das besonders bei alten Bäumen in Freistand, sogenannten „Mantelfichten“, vorkommt. Sie sind bei reisenden Abenteurern als Lagerplatz sehr beliebt. Rotfichten können uralt werden. In den Wäldern der Zwergengebirge sowie im Reichsforst herrscht die **Blautanne** vor. Typisch für Gebirge und die Wälder Tobriens ist die **Firunföhre** (Waldkiefer, Rotföhre, Forche). Ihre Äste setzen hoch am geradewachsenden, gelbrot berindeten Stamm an. Wenn sie im Ingerimm blüht, treibt der gelbe Blütenstaub ihrer Kätzchen in gelben Staubwolken durch den Wald. Kienspan, also Späne aus Kiefernholz, sind harzreich und dienen zum Heizen wie zur Beleuchtung. Im nördlichen Raschtulswalls gibt es ausgedehnte **Eibenwälder**. Einer der häufigsten Laubbäume Aventuriens ist die **Rotbuche**, mit ihrer grauen, glatten Rinde, der weit ausladenden Krone und den eiförmigen, spitzen Blättern, die sich im Herbst flammenfarben zeigen. Erst ab einem Alter von 50 Jahren bildet die Buche unscheinbare Blüten, die zu kleinen, dreikantigen Bucheckern heranreifen. Diese sind als nahrhaftes Futter bei Tieren, aber auch bei Elfen beliebt. Buchenholz ist hart und splitterarm und daher als Holz für Möbel und Feuer sehr beliebt. Die Buche ist Travia heilig, und ihre Äste sollen vor Rondras Gewittern schützen. In Elfenwäldern nehmen alte Buchen häufig ein besonders knorriges Aussehen an und werden dann *Silber-* oder *Geisterbuchen* genannt. In Mischwäldern steht die **Linde** (isd.: *lindya*) und soll Zuflucht vor allerlei Unbill der Wildnis bieten. Ein Tee aus ihren stark duftenden gelben Blüten ist ein bekanntes Mittel gegen Dumpschädel. Die **Rosskastanie** gedeiht in allen Wäldern, in denen sie ausreichend

Licht findet, wird bis zu 30 Schritt hoch und hat charakteristische fünfstrahlige Blätter. Im Ingerimm blüht sie mit üppigen weißen oder roten Blütenkerzen, aus denen im Herbst stachelige, mit Kastanien gefüllte Früchte entstehen. Sie dienen Wild und Vieh gleichermaßen als Futter. In Tieflagen und an Gewässern aller Art gedeihen **Weide** und **Erle**. Die **Hasel** kommt im Unterholz von Laubwäldern vor. Auf Lichtungen wächst die **Himbeere** (Himmelbeere) mit ihren bis zu vier Schritt langen Trieben zu undurchdringlichem Dickicht heran. Ihre kleinen, einfachen Blüten duften leicht nach Rose und reifen zu schmackhaften, samtigen Beeren. Im Waldesschatten gedeihen **Spinnendorn** und **Ogerbeerenranke**. Ein kleiner Strauch mit gelbgrauer Rinde ist der **Seidelbast** (isd.: *say'dhaba*, ‚geformtes Hausgewächs‘), der schon im Tsamond lila oder lachsfarben blüht. Elfen lassen ihn an ihren Pfahlbauten wachsen, weil die Berührung ihrer Äste bei anderen Rassen einen juckenden Hautausschlag auslöst. Entlang von Bächen und wo immer Platz ist, wuchern **Brenn-** und **Goldnessel**, **Farne**, **Knäuelgras**, **Perlgras** und **Butterblume**. Wo weder Strauch noch Kraut gedeiht, wachsen **Schrat-** und **Waldmoos**.

In allen Wäldern, vor allem aber den Elfenwäldern, ist der **Waldmeister** (Labkraut, Färberröte) zu finden. Er verströmt einen frischen, einzigartigen Geruch. An seinem spannhohen Stängel liegen, wie Quirle angeordnet, sternförmige, achtspeitzige Blätter. Im Frühling entfaltet sich darüber ein Sträußchen filigraner weißer Blüten. Waldmeister wird verwendet, um Milch gerinnen zu lassen und Käse herzustellen. Der Name Färberröte rührt daher, dass der Stängel einen rosafarbenen Saft führt, der in kochendem Wasser Stoff ziegelrot färbt. Allerlei Legenden ranken sich um diese Pflanze, so soll es in jedem Wald einen *Wahren Waldmeister* geben, ein schritthohes Exemplar, in dessen Nähe sich häufig Kobolde und andere Wesen aus der Anderswelt tummeln. Das **Ingerimmglöckchen** wächst in Laubwäldern. Es blüht im Ingerimm und bildet dann ein halbes Dutzend wohlriechende weiße Kugelblüten. Sie reifen zu kleinen

roten Beeren, die sehr giftig sind. Ebenfalls im Frühling blüht die **Hohe Schlüsselblume**, der Legende nach eine der Göttin Tsa liebe Pflanze.

Mittelländische Wälder (yaquirisches Klima)

Das Horasreich, Aranien, Die Lande der Tulamiden.

Namentlich: Wälder von Kuslik, Arivor und Marlur, Phecanowald, Wälder der Goldfelsen, der Brigella und Bosquiens, Neethanische Wälder und des Amhallassihs, Wälder und sonstige Waldflecken des Lieblichen Feldes, der Drôler Halbinsel und Almadass, Feenwälder der Zyklopeninseln.

Die Wälder zwischen Grangor im Norden und Drôl im Süden, dem Meer der Sieben Winde im Westen und den Bergketten von Eternen und Hohen Eternen im Osten werden dem yaquirischen Klima zugeordnet. Lichter Laubwald ist die übliche Waldart, gelegentlich ergänzt durch Misch- und Bergwald. Im milden Klima fallen das Unterholz mäßig und der Krautbewuchs gering aus. Gewässer gibt es selten und Holzschneisen nur gelegentlich. Das Klima dieser Region ist mild, mit heißen Sommern, jedoch nur kühlen und regenreichen Wintern. Häufig bläst hier der mäßige Beleman von Westen. In den heißen Sommermonden kann es zu Waldbränden kommen.

Die **Bosparanie** (Edelkastanie) kommt in den Wäldern des yaquirischen Klimas häufig vor. Sie ist nicht nur der heilige Baum Praios', sondern zugleich Wahrzeichen des Lieblichen Feldes. Die Bosparanie benötigt viel Licht und kann bei günstigen Bedingungen 30 Schritt hoch werden, hat spannlange, vielfach gezackte Blätter und ihre Früchte reifen in einer Stachelhülle zu Maronen (Esskastanien) heran. Diese werden ab Efferd geerntet und sind ein beliebtes Nahrungsmittel mit vielen Verwendungsmöglichkeiten. Auch die **Pinie** ist typisch für diese Breiten und bildet bisweilen lichtdurchflutete Haine ohne nennenswertes Unterholz. Nahe an Gewässern, vor allem dem Yaquir, wächst die **Weide**, häufig sind **Purpur-** und **Salweide** (Palm-, Kätzchenweide). Erstere hat auffälliges, rötliches Laub und wächst als Strauch von bis zu fünf Schritt Höhe. Letztere blüht im zeitigen Frühjahr und lockt damit Bienen an. Sie kann bis zu 12 Schritt hoch werden und bildet eine breite Krone. Obgleich Efferds Baum, wächst die **Zeder** (tul.: *zedra*) in Bergwäldern. Sie ist ein großer, immergrüner Baum mit breiter Krone und kommt mit relativ wenig Wasser aus. Ihre Nadeln sind dunkel- bis blaugrün und spitz, die kompakten, eiförmigen Zapfen stehen auf den Ästen. Zedernholz ist hellbraun, leicht zu verarbeiten, dabei aber dauerhaft und verströmt einen aromatischen Duft. Es wird gerne im Schiffsbau verwendet. Mittels Destillation wird Zedernöl aus dem Holz gewonnen und als Mittel gegen stechende Insekten, als Räucherwerk und Balsam bei Mumifizierungen eingesetzt. In den Feenwäldern der Zyklopeninseln wächst die **Zyklopenzeder**, eine für die Herstellung von Zauberstäben beliebte Baumart.

Spinnendorn wuchert auch in den südlichen Wäldern. Das **Geißblatt** (Heckenkirsche) ist eine sommergrüne, verholzende Kletterpflanze und wächst überall. Findet sie weder Baum noch Strauch, um daran zu ranken, windet sie sich auch um sich selbst. Sie hat einfache, spitze Blätter und schlauchartige rote Blüten, die sich erst abends öffnen und mit ihrem Duft Nachtschwärmer anlocken. Übermannshoch kann die **Goldrute** werden, eine Staude, die von Praios bis Ende Travia in üppiger gelber Blüte steht. Im Volksmund heißt es, Goldruten wären aus dem Stab einer großen Zauberin oder gar Fee entstanden. **Schachtelhalm** und **Brennnessel**, **Knäuelgras** und **Ingerimmsglöckchen** gedeihen auch in Wäldern des yaquirischen Klimas. Wo immer zwischen Phecadien, Chababien und dem Reichsforst der Drachentöter sein Blut vergossen hat, wächst, der Legende nach, das **Geronsblut** (Geranie). Sie gehört zu den Storchschnabelgewächsen, hat große bunte Blüten, und ihre Früchte bilden schnabelartige Verlängerungen, die reife Samen von sich schleudern. Eine Besonderheit dieser Gefilde ist der große **Flügelfarn**.

Immergrüne Wälder (Südosten)

Das Mittelreich, Aranien, Die Lande der Tulamiden.

Namentlich: die Wälder am östlichen und südlichen Raschtulswall sowie südöstlich davon, Wälder um Perricum, des Baburiner Beckens, Aranischer Busch, Gadangwälder, Waldflecken Mhanadistans, der Elburischen Küste, des Yalaiads, Khoramwälder, Khunchomer Wälder, Hochlandwälder von Awalkim, Aschubim, dem Stierbuckel, dem Thalussmassiv und der Unauer Berge.

Die immergrünen Wälder des Südostens sind vielgestaltig und zeigen je nach Lage unterschiedliche Ausprägungen. Im **Bergland** ist dies der Nadelurwald mit mäßigem Unterholz und dichtem Krautbewuchs an Gewässern. Im **Hochland** zeigt sich trockener Dornwald ohne Kraut. Im **Tiefland** dominiert hingegen feuchter Laub- und Palmwald mit mäßigem Unterholz und Krautbewuchs. Das Klima ist heiß und trocken, allein während der beiden Regenzeiten kommt es zu sehr starken Niederschlägen. In beinahe allen Lagen kommt die **Zypresse** vor. Sie wächst kegelförmig bis zu einer Höhe von 50 Schritt, kann aber auch ausladende Kronen bilden. Ihre Nadeln gleichen eher kleinen Schuppenblättchen, und die runden, kleinen Zapfen bleiben viele Jahre geschlossen, bis sie sich durch Feuereinwirkung öffnen. Äußerlich ähnelt der **Lebensbaum** (tul.: *thuje, thuja*) der Zypresse sehr. Er bildet leicht Ableger, indem selbst kleine Zweige bei Bodenkontakt Wurzeln schlagen, was zu regelrechten Dickichten führt. Gefährlich ist der Lebensbaum für Vieh, denn obgleich giftig, sind seine Zweige wohlschmeckend, und Pferde neigen dazu, ganze Äste zu fressen, um im Anschluss sehr unter der Vergiftung zu leiden. Im Bergland des Südens gedeiht die **Eibe** in regelrechten Hainen. Weit verbreitet ist auch

der **Maulbeerbaum**. Er kann bis zu 15 Schritt hoch werden, hat eine glatte Rinde und glänzende ledrige Blätter, deren Form selbst an einem einzigen Baum variiert. Seine an lange Brombeeren erinnernden Früchte sind saftig, sehr süß und essbar. Sie werden im Süden gerne getrocknet und als nahrhafte Wegzehrung verwendet. Webervögel schätzen den Maulbeerbaum und bauen regelrechte Baumburgen darin. Eigentlich in Grasländern zu Hause, wächst die **Stechpalme** auch in den immergrünen Wäldern des Südens. Seine bandförmigen Blätter haben den **Schlangenbast** benannt, einen großen, grasartigen Busch. Nach der Regenzeit bildet er Blütenstiele mit schlauchförmigen purpurnen Blüten, die zu blauen Beeren reifen. Die **Bartflechte** wächst überall, gerne auch auf Bäumen, und lässt graue und grüne Bärte bis auf den Boden herabhängen.

Im südöstlichen *Bergland* bildet die **Zeder** ganze Wälder. Eher einzelgängerisch und nicht selten von skurriler Form ist der **Gespensterbaum** (Drachenbaum). Er hat einen Stamm sowie bündelartig aufragende, dickfleischige Blätter, ähnlich der Agave, und gehört zu den Kakteen. Tulamiden nennen ihn *Nurhanifez*, was „Siebengehörnter Geisterhut“ bedeutet. *Hochländer* werden von **Akazien** und **Zwergpalmen** geprägt.

Palmen dominieren das *Tiefeland*, allen voran die **Große Dattelpalme** (tul.: *tamar*, Palme), die überall sowohl als Kulturpflanze als auch wild vorkommt. Ihr Stamm ist aufwärtsgeschuppt, und erst in etwa 25 Schritt Höhe trägt sie einen grünen, gefiederten Kopf. Die Datteln, längliche braune Früchte von süßem Geschmack, werden im Süden als geschätzte Nascherei, haltbarer Proviant und zum Keltern süßen Dattelweins genutzt. Eine *Tamar* ohne Genehmigung zu fällen, ist in vielen Landstrichen ein todeswürdiges Verbrechen. Weitere Palmenarten sind die zur Gewinnung von Palmöl in Hainen angepflanzte Ölpalme mit buschigem Schopf und roten Früchten sowie die **Kalifpalme** (Königspalme). Mit ihrem ebenmäßigen Wuchs und den prächtig gefiederten Wedeln hat letztere das Bild vom Land der Ersten Sonne geprägt wie kaum eine andere Pflanze. Der **Ginkgobaum** gilt Tulamiden als der ersterschaffene Baum, scheint er doch Nadel- und Laubbaum in Einem zu sein. Sein Habitus ähnelt von fern einem Nadelbaum, und seine breiten gefächerten Blätter weisen überdeutliche, an Nadeln erinnernde Adern auf. Allein wegen dieser „Zweifachheit“ ist er Maraskanern lieb und teuer.

In überwiegend trockenen Landstrichen sind **Kakteen**, **Goldpinien** und der Ölbaum (Olivenbaum) prägend. Ölbäume sind langlebige, knorrige Bäume mit lederartigen, lanzettigen Blättern, die nur selten über zehn Schritt hoch werden. Zwar wächst er auch wild, doch bei weitem häufiger in Hainen. Oliven werden größtenteils zu Öl gepresst, aber auch gerne in allen erdenklichen Formen verzehrt. Für Achaz ist Olivenöl ein leichtes Einnahmegift. Der **Sicheldorn** wächst in diesen trockenen Gefilden ebenso wie **Eselsdistel** und **Goldnessel**. Eine kletternde, aus einer Knolle entspringende Staude ist die **Yamswurzel**. Sie bildet zahlreiche Luftknollen, die zu Mehl verarbeitet werden.

In feuchteren Lagen, wie Flusstälern und dergleichen, gedeiht die **Magnolie**, die auch in Gärten bis hinauf nach Gareth kultiviert wird. Der Baum an sich ist eher klein, dunkel berindet und mit länglichen Blättern ausgestattet. In der Blütezeit bedecken jedoch große weiße bis rote Blumen den Baum und verströmen einen angenehmen Duft. Ihre Fruchtstände ähneln langen, sehr dünnen Gurken. Der **Riesenschachtelhalm** wächst vor allem in Thalusion. Farne, wie **Adler-**, **Purpur-** und **Schwertfarn**, werden im warmen, feuchten Klima sehr groß. Weiterhin kommen **Aralie** und **Halfagras** vor. Besonders in den Auwäldern rankt Rahjas **Wilder Wein** (aran.: *veitschi*) bis zu zehn Schritt hoch. Zweige und Stängelranken sind im Frühling hellrot, das typische Weinlaub im Sommer frisch grün und im Herbst feuerrot. Ganze Wälder zeigen sich zu dieser Jahreszeit in Rahjas Farbe.

Regenwälder

Die Echsenstümpfe, Die Stadtstaaten Meridianas, Die Dampfenden Dschungel.

Namentlich: Regenwald der östlichen Echsenstümpfe und beiderseits des Regengebirges, Hochland von H'Rabaa, Syllanische Halbinsel, Großteil der Waldinseln. Regengrüner Wald der südelemitischen Halbinsel und größerer Waldinseln. Strandwald der meisten Waldinseln.

Der Regenwald ist vielgestaltig und voller botanischer Wunder. Teilweise sind die Bäume so hoch, dass auf ihnen lebende Tiere den Waldboden noch nie betreten haben. In diesen Bereichen spricht der Botaniker von *Stockwerk-Urwald*. Unterholz sowie Kraut sind überall dicht, beinahe undurchdringlich. Gewässer und Überschwemmungen sind häufig. *Immergrüner Nebelwald* entspricht in vielem dem Regenwald, wächst aber vornehmlich auf Berghängen und bis dicht unter die Wolkendecke (etwa 2.000 Schritt). In der Ebene und an Stränden dominiert feuchter *Laub- und Palmwald* mit mäßigem Unterholz und Krautbewuchs. Es ist sehr heiß und schwül in diesen Gefilden. Jeden Tag um die Mittagszeit gewittert es und in den beiden Regenzeiten (Rondra/Efferd und Tsa/Phex) kommt es zu starken Niederschlägen. Die Wolkenbildung über den Regenwäldern ist extrem. Vorherrschende Winde sind im Westen der Horoban und im Süden der Siral.

Nur wenige Giganten behaupten sich im überhohen Regenwald. Der Höchste ist mit bis zu 75 Schritt der **Alveranspfeiler**. Sein Stamm ist auffallend schlank und längs gerippt. Er bildet bis zu 30 Schritt lange herabhängende Luftwurzeln und harte, ohrenförmige Blätter mit gelbem Rand. Seine Früchte sind tiefblau und hängen in Trauben von bis zu einem Schritt Länge von den Ästen. Nur unwesentlich niedriger wird der **Drachenflügelbaum**. Seinen Namen hat er von seinen riesigen, harten Blattwedeln die mit ihren grellgelben oder feuerroten Adern beinahe wie die Flügelhaut eines Drachen wirken. Sein Stamm ist dick, aber hohl und von bis zu

acht Schritt hohen Brettwurzeln umgeben. Nahe dem Stamm hängen dichte Trauben feuerroter Lippenblüten und braunroter Kätzchen. Waldelefanten lieben das saftige Innenholz des **Elefantenbaums** und verstümmeln halbwüchsige Bäume häufig auf der Suche nach der begehrten Nascherei. Ausgewachsene Bäume werden von ihrer zerfurchten Rinde, dem harten Holz und vor allem seinen den Stamm umgebenden Stelzwurzeln vor solchen Angriffen geschützt. Der Elefantenbaum wird bis zu 60 Schritt hoch, bildet zwei Schritt lange gefiederte Sägeblätter und kleine gelbliche Trichterblüten, die zu schwarzen Nüssen reifen. Im *mittelhohen Regenwald* dominieren dem Boron heilige Bäume, allen voran der im Bergland vorkommende **Ebenholzbaum**. Er wird 40 Schritt hoch, hat eine glatte Rinde, tiefschwarzes, betäubend duftendes Holz und gilt als Inbegriff des Edelholzes. Zu Asche verbrannt ist es eine alchimistische Zutat, die beispielsweise dem Gift Drachenspeichel seine tödliche Wirkung verleiht. Das gelbe Harz wird hingegen als Weihrauch verwendet. Die Blätter des Ebenholzbaums sind beidseitig gefiedert, und er blüht in herrlichen, weinroten Trauben. Der **Mohagoni** (tul.: *zedrach*, fälschlich: „Bornszeder“) ist Boron und auch den Mohas heilig. Er wird ebenfalls 40 Schritt hoch, hat Stelzwurzeln, kleine Blätter und bildet Rispen purpurner Blüten, die fliederähnlich duften. Sein Holz ist von einem golden glänzend-dunklem Rotbraun und gilt als das schönste aller Edelhölzer. Zudem ist es witterungsbeständig, und die Waldmenschen des Festlandes fertigen mit Vorliebe Boote, Waffen und Werkzeuge daraus. Darüber hinaus ist es für Dekor und Artefakte sehr beliebt. Bis zu zehn Schritt hoch und sternförmig um den Stamm des **Brettwurzelbaums** angeordnet sind die namensgebenden Wurzeln, die dem Baum seine besondere Standfestigkeit verleihen. Wie die vorgenannten Bäume wird auch er 40 Schritt hoch und hat pfannengroße hellgrüne Blätter mit cremeweißem Rand. Aus seiner Rinde fertigen Waldmenschen beinahe alles von Hüttendächern über Lendenschurze bis hin zu Gefäßen. **Lianen**, im Boden wurzelnde und dann an Bäumen emporklimmende sowie verholzende Kletterpflanzen kommen im Regenwald überall vor, umwinden Stämme und Äste oder baumeln von solchen herab.

Der *halbohohe Regenwald* ist weitverbreitet und verfügt über eine große Vielfalt an prägenden Pflanzen, wie beispielsweise den zehn Schritt hohen **Tulpenbaum**. Namensgebend sind seine großen, tulpenartigen gelb-orangen Blüten. Auch seine vierlappigen Blätter sind sehr groß und von schöner Form. Nicht mehr aus den Hainen im Land der Ersten Sonne und dem Horasiat wegzudenken ist der **Perainapfelbaum** (Arange oder Oronge). Er trägt saure orangefarbene Früchte, hat eine breite Krone, helles Laub und kurze Dornen. Heimisch ist er jedoch im Regenwald und ein Sammelbegriff für ein Dutzend Arten, wie die sehr ähnliche *Anfelsine*, die kleine und schmackhafte *Maraskerine*, die gelbe *Citrone* und die grün-gelbe *Limette*. Bis zu zweimal jährlich blüht der Baum, und sein angenehmer Duft hält zuverlässig Blutsauger fern. Die



flaschenförmigen und kopfgroßen Früchte des **Brotfruchtbaums** wiegen zwischen zwei und zehn Stein und sind gerade bei Affen beliebt. Waldmenschen mischen das mehlig, fade schmeckenden Fruchtfleisch mit Fett, Wasser oder Säften und backen Brot daraus. Im Unterholz gedeiht der **Korallenbaum** (Korallenstrauch) besonders üppig. Sein Name rührt daher, dass der bis zu zehn Schritt hohe Strauch meist so verwachsen ist, dass er an Korallen erinnert. Sein Holz ist feuerrot und wertvoll, doch größere Stämme sind nur selten zu finden. Aus den roten Schmetterlingsblüten bilden sich Hülsenfrüchte mit essbaren Samen. Zuhäuf wächst auch die **Bananenstaude** (Mohische Banane). Aus einem Blattknoten schieben sich bis zu zehn Schritt hohe, palmenartige Blätter, zwischen



denen der Fruchtstand – *Büschel* genannt – entsteht. In Reihen übereinander liegen daran die gekrümmten Bananen. Sie sind ein Hauptnahrungsmittel vieler Affenarten. Im Unterholz des Regenwaldes gedeiht das **Brabaker Rohr**, dessen hohle Stängel in der Regenzeit bis zu drei Spann pro Tag wachsen. Das Rohr wird im Süden allenthalben als Baumaterial für Häuser und Möbel genutzt. Im Norden ist es vornehmlich als Stock zur Züchtigung bekannt. Wo immer sie Halt finden, wachsen Orchideen und Farne. Die **Sakowurzel** ist ein Hauptnahrungsmittel für viele Waldmenschen und gedeiht in der Krautzone, ebenso das **Truggras**, denn der Übergang zu sumpfigem Gelände ist im Regenwald bisweilen fließend. *Regengrüner Wald* ist nur in den Regenzeiten voll belaubt. In der übrigen Zeit ist er häufig trocken und kommt vor allem an den Südmeerküsten vor. Die Bäume werden hier etwa so hoch wie im mittelhohen Regenwald. So auch der skurrile **Fassbaum**, der halb so dick ist wie hoch und eine Krone aus dünnen Ästen besitzt. Damit ist er auf längere Trockenzeiten eingestellt und speichert in seinem Stamm große Wassermengen. Sein Laub ist pfeilförmig und vielfach gefranst, die Blüte unauffällig, seine Früchte bohnenartig und lang. Weiterhin gedeihen hier **Magnolie**, **Ginkgo**, **Lorbeer**, **Zypresse** und **Zwergplame** sowie allerlei **Kakteen** und **Schlangenbast**. Häufig ist die **Avocado** (Brabakbirne), ein Strauch mit rauen, längsgestreiften Stängeln und gewundenen Zweigen mit ledrigen Zungenblättern. Sie blüht in kleinen grünlichen Sternblüten, aus denen die ebenfalls grüne birnenförmige Steinfrucht entsteht. Scharlachrote herzförmige Blätter hat die **Amarant**-Staude. Ihre Blüten sind langlebige, längliche und gelbe Knäule. Die Blüte des **Yarumstabs** lockt mit ihrem widerlichen Aasgeruch Fliegen an, um sie einzufangen und zu verdauen. Die seltsame Pflanze besteht aus einem weißlichen Blatt, das sich, einem Stehkragen gleich, um einen Schilfkolben windet, und großen lappigen Blättern. An Geländeübergängen wächst das **Weiß**e und **Rote Straußgras**, dessen dünne Halme brusthoch werden und weit verzweigte Rispen tragen.

Weniger als halb so groß ist der **Schwarze Nachtschatten**. Von Ingerimm bis Travia blühen seine weißen Sternblüten, die zu schwarzen Beeren reifen. Die gesamte Pflanze ist äußerst giftig, wenngleich es schwierig ist, das Gift zu gewinnen, und sein Geschmack verätherisch rauchig ist. Der Nachtschatten kommt auch in Laubwäldern der gemäßigten Zone vor.

Der *Nebelwald* liegt noch oberhalb des Regengebirgswaldes und damit häufig in den Wolken. Hier ist es etwas kühler, und die Feuchtigkeit kondensiert zu Nebel. Nur hier kommt der berühmte **Tiik-Tok-Baum** vor. Der pyramidenförmige Nadelbaum wird bis zu 40 Schritt hoch und hat unter der hellen, faltigen Rinde ein extrem leichtes weißes Edelholz. Die Einheimischen bauen ihre Boote daraus, wenngleich es sehr anfällig für den Bohrwurm ist. Jedes noch so leichte Klopfen des Stamms ist weiter als zehn Schritt zu hören. Der **Lebensbaum** gedeiht in dieser großen Höhe ebenso wie **Bergbambus**. Nur im Nebelwald der Waldinseln wächst die **Myrte**, eine Familie von Sträuchern und kleinen Bäumen mit ledrigen Lanzettblättern, die zweimal jährlich gelbweiß oder blau blüht. Ihre Beeren oder Steinfrüchte sind voller ätherischer Öle.

Im *Strandwald* der Küstenbreiche gedeihen vor allem Kokos- und **Dattelpalmen**. Die **Kokospalme** wächst seitlich aus der Nuss und wird bis zu 15 Schritt hoch, ihre Rinde ist waagerecht geringelt und die aus dem Schopf sprießenden Wedel sind fransig. Unterhalb davon hängen die kopfgroßen, harthäutigen Riesennüsse mit ihrem weißen Fruchtfleisch und der erfrischenden Kokosmilch.

Gebirge

Die Art des vorherrschenden Gesteins prägt den Charakter von Gebirgen, und das Klima der Region bestimmt, in welcher die Höhe die Almregionen sowie die Baumgrenze liegen. Der besseren Orientierung wegen entfällt in diesem Kapitel eine Ordnung entsprechend dem Aventurischen Almanach zugunsten einer Aufzählung der jeweiligen Gebirge.

Nord- und Mittellaventurische Gebirge

Kalkgebirge: Finsterkamm, Trollzacken, Walberge, Phecanowald; *Kalk und Marmor:* Ehernes Schwert, Raschtulswall, Westseite der Hohen Eternen; *Kreide:* Windhagberge; *Feuerstein:* Westseite der Goldfelsen; *Zwergische Urgesteinmassive:* Ingrakuppen, Eisenwald, Koschberge, Beilunker Berge, Drachensteine; *Schiefergebirge:* Schwarze, Rote und Gelbe Sichel, Salamandersteine.

Kalkgebirge zeichnen sich durch schroffe Felsformen wie Zacken, Hörner, Kegel sowie Pyramiden aus. Oberhalb der Wolkendecke dominieren Steilwände, zerklüftete und kahle Hochflächen. Urgestein hingegen bildet ausgedehnte Massive aus glitzerndem Granit. Schiefergebirge sind bekannt für abgerundete Formen, die sich aus der Nähe als bizarre Türme, Tafeln und Schluchten entpuppen. Sichtbar liegen hier einzelne Platten aufeinander. Große Schutthalden und sommergrüne Almen sind allen drei Gebirgsarten gemein. Tagsüber wehen die Winde bergauf (Talwind), nachts bergab (Bergwind). Ganze Flanken nord- und mittellaventurischer Gebirge sind von **Lärchen** oder **Firunföhren** bestanden. Bis zur Baumgrenze wächst die immergrüne **Zirbelkiefer** (Zirbe, Arve), die in jungen Jahren aufrecht und mit voranschreitendem Alter, wenn Wind, Schnee und Kälte sie beugen, immer bizarrer wächst. Ihre Zapfen sind eiförmig, und die darin enthaltenen ölhaltigen Zirbelnüsse schmecken nach Mandeln. Das helle Holz sondert einen angenehmen, schlaffördernden Duft ab. Wo das Wasser nicht versickert, wächst im Urgestein der Zwergengebirge die **Grünerle**. Die **Latsche** (Strauchkiefer) prägt Steilhänge und Almregionen mit bis zu drei Schritt hohen Gürteln und Solitärpflanzen. Sie zeigt lawinensichere Passagen an und bietet Zuflucht vor Drachen und Schneestürmen. Sträucher wie **Barbaritze**, **Heidekraut** und der **Almrausch** kommen ebenfalls vor. Letzterer bildet niedrige Matten, hat ledrige, runde Blätter und harzduftende Zweige. Er gilt

als höchstwachsende Holzpflanze und soll Übergänge in die Anderswelt anzeigen. In Kalkgebirgen blüht das halbe Jahr über der **Enzian**. Sein Blütenkelch besteht aus fünf auseinandergebogenen Blättern, und aus seinen Wurzeln brennen Alchimisten einen bekömmlichen Schnaps. Besonders bekannt ist der im Spätsommer blühende **Große Enzian** mit mehreren blauen Kelchen. Nur in den Beilunker Bergen kommt **Krokus** vor. Oberhalb der Baumgrenze wächst das schenkelhohe **Almgras** in Schopfbüschelein. Im Fels gedeiht die wohl bekannteste Bergblume, das **Edelweiß** (Löwenfüßchen). Blätter, Stängel und Sternblüte sind bepelzt und strahlend weiß. Es zu verzehren, soll Tiefländern gegen die Höhenkrankheit helfen, die sie in der dünnen Luft großer Höhen bisweilen befällt. Edelweiß zu pflücken, gilt Brillantzwergen zudem als ultimativer Liebesbeweis. Jenseits der Schneegrenze wiederum gedeihen allein **Krustenflechten**.

Südliche Gebirge

Kalkgebirge: Dscherim Nebachot, Berge von Jindir und Chalukistan, Awalkim, Aschubim, Stierbuckel, Thalussmassiv; *Kalkhänge am Wüstenrand:* Ostseite der Goldfelsen, Hohe Eternen und Eternen, Raschtulsturm; *Wüstengebirge aus Sandstein:* Khoramgebirge, Wal-el-Khomchra, Mhanek-Chanebi und Unau-Berge.

Auch die südlichen Kalkgebirge zeichnen sich durch schroffe Formationen sowie Steilwände und kahle Hochflächen aus. Gewässer sind sehr selten und der Bewuchs gering. Die bizarren Formen haben sie mit den Sandsteingebirgen gemein. Säulen, schmale und tiefe Schluchten sowie Brücken formen eine zuweilen skurrile Landschaft. Tagsüber ist es in beiden sehr heiß und trocken, nachts hingegen eiskalt. Bis zur Baumgrenze dominiert trockentolerante Vegetation wie **Goldpinien**, **Akazien** und **Yucca**. **Wilde Rose** und **Gespensterbaum** gedeihen hier ebenfalls. Der etwa



sechs Schritt hoch werdende **Mandelbaum** liebt heißes Bergland, vor allem das maraskanische. Seine Blätter zeigen sich zeitgleich mit den schönen weißen Blüten, die zu pflaumenartigen Früchten reifen. Deren Fleisch ist jedoch zäh, und so ist es der Kern, der begehrt ist und gerade Unauer Mandeln sind aus der tulamidischen Küche kaum wegzudenken.

Die überwiegend trockenen Almregionen lassen **Silber- und Eselsdistel** ebenso gedeihen wie verschiedene **Kakteen, Immortelle** und **Beifuß**.

Südliche Regengebirge

Westseite der Eternen, Regengebirge oberhalb von Wolkendecke und Mittagsgewittern (2.000 bis 3.000 Schritt).

Bis zur Baumgrenze (2.500 bis 4.000 Schritt) herrscht **regengrüner Wald** (siehe Regenwälder auf Seite 116). Die Almregion jenseits davon ist das Reich von **Kakteen, Gespensterbäumen, Akazien, Yucca, Geißblatt** und **Almrausch**.

Gerade im Regengebirge gibt es eine Vielzahl bisher unerforschter Flora und Fauna.

Wüstenrandgebiete und Wüsten

Sengende Hitze und gleißendes Sonnenlicht am Tag, klirrende Kälte und ein grenzenloses Sternenzelt bei Nacht, zudem zu jeder Zeit ein steter, staubführender Wind prägen sowohl die Wüste als auch ihre Randgebiete. Es sind lebensfeindliche Landschaften, in denen dennoch erstaunlich viele Pflanzen gedeihen.

Wüstenrandgebiete

Die Wüste Khôm und das Kalifat, Die Lande der Tulamiden.

Namentlich: alle Randgebiete der Khôm, insbesondere der Südrand der Amhallassih-Kuppen, oberes Mhanadistan (westlich des Erkin), nördliches Szintotal, Gorische Steppe.

Wüstenrandgebiete bestehen aus hügeligen Kies- und Geröllwüsten, im Tulamidischen *reg* genannt, sowie aus tief eingekerbten Schluchten, Halden und Hitzeschuttflächen. Selten entspringen hier auch Quellen. Das Klima ist sehr heiß und staubtrocken, derweil die Nächte bitterkalt sind. Die beiden Regenzeiten des Jahres bringen starke Niederschläge und zeitweise Überflutungen, was die *reg* beinahe über Nacht erblühen und ergrünen lässt. Der bestimmende Wind ist auch hier der sanfte, nach Nordosten wehende Siral. Wolken bilden sich über den Wüstenrandgebieten nur selten.

Zwischen den teilweise scharfkantigen Steinmassen gedeihen einige genügsame Pflanzen, allen voran **Mirhiban** (tul.: ‚blühendes Haar‘) ein mannshohes Gras mit dünnen Stängeln, die in verzweigten rötlichen Rispen auslaufen, aus denen sich im Sommer feine weiße Härchen bilden. Auch Kakteen haben sich ganz auf die

extremen Bedingungen eingestellt. Recht häufig ist der **Große Säulenkaktus**. Er wird fünf Schritt hoch und trägt bis zu drei unregelmäßig emporgebogene Arme. Gefährlich ist der **Mhanadische Schusskaktus**, der dem vorgenannten sehr ähnelt, allerdings bei der leichtesten Berührung seine Dornen mitsamt Früchten verschießt. Auch der **Kandelaberkaktus** hat Arme, doch ist er insgesamt deutlich schlanker als der Säulenkaktus und hat oft über ein Dutzend solcher Seitentriebe. Er kann zwischen ein und drei Schritt hoch werden. Einen sprechenden Namen hat der **Greisenkaktus**. Statt Dornen bildet er spröden weißen Filz aus, der sich – hat man sich einmal darin verfangen – kaum lösen lässt. Der **Ohrenkaktus** wird mannshoch und erinnert in seiner Form an zusammengeklebte, grüne und dornenbesetzte Brotfladen. Ein Verwandter ist der **Feigenkaktus**, dessen fleischige Früchte recht schmackhaft sind. Melonengroß und kugelförmig ist der **Igelkaktus**. Er ist über und über mit spannlängen gelben Dornen besetzt. Darin ähnelt ihm der kindskopfgroße **Streitkolbenkaktus**, der gerne breite Kolonien mitten auf Wegen bildet. An stachelige Gurken erinnert der **Skorpionkaktus**. Seine Dornen haben Widerhaken, die sich kaum aus Stoff oder Fleisch lösen lassen. Der **Schädelkaktus** hat zahnartige Wurzeln und zwei Höhlen, in denen sich Blüten bilden. Fremde fühlen sich bei seinem Anblick häufig an ein Feld voller Totenköpfe erinnert, während Einheimische keine Ähnlichkeit erkennen wollen. Einer Kletterpflanze gleicht die **Königin der Nacht**, deren besonders schlanke, dornenbewehrte Triebe an Felsen und anderen Pflanzen emporranken. Ihre Blüten sind weiß mit lachsfarbenem Kranz, und sie öffnen sich erst zur Ingerimm-Stunde (22-23 Uhr, Nachtigallenstunde bei den Tulamiden).

Zwischen all den Kakteen gedeihen auch Sträucher wie **Akazie, Agave, Palmlilie, Hibiskus, Sieldorn, Steppenhexe** und natürlich **Wilde Rose, Salbei, Eselsdistel** und **Wermut** finden hier ebenso ein Auskommen wie **Immortelle** und **Wüsten-Beifuß**. Letzterer kann bis zu zwei Schritt hoch werden und heißt bei den Novadis *Schukschumach* (Klapperschlangenschub), da sich diese gerne in seinem Schatten aufhalten. Er hat gefiederte, weiß befleckte Blätter und kleine weiße bis rötliche Korbblüten, die einen strengen Geruch verströmen. Aus den getrockneten Pflanzen lässt sich ein Parfümöl destillieren, während frische Pflanzenteile traditionell zur Würzung von Bier genutzt werden. Die **Königskerze** (Fackelbraut) wächst besonders gerne auf Schutt und Geröll. Sie wird mannshoch und besitzt wollig behaarte Blätter, die rund um den Stängel und ineinander übergehend – von unten nach oben kleiner werdend – wachsen. Im Sommer blüht der Stängel mit Dutzenden daumengroßer gelber Blüten, die bei Bienen sehr beliebt sind. Unterarten sind die seltene **Rote Königskerze**, die noch höher wachsende **Kaiserkerze** mit schwarzen Staubfäden in gelben Blüten und das **Güldenlandszepter**, bei dem sich gelbe mit weißen Blüten abwechseln. Die **Nachtkerze** wurde nach ihrer Angewohnheit benannt, ihre



Blüten erst abends zu öffnen. Vor allem in Chababien wächst der **Rondrazahn** (Speerblume bei Tulamiden, Erdenklinge bei Novadis), eine große Pflanze mit harten, schwertförmigen Blättern und blutroten Blüten, die an hoch aufgeschossenen geraden Stängeln sitzen und vielfach verzweigte Blütenbündel bilden. Sie überstehen selbst Buschfeuer, weil sie tiefe Wurzelknollen besitzen.

Bäume wachsen nur selten in diesen Gefilden, und wenn doch einmal, dann sind es Zwergpalme oder Tamariske. Die **Zwergpalme** (Fächerplame) wird bis vier Schritt hoch und hat kurze gefiederte Wedel mit langen Stielen. Die **Tamariske** (Salzdattel) wird bis zu fünf Schritt groß und wächst als einziger Baum sowohl in der Steppe als auch in der Wüste. Ihre schuppenartigen Blätter scheiden Salz aus, was sie für Kamele kaum genießbar macht. Sie blüht in beiden Regenzeiten und ist dann über und über mit wunderschönen blassroten oder weißen Blüten bedeckt.

Wüste

Die Wüste Khôm und das Kalifat, Die Lande der Tulamiden.

Namentlich: Khômwüste und Gorische Wüste.

Die äußere Khôm stellt sich als *reg* (Kies- und Geröllwüste) dar, durchzogen von Schluchten, Wadis, Halden und Hitzeschutt. Der Großteil der Khôm – die innere Khôm – besteht aus *erg*, wie die Novadis die Sandwüste nennen. Endlose flache Sandflächen sowie wandernde Sanddünen prägen das Land. Die Gorische Wüste hingegen ist ein aus der Steppe ragender Tafelberg, bestimmt von nimmermüden sandigen Winden, Stürmen und bizarren Felsformationen. Auch hier ist es bei großer Trockenheit tagsüber sehr heiß und nachts eiskalt. Einzig in den beiden Regenzeiten ist mit ein wenig Niederschlag zu rechnen.

Raschtuls Atem, ein warmer, staubiger Wind, entspringt in der Mitte der Khôm und weht in nordöstlicher Richtung. Über der Wüste bilden sich keine Wolken.

Die Ränder der Khôm werden von den Hängen der sie begrenzenden Bergketten geprägt. Hier herrschen Kies- und Geröllwüsten mit den im vorigen Kapitel genannten Pflanzen. Auch in weiten Teilen der übrigen Wüste gibt es spärliche Vegetation aus **Savannengras**, **Steppenhexe**, **Dornbüschen**, **Kakteen**, vereinzelt **Tamarisken** und **Akazien**. Sehr selten finden sich noch andere Überlebenskünstler, wie **Al'Khadim** (tul.: ‚ausdauernd‘), ein skurriler Strauch mit hellgrauem, verzweigtem Stamm. Seine dickfleischigen Blätter wachsen nur an den Astspitzen, sind rosettenförmig angeordnet, wächsern grau und länglich. Die **Immortelle** (bosp.: ‚die Unsterbliche‘) ist ein etwa zwei Spann großer Strauch, der überlebt, indem er überhaupt kein Wasser speichert und stets vertrocknet aussieht. Dies zeigt sich auch an seinen großen, vielblättrigen und gefüllten Blüten, die zwar farbenprächtig in rot, purpur oder blau erstrahlen, sich aber wie Stroh anfühlen. Einem ähnlichen Prinzip folgt die **Rose von Nebachot**, die die längste Zeit ihres Lebens einem distelartigen Knäuel von einem Spann Durchmesser ähnelt. Fällt doch einmal Regen, saugt sie sich voll und öffnet sich zu einem pfannengroßen grünen Teller mit einem silbern blühenden Stern. Ihre Samen reifen binnen einer Woche und verteilen sich über den stetig wehenden Wüstenwind. Der **Lebende Stein** wirkt wie ein einzelner gespaltenen Stein, so dicht stehen die beiden dickfleischigen Blätter beieinander. Dringt Feuchtigkeit in den Spalt, treiben daraus moosartige Triebe, die schnell blühen und reifen.

In der Inneren Khôm, wie auch in der Gorischen Wüste überlebt keine Pflanze. Lediglich die **Landkartenflechte** krallt sich – wie auch im Ewigen Eis – beharrlich an manchen Felsen.



Maraskan

Die Insel Maraskan mit dazugehörigen Inseln.

Maraskan ist die größte aventurische Insel und bekannt als Heimstatt zahlloser gefährlicher, vor allem aber giftiger Tiere und Pflanzen. Hauptlandschaftsform sind der bergige Urwald der Maraskankette und des Amdeggynmassivs im langgestreckten Zentrum der Insel. Gewässer sind häufig, und die Baumgrenze endet bei 4.000 Schritt Höhe. Das Klima ist sehr warm und im Landesinneren zunehmend schwül. Regelmäßige Abendgewitter sorgen, zusammen mit den beiden Regenzeiten, für reichlich Niederschlag. Auf Maraskan gibt es alle Typen des Regenwalds (siehe Seite 116) und ebenso einen Großteil der dort beschriebenen Vegetation.

Es gibt allerdings auch Flora, die vor allem oder sogar nur auf Maraskan gedeiht, so ist der **Maulbeerbaum** hier sehr häufig. Der **Mangobaum** (Tuzakapfel) liebt Licht und steht häufig nahe bei gefallenen Urwaldriesen. Er kommt auf Maraskan und den Waldinseln vor, seine wohlschmeckende Frucht wird etwa faustgroß, hat eine rotgrüne Schale und gelbes Fruchtfleisch um einen einzelnen großen Kern. Nur im Altimont und der Maraskankette wächst die **Turupa** (Südmeer-, Maraskanzeder). Sie kann 100 Schritt hoch werden. Hoch oben trägt sie eine schirmförmige Krone aus immergrünen Nadeln und hat eine rissige Rinde. Ihre Zapfen sind schrittgroß, und die schmackhaften Früchte hängen in Scheintrauben daran. Selbst auf Maraskan selten ist der stets einzeln stehende **Axorda**. Die dunkle, tief zerklüftete Rinde des Baums, Xordai-Rinde genannt, ist ein bedeutendes Heilmittel. Eine Abart des **Fassbaums** ist der maraskanische **Trommelbaum**, aus dessen von Natur aus hohlem Stamm dringen unheimliche Geräusche, selbst wenn kein Karamujin (marask.: 'unbesiegbare Schüttler'), ein Baumgeist, darin wohnt. Auf dem Festland kaum anzutreffen, hier jedoch

heimisch, ist der **Trompetenbaum** mit seinen hängenden, schlanken Trichterblüten von weißer oder gelber Farbe. Auf Maraskan gedeihen viele Nussbäume, darunter der bis zu 15 Schritt hohe **Paranussbaum** mit seinen seltsam gelappten Blättern und zwei Finger langen, schwer zu knackenden, fettreichen Nüssen. Auch die **Gefleckte Springnuss** bringt eine solche Kraftnuss hervor. Die Besonderheit der Staude mit den rankenden Trieben ist jedoch, dass die reifen Nüsse vom Stängel hüpfen und etwa einen Tag lang umherspringen. Diesen Umstand nutzt lichtscheues Gesindel gerne für ablenkende Geräusche – sofern es an frische Nüsse gelangt. Springnüsse sind essbar, verursachen jedoch häufig Schluckauf. Ein niedriger Strauch ist die **Mimose**, deren feinfiedrige Blätter sich bei der geringsten Berührung zusammenfallen und minutenlang so bleiben, woran ein Kundiger die Anwesenheit eines Eindringlings erkennen kann. Die bis zu sechs Schritt langen Blätter des ungiftigen **Peitschenstrauchs**, einer Kletterpflanze, sind über und über mit kleinen Nadeln besetzt. Sie sind berührungsempfindlich, legen sich bei heftigen Bewegungen um das Opfer und zerschauern ihm die Haut. Häufig in Hochlandwäldern Maraskans und Thalusiens anzutreffen ist der **Hakendorf**, ein Strauch, der bis zu drei Schritt weit kriechende rote Stängel mit harten Blättern und glasartigen, fingerlangen gekrümmten Dornen ausbildet. Diese Dornen bohren sich durch Stiefelsohlen, verhaken sich in allem, was in ihre Reichweite kommt und haben so schon das Schicksal manches Maraskanreisenden besiegelt.

Bis zu sieben Schritt hoch wird **Zuckerrohr**, ein bedeutendes Lebensmittel, das auch auf dem Festland verbreitet ist. Der Saft wird aus den Stangen gepresst, getrocknet und wie gemahlenes Getreide verwendet. Besonders bekannt ist die „Offenbarung der Zwillinge“, ein daraus gebrannter Branntwein (Rum). Allenthalben wachsen zudem üppig blühende Blumen wie **Seerosen**, **Goldruten**, **Schwarzer Nachschatten** und **Lilien**.



Die Alltagspflanzen Aventuriens im Überblick

Alltagspflanze (Unterart) Alternative Namen	siehe Seite
Ewiges Eis	
Landkartenflechte	102, (121)
Tundra	
Birke (Zwergbirke)	103, (104, 105, 22, 74)
Eiche (Krummeiche)	103, (112, 113)
Enzian (Schnee-Enzian)	103, (119)
Karenflechte	103
Kiefer (Krüppelkiefer)	103, (104, 114, 119)
Sturm kriecher	103
Moos (Eislandmoos)	103
Sauergas	103, (109)
Weide (Knorrweide) Isdira: Vaydha („Jagdversteck“)	103, (104, 109, 113-115)
Wollgas	103, (110)
Taiga	
Birke	104, (103, 105, 22, 74)
Brombeere	104, (116, 8)
Butterblume Hahnenfuß, Ranunkel	103, (105, 106, 113, 114)
Efeu	103, (65)
Efeuer	103
Farn Faern (Isdira: „Elfenschutz“)	104, (108, 113, 114, 115, 116, 118)
Hasel	103, (114)
Heidelbeere Blaubeere	103, (104, 105, 113)
Klette	103, (104)
Knäuelgas	104, (113-115)
Lärche	103, (104, 119)
Moos (Schratmoos, Waldmoos)	104, (103, 110, 111, 113, 114, 121)
Nessel (Goldnessel)	103, (105, 107, 113-115)
Reihergas	103, (106)
Schachtelhalm Zinnkraut	103, (111, 115, 116)
Tanne (Blautanne) Hexentanne, Edeltanne, Silbertanne	103, (112, 114)
Waldmeister Labkraut, Färberröte	104, (113, 114)
Nördliches Hochland (Strauchsteppe)	
Barbaritze Berberitze, Sauerdorn	104, (105, 119)
Birke	104, (103, 105, 22, 74)
Blutdorn	104
Diestel (Kugeldistel)	104, (105-108, 110, 116, 120, 154)
Ginster	104, (105, 107, 108)
Habichtskraut	104
Kiefer (Krüppelkiefer)	104, (103, 114, 119)
Klee	104, (106)
Klette	104, (103)
Lärche	104, (103, 119)

Alltagspflanze (Unterart) Alternative Namen	siehe Seite
Moorbeere	104
Rotes Heidekraut Besenheide	104, (107, 119)
Silbergas	104, (105)
Wacholder Krammetbeere	104, (107, 112)
Weißdorn	104, (113)
Nördliche Grasländer und Steppen	
Barbaritze Berberitze, Sauerdorn	105, (104, 119)
Birke	105, (103, 104, 22, 74)
Bocksbart	105
Butterblume Hahnenfuß, Ranunkel	105, (103, 106, 113, 114)
Distel (Große Kratzdistel)	105, (104-108, 110, 116, 120, 154)
Einhorngas	105
Erle (Eslamserle/Grau-Erle)	105, (110, 114)
Fichte	105, (112, 114)
Flockenblume	105
Ginster	105, (104, 107, 108)
Hartriegel	105, (107)
Heidelbeere Blaubeere	105, (103, 104, 113)
Krokus (Gelber Krokus, Violetter Krokus, Weißer Krokus)	105, (119)
Malve Elfenspiegel	105, (107)
Nessel (Taubnessel)	105, (103, 107, 113-115)
Schwingel	105, (106)
Schafgarbe	105
Windhalm	105
Mitteländische Grasländer und Steppen	
Ahorn (Feldahorn)	107, (86, 151)
Alveransschlüssel Primel	106
Bärenklau Bärentatze	106
Basiliskum Basilikum	106, (49, 87, 147)
Butterblume Hahnenfuß, Ranunkel	106, (103, 105, 113, 114)
Distel (Golddistel)	106, (104-108, 110, 116, 120, 154)
Famerlorsblüte Goldlack	107
Flammenblume Phlox	107, (108)
Flatterbinse	106, (103)
Flieder (Weißer Flieder, Blauer Flieder, Amethyst Flieder) Lilaq (Tulamidy: „Violett“)	107, (108)
Fuchsschwanz	106
Gamander	107, (108)



Alltagspflanze (Unterart)	siehe Seite
Alternative Namen	
 Ginster	107, (104, 105, 108)
 Hartriegel	107, (105)
 Heckenrose	107
 Hibiskus (weiß, rot, blau, gelb)	107, (108, 120)
Eibisch	
 Huflattich	107
 Klee (Grünklee, Goldklee, Hasenklee, Weißklee)	106, (104)
 Knabenkraut	107
 Lilie (rot-schwarze Rondraschwertlilie, orange-rote Feuerlilie, Buntfarbige Schwertlilie, gelbe Sumpflilie)	106, (108, 109, 122)
 Lorbeer	106, (118)
 Löwenzahn	106, (151)
 Mondblume	106
Madarite	
 Nelke (weiße Lichtnelke, rosa Pracht- nelke, rosa Felsen- nelke, blutrote Hei- denelke, orangene Feuernelke)	107
 Nessel (Brennnessel)	107, (103, 105, 113-115)
 Oleander (rosa, gelb, weiß)	107
Rosenlorbeer	
 Praiosblume/Praiossonne	107, (21, 78, 84, 86, 87)
Sonnenblume	
 Quecke	106
 Rotes Heidekraut (purpurnes Jasalin- kraut, blaues Holler- kraut)	107, (104, 119)
Besenheide	
 Schilf (Firunsschilf, Weidener Dom- melgras/Reihergras, Yaquirschilf, Lanzenschilf)	106, (109, 111)
 Schwingel	106, (105)
 Stechpalme	107, (108, 116)
 Ulme (Feldulme/Rotulme)	107, (65)
Rüster, Effe	
 Vergissmeinnicht	106
 Wacholder	107, (104, 112)
Krammetbeere	
 Weißdorn (Schwarzdorn)	107, (104, 113)
Schlehdorn, Schlehe	
 Wiesentraumkraut	106
 Yasmin	107, (108)
Südliche Grasländer und Steppen	
 Agave	109, (116, 120)
 Akanthus	108
 Akazie	108, (116, 119-121)
 Aralie	108, (116)
 Azalee	108
Wunderblume	
 Diademblume	108
Miralinthe	
 Distel (Golddistel, Eselsdistel)	108, (104-107, 110, 116, 120, 154)
 Farn	108, (104, 113, 114, 115, 116, 118)
Faern (Isdira: „Elfenschutz“)	
 Feuerdorn	109

Alltagspflanze (Unterart)	siehe Seite
Alternative Namen	
 Feuerbohne	109
 Flammenblume	108, (107)
Phlox	
 Flieder	108, (107)
 Gamander	108, (107)
 Gelbes Feuerkraut	108
 Ginster	108, (104, 105, 107)
 Granatapfelbaum	109
 Halfa	108, (116)
Seidengras	
 Hibiskus	108, (107, 120)
Eibisch	
 Kamelie	109
 Kletterrose (Gelbe Kletterrose)	109
 Leomarswacht	109
Hennastrauch	
 Lilie (weiße, rosa, gelbe Gadanglilie)	109, (106, 108, 122)
 Maulbeerbaum	109, (116, 122)
 Mirhiban (Tulamidya: „Blühendes Haar“)	108, (120, 121)
Savannengras	
 Orgalée	108
Lampionblüte	
 Palme (Zwergpalme)	109, (111, 116, 118, 121)
 Palmlilie	109, (119, 120)
Yucca	
 Pfefferstrauch (aranischer Pfeffer, Khunchomer Pfeffer)	109, (91)
 Pinie (Goldpinie)	109, (115, 116, 119)
 Salbei (Scharlachs- salbei, Purpursalbei, Wiesensalbei, Gelber Salbei)	108, (107, 120, 46)
Salbai (Isdira: „Heimhelfer“)	
 Sieldorn	109, (116, 120)
 Stechpalme	108, (107, 116)
 Steppenhexe	108, (120, 121)
Steppenroller	
 Tamariske	109, (121)
Salzdattel	
 Terabate	108
Terech Beth (Tulamidya: „Fruchtbares Mädchen“)	
 Wermut	108, (120)
 Wilde Rose	108, (119, 120)
Azila (Tulamidya)	
 Yasmin	108, (107)
Nördliche Feuchtländer	
 Blutalge	109, (111)
 Distel (Kratzdistel)	110, (104-107, 116, 120, 154)
 Erle (Schwarzerle)	110, (105, 114)
 Faulbaum	110
 Froschlöffel	109
Egelkraut	
 Gagelstrauch	110
 Großer Sonnentau	110



Alltagspflanze (Unterart)	siehe Seite
Alternative Namen	
Kaaivilgras	109
Salzgras	
Moss (Torfmoos)	110, (103, 104, 111, 113, 114, 121)
Pfeilkraut	110
Porst	110
Riedgras	109
Segge	
Schilf	109, (106, 111, 118)
Sumpfdotterblume	110
Borndotterblume	
Wasserpest	110, (111)
Weide (Boronsweide)	109, (103, 104, 113-115)
Wollgras	110, (103)
Südliche Feuchtländer	
Blutalge	111, (109)
Krebsschere	111
Mangrove	110
Moos (Torfmoos)	111, (103, 104, 110, 113, 114, 121)
Palme (Zwergpalme)	111, (109, 116, 118, 121)
Fächerpalme	
Papyrusstaude	111
Riesenschachtelhalm	111, (103, 115, 116)
Schilf (Lanzenschilf)	111, (106, 109, 118)
Sumpfschachtelhalm	111
Duwok (Tulamidy)	
Sumpfyzypresse	111
Truggras	111, (118)
Wasserhyazinthe	111
Zuckerrohr	111, (122)
Wälder des Nordens	
Buche (Rotbuche)	113, (114, 74)
Butterblume	113, (103, 105, 106, 114)
Hahnenfuß, Ranunkel	
Eibe	112, (114, 115)
Êibha (Isdira: „Wachnest“)	
Eiche (Steineiche)	112, (103, 158)
Aigya (Isdira: „Wehhafter Wohnbaum“)	
Farn (Hirschzunge, Wurmarn,Tüpfelfarn, Elbenkraut)	113, (104, 108, 114-116, 118)
Faern (Isdira: „Elfenschutz“)	
Fichte (Schwarzfichte/Thuranfichte)	112, (105, 114)
Heidelbeere	113, (103-105)
Blaubeere	
Knäuelgras	113
Mammutbaum	112, (30, 31)
Sequoia (Isdira: „heimeiliges Knarren“)	
Moos (Waldmoos, Schratmoos, Schlangenmoos/Bärlapp)	113, (103, 104, 110, 111, 114, 121)
Nessel (Brennnessel)	113, (103, 105, 107, 114, 115)
Ogerbeere	113
Perlgras	113, (114)
Rosskastanie	113, (114)

Alltagspflanze (Unterart)	siehe Seite
Alternative Namen	
Spinnendorn	113, (114, 115)
Waldrebe, Clematis, Waldstrick	
Tanne (Weißtanne, Blautanne, Sichel-tanne, Schwerttanne/Schwarzanne)	112, (103, 114)
Waldmeister	113, (104, 114)
Labkraut, Färberröte	
Walnussbaum	113, (152)
Weide (Silberweide, Trauerweide, Kopfweide)	113, (114, 115)
Vaydha (Isdira: „Jagdversteck“)	
Weißdorn	113, (104)
Mittelländische Wälder (gemäßigtes und tobrisches Klima)	
Buche (Silberbuche/Geisterbuche, Rotbuche)	114, (113)
Butterblume	114, (103, 105, 106, 113)
Hahnenfuß, Ranunkel	
Eibe	114, (112, 115)
Erle	114, (105)
Farn	114, (104, 108, 113-116, 118)
Faern (Isdira: „Elfenschutz“)	
Fichte (Rotfichte/Gemeine Fichte/Rottanne)	114, (105, 112)
Firunföhre	114, (119)
Waldkiefer, Rotföhre, Forche	
Hasel	114, (103)
Himbeere	114
Himmelbeere	
Hohe Schlüsselblume	115
Ingerimmsglöckchen	114, (115)
Knäuelgras	114, (104, 113, 115)
Linde	114
Lindya (Isdira)	
Moos (Schratmoos, Waldmoos)	114, (103, 104, 110, 111, 113, 121)
Nessel (Brennnessel, Goldnessel)	114, (103, 105, 107, 113-115)
Ogerbeerenranke	114
Perlgras	114, (113)
Rosskastanie	114, (113)
Seidelbast	114
Say'dhaba (Isdira: „geformtes ausgewächs“)	
Spinnendorn	114, (113, 115)
Tanne (Blautanne)	114, (103, 112)
Hexentanne, Edeltanne, Silbertanne	
Waldmeister	114, (104, 113)
Labkraut, Färberröte	
Weide	114, (113, 115)
Mittelländische Wälder (yaquirisches Klima)	
Bosparanie	115
Edelkastanie	
Farn (Flügelfarn)	115, (104, 108, 113-116, 118)
Geißblatt	115, (120)
Heckenkirsche	



Alltagspflanze (Unterart)	siehe Seite
Alternative Namen	
Geronsblut	115
Geranie	
Goldrute	115, (122)
Ingerimmsglöckchen	115, (114)
Knäuelgras	115, (104, 113, 114)
Nessel (Brennnessel)	115, (103, 105, 107, 113, 114)
Pinie	115, (109, 116, 119)
Schachtelhalm	115, (103, 111, 116)
Spinnendorn	115, (113, 114)
Weide (Purpurweide, Salweide/ Palmweide/Kätzchenweide)	115, (113, 114)
Zeder (Zyklopenzeder)	115, (116, 122)
Zedra (Tulamidyä)	
Immergrüne Wälder (Südosten)	
Akazie	116, (108, 119-121)
Aralie	116, (108)
Bartflechte	116
Distel (Eselsdistel)	116, (104-107, 110, 120, 154)
Eibe	115, (112, 114)
Farn (Adlerfarn, Purpurfarn, Schwertfarn)	116, (104, 108, 113-115, 118)
Faern (Isdira: „Elfenschutz“)	
Gespensterbaum	116, (119, 120)
Drachenbaum, Nurhanifez (Tulamidyä: „Siebengehörnter Geisterhut“)	
Ginkgobaum	116
Halfagras	116
Kaktus	116, (118, 120, 121)
Lebensbaum	115, (118)
Thuje/Thuja (Tulamidyä)	
Maulbeerbaum	116, (109, 122)
Magnolie	116, (118)
Nessel (Goldnessel)	116, (103, 105, 107, 113-115)
Ölbaum	116
Olivenbaum	
Palme (Zwergpalme, Große Dattelpalme, Kalifenzpalme)	116, (109, 111, 118, 121)
Tamar (Tulamidyä)	
Pinie (Goldpinie)	116, (109, 115, 119)
Riesenschachtelhalm	116, (103, 111, 115)
Schlangenbast	116, (118)
Sicheldorn	116, (109, 120)
Stechpalme	116, (107, 108)
Wilder Wein	116
Veitschi (aranisches Tulamidyä)	
Yamswurzel	116
Zeder	116, (115, 122)
Zypresse	115, (118)
Überhoher, mittelhoher und halbhöher Regenwald	
Alveranspfeiler	116
Bananenstaude	117
Brabaker Rohr	118

Alltagspflanze (Unterart)	siehe Seite
Alternative Namen	
Brettwurzelbaum	117
Brotfruchtbaum	117
Drachenflügelbaum	116
Ebenholzbaum	117
Elefantenbaum	117
Farn	118, (104, 108, 113-116)
Faern (Isdira: „Elfenschutz“)	
Korallenbaum	117
Korallenstrauch	
Lianen	117, (89)
Mohagoni	117, (89)
Zedrach (Tulamidyä: fälschlich „Bornseder“)	
Orchidee	118, (107)
Perainapfelbaum (Anfelsine, Maraske- rine, Citorne, Limette)	117
Arange, Oronge	
Sakowurzel	118
Truggras	118, (111)
Tulpenbaum	117
Regengrüner Wald	
Amarant-Staude	118
Avocado	118
Brabakbirne	
Fassbaum	118, (122)
Gingkobaum	118, (116)
Lorbeer	118, (107)
Magnolie	118, (116)
Schwarzer Nachtschatten	118
Palme (Zwergpalme)	118, (109, 111, 116, 121)
Fächerpalme	
Straußgras (weißes, rotes)	118
Yarumstab	118
Zypresse	118, (115)
Nebelwald	
Bambus (Bergbambus)	118
Lebensbaum	118, (115)
Thuje/Thuja (Tulamidyä)	
Myrte	118
Tiik-Tok-Baum	118
Strandwald	
Palme (Kokospalme, Dattelpalme)	118, (109, 111, 116, 121)
Nord- und Mittelaventurische Gebirge	
Almgras	119
Almrausch	119
Barbaritze	119, (104, 105)
Berberitze, Sauerdorn	
Edelweiß	119
Löwenfüßchen	
Enzian (Großer Enzian)	119, (103)
Firunföhre	119, (114)
Waldkiefer, Rotföhre, Forche	
Grünerle	119
Heidekraut	119, (104, 107)
Besenheide	



Alltagspflanze (Unterart)	siehe Seite
Alternative Namen	
Kiefer (Latsche, Zirbelkiefer/Zirbe/Arve)	119, (103, 104, 114)
Strauchkiefer	
Krokus	119, (105)
Krustenflechte	119
Lärche	119, (103, 104)
Südliche Gebirge	
Akazie	119, (108, 116, 120, 121)
Beifuß	120
Distel (Silberdistel, Eselsdistel)	120, (104-107, 110, 116, 154)
Gespensterbaum	119, (116, 120)
Drachenbaum, Nurhanifez (Tulamidyä: „Siebengehörnter Geisterhut“)	
Immortelle (Bosparano: „Die Unsterbliche“)	120, (121)
Kaktus	120, (116, 118, 121)
Mandelbaum	120
Pinie (Goldpinie)	119, (109, 115, 116)
Wilde Rose	119, (108, 120)
Azila (Tulamidyä)	
Yucca Palmlilie	119, (109, 120)
Südliche Regengebirge	
Almrausch	120, (119)
Akazie	120, (108, 116, 119, 121)
Geißblatt	120, (115)
Gespensterbaum	120, (116, 119)
Drachenbaum, Nurhanifez (Tulamidyä: „Siebengehörnter Geisterhut“)	
Kaktus	120, (116, 118, 121)
Yucca	120, (109, 119)
Palmlilie	
Wüstenrandgebiete	
Agave	120, (109, 116)
Akazie	120, (108, 116, 119, 121)
Beifuß (Wüsten-Beifuß)	120
Distel (Eselsdistel)	120, (104-107, 110, 116, 154)
Feigenkaktus	120
Greisenkaktus	120
Großer Säulenkaktus	120
Hibiskus	120, (107, 108)
Eibisch	
Igelkaktus	120
Immortelle (Bosparano: „Die Unsterbliche“)	121, (120)
Kandelaberkaktus	120
Königin der Nacht	120
Königskerze (Rote Königskerze, Kaiserkerze, Gildenlandszepter, Nachtkerze)	120
Fackelbraut	
Mhanadischer Schusskaktus	120
Mirhiban (Tulamidyä: „Blühendes Haar“)	121, (108)
Savannengras	

Alltagspflanze (Unterart)	siehe Seite
Alternative Namen	
Ohrenkaktus	120
Palme (Zwergpalme)	121, (109, 111, 116, 118)
Fächerpalme	
Rondrazahn	121
Speerblume, Erdenklinge	
Salbei	120, (107, 108, 46)
Isdira: „Heimhelfer“	
Schädelkaktus	120
Steppenhexe	121, (108, 120)
Steppenroller	
Streitkolbenkaktus	120
Tamariske	121, (109)
Salzdattel	
Wermut	120, (108)
Wilde Rose	120, (108, 119)
Azila (Tulamidyä)	
Yucca	120, (109, 119)
Palmlilie	
Wüste	
Akazie	121, (108, 116, 119, 120)
Al'Khadim (Tulamidyä: „ausdauernd“)	121
Dornbusch	121
Immortelle (Bosparano: „Die Unsterbliche“)	121, (120)
Kaktus	121, (116, 118, 120)
Landkartenflechte	121, (102)
Lebender Stein	121
Rose von Nebachot	121
Savannengras	121, (108)
Mirhiban (Tulamidyä: „Blühendes Haar“)	
Steppenhexe	121, (108, 120)
Steppenroller	
Tamariske	121, (109)
Salzdattel	
Maraskan	
Fassbaum (Trommelbaum)	122, (118)
Gefleckte Springnuss	122
Goldrute	122, (115)
Hakendorn	122
Lilie	122, (106, 108, 109)
Mangobaum	122
Tuzakapfel	
Maulbeerbaum	122, (109, 116)
Mimose	122
Trompetenbaum	122
Turupa	122
Südmeerzeder, Maraskanzeder	
Paranussbaum	122
Peitschenstrauch	122
Schwarzer Nachtschatten	122, (118)
Seerose	122, (118)
Lotos	
Zuckerrohr	122, (111)



Die Landschaftstypen Aventuriens im Überblick

Die folgende Tabelle erläutert zusammenfassend die Landschaftstypen Aventuriens sowie die Regionen und Unterregionen, die dem jeweiligen Typ zugeordnet werden können.

Landschaftstyp	Region
Hoher Norden	
Ewiges Eis	Nebel- und Eiszinnen, Grimmfrostöde, nördliches Ehernes Schwert, Yeti-Land und nördlich davon
Tundra	Tief- und Hügelländer nördlich von Oblomon, Frisund und Letta, die Küste der Grimmfrostöde, Bäreninseln, einzelne Täler von Yetiland
Taiga	Wälder nördlich der Salamandersteine, am Kvill und am Oblomon, Waldflecken im Alderhaag (Riva), der Grünen Ebene und des nördlichen Nornja
Grasländer, Heiden und Steppen	
Nördliches Hochland (Strauchsteppe)	Orkschädelsteppe, Gjalsker Hochland, Firunswall, Rhorwed, Blutzinnen, Thaschberge, nördlicher Steineichenwald, Flanken der Großen Olochta, Hjaladorberge, Graue Berge
Nördliche Grasländer und Steppen	Thorwal (offenes Land), Olportsteine, Messergrassteppe (Svellttal: offenes Land), Einhorngras, Alderhaag (Riva), Grüne Ebene, Goblinda (Gerasim), Brydia-Steppe sowie alle weiteren Steppen südlich der Linie Riva-Paavi und nördlich der Linie Salza-Vallusa
Mittelländische Grasländer und Steppen	offenes Land südlich der Linie Salza-Vallusa und nördlich der Linie Neetha-Zorgan, Inseln wie Rulat, Efferdstränen und Zyklopeninseln sowie verbliebene wilde Grasländer in Mittel- und Horasreich
Südliche Grasländer und Steppen	Mhanadistan, Aranischer Busch, Hochland der Elburischen Küste, Yalaiad, Shadif, Mengbillanische Hügel, Savanne (Südelemitische Halbinsel), Ilara-Senke (Charypso)
Sümpfe, Marschen und Moore	
Nördliche Feuchtländer	<i>Sümpfe</i> : Svelltsümpfe, Nebelmoor, Totenmoor; <i>Marschen</i> : Brinasker Marschen (Enqui), Havener Marschen, Muhrsape (Delta des Großen Flusses), Misa-Auen, Mendenische Sümpfe; <i>Moore</i> : Hochmoore des Bornlands, kleinere Moore der Thorwalregion, des Gjalsker Hochlandes, der Taiga, der Lettawälder, am Thuran-See, Tobriens etc.
Südliche Feuchtländer	Mhanadi-Delta, Rashduler Sümpfe, Ongalobecken, Thalussische Sümpfe, Echsen Sümpfe, Loch Harodröl, Sümpfe der Südelemitischen Halbinsel, Chorhoper Marschland, Sumpfland von H'Rabaa, Mysobien, Ilara-Sümpfe, Moskitoinseln, Papyrussümpfe Süd-Maraskans sowie Mangrovensümpfe der Küsten Süd- und Südostaventuriens und der Inseln
Wälder	
Wälder des Nordens	Wälder an Ingval und Tommel, Waldflecken Thorwals, des Gjalsker Hochlands, des Orklands und des Svellttals, Südlicher Nornja, Wälder der Salamandersteine, Weidens und Greifenfurts, Wälder an Finsterkamm, Roter und Schwarzer Sichel, Drachensteinwälder, Wälder des Bornlands, Bornwald, Nordwalser Höhen, Überwals, Lettawälder, Täler des Ehernen Schwerts
Mittelländische Wälder (gemäßigtes und tobrisches Klima)	Wälder zwischen Albernien und Garetien, Farindelwald, Windhager Wald, nördlicher Eisenwald, Koschwälder, Dunkelwald, Reichsforst, Bergwälder des nördlichen Raschtulswalls, Wälder der Trollzacken, Radrombusch, Transysilischer und Tobimorischer Wald, Beilunker Wälder, Mendenische Au, Ogerbusch und andere Waldflecken zwischen Drachensteinen und Trollzacken
Mittelländische Wälder (yaquirisches Klima)	Wälder von Kuslik, Arivor und Malur, Phecanowald, Wälder der Goldfelsen, der Brigella und Bosquiriens, Neethanische Wälder und des Amhallassihs, Wälder und sonstige Waldflecken des Lieblichen Feldes, der Dröler Halbinsel und Almadas, Feenwälder der Zyklopeninseln
Immergrüne Wälder (Südosten)	die Wälder am östlichen und südlichen Raschtulswall sowie südöstlich davon, Wälder um Perricum, des Baburiner Beckens, Aranischer Busch, Gadangwälder, Waldflecken Mhanadistans, der Elburischen Küste, des Yalaiads, Khoramwälder, Khunchomer Wälder, Hochlandwälder von Awalkim, Aschubim, dem Stierbuckel, dem Thalussmassiv und den Unauer Bergen



Regenwälder	
Überhoher Regenwald	beiderseits des Regengebirges, Hochland von H'Rabaal
Mittelhoher Regenwald	Regenwald der östlichen Echsensümpfe und beiderseits des Regengebirges, Hochland von H'Rabaal, Syllanische Halbinsel, Großteil der Waldinseln
Halbhoher Regenwald	Regenwald der östlichen Echsensümpfe und beiderseits des Regengebirges, Hochland von H'Rabaal, Syllanische Halbinsel, Großteil der Waldinseln
Regengrüner Wald	Wald der südelemitischen Halbinsel und größerer Waldinseln
Nebelwald	beiderseits des Regengebirges, Hochland von H'Rabaal, Syllanische Halbinsel, Großteil der Waldinseln
Strandwald	Strände der meisten Waldinseln
Gebirge	
Nord- und Mittelaventurische Gebirge	<i>Kalkgebirge</i> : Finsterkamm, Trollzacken, Walberge, Phecanowald; Kalk und Marmor: Ehernes Schwert, Raschtulswall, Westseite der Hohen Eternen; <i>Kreide</i> : Windhagberge; Feuerstein: Westseite der Goldfelsen; <i>Zwergische Urgesteinmassive</i> : Ingrakuppen, Eisenwald, Koschberge, Beilunker Berge, Drachensteine; <i>Schiefergebirge</i> : Schwarze, Rote und Gelbe Sichel, Salamandersteine
Südliche Gebirge	<i>Kalkgebirge</i> : Dscherim Nebachot, Berge von Jindir und Chalukistan, Awalkim, Aschubim, Stierbuckel, Thalussmassiv; <i>Kalkhänge am Wüstenrand</i> : Ostseite der Goldfelsen, Hohe Eternen und Eternen, Raschtulsturm; <i>Wüstengebirge aus Sandstein</i> : Khoramgebirge, Wal-el-Khomchra, Mhanek-Chanebi und Unau-Berge
Südliche Regengebirge	Westseite der Eternen, Regengebirge oberhalb von Wolkendecke und Mittagsgewittern (2.000 bis 3.000 Schritt)
Wüstenrandgebiete und Wüsten	
Wüstenrandgebiet	alle Randgebiete der Khôm, insbesondere der Südrand der Amhallassih-Kuppen, oberes Mhanadistan (westlich des Erkin), nördliches Szintotal, Gorische Steppe
Wüste	Khômwüste und Gorische Wüste
Maraskan	die Insel Maraskan mit dazugehörigen Inseln

Pflanzenverbreitung

Die folgende Tabelle bietet dir eine zusammenfassende Übersicht der bevorzugten Wuchsorte der Pflanzen des **Aventurischen Herbariums** aus dem ersten Kapitel des Buches. Die Häufigkeit der Pflanzen des Herbariums in den angegebenen Landschaftstypen wird hier, wie dort, mit folgenden Kategorien angegeben:

gewöhnlich (5)

Die Pflanze gehört zur prägenden Vegetation des Landschaftstyps. Wenn im Wertekasten der Pflanze keine Angabe zur Häufigkeit für den jeweiligen Landschaftstyp gemacht wird, gilt sie als gewöhnliche Begegnung für den Landschaftstyp.

gelegentlich (4)

Man begegnet der Pflanze regelmäßig, sie ist jedoch nicht so häufig, dass sie als prägend für den Landschaftstyp gilt.

eher selten (3)

Ab und zu ist die Pflanze in diesem Landschaftstyp auszumachen, jedoch nicht so häufig, dass man sich darauf verlassen könnte.

selten (2)

Selten begegnet man der Pflanze, hat dann aber bereits einen Anlass, sich zu wundern.

sehr selten (1)

Es ist ein wahrer Glücksfall – oder Schicksalsschlag – die Pflanze in diesem Landschaftstyp zu treffen. Nur Expertenwissen, Vorsehung oder Narrenglück könnten darauf vorbereiten.

Diese Angaben sollen Spielleitern eine Orientierung für die Ausgestaltung ihres Aventuriens bieten. Mit der Such- und Bestimmungsschwierigkeit der jeweiligen Pflanze ist ihre Verbreitung bereits regeltechnisch angegeben. Demnach dienen die folgenden Angaben vor-dergründig gestalterischen Entscheidungen, zum Beispiel, wenn entschieden werden soll, welche Pflanzen eine Heldin bei der Kräutersuche gefunden hat. Ein * deutet darauf hin, dass die Pflanze nur unter bestimmten Umständen vorkommt (ausformuliert unter **Anmerkung**).



Pflanze	Hoher Norden	Grasländer, Heiden und Steppen	Sümpfe, Marschen und Moore	Wälder	Regenwälder	Gebirge	Wüsten- randgebiete und Wüsten	Maraskan
Alraune	1	1	1	5	1	1	1	1
Alveranie	1	1	1	1	1	1	1	1
Aranische Wassernuss	–	–	5 (Aranien), sonst 4	–	–	–	–	–
Atan-Kiefer	–	–	–	–	–	5 (ab 6000 Schritt Höhe)	–	–
Basilamine	–	–	–	5	–	–	–	–
Blauschirmpilz	1*	1*	1*	1*	1*	1*	1*	1*
Anmerkung: auf dämonisch verseuchtem Boden								
Bleichmohn	–	–	–	–	–	5	–	–
Blutblatt	3*	3*	3*	3*	3*	3*	3*	3*
Anmerkung: nur auf schwach magischem Grund								
Braunschlinge	–	2	5	5	–	–	–	–
Carlog	–	5*	5*	5*	–	–	–	–
Anmerkung: an Küsten und Ufern								
Chonchinis	4	5	4	5	4	4	–	4
Dämonenklaue	–	–	–	5	–	–	–	–
Disdychonda	–	–	–	1	4	–	–	4
Dornrose	–	4 (Aranien), 3 (Mittelreich)	–	3	–	–	–	–
Eiterfarn	–	1*	–	–	–	1*	–	–
Anmerkung: auf dämonisch verseuchtem Boden								
Eitriger Krötenschemel	–	–	–	2	1	–	–	5
Feuerschlick	–	–	2	–	–	–	–	–
Anmerkung: auch auf dem offenen Meer (1)								
Fünffingerkraut	–	5	–	–	–	–	–	–
Grauer Lotos	–	–	5 (Warunkei), sonst 1	5 (Warunkei), sonst 1	5 (Warunkei), sonst 1	–	–	–
Höllenkraut	–	–	–	–	5	5	–	–
Horusche	–	–	–	–	5	–	–	5
Jacopo-Kraut	–	–	–	2 (Kultplätze)	–	–	–	–
Jaguarlilie	1*	1*	1*	1*	1*	1*	1*	1*
Anmerkung: nur dort, wo viel Blut vergossen wurde								
Kajubo	–	–	–	–	2	–	–	–
Krakenseerose	–	4	4	–	–	–	–	–



Pflanze	Hoher Norden	Grasländer, Heiden und Steppen	Stümpfe, Marschen und Moore	Wälder	Regenwälder	Gebirge	Wüsten- randgebiete und Wüsten	Maraskan
Libellengras	-	5 (Tobrien), 4 sonst 4	-	-	-	-	-	-
Lulanie	-	-	-	5	-	-	-	-
Malomis	-	-	-	-	-	-	-	-
Anmerkung: nur vereinzelt in Gärten								
Merach-Strauch	-	-	-	5	5	5	-	-
Mirbelstein	-	5	-	5	-	-	-	-
Mirhamer Seidenliane	-	-	-	-	5	5	-	-
Naftanstau	-	3	-	2	-	-	-	-
Nemezij	?	?	?	?	?	?	?	vermutete Heimat
Olginwurz	-	1	-	1	-	2	1	-
Orazal	-	-	-	-	3	3	3	-
Orkland-Bovist	-	5	-	4	-	-	-	-
Pestsporenpilz	-	5	5	-	-	-	-	-
Purpurner Lotos	-	2	2	2	-	-	-	-
Quasselwurz	-	-	-	5	-	-	-	-
Rahjalieb	-	5	5	5	5	-	-	-
Rattenpilz	2*	2*	2*	2*	2*	2*	2*	2*
Anmerkung: vor allem dort, wo der Namenlose Einfluss oder Kultstätten besitzt								
Rote Pfeilblüte	-	-	1	1	3-5	-	-	-
Roter Lotos	-	5	5	5	-	-	-	5
Sansaro	-	4*	4*	4*	4*	-	-	4
Anmerkung: an Stränden, außerdem im Meer (3), besonders Perlenmeer (4)								
Schlangenzünglein	-	-	1	-	-	-	-	2
Schleichender Tod	-	-	5	5	5	-	-	-
Schlinggras	-	-	5	-	-	-	-	-
Schwarmschwamm	-	2	3	2	-	1	-	1
Schwarzer Mohn	-	5 (Palakar), sonst 4	-	-	-	-	-	-
Anmerkung: nur auf der Insel Pailos								
Seelenhauch	-	5 (Schwarz-tobrien), sonst 1	-	-	-	-	-	-
Steinrinde	5	5	5	5	5	5	5	5
Anmerkung: auf Felsen und Gestein in Höhlen ab 100 Schritt Tiefe								



Pflanze	Hoher Norden	Grasländer, Heiden und Steppen	Sümpfe, Marschen und Moore	Wälder	Regenwälder	Gebirge	Wüsten- randgebiete und Wüsten	Maraskan
Talaschin	4	2	2	2	2	2	4	2
Thonnys	–	2	–	1	–	–	–	–
Tuur-Amash-Kelch	2*	2*	2*	2*, 1	2*	2*	2*	2*
Anmerkung: auf dämonisch verseuchtem Boden								
Ulmenwürger	–	–	2	5	–	–	–	–
Vragieswurzel	–	–	–	5	5	5	–	–
Wandermoos	3*	3*	3*	3*	3*	3*	3*	3*
Anmerkung: in Höhlen und ähnlichen Gebilden								
Wasserrausch	–	5	5	5	–	–	–	–
Weißgelber Lotos	–	5	5	5	–	–	–	–
Wirselkraut	5	5	5	5	5	5	5	5
Wolchrauke	5	5	–	5	–	5	–	–
Würgedattel	–	–	–	–	5 (Altoum), sonst 1	–	–	–
Yaganstrauch	–	–	–	5	–	5	–	5
Zunder-schwamm	–	–	–	5	4	–	–	4

Kräutersuche

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I für den Themenkomplex Pflanzenkunde.



Das Sammeln von Heilkräutern, Giftpflanzen und anderen Gewächsen, die nicht primär als Nahrung, sondern für eine andere Weiterverarbeitung geeignet sind, ist für wildniskundige Helden fast eine Selbstverständlichkeit. Zu nützlich ist das, was im Wald, auf Wiesen oder versteckt zwischen Felsen wächst. Heilpflanzen lassen sich dazu einsetzen, um Verletzungen und Krankheiten zu heilen oder um sie zu verkaufen, denn sie sind bei den Alchimisten der Städte sowie jedem in Not ein begehrtes Gut.

Doch nicht nur Heilpflanzen kann man in der Natur finden. Giftpflanzen eignen sich hervorragend dazu, Pasten oder Öle herzustellen, um damit Waffen zu bestreichen, sie in einen Weinpokal zu träufeln oder anderweitig als pflanzliches Gift zu verwenden.

Manchmal suchen Helden auch nach bestimmten Pflanzen mit ganz besonderen, teilweise übernatürlichen Wirkungen.

Die Kräutersuche kann ein spannendes Erlebnis sein, und die vorgestellte Fokusregel vertieft die Suche nach diesen Kräutern.

Die Suche nach Kräutern

In der Natur wachsen reichlich Pflanzen mit ganz unterschiedlichen Wirkungen. Gerade im mittleren und südlichen Aventurien finden Helden fast überall Pflanzen, die sie für ihre Zwecke nutzen können. Allerdings ist die Suche nach speziellen Pflanzen deutlich schwieriger, da man einerseits wissen muss, welchen Landschaftstyp die Pflanze bevorzugt, die man sucht, und weiterhin, wie und wo exakt man am besten nach ihr Ausschau hält. Meist ist es eine langwierige Aufgabe und man braucht einige Stunden, bis man die gesuchte Pflanze entdeckt. Grundsätzlich gibt es zwei Arten der Kräutersuche, die sich leicht voneinander unterscheiden:

- Suche nach einer speziellen Pflanzenart: Bei dieser Version sucht der Held ganz gezielt nach einem bestimmten Kraut, etwa Wirselkraut, Olginwurz oder Purpurnem Lotos.
- Allgemeine Kräutersuche: Statt eine spezielle Pflanze zu suchen, kann der Held auch losziehen und nach allen Pflanzen suchen, die ihm potenziell nützlich erscheinen.

Die nachfolgenden Regeln gehen jeweils auf die beiden Arten der Kräutersuche ein.

Beispiel 1: Bruder Hilbert ist im Eherne Schwert unterwegs auf der Suche nach der Atan-Kiefer, um aus ihr Atanax zu gewinnen. Er entscheidet sich also dazu, eine Suche nach einer speziellen Pflanzenart, in diesem Fall nach der Atan-Kiefer, zu unternehmen.

Beispiel 2: Während Rowenas Gefährten nahe dem Reichsforst ein Lager aufbauen, begibt sie sich auf Kräutersuche. Sie möchte eine allgemeine Kräutersuche durchführen, um zu sehen, was in der Gegend an nützlichen Pflanzen wächst. Die Helden werden mindestens zwei Tage hier lagern, sodass Rowena genug Zeit für die Kräutersuche hat.

Die Kräutersuche läuft in 3 Schritten ab:

☛ Schritt 1: Bestimmung des Landschaftstyps

Die Heldin stellt fest, in welchem Typ Landschaft sie sich auf Kräutersuche begibt. Das Terrain modifiziert die Schwierigkeit der folgenden Probe auf *Pflanzenkunde*.

☛ Schritt 2: Probe auf Pflanzenkunde

Die Heldin erforscht den Landstrich und erprobt ihr Wissen über die Pflanzen des festgestellten Landschaftstyps bzw. über die bestimmte Pflanze, die sie dort suchen möchte.

☛ Schritt 3: Probe auf Sinnesschärfe

Die Heldin begibt sich nach dem allgemeinen Überblick, den sie sich verschafft hat, auf die gezielte Suche nach Pflanzen des Landschaftstyps, bzw. der bestimmten Pflanze, die sie dort zu finden hofft.

Bestimmung des Landschaftstyps

Zu Beginn der Kräutersuche muss der Landschaftstyp bestimmt werden, in welchem der Held sucht. Es gibt Gegenden, die es dem Helden leichter oder schwerer machen, Kräuter zu finden. Die Gegend modifiziert die anschließende Probe auf *Pflanzenkunde*. Als Landschaftstyp kommen folgende in Betracht (sie entsprechen den in den Wertekästen dieses Buchs verwendeten Kategorien):

- ☛ Hoher Norden
- ☛ Grasländer, Heiden und Steppen

- ☛ Sümpfe, Marschen und Moore
- ☛ Wälder
- ☛ Regenwälder
- ☛ Gebirge
- ☛ Wüstenrandgebiete und Wüsten
- ☛ Maraskan

Beispiel 1: Das Eherne Schwert ist ein gigantisches Gebirge, so dass Bruder Hilbert seine Suche nach der Atan-Kiefer in einem Gebirge durchführt.

Beispiel 2: Rowenas Kräutersuche findet im Reichsforst statt, insofern sucht sie in einem Wald nach Kräutern.

Zudem kann es noch weitere kumulative Modifikatoren geben, welche die nachfolgend nötige Probe auf *Pflanzenkunde* beeinflussen. Denkbar sind etwa hinderliche Wetterbedingungen oder Ablenkungen durch Gefahren der Umwelt. Das letzte Wort hat dabei der Meister.

Die Probe auf Pflanzenkunde

Als nächstes muss der Held eine Probe auf *Pflanzenkunde* ablegen. Misslingt die Probe, findet er an diesem Tag keine nutzbaren Kräuter. Gelingt ihm die Probe, dann wird die QS für folgende Verbesserungen eingesetzt werden: *Senken des Grundzeitraums* und *Erleichterung der Probe auf Sinnesschärfe*. Es gilt für beide Verbesserungen jeweils der beste erreichte Wert in der Tabelle **Qualität bei der Kräutersuche**.

Mit QS 4 ist z. B. der Grundzeitraum um 4 Stunden reduziert und die Probe auf *Sinnesschärfe* um +2 erleichtert.

Suche nach einer speziellen Pflanzenart:

Die Probe wird auf *Pflanzenkunde* (Heilpflanzen, Giftpflanzen oder Nutzpflanzen) abgelegt, je nachdem, welche Pflanze gesucht wird, und ist um die Suchschwierigkeit der Pflanze modifiziert. Die erzielten QS können statt der Verbesserungen *Senken des Grundzeitraums* und *Erleichterung der Probe auf Sinnesschärfe* auch vollständig für die Menge der



• Damit ist gemeint, dass die QS, wie bei der Suche nach Heilpflanzen, die Anzahl der Anwendungen bestimmt (siehe Regelwerk Seite 344).



gefundenen Anwendungen eingesetzt werden. • ○

Allgemeine Kräutersuche:

Die Probe wird auf Pflanzenkunde ohne Anwendungsgebiet abgelegt und

ist allgemein um -1 erschwert. Bei dieser Suchart findet ein Held immer nur die geringste Menge an Anwendungen einer Pflanzenart (so als hätte er QS 1 erzielt), und er kann nur den Grundzeitraum der Suche und die Probe auf Sinnesschärfe beeinflussen. Die erzielten QS können stattdessen auch vollständig für die Anzahl der gefundenen Pflanzenarten eingesetzt werden.

Landschaftstyp der Kräutersuche

Landschaftstyp	Modifikator
Hoher Norden	-4
Grasländer, Heiden und Steppen	+/-0
Sümpfe, Marschen und Moore	-1
Wälder	+1
Regenwälder	+/-0
Gebirge	-1
Wüstenrandgebiete und Wüsten	-4
Maraskan	-2
Weitere Modifikatoren (kumulativ zur Gegend)	
Regen/Schnee	-1
Sturm	-2
Orkan	-3
Art der Suche (kumulativ zur Gegend)	
Suche nach einer speziellen Pflanzenart	Suchschwierigkeit der Pflanze
Allgemeine Kräutersuche	-1

Qualität bei der Kräutersuche

QS der Probe auf Pflanzenkunde	Vorteil
1	Zeitraum wird um 2 Stunden verkürzt
2	Erleichterung auf Sinnesschärfe +1
3	Zeitraum wird um 4 Stunden verkürzt
4	Erleichterung auf Sinnesschärfe +2
5	Zeitraum wird um 6 Stunden verkürzt
6	Erleichterung auf Sinnesschärfe +3

Beispiel 1: Bruder Hilbert legt eine Probe auf Pflanzenkunde (Heilpflanzen) ab. Diese ist um die Gegend Gebirge erschwert (-1), um die Suchschwierigkeit der Atan-Kiefer (-2) und zu

allem Überfluss regnet es auch noch (-1). Die Probe ist also insgesamt um -4 erschwert. Obwohl die Probe nicht einfach ist, gelingt es Bruder Hilberts Spieler, insgesamt 10 FP zu erreichen, was einer QS von 4 entspricht. Hilbert hat nun die Wahl: Entweder reduziert er mit den 4 QS den Grundzeitraum der Suche um 4 Stunden und die nachfolgende Probe auf Sinnesschärfe ist um +2 erleichtert, oder er setzt die QS vollständig dafür ein, mehr Anwendungen zu erhalten (also ganze 4 Anwendungen).

Beispiel 2: Rowena sucht in einem Wald (+1) und die allgemeine Kräutersuche ist pauschal erschwert (-1). Sie muss also eine Probe auf Pflanzenkunde ablegen, die weder erschwert, noch erleichtert ist (1-1=0). Rowena hat dennoch nicht so viel Glück bei der Probe und behält nur 4 FP übrig, was einer QS von 2 entspricht. Sie hat also entweder zwei nützliche Pflanzenarten entdeckt, oder kann die QS dazu einsetzen, um den Grundzeitraum um 2 Stunden zu verkürzen und die Probe auf Sinnesschärfe um +1 zu erleichtern. Wenn sie die Pflanzen wirklich finden sollte, wird sie bei beiden nur jeweils eine Anwendung finden. Rowena hat genug Zeit und traut sich zu, die Probe auf Sinnesschärfe auch ohne Erleichterung zu schaffen, also wählt sie die Option, mehr Pflanzenarten zu finden. In diesem Fall wären es zwei Arten, die der Meister später aussucht.

Der Grundzeitraum

Für bestimmte Schwellen bei der Probe auf Pflanzenkunde kann der Grundzeitraum um einen bestimmten Betrag gesenkt werden.

Suche nach einer speziellen Pflanzenart: Der Grundzeitraum einer erfolgreichen Suche beträgt 8 Stunden.

Allgemeine Kräutersuche: Der Grundzeitraum einer erfolgreichen Suche beträgt 10 Stunden.

Beispiel 1: Bruder Hilbert sucht nach einer speziellen Pflanzenart, sodass sein Grundzeitraum für die Suche 8 Stunden beträgt. Er hat mit seinen 4 QS bei der Probe auf Pflanzenkunde den Grundzeitraum nicht verkürzt, sodass er nun 8 Stunden lang suchen wird. Hätte er die QS eingesetzt, so wäre die Zeit von 8 auf 4 Stunden gesunken.

Beispiel 2: Rowenas allgemeine Kräutersuche dauert 10 Stunden. Sie hat genug Zeit und deswegen die QS lieber auf die Anzahl der Pflanzenarten gelegt. Hätte sie die 2 QS zur Verkürzung der Zeit eingesetzt, wären die 10 Stunden der Suche auf 8 Stunden gesunken.

Die Probe auf Sinnesschärfe

Nun muss der Held noch eine Probe auf Sinnesschärfe (Suchen) ablegen. Eventuell bekommt der Held bei dieser Probe eine Erleichterung durch die QS der Probe auf Pflanzenkunde. Gelingt die Probe auf Sinnesschärfe (Suchen), so hat der Held Kräuter gefunden. Misslingt die Probe, so geht er an diesem Tag leer aus, weiß jedoch für den Folgetag schon, wo und wie er seine Sinnesschärfe nutzen muss.

Suche nach einer speziellen Pflanzenart:

Gelingt die Probe auf Sinnesschärfe, hat der Held das gesuchte Kraut entdeckt. Er hat so viele Anwendungen



gefunden, wie er QS in der Probe auf *Pflanzenkunde* erzielt hat (sofern er die entsprechende Option gewählt hat und die QS nicht für *Senken des Grundzeitraums* und *Erleichterung der Probe auf Sinnesschärfe* genutzt hat).

Allgemeine Kräutersuche:

Gelingt die Probe auf *Sinnesschärfe*, hat der Held nutzbare Kräuter entdeckt. Er findet maximal so viele verschiedene Pflanzenarten, wie er QS in der Probe auf *Pflanzenkunde* erzielt hat. Welche Pflanzenarten gefunden wurden, entscheidet der Meister nach eigenem Ermessen. Er kann dazu die Tabelle im Abschnitt **Pflanzenverbreitung** ab Seite 129 konsultieren. Als Faustregel gilt, dass Helden häufiger Pflanzen mit geringer Suchschwierigkeit finden als solche, die eine größere Erschwernis aufweisen.

Beispiel 1: Bruder Hilbert legt die Probe auf Sinnesschärfe ab. Es gelingt ihm knapp, die Probe zu bestehen, aber das reicht

aus, damit er eine Atan-Kiefer entdeckt. Er kann durch die 4 QS seiner gelungenen Probe auf Pflanzenkunde 4 Anwendungen der Pflanze mitnehmen.

Der mühsame Weg ins Eherne Schwert hat sich gelohnt, je schneller er Atanax herstellen kann, desto besser wird es für seine Patienten sein.

Hilbert beschließt, irgendwo auf einem Berg in der Nähe seines Heimatdorfes eine Atan-Kiefer zu pflanzen, damit künftige Generationen es vielleicht einmal einfacher haben als er.

Beispiel 2: Rowena schafft die Probe auf Sinnesschärfe ohne Schwierigkeiten und findet brauchbare Pflanzen. Durch ihre eingesetzten 2 QS bei der Probe auf Pflanzenkunde findet sie zwei verschiedene Pflanzenarten mit jeweils 1 Anwendung. Ihre Meisterin entscheidet, dass sie zwei typische Heilpflanzen dieser Region findet, zum einen Wirselskraut, zum anderen Chonchinis. Rowena freut sich, denn sie hatte sich vor zwei Tagen bei einer Auseinandersetzung mit einigen Bannstrahlern eine kleine Brandwunde zugezogen. Da kommt ihr Chonchinis gerade recht.

Die verkürzte Kräutersuche

Möchte ein Held nicht so lange suchen, wie der Zeitraum der Probe angibt, so kann er sich auch dafür entscheiden, die Suche vorher zu beenden. Die Regel der Suche wird ganz normal ausgeführt, aber für jeweils 2 Stunden, die der Held einsparen will, ist die Probe auf *Sinnesschärfe* um -1 erschwert. Eine Suche von weniger als 2 Stunden hat keinen Effekt.

Beispiel: Hätte Rowenas Gruppe nicht vorgehabt, für längere Zeit zu lagern, hätte sie sich vielleicht nicht so viel Zeit für die Kräutersuche nehmen können. Hätte sie beispielsweise nur 4 Stunden Zeit gehabt, aber die üblichen 10 Stunden benötigt, hätte sie die 6 Stunden einsparen können, aber ihre Probe auf Sinnesschärfe wäre dann um -3 erschwert gewesen.

Die Kräutersuche in Gruppen

An der Suche nach Kräutern können auch mehrere Helden teilnehmen. Allerdings wird an dieser Stelle keine Gruppensammelprobe abgelegt, sondern jeder Held durchläuft einzeln die vorgestellten Regeln zur Kräutersuche.

Die Kräutersuche in spezifischen Regionen

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe II für den Themenkomplex Pflanzenkunde. Sie setzt die Nutzung der Fokusregel Kräutersuche voraus.



Die Kräutersuche in spezifischen Regionen funktioniert grundlegend wie die gewöhnliche Kräutersuche. Der Ablauf der Regeln ist identisch, der Unterschied liegt vor allem in der Einteilung der Landschaftstypen in spezifische Regionen. Dadurch ändern sich die Modifikatoren (und die vorhandenen Pflanzenarten) in einigen Bereichen. Du kannst entweder auf die **Region** eines Landschaftstyps oder, wenn du noch detaillierter vorgehen möchtest, auf die **Unterregion** Rücksicht nehmen.



Landschaftstyp	Modifikator
Region	
Unterregion	
Hoher Norden	-4
Ewiges Eis	-5
Grimmfrostöde	-6
Nebel- und Eiszinnen	-5
nördliches Eheres Schwert	-4
Yeti-Land und nördlich davon	-7
Tundra	-4
Bäreninseln	-3
Küste der Grimmfrostöde	-4
Täler von Yetiland	-5
Tief- und Hügelländer nördlich von Oblomon, Frisund und Letta	-3
Taiga	-3
Grüne Ebene und der nördliche Nornja	-3
Kvill- und Oblomon-Region	-3
Wälder nördlich der Salamandersteine	-2
Waldflecken im Alderhaag (Riva)	-2
Grasländer, Heiden und Steppen	-1
Nördliches Hochland (Strauchsteppe)	+/-0
Blutzinnen	-2
Firunswall	-2
Flanken der Großen Olochtai	-1
Gjalsker Hochland	-1
Graue Berge	-1
Hjaldorberge	+/-0
nördlicher Steineichenwald	+/-0
Orkschädelsteppe	-2
Rhorwed	-1
Thaschberge	-2
Nördliche Grasländer und Steppen	+/-0
Alderhaag (Riva)	+/-0
Brydia-Steppe	+/-0
Einhorngras	+1
Goblinda (Gerasim)	+1
Grüne Ebene	+1
Messergassteppe	-1
Olportsteine	-2

Landschaftstyp	Modifikator
Steppen südlich der Linie Riva-Paavi und nördlich der Linie Salza-Vallusa	+/-0
Thorwal	+/-0
Mittelländische Grasländer und Steppen	+1
offenes Land südlich der Linie Salza-Vallusa und nördlich der Linie Neetha-Zorgan	+1
Rulat und Efferdstränen	+/-0
wilde Grasländer in Mittel- und Horasreich	+2
Zyklopeninseln	+1
Südliche Grasländer und Steppen	+/-0
Aranischer Busch	+1
Hochland der Elburischen Küste	+1
Ilara Senke (Charypso)	-1
Mengbillanische Hügel	-1
Mhanadistan	+/-0
Savanne (Südelemitische Halbinsel)	+/-0
Shadif	-1
Yalaia	+1
Sümpfe, Marschen und Moore	-1
Nördliche Feuchtländer	+/-0
Brinasker Marschen (Enqui)	+/-0
Havener Marschen	+/-0
Hochmoore des Bornlands	-1
kleinere Moore der Thorwal-region, des Gjalsker Hochlandes, der Taiga, der Lettawälder, am Thuran-See, Tobriens	+/-0
Mendenische Sümpfe	+/-0
Misa-Auen	+1
Muhsape (Delta des Großen Flusses)	-1
Nebelmoor	-2
Svelltsümpfe	+/-0
Totenmoor	-3
Südliche Feuchtländer	-2
Chorhoper Marschland	-3
Echsensümpfe	-2
Ilara-Sümpfe	-3
Loch Harodröl	-2



Landschaftstyp	Modifikator
Mangrovensümpfe der Küsten Süd- und Südostaventuriens und der Inseln	-2
Mhanadi-Delta	-1
Moskitoinseln	-4
Mysobien	-2
Ongalobecken	-1
Papyrussümpfe Süd-Maraskans	-3
Rashduler Sümpfe	-2
Sümpfe der Südelemitischen Halbinsel	-3
Sumpfland von H'Rabaal	-3
Thalusische Sümpfe	-1
Wälder	+1
Wälder des Nordens	+1
Bornwald	+2
Drachensteinwälder	+/-0
Lettawälder	+1
Nordwalser Höhen	+/-0
Südlicher Nornja	+1
Täler des Ehernen Schwerts	+/-0
Überwals	-1
Wälder an Finsterkamm, Roter und Schwarzer Sichel	+/-0
Wälder an Ingval und Tommel	+1
Wälder der Salamandersteine, Weidens und Greifenfurts	+2
Wälder des Bornlands	+1
Waldflecken Thorwals, des Gjalsker Hochlands, des Orklands und des Svelttals	+1
Mittelländische Wälder (gemäßigtes und tobrisches Klima)	+2
Beilunker Wälder	+2
Bergwälder des nördlichen Raschtulswalls	+2
Dunkelwald	+2
Farindelwald	+3
Koschwälder	+3
Mendenische Au	+1
nördlicher Eisenwald	+1
Ogerbusch und andere Waldflecken zwischen Drachensteinen und Trollzacken	+1

Landschaftstyp	Modifikator
Radromsbusch	+1
Reichsforst	+3
Transysilischer und Tobimorischer Wald	+1
Wälder der Trollzacken	+1
Wälder zwischen Albernien und Garetien	+2
Windhager Wald	+/-0
Mittelländische Wälder (Yaquirisches Klima)	+/-0
Arivor und Malur	-1
Feenwälder der Zyklopeninseln	+2
Neethanische Wälder und des Amhallassihs	+/-0
Phecanowald	+1
Wälder der Goldfelsen, der Brigella und Bosquiriens	+/-0
Wälder und sonstige Waldflecken des Lieblichen Feldes, der Dröler Halbinsel und Almadas	+1
Wälder von Kuslik	-1
Immergrüne Wälder (Südosten)	+1
Aranischer Busch	+2
Gadangwälder	+/-0
Hochlandwälder von Awalkim, Aschubim, dem Stierbuckel, dem Thalussmassiv und der Unauer Berge	+/-0
Khoramwälder	+/-0
Khunchomer Wälder	+/-0
Wälder am östlichen und südlichen Raschtulswall sowie südöstlich davon	+1
Wälder um Perricum und das Baburiner Becken	+2
Waldflecken Mhanadistans, der Elburischen Küste und des Yalaiads	+1
Regenwälder	+/-0
Überhoher Regenwald	-1
beiderseits des Regengebirges	-1
Hochland von H'Rabaal	-2
Mittelhoher Regenwald	+/-0
Großteil der Waldinseln	+/-0
Hochland von H'Rabaal	-1



Landschaftstyp	Modifikator
Regenwald der östlichen Ech-sensümpfe und beiderseits des Regengebirges	+/-0
Syllanische Halbinsel	+1
Halbhoher Regenwald	+1
Großteil der Waldinseln	+1
Hochland von H'Rabaal	+/-0
Regenwald der östlichen Ech-sensümpfe und beiderseits des Regengebirges	+1
Syllanische Halbinsel	+2
Regengrüner Wald	+1
Wald der südelemitischen Halb-insel und größerer Waldinseln	+1
Nebelwald	-1
beiderseits des Regengebirges	-1
Großteil der Waldinseln	+/-0
Hochland von H'Rabaal	-2
Syllanische Halbinsel	+/-0
Strandwald	-1
Strände der meisten Waldinseln	-1
Strände entlang der Küsten des Festlands	+/-0
Gebirge	-1
Nord- und Mittelaventurisches Gebirge	+/-0
Beilunker Berge	+/-0
Drachensteine	+/-0
Ehernes Schwert	-2
Eisenwald	+/-0
Finsterkamm	+/-0
Ingrakuppen	+/-0
Koschberge	+1
Phecanowald	+/-0
Raschtulswall	+/-0
Salamandersteine	+1
Schwarze, Rote und Gelbe Sichel	+1
Trollzacken	-1

Landschaftstyp	Modifikator
Walberge	-1
Westseite der Goldfelsen	+/-0
Westseite der Hohen Eternen	+/-0
Windhagberge	-1
Südliche Gebirge	-1
Aschubim	-1
Awalkim	-1
Berge von Jindir und Chalukistan	+/-0
Dscherim Nebachot	-2
Hohe Eternen und Eternen	+/-0
Khoramgebirge	-1
Mhanek-Chanebi und Unau-Berge	-1
Ostseite der Goldfelsen	-1
Raschtulsturm	-2
Stierbuckel	-1
Thalusmassiv	+/-0
Wal-el-Khomchra	-3
Südliche Regengebirge	-2
Regengebirge oberhalb von Wol-kendecke und Mittagsgewittern (2.000 bis 3.000 Schritt)	-3
Westseite der Eternen	-1
Wüstenrandgebiete und Wüsten	-4
Wüstenrandgebiet	-3
alle Randgebiete der Khôm, insbesondere der Südrand der Amhallassih-Kuppen	-3
Gorische Steppe	-4
nördliches Szintotal	-2
oberes Mhanadistan (westlich des Erkin)	-2
Wüste	-5
Gorische Wüste	-6
Khômwüste	-4
Maraskan	-2
Insel Maraskan mit dazu-gehörigen Inseln	-2

Haltbarmachung

Haltbarkeit ohne Fokusregel

Wenn du nicht mit den folgenden Fokusregeln spielen möchtest gilt: Pflanzen (und damit auch alle Pflanzenteile) haben nach den Grundregeln eine pauschale Haltbarkeit von drei Monaten (siehe **Regelwerk** Seite 345). Du kannst allerdings die übernatürlichen Methoden dennoch verwenden, um die Haltbarkeit zu steigern. Von den profanen Methoden profitiert eine Pflanze dann jedoch nicht, denn in den drei Monaten Haltbarkeit der Grundregeln ist bereits einkalkuliert, dass der Abenteurer die Pflanze konserviert.

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I für den Themenkomplex Pflanzenkunde.



Bislang legen die Grundregeln fest, dass sich Kräuter 3 Monate halten, wenn sie entsprechend getrocknet, eingelegt oder auf andere Weise haltbar gemacht wurden. Dies ist allerdings nur ein Richtwert und mit dieser Fokusregel kannst du die Haltbarkeit anhand einer Probe auf Pflanzenkunde genauer bestimmen. Diese Regel gilt für alle Pflanzen.

Zunächst benötigt ein Held die Pflanze, die er haltbar machen will. Er kann sie kaufen oder nach den vorgestellten Regeln suchen.

- Der Einfachheit halber kann ein Held die gesamten Anwendungsmöglichkeiten einer Pflanze, die er zur Verfügung hat, mit einer einzigen Probe haltbar machen. Andere Pflanzen müssen jedoch mit einer neuen Probe behandelt werden.
- Der Held benötigt neben der Pflanze eventuell noch entsprechende Materialien für die Haltbarmachung: ein Gefäß zum Einlegen, einen Mörser oder Alkohol. Die Verbrauchsutensilien kosten üblicherweise pauschal 5 Kreuzer pro Anwendung, die haltbar gemacht werden soll.
- Zum Haltbarmachen ist eine Probe auf *Pflanzenkunde* (jeweilige Pflanzenart als Anwendungsgebiet) notwendig. Der Grundzeitraum der Haltbarkeit einer bearbeiteten Pflanze beträgt 1 Monat. Für jede QS, die der Held bei der Probe erzielt, ist die Pflanze einen weiteren Monat haltbar.

Zusätzlich kannst du folgende noch weiter vertiefende Fokusregel verwenden, welche genauer auf die Haltbarkeit von einzelnen Pflanzenteilen eingeht. Dabei ist es nicht mehr nötig, für die Haltbarmachung eine Probe abzulegen, weil nicht mehr auf die Integrität der gesamten Pflanze geachtet werden muss, deren Teile eigentlich unterschiedlich lange haltbar wären. Der reine Prozess der Haltbarmachung ist ohne jede Tücke, lediglich unterschiedliche Arten von Pflanzenteilen gemeinsam gleich lange haltbar zu machen, erfordert Können und damit eine Probe sowie Materialien, die zusätzliche

Kosten verursachen. Dafür spart es die Mühe, verschiedene Teile einzeln aufzubewahren und zu verwalten, obwohl dies in vielen Fällen für die Haltbarkeit effektiver ist. Einen wahren Pflanzenkenner erkennt man daran, dass er weiß, für welche Pflanzen sich welche Methoden am meisten lohnen.

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe II für den Themenkomplex Pflanzenkunde.



Profane Methoden der Haltbarmachung von Pflanzenteilen

Pflanzenteile haben üblicherweise nur eine bestimmte Haltbarkeitsdauer nachdem sie gepflückt oder abgeerntet wurden. Sobald ihre Haltbarkeit abgelaufen ist, gilt die Pflanze oder der Pflanzenteil als tot und verfügt nicht mehr über ihre angegebene Wirkungsweise. Aventurier verfügen jedoch über verschiedene Methoden, um die Haltbarkeit einer Pflanze zu erhöhen und so die Wirkung für längere Zeit zu konservieren. Wir unterscheiden in diesem Fall zwischen **profanen** und **übernatürlichen** Methoden.

Individuelle Haltbarkeit von Pflanzenteilen

In Aventurien kennen Pflanzenkundler verschiedene Methoden, um Pflanzen haltbarer zu machen. Üblicherweise kommt es dabei darauf an, welchen Teil einer Pflanze man haltbarer machen will. Die aufgeführte Liste zeigt dabei die häufigsten Methoden.

Um eine dieser Methoden anzuwenden, benötigt ein Held keine Probe. Jeder Held kann die Methoden erfolgreich anwenden, er benötigt dafür lediglich 5 Minuten Zeit pro Anwendung. Danach ist der Pflanzenteil konserviert und die Haltbarkeit steigt von dem Zeitraum, der unter *rohe Haltbarkeit* angegeben ist, auf den Zeitraum, der in der Spalte *Haltbarkeit verarbeitet* angegeben ist. Bei einigen Haltbarkeitmethoden benötigt der Held außerdem Utensilien (z. B. Werkzeuge, Gefäße) oder zusätzliche Materialien (z. B. Öl, Essig, Alkohol). Ohne diese Hilfen ist eine Verarbeitung eventuell nicht möglich. Das letzte Wort hierbei hat die Meisterin.

- Beim Trocknen werden Pflanzen entweder durch Lufttrocknung oder Dörren haltbarer gemacht.
- Das Einlegen erfolgt meistens Öl, Essig oder Alkohol.
- Gelegentlich bietet sich das Einkochen von Pflanzenteilen mit abschließendem luftdichten Verschließen der festen Masse an.
- Eine weitere Methode ist das Auspressen und luftdichte Verschließen des Pflanzensafts.
- Pulverisieren und danach trocken lagern oder zu einer mit Öl vermengten Paste weiterverarbeiten ist ebenfalls eine Methode der Haltbarmachung.



- ☛ Einige Pflanzenteile, wie Harz, müssen einfach nur aushärten, um ihre Haltbarkeit zu erhöhen.
- ☛ Manche Pflanzenteile, beispielsweise Zwiebeln, müssen nur dunkel und kühl gelagert werden.
- ☛ Es gibt auch einige Pflanzenteile, die ihre Wirkung nur frisch (unmittelbar geerntet) entfalten können und bei denen andere, profane Methoden der Haltbarmachung nicht funktionieren, so zum Beispiel die meisten Knospen und Triebe.

Welche Methode für welche Pflanzenteile infrage kommt und wie es um die frische Haltbarkeit des Pflanzenteils und die Haltbarkeit nach der Verarbeitung steht, kannst du der nachfolgenden Tabelle entnehmen. Ausnahmen von dieser Regel sind bei den Wertekästen der Pflanzen direkt angegeben. So mag es sein, dass bestimmte Pflanzen extrem lange haltbar sind oder bestimmte Umstände nötig sind, um die Haltbarkeit zu verringern oder zu erhöhen.

Allgemeine Haltbarkeit von Pflanzenteilen

Pflanzenteil	Haltbarkeit roh	Methode der Haltbarmachung	Haltbarkeit verarbeitet
Blätter und Kräuter	1 Woche	zerkleinern und trocknen	1 Monat
Blütenteile und Knospen	24 Stunden	ganz trocknen	1 Monat
		in Öl, Alkohol oder Essig einlegen	3 Monate
Dornen und Stacheln	1 Monat	ganz trocknen	3 Monate
		vom Stängel trennen und in Öl, Alkohol oder Essig einlegen (für Essenz)	6 Monate
Fasern und Myzel	1 Woche	ganz trocknen	3 Monate
		in Öl, Alkohol oder Essig einlegen	6 Monate
Fruchtkörper	1 Woche	auspressen, Sud luftdicht verschließen, Masse trocknen	12 Monate
		ganz trocknen	6 Monate
		einkochen, Masse luftdicht verschließen	12 Monate
Harz	6 Monate	aushärten lassen	viele Jahre
Holz, Rinde und Schale	2 Monate	großzügig portionieren und trocknen	12 Monate
		pulverisieren und trocken lagern	8 Monate
		pulverisieren und mit Öl zu Paste vermischen	10 Monate
Saft und Gel	3 Tage	auspressen, abkochen und luftdicht verschließen	6 Monate

Pflanzenteil	Haltbarkeit roh	Methode der Haltbarmachung	Haltbarkeit verarbeitet
Samen	6 Monate	ganz trocknen und ggf. schälen	12 Monate
Stängel	1 Monat	zerkleinern und einkochen, Sud luftdicht verschließen (für Essenz)	6 Monate
		portionieren und trocknen	9 Monate
Triebe und Sprossen	12 Stunden	gewöhnlich nur frisch uneingeschränkt wirkungsvoll	–
		in Öl, Alkohol oder Essig einlegen	1 Monat
Öl	3 Monate	auspressen, abkochen, absieben und luftdicht verschließen	12 Monate
Wurzeln und Wurzelstock	6 Monate	ganz oder zerkleinert trocknen, bei hohem Wassergehalt ggf. zerreiben, entwässern, dann Sud und Masse getrennt aufbewahren	12 Monate
Zwiebeln	1 Monat	dunkel und kühl lagern	6 Monate

Beispiel: Als Heilkundiger ist Bruder Hilbert immer daran interessiert, eine kleine Reiseapotheke mit sich zu führen, und achtet darauf, dass seine pflanzlichen Arzneien möglichst lange haltbar sind. Während seines morgendlichen Rundgangs über die benachbart gelegene Wiese der Lagerstätte seiner Gefährten hat Hilbert einige Pflanzen entdeckt, deren Blüten er abpflückte, da sie ihm als Zutaten für eine Heilsalbe geeignet erschienen.

Die Haltbarkeit von Blüten beträgt 24 Stunden. Das ist Bruder Hilbert viel zu wenig, sodass er sich daran macht, die Blüten zu konservieren. Er hat ein Gefäß mit Alkohol dabei und wendet 15 Minuten für 3 Anwendungen der Haltbarmachung der Pflanzenteile auf. Bruder Hilberts Spieler muss dazu keine Probe ablegen. Nach den 15 Minuten sind die Blüten eingelegt und deutlich haltbarer. Sie halten jetzt 3 Monate und nicht nur 1 läppischen Tag.

Alternative Wirkungen durch Haltbarmachung

Bei manchen Pflanzen führen klassische Methoden der Haltbarmachung zu alternativen Wirkungen. Einige davon sind sogar zu Grundzutaten der Alchimie geworden. Im Folgenden werden einige Sonderfälle präsentiert. Alternative Wirkungen treten unabhängig davon ein, ob die Pflanze in einem Stück oder in isolierten Teilen haltbar gemacht wurde. Allerdings muss sie gemäß der angegebenen Zubereitung mit profanen Methoden haltbar gemacht worden sein, da übernatürliche Methoden den Zustand der Pflanze in der Regel nur „einfrieren“.

• Der Alraunensud ist genauso lange haltbar wie die eingelegte Alraunwurzel, aus der er besteht. Wenn die Wurzel nur noch 5 Tage haltbar ist, dann ist auch ein daraus hergestellter Sud nur noch 5 Tage haltbar.

Alraunensud ●●

Zubereitung: in Scheiben schneiden, in Alkohol einkochen, 3 Stunden lang ziehen lassen

Haltbarkeit: 12 Monate ●○●●●

Alternative Wirkung: Alraunensud kann sich positiv auf die Brauschwierigkeit und die QS von alchimistisch

hergestellten Elixieren erweisen. Es muss vor dem Brauen eine Probe auf Alchimie erschwert um –2 gelingen. Gelingt die Probe, wird 1W6 gewürfelt:

- 1: Die Brauschwierigkeit sinkt um 1.
- 2: Die Brauschwierigkeit sinkt um 2.
- 3: Die FP erhöhen sich bei einer gelungenen Probe um 1 (bis zu einem Maximum von 18 FP).
- 4: Die FP erhöhen sich bei einer gelungenen Probe um 2 (bis zu einem Maximum von 18 FP).
- 5: Die QS erhöht sich bei einer gelungenen Probe um 1 (bis zu einem Maximum von 6 QS).
- 6: Die Brauschwierigkeit sinkt um 1 und die FP erhöhen sich bei einer gelungenen Probe um 1 (bis zu einem Maximum von 18 FP).

Carlog-Essenz ●

Zubereitung: in Alkohol einkochen

Haltbarkeit: 12 Monate

Alternative Wirkung: Nach Einnahme von Carlog-Essenz erhält der Held für 10 Minuten den Vorteil *Dunkelsicht I*. Verfügt er schon über *Dunkelsicht I*, so bekommt er Stufe II. Tagsüber erscheint nach der Einnahme alles in so grellem Licht, dass der Held einen Sichtmodifikator von 1 erhält.

Eingelegte Alraunwurzel ●

Zubereitung: in Alkohol einlegen

Haltbarkeit: 12 Monate

Alternative Wirkung: Nach ca. 24 Stunden ist die eingelegte Alraune von allen Bitterstoffen befreit, sodass sie nicht mehr giftig ist.

Getrocknete Libellengrasfrucht ●

Zubereitung: bei konstanter Wärme trocknen

Haltbarkeit: 6 Monate

Alternative Wirkung: Eine halbe Stunde nach dem Verzehr bewirkt sie eine Verschärfung aller Sinneswahrnehmungen, außer des Geschmackssinns. Dieser verschwindet für die Wirkungsdauer vollständig (*Sinnesschärfe* +3 für 1 Stunde).



Gerebelter Thonnys ●●

Zubereitung: ganze Pflanze inklusive Wurzeln bei konstanter Wärme trocknen, dann vorsichtig zerrupfen, bis nur Krümel übrigbleiben

Haltbarkeit: 1 Monat

Alternative Wirkung: Zauberer, die gerebelten Thonnys einnehmen, können sofort in 1 freien Aktion ihre LeP in AsP im Verhältnis 1 zu 1 umwandeln, allerdings erleiden sie auch 1W6 SP zusätzlich und 1 Stufe *Betäubung* aufgrund von Übelkeit. Muss trocken geschluckt werden, da sich erst in Kontakt mit reinem Zaubererspeichel die Wirkung entfaltet.

Kajubo in Öl ●

Zubereitung: Knospen in Öl einlegen

Haltbarkeit: 6 Monate

Alternative Wirkung: Nach der Einnahme von eingelegtem Kajubo kann der Held 5 Minuten unter Wasser verbringen, ohne Luft holen zu müssen.

Malomis-Wasser ●●

Zubereitung: in Alkohol einlegen

Haltbarkeit: 8 Wochen

Alternative Wirkung: Das Duftwasser wirkt wie Malomis (siehe Seite 38), jedoch ist die Probe auf Willenskraft nur um -2 erschwert.

Olginsud ●

Zubereitung: sanft in Alkohol abkochen, Gebräu sieben und mit Wasser vermischen

Haltbarkeit: 12 Monate

Alternative Wirkung: Wird der aus Olginsud hergestellte Olginsud getrunken, schützt er den Anwender 1 Woche lang vor allen natürlichen Giften und Krankheiten. Nur gegen das Gift der Noralec-Otter wirkt Olginsud nicht. Der Sud muss mindestens einen Tag vor der potenziellen Vergiftung bzw. Erkrankung eingenommen werden.

Pfeilblütenpunsch ●

Zubereitung: Blüten mit heißem Wasser aufgießen und Alkohol hinzufügen

Haltbarkeit: 24 Monate

Alternative Wirkung: Der Anwender erhält jede volle Stunde 1W3+2 LeP zurück. Die heilsame Wirkung hält 3 Stunden lang an. Um den Pfeilblütenpunsch zu trinken, muss dem Anwender eine Probe auf Selbstbeherrschung -1 gelingen.

Pfeilblütentee ●

Zubereitung: Blütenblätter und Stempel getrennt voneinander trocknen, aber gemeinsam aufkochen

Haltbarkeit: 6 Monate

Alternative Wirkung: Der Anwender erhält jede volle Stunde 1W3+2 LeP zurück. Die heilsame Wirkung hält 3 Stunden lang an.

Schwefliger Orazal ●

Zubereitung: Lösung mit Schwefel und Weinstein versetzen, für Wirkung mindestens 1 Tag ziehen lassen

Haltbarkeit: 1W6+1 Jahrzehnte

Alternative Wirkung: Der Schweflige Orazal kann, wenn er mit einem Absud vermischt wird, dessen Haltbarkeit verdoppeln. Dies funktioniert nicht bei alchemistisch veränderten Absuden, sondern nur bei pflanzlichen Rezepten.

Würgertee ●

Zubereitung: trocknen, zerkleinern, nach Belieben mit wohlschmeckenden Kräutern vermischen und mit heißem Wasser aufgießen

Haltbarkeit: gekochter Tee in luftdicht verschlossenem Gefäß 1 Monat

Alternative Wirkung: Ein Tee aus dem Ulmenwürger verbessert die nächste Regenerationsphase durch

einen Bonus von +2 LeP und senkt die Wahrscheinlichkeit, sich in den nächsten 7 Tagen mit Wundfieber zu infizieren, um 20 %.

Übernatürliche Methoden der Haltbarmachung

Es existieren verschiedene Methoden, um Pflanzen mit Magie oder durch Götterwirken haltbarer zu machen. Diese Methoden wirken auf alle Pflanzenteile oder die gesamte Pflanze. Die Wirkung ist immer kumulativ bzw. kompatibel zur Wirkung von profanen Methoden der Haltbarmachung. Wenn also eine übernatürliche Methode auf einen getrockneten Pflanzenteil mit Haltbarkeit 6 Monate gewirkt wird und die Haltbarkeit um 50 % steigt, so behält die Pflanze für 9 Monate ihre Wirksamkeit. Für eine solche kumulative Steigerung der Haltbarkeit müssen zunächst immer profane Methoden eingesetzt werden, erst dann die übernatürliche Methode. Umgekehrt lässt sich die Wirkungsdauer nicht steigern.

- Das Zauberzeichen der Haltbarkeit kann Pflanzen praktisch unbegrenzt konservieren.
- Zauberer, insbesondere Druiden, können mit dem Zauber SUMUS ELIXIERE die Haltbarkeit von Pflanzen erhöhen.
- Ebenfalls den Druiden zugerechnet werden muss der Sichelzauber HALTBARE ERNTE. Mit einer entsprechend verzauberten Druidensichel abgeschnittene Pflanzen sind deutlich haltbarer als Pflanzen, die nicht von der goldenen Klinge berührt wurden.
- Elfen kennen das LIED DER PFLANZEN, mit dem sie einer einzelnen Pflanze eine deutlich längere Haltbarkeit zugestehen können.
- Zauberer besitzen einen Schalenzauber, mit dem sie ebenfalls Pflanzen konservieren können: die KONSERVIERENDE SCHALE.
- Ein ähnlicher Effekt lässt sich mit einer gildenmagischen Magierkugel und dem Kugelzauber KONSERVIERUNGSGEFÄSS erreichen.
- Unter Norbarden kennt man das Zibiljaritual WACHSKONSERVIERUNG, mit dem Pflanzen auf Jahrhunderte frisch gehalten werden können und damit für diese Aufgabe sicher die effizienteste Tradition besitzen.
- Schamanen sind ebenfalls oft die wichtigsten Kenner von Pflanzen in ihrem Stamm und konservieren Pflanzenteile mit dem Schamanenritus PFLANZENKRAFT.
- Manche Perainegeweihten können mit ihrem Zeremonialgegenstand, den Grünen Handschuhen, und einer Sonderfertigkeit namens Pflanzenkonservierung ebenfalls die Haltbarkeit von Pflanzen erhöhen.

Beispiel: Bruder Hilbert rastet abermals in der Nähe einer Wiese und sucht Heilkräuter. Wieder entdeckt er einige Blüten, die er einlegen möchte, um deren Haltbarkeit von



24 Stunden auf 3 Monate zu erhöhen. Dieses Mal denkt er jedoch an sein Paar Grüne Handschuhe, den Zeremonialgegenstand seiner Kirche. Er benutzt sie, um die Haltbarkeit nochmals zu erhöhen. Zunächst muss er die übliche profane Methode anwenden und macht die Blüten innerhalb einiger Minuten haltbarer, indem er sie in Öl einlegt. Sie haben nun eine Haltbarkeit von 3 Monaten. Danach wendet er die Sonderfertigkeit Pflanzenkonservierung an, die er durch seine Grünen Handschuhe einsetzen kann. Auf die 3 Monate werden nochmal 50 % aufgeschlagen, sodass die Haltbarkeit um eineinhalb Monate und damit auf 4,5 Monate steigt. Das sollte ausreichen, um die Reiseapotheke noch für eine lange Zeit frisch zu halten.

Zauberzeichen

Zeichen der Haltbarkeit

Wirkung: Dieses Zauberzeichen wird auf einem Gefäß angebracht. Der Inhalt des Gefäßes ist unbegrenzt haltbar, solange das Zauberzeichen intakt bleibt. Auf diese Weise können maximal 10 Anwendungen einer oder mehrerer verschiedener Zutaten oder Ingredienzien pro Gefäß haltbar gemacht werden. Wird das Zeichen beschädigt, verdirbt der Inhalt des Gefäßes augenblicklich, egal wie lange er noch natürlicherweise haltbar gewesen wäre.

AsP-Kosten: 8 AsP

Merkmal: Zeit

Mehr zu Zauberzeichen findest du im **Regelwerk** auf Seite 285.

Zauberspruch der Druiden

Sumus Elixiere

Mit Hilfe dieses Zauberspruchs kann der Druiden die Haltbarkeit von alchemistischen Zutaten (beispielsweise Pflanzen) und Elixieren erhöhen. Außerdem ist die Verarbeitung einer so verzauberten Zutat in Elixieren einfacher als üblich, was sich oft in einer besseren Qualität beim Brauen widerspiegelt.

Probe: KL/IN/IN

Wirkung: Durch diesen Zauberspruch kann der Druiden Astralkraft in Zutaten für Alchimica einfließen lassen. Zum einen erhöht er die Haltbarkeit von Zutaten und/oder Alchimica um die Wirkungsdauer des Zauberspruchs, zum anderen erhält der Druiden eine Erleichterung von +1 bei der Probe auf Alchimie, um das Elixier herzustellen.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: QS Jahre

Zielkategorie: Objekte
(Zutaten für Alchimica)

Merkmal: Objekt

Verbreitung: Druiden

Steigerungsfaktor: A

Zaubererweiterungen:

- ☛ Längere Wirkungsdauer 1 (FW 8, 1 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 5 Jahre.
- ☛ Längere Wirkungsdauer 2 (FW 2, 2 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 10 Jahre. Voraussetzung: Zaubererweiterung Längere Wirkungsdauer I.
- ☛ Leichte Zubereitung (FW 3, 3 AP): Die Probe auf Alchimie ist um +2 statt um +1 erleichtert.

Mehr zur Tradition der Druiden findest du in **Aventurische Magie III** ab Seite 21.



Sichelritual der Druiden

Haltbare Ernte

Wirkung: Die Haltbarkeit von Pflanzen, die mit der Druidensichel geerntet werden, wird verdoppelt. • ○ • • • • •

Voraussetzungen: keine

Volumen: 2 Punkte

AsP-Kosten: 1 AsP pro Anwendung

Merkmal: Heilung

AP-Wert: 5 Abenteurpunkte

Mehr zu Sichelritualen findest du in **Aventurische Magie III** ab Seite 28.

Zauberlied der Elfen

Lied der Pflanzen

Probe: IN/CH/CH

Wirkung: Der Elf spielt das Lied für eine Pflanze. Pro QS erhöht sich die Haltbarkeit dieser Pflanze um 50 %.

Talent: Musizieren oder Singen

AsP-Kosten: 2 AsP

Merkmal: Heilung

Steigerungsfaktor: A

Mehr zu elfischen Zauberliedern findest du im **Regelwerk** ab Seite 283.

Schalenzauber der Zauberalchimisten

Konservierende Schale

Wirkung: Pflanzen, die der Zauberalchimist in die Schale legt, sind um 50 % haltbarer als üblich. Belässt er die Pflanze in der Schale, kann eine Anwendung der Pflanze bis zu 10 Jahren haltbar bleiben. Der natürliche Verfall setzt erst wieder ein, wenn die Pflanze aus der Schale genommen wurde.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 2 Punkte

AsP-Kosten: 2 AsP

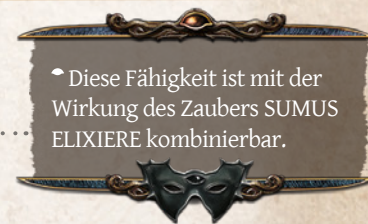
Merkmal: Heilung

AP-Wert: 5 Abenteurpunkte

Mehr zu Schalenzaubern findest du in **Aventurische Magie II** ab Seite 41.



• Diese Fähigkeit ist mit der Wirkung des Zaubers SUMUS ELIXIERE kombinierbar.



Aufbewahrung

Wirkung: Der Magier kann Gegenstände bis zur Größe einer Tasse mit der Kugel berühren und sie nach 16 Aktionen in die Kugel transferieren. Die Kugel bietet beliebig vielen Gegenständen mit einem Gesamtgewicht von bis zu 5 Stein Platz. Es können nur profane Gegenstände aufgenommen werden. Mittels 2 Aktionen kann ein beliebiger, vom Magier bestimmter Gegenstand wieder aus der Kugel entfernt werden. Nahrungsmittel werden in der Kugel nicht konserviert, können also verderben.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 5 Punkte

AsP-Kosten: 1 AsP pro Gegenstand, der eingelagert oder entfernt werden soll

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Konservierungsgefäß

Wirkung: Die Kugel lässt sich durch eine Berührung und den Willen des Magiers öffnen. In das entstandene Loch kann der Zauberer etwas hinlegen, was durch das Verschließen der Kugel nicht nur hermetisch abgeriegelt ist, sondern auch solange konserviert wird, wie es sich im Inneren der Kugel befindet. Die Kugel bietet Platz für einen halben Liter. Das Gewicht des gelagerten Gegenstands darf einen halben Stein nicht übersteigen.

Voraussetzungen: Aufbewahrung

Volumen: 3 Punkte

AsP-Kosten: 2 AsP für das Schließen oder Öffnen der Kugel

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Mehr zu Kugelzaubern findest du in **Aventurische Magie II** ab Seite 15.

Zibiljaritual

Wachskonservierung

Probe: MU/CH/KO

Wirkung: Ein Gefäß von maximal Vasengröße bzw. einem Schritt Höhe wird mit Bienenwachs verschlossen, um den Inhalt zu konservieren. Die Wirkung endet, sobald die Versiegelung gebrochen wird.

Ritualdauer: 30 Minuten

AsP-Kosten: 4 AsP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: QS Jahrhunderte

Zielkategorie: Objekte (Gefäße)

Merkmal: Objekt

Steigerungsfaktor: A

Mehr zu Zibiljaritualen findest du in **Aventurische Magie III** ab Seite 44.

Pflanzenkraft

Viele Schamanen sind darin ausgebildet, Pflanzen länger haltbar zu machen, um so das Überleben der Sippe zu sichern und Kranke leichter heilen zu können.

Probe: KL/IN/IN

Wirkung: Mit diesem Ritual kann ein Schamane Krankenkraft in 1 Anwendung Pflanzen fließen lassen. Ihre Haltbarkeit erhöht sich pro QS um 50 %.

Zeremoniedauer: 2 Stunden

AsP-Kosten: 4 AsP (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Pflanzen

Merkmal: allgemein

Verbreitung: allgemein (Schamanenritus)

Steigerungsfaktor: A

Liturgieerweiterungen:

- ☞ Längere Haltbarkeit 1 (FW 8, 1 AP): Die Haltbarkeit erhöht sich um 75 % pro QS.
- ☞ Längere Haltbarkeit 2 (FW 12, 2 AP): Die Haltbarkeit erhöht sich um 100 % pro QS. Voraussetzung: Liturgieerweiterung *Längere Haltbarkeit 2*.
- ☞ Mehr Anwendungen (FW 16, 3 AP): Der Schamane kann bis zu 6 Anwendungen mit der Liturgie haltbarer machen.

Mehr zu den Ritualen der Schamanen findest du in **Aventurisches Götterwirken II**.

Sonderfertigkeit des Zeremonialgegenstands Grüne Handschuhe der Perainekirche

Pflanzenkonservierung

Wirkung: Pflanzen, die die Perainegeweihte haltbar machen will, beispielsweise durch Trocknen, Einlegen oder bei der Verarbeitung als Salbe, sind 50 % länger haltbar als üblich.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Tradition (Perainekirche), keine Sonderfertigkeit Seuchenhandschuhe

Aspekt: Landwirtschaft

AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte

Mehr zu den Grünen Handschuhen findest du in **Aventurisches Götterwirken** auf Seite 41.

Neue Sonderfertigkeit

Pflanzen erhalten

Neben profanen und übernatürlichen Methoden der Haltbarmachung besitzen manche Heldinnen scheinbar intuitiv oder durch Erfahrung einen grünen Daumen, der sich ebenso positiv auf die Haltbarmachung wie die Pflege von Pflanzen auswirkt.

Regel: Die Haltbarkeit von Pflanzen wird bei einer Heldin mit dieser Sonderfertigkeit um 50 % erhöht (in der Regel also von 3 Monaten auf 4,5 Monate). • ○

Voraussetzungen: Pflanzenkunde 8

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

• Wenn du mit den Fokusregeln für profane Methoden der Haltbarmachung spielst, werden die 50 % nach dem Ermitteln der Erhöhung der Haltbarkeit durch profane Methoden addiert. Wenn eine Pflanze also 4 Monate durch die profane Verarbeitung hält, erhöht sich die Zeit durch diese SF auf 6 Monate. Die Erhöhung der Haltbarkeit wirkt nur auf profane Methoden der Haltbarmachung, lässt sich jedoch eventuell mit übernatürlichen Methoden kombinieren.



Beispiel: Sollte die Spielrunde Hilberts ohne die Fokusregel spielen, so erhöht sich die Haltbarkeit seiner gepflückten Pflanzen von 3 Monaten auf pauschal 4,5 Monate.

• Wer in einem Zauber einen bestimmten FW erreicht hat, kann mittels AP eine Zaubererweiterung erlernen. Diese Erweiterung verändert den bestehenden Zauber und muss vor dem Einsatz des Spruchs angekündigt werden, der ansonsten ganz regulär wie der Grundzauber durchgeführt wird. Einige Zaubererweiterungen bauen aufeinander auf und müssen in der richtigen Reihenfolge erworben werden. Liturgieerweiterungen funktionieren auf die gleiche Weise.

Spielt die Runde hingegen mit Fokusregeln zur Haltbarkeit, wird am Ende des Einsatzes aller Methoden (erst profane Methoden, dann übernatürliche Methoden) die Haltbarkeit um 50 % erhöht. Im Hilberts Fall könnten die Blütenblätter, die er erst eingelegt und dann mit der SF Pflanzenkonservierung für 4,5 Monate konserviert hat, nochmals haltbarer gemacht werden (4,5 Monate entspricht 135 Tagen, $\times 1,5 = 202,5$ Tage). Mit der SF Pflanzen erhalten steigt die Anzahl der Tage, in denen die Blüten noch eine Wirkung haben, auf 202,5 Tage, also auf fast 7 Monate.

Wiederbelebung von Pflanzen

Manchmal geschieht es, dass die Haltbarkeit von Pflanzen abgelaufen ist und das Kraut damit keinen Nutzen mehr bringt. Die Pflanze ist tot und ihre Kräfte ausgezehrt. Es gibt jedoch ein paar Möglichkeiten, wie man tote Pflanzen wiederbeleben kann und damit auch ihre Wirkung rettet.

- Der Homunculus-Trick HEILENDES RAUNEN (siehe Seite 100) kann eine verdorrte Pflanze wiederbeleben.
- Ein gewöhnlicher BALSAM SALABUNDE kann nur Kulturschaffende heilen. Verfügt ein Held aber über die Zaubererweiterung Zielkategorie Lebewesen, kann er den Zauber auch auf Pflanzen anwenden. Allerdings muss der Zauber binnen 24 Stunden nach dem Tod der Pflanze bzw. nach dem Ablauf der Haltbarkeitsdauer erfolgen. Er kostet bei Pflanzen immer

Alternative Wirkungen nach Haltbarkeitsende

Sollte eine Pflanze das Haltbarkeitsdatum überschritten haben, kannst du als Meister folgende Tabelle verwenden, um die alternative Wirkung der verdorbenen Pflanze zu bestimmen. Die eigentliche Wirkung tritt nicht mehr ein, sondern die alternative Wirkung ersetzt diese vollständig. Würfel mit 1W20 und konsultiere die Tabelle. Es ist unwahrscheinlich, die alternative Wirkung vorauszuahnen zu können, bevor sie eingetreten ist, da die haltbar gemachte Pflanze in der Regel ihre Erscheinung nach Verderben nicht ändert.

Wirkung von verdorbenen Pflanzen und Pflanzenteilen

Ergebnis (1W20)	Auswirkung
1	Die Pflanze hält überraschend doppelt so lange wie die Haltbarkeit gemäß der angewandten Haltbarkeitmethode oder natürlichen Haltbarkeit nutzbar sein sollte.
2	Die Wirkung der Pflanze ist in jeder Hinsicht halbiert.
3-5	Die Pflanze hat keine Wirkung.
6-7	Die Pflanze verursacht statt ihrer eigentlichen Wirkung eine leichte Übelkeit bei der Anwendung (1 Stufe Betäubung für 30 Minuten).
8-9	Die Pflanze verursacht statt ihrer eigentlichen Wirkung Übelkeit bei der Anwendung (1 Stufe Betäubung für 1 Stunde).
10	In der Pflanze haben Insekten ihre Larven abgelegt, die sich bei Berührung über die Pflanze verteilen und stinkendes, gelbes Sekret abgeben.
11-12	Durch Gärprozesse ist Gift entstanden, das wie Wurara wirkt (siehe Regelwerk Seite 342).
13	Durch Gärprozesse ist Gift entstanden, das wie Arax wirkt (siehe Regelwerk Seite 342).

4 AsP, um ihnen wieder die volle Haltbarkeitsdauer zu geben. • Mehr zu Zaubererweiterungen findest du in **Aventurische Magie**.

- Paktgeschenke von Mishkara-Paktierern sind ebenfalls dazu in der Lage, eine Pflanze wieder erblühen zu lassen. Üblicherweise funktioniert dieses Paktgeschenk wie HEILENDES RAUNEN (Dämonisches Raunen, Kreis der Verdammnis 1, Verbreitung Mishkara, verursacht 1 Stufe Dämonische Auszehrung, 8 Abenteuerpunkte wert). Allerdings treten häufiger Nebeneffekte auf, beispielsweise hat die Pflanze einen üblen Nachgeschmack, einen penetranten Fäulnisgeruch, oder sieht dämonisch verändert aus. Mehr zu Paktierern und Paktgeschenken findest du in **Aventurische Magie III**.

- 14-15** Die Einnahme der Pflanze verursacht Flinken Difar (siehe **Regelwerk** Seite 343).
- 16** Die Einnahme durch Verzehr oder Einatmung verursacht Sumpffieber (siehe **Regelwerk** Seite 344).
- 17** Die Fäulnis der verdorbenen Pflanze verursacht bei Verzehr sofort 1W6 SP.
- 18** Die subtil geschimmelte Pflanze verfügt über eine ungeahnte Heilwirkung und wirkt wie Wirselskraut (siehe **Regelwerk** Seite 346).

- 19** Der Lausbefall der Pflanze erzeugt eine kuriose Wechselwirkung und der Anwender erhält bei Einnahme durch Verzehr oder, wenn möglich, Einatmung des Rauchs der Pflanze sofort 1W3 LeP zurück.
- 20** Der Anwender reagiert empfindlich auf das Miasma der Pflanze und wird beim Einatmen ihres Duftes nach 5 Minuten von Krämpfen geschüttelt (1 Stufe *Schmerz* für 1 Stunde), bei Einnahme erleidet er sogar 2W6 SP.

Alltagsarzneien

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I für den Themenkomplex Pflanzenkunde. 

Alltagsarzneien werden aus Alltagspflanzen hergestellt. Dies sind zum einen solche, die ein irdisches Äquivalent besitzen, wie die Praiosblume, die auf der Erde als Sonnenblume bekannt ist, und Basiliskum, welches Spieler auch als Basilikum kennen. Weiterhin werden unter diesem Begriff auch aventurische Pflanzen zusammengefasst, denen Aventurier wie selbstverständlich in ihrem Alltag begegnen, die sie alltäglich in Heim und Herd nutzen, welche gleichzeitig jedoch nicht systematisch erforscht sind und in ihrem Nutzen und ihren Wirkungen stark von ihrem Wuchsort und ihrer Pflege beeinflusst werden. Während Wirselskraut überall und stets eine messbar gleiche Wirkung hervorbringt und sich entsprechend stabile Rezepte über Kulturen hinweg etabliert haben, sind andere Pflanzen in ihrer unsteten Wirkung nur durch Volksglauben, Sagen und Märchen zu fassen.

In der Regel werden für diese Pflanzen keine Werte angegeben, da ihr Potenzial für die Spielwelt im Bereich der Sagen und Legenden, des Aberglaubens und experimenteller

Anwendung liegt. Dies bedeutet nicht, dass die Wirkungen dieser Pflanzen völlig beliebig oder unzuverlässig sein müssen. Vielmehr lassen sie sich von Umständen wie Wetter, Boden, Licht und womöglich sogar Liebe stärker beeinflussen, sodass Familienrezepte für Alltagsarzneien und lokale Spezialitäten aus dem Potenzial der Alltagspflanzen unterschiedlich viel herausholen können.

Ihre Rezepte sind allgemeines Kulturgut der jeweiligen Region und jedem bekannt, der eine Probe auf *Pflanzenkunde*, *Sagen & Legenden* und in manchen Fällen *Götter & Kulte* für die jeweilige Gegend mit mindestens 1 QS besteht.

Grundrezepte

Die drei Grundrezepte stellen die Verabreichungsform der Alltagsarzneien dar. Es ist keine Probe notwendig, um ein Grundrezept auszuführen.

Wirkt über: Hier ist die Darreichungsform beschrieben.

Rezept für 1 Anwendung: Welche Zutaten werden benötigt, um das Grundrezept herzustellen?

Mögliche Wirkungen: Die Meisterin kann aus diesem Bereich eine zusätzliche Wirkung beim Verabreichen



der Alltagsarzneien über das gewählte Grundrezept auswählen. Dies ist jedoch rein optional, und auch die Listeneinträge sind nur als Beispiele zu verstehen.

Salbe

Wirkt über: Berührung

Rezept für 1 Anwendung: 2-3 Skrupel getrocknete, pulverisierte Pflanzenteile (oder 1 Skrupel Absud) mit 15 Skrupeln Fett oder 5-6 Skrupel getrocknete, pulverisierte Pflanzenteile mit 2 Flux Öl vermengen, dann auf Haut oder Schuppen auftragen

Mögliche Wirkungen:

- ☞ Die Dauer, bis eine Stufe Schmerz abgebaut wird, verringert sich um 10 %.
- ☞ Sollten LeP durch den Status *Brennend* verloren gegangen sein, heilt der Held bei Salben +1 LeP in der nächsten Regenerationsphase.
- ☞ Für die nächsten 24 Stunden erhält die ZK einen Bonus von +1 bei Krankheitsproben gegen Wundfieber.

Räucherwerk

Wirkt über: Einatmung bzw. Inhalation

Rezept für 1 Anwendung: 1 Unze fein zerkleinerte Pflanzenteile trocknen und evtl. pressen, dann anzünden und einatmen oder Blätter, Blütenteile und Stängel mit einer Schnur zu einem Bündel verknoten, trocknen, dann anzünden und einatmen

Mögliche Wirkungen:

- ☞ Die Dauer, bis eine Stufe Betäubung abgebaut wird, verringert sich um 10 %.
- ☞ Für die nächste halbe Stunde ist die Teilprobe auf CH bei *Willenskraft* um +1 erleichtert.
- ☞ Der Geruch des Räucherwerks vertreibt für 30 Minuten die meisten Insekten in einem Radius von 3 Schritt.

Tee und Sud

Wirkt über: Verzehr

Rezept für 1 Anwendung: 2-3 Skrupel getrocknete Pflanzenteile in 1 Schank kochendes Wasser geben, von der Kochstelle nehmen, 2-10 Minuten ziehen lassen, warm einnehmen; für Sud (intensiver als Tee) Pflanzenteile im Wasser sieden lassen

Mögliche Wirkungen:

- ☞ Für die nächste halbe Stunde ist die Teilprobe auf KO bei *Selbstbeherrschung* um +1 erleichtert.
- ☞ Durch die Entspannung können Zauberer und Geweihte gelegentlich besser regenerieren: Bei einer 1 auf W20 erhält der Zauberer/Geweihte nach dem Genuss von Tee +1 AsP/KaP bei der nächsten Regenerationsphase (bei geweihten Zauberern muss der Spieler vor dem Würfeln wählen, ob der Bonus für AsP oder KaP gilt).
- ☞ Durch Kälteschaden entstandene Stufen des Zustands *Paralyse* benötigen nach dem Genuss von heißem Tee oder Sud nur noch die Hälfte der Zeit, bis sie abgebaut sind.

Risiken und Nebenwirkungen

Die Einnahme und sogar die bloße Berührung mancher Alltagspflanzen kann bei einem Helden Nebenwirkungen auslösen. Du als Meister kannst in solchen Fällen die nachfolgenden Würfeltabellen verwenden, um einige Nebenwirkungen zu simulieren. Dabei ist es üblicherweise gleichgültig, ob der Kontakt durch ein Grundrezept oder eine unverarbeitete Pflanze erfolgt.

In Klammern findest du Zustände, Nachteile und andere regeltechnische Hinweise, an denen du dich bei der Wirkung der Risiken orientieren kannst. Beachte, dass ein Held nur kurzfristig unter den Auswirkungen leidet und keine AP für die „Nachteile“ erhält. Sollte ein Held einen bestimmten ausgewürfelten Nachteil schon besitzen, kannst du diesen nach Meisterentscheid noch verstärken.

Bei der Berührung der Pflanze ... (2x1W20)

1	... verfärbt sich die komplette Haut des Helden für 1 Tag (würfle mit 1W6, bei 1-2 grün, 3-4 rot, 5-6 blau) (Nachteil Stigma) und ...	1	... eine allergische Reaktion verursacht für 1W3 Tage überall auf der Haut eitrige Pusteln (Aussehen sinkt um eine Stufe, beispielsweise von durchschnittlich auf den Nachteil <i>Hässlich</i> I).
2-4	... spürt der Held ein Gefühl der Harmonie und beginnt 1W3+1 Stunden glücklich vor sich hin zu lächeln (Nachteil <i>Persönlichkeitsschwäche</i> (Naiv)) und ...	2-5	... der Abenteurer wird von einem heftigen Juckreiz heimgesucht, der 1W6+1 Stunden anhält (alle Proben -1).
5-8	... wird die berührte Hautstelle für 2W6 Stunden taub (Nachteil <i>Eingeschränkter Sinn</i> (Tastsinn)) und ...	6-10	... der Rachen schwillt für 1 Stunde an, sodass der Abenteurer kaum reden kann (Nachteil <i>Stumm</i>).
9-12	... schwellen die Augen des Helden für 1W6 Stunden leicht zu (Sinnesschärfe -1) und ...	11-14	... der Abenteurer verspürt ein Kribbeln am ganzen Körper, das bis zum Ende der nächsten Regenerationsphase anhält (-1 LeP/AsP/KaP bei dieser Regenerationsphase).
13	... wird der Held an diesem Tag von Pech verfolgt (Nachteil <i>Pechmagnet</i>) und ...	15-16	... der Abenteurer leidet 1W6 Stunden unter Kopfschmerzen (1 Stufe <i>Betäubung</i>).
14-17	... haftet für 1W3 Stunden der Geruch der Pflanze an dem Helden und ...	17-18	... die Augen des Abenteurers werden für 3W6 Minuten gegenüber Sonnenlicht besonders empfindlich (Nachteil <i>Lichtempfindlich</i>).

Bei der Berührung der Pflanze ... (2x1W20)

18-19	... spürt der Held für 2W6 Minuten ein unangenehmes Brennen (1 Stufe <i>Schmerz</i>) und ...	19	... der Abenteurer erblindet für 1W6 KR jedes Mal, wenn in einem Radius von 8 Schritt um ihn Magie gewirkt wird (Nachteil Blind); die Wirkung hält 1W6 Stunden an.
20	... fallen dem Helden im Laufe der nächsten 3W6 Minuten sämtliche Haare aus und ...	20	... der Abenteurer hört 1W3 Minuten wispernde Stimmen, die ihm unverständliche Warnungen zuflüstern.

Nach dem Einatmen eines Pflanzenteils ... (2x1W20)

1	... verfärbt sich die komplette Haut des Helden für 1 Tag (würfle mit 1W6, bei 1-2 grün, 3-4 rot, 5-6 blau) (Nachteil Stigma) und ...	1	... eine allergische Reaktion verursacht für 1W3 Tage überall auf der Haut eitrige Pusteln (Aussehen sinkt um eine Stufe, beispielsweise von durchschnittlich auf den Nachteil Hässlich I).
2-4	... spürt der Held ein Gefühl der Harmonie und beginnt 1W3+1 Stunden glücklich vor sich hin zu lächeln (Nachteil Persönlichkeitsschwäche (Naiv)) und ...	2-5	... der Abenteurer wird von einem heftigen Juckreiz heimgesucht, der 1W6+1 Stunden anhält (alle Proben -1).
5-8	... wird die berührte Hautstelle für 2W6 Stunden taub (Nachteil Eingeschränkter Sinn (Tastsinn)) und ...	6-10	... der Rachen schwillt für 1 Stunde an, sodass der Abenteurer kaum reden kann (Nachteil Stumm).
9-12	... schwellen die Augen des Helden für 1W6 Stunden leicht zu (Sinnesschärfe -1) und ...	11-14	... der Abenteurer verspürt ein Kribbeln am ganzen Körper, das bis zum Ende der nächsten Regenerationsphase anhält (-1 LeP/AsP/KaP bei dieser Regenerationsphase).
13	... wird der Held an diesem Tag von Pech verfolgt (Nachteil Pechmagnet) und ...	15-16	... der Abenteurer leidet 1W6 Stunden unter Kopfschmerzen (1 Stufe <i>Betäubung</i>).
14-17	... haftet für 1W3 Stunden der Geruch der Pflanze an dem Helden und ...	17-18	... die Augen des Abenteurer werden für 3W6 Minuten gegenüber Sonnenlicht besonders empfindlich (Nachteil Lichtempfindlich).
18-19	... spürt der Held für 2W6 Minuten ein unangenehmes Brennen (1 Stufe <i>Schmerz</i>) und ...	19	... der Abenteurer erblindet für 1W6 KR jedes Mal, wenn in einem Radius von 8 Schritt um ihn Magie gewirkt wird (Nachteil Blind); die Wirkung hält 1W6 Stunden an.
20	... fallen dem Helden im Laufe der nächsten 3W6 Minuten sämtliche Haare aus und ...	20	... der Abenteurer hört 1W3 Minuten wispernde Stimmen, die ihm unverständliche Warnungen zuflüstern.

Der Verzehr der Pflanze ... (2x1W20)

1	... wirkt giftig auf den Helden (Giftstufe 2, 1W6 SP) und ...	1	... sorgt beim Abenteurer für eine gute Durchblutung (+1 LeP bei der nächsten Regenerationsphase), bei Schnittwunden blutet er aber auch stärker (+1W3 SP bei der nächsten Verletzungen durch Schnitte); die Wirkung hält 24 Stunden an.
2-4	... verursacht dem Helden für 2W6 KR einen leichten Schwindel (1 Stufe <i>Verwirrung</i>) und ...	2-5	... der Abenteurer wird für 1W6 Stunden taub (Nachteil Taub).
5-8	... lässt den Held sich übergeben (1 Stufe <i>Betäubung</i>) und ...	6-10	... sorgt beim Abenteurer für 1W6 Stunden für Kopfschmerzen (1 Stufe <i>Betäubung</i>).
9-12	... verursacht beim Helden 3W6 Minuten lang Magenkrämpfe (1 Stufe <i>Betäubung</i>) und ...	11-14	... der Abenteurer sieht seine Umgebung 1W6 Stunden lang in völlig anderen Farben (1 Stufe <i>Verwirrung</i>).
13	... löst beim Helden einen üblen Fall von Brechdurchfall aus (1 Stufe <i>Betäubung</i> , 1W6+1 SP) und ...	15-16	... der Abenteurer ist für 1W3 Tage anfälliger gegenüber Magie (Nachteil Zauberanfällig I).

Der Verzehr der Pflanze ... (2x1W20)

14-17	... verursacht beim Helden möglicherweise Flinken Difar (Krankheitsprobe) und ...	17-18	... der Abenteurer leidet für 1W3 Stunden unter leichten Angstzuständen gegenüber Dingen/Wesen, die er eigentlich mag (Nachteil Angst vor ... I).
18-19	... lässt den Helden in der Dunkelheit gut sehen (Vorteil Dunkelsicht I), bei Tageslicht ist er jedoch blind (wie Nachteil Nachtblind, nur bei Tag) und ...	19	... der Abenteurer leidet an einer Halluzination, die ihm vorgaukelt, dass ihn 1W3 Stunden lang ein kleines Feenwesen begleitet und ununterbrochen beleidigt.
20	... wächst das Haupthaar des Abenteurers im Laufe der nächsten 1W3 Stunden auf die doppelte Länge an und ...	20	... die Welt sieht für 2W6 Minuten verkehrt herum aus: links ist rechts, und rechts ist links, oben und unten bleiben hingegen gleich (Orientierung -3, 2 Stufen Verwirrung).

Die Alchimistische Äquivalenzlehre

Aventuriens zahlreiche Lehrinrichtungen und freie Lehrmeister der Alchimie entwickelten im Laufe der Jahrhunderte sehr unterschiedliche und teils widersprüchliche Modelle und Bezeichnungen für die Materialien und Prozesse ihres Handwerks.

Jene unterschiedlichen Modelle fußen dabei auf der Beobachtung gleichbleibender Muster, sodass ein Kern aus Regeln identifiziert werden kann, an dem sich Spieler wie Helden gleichermaßen orientieren können.

Alchimistisch potente Ingredienzien werden bei Rezepten als *typische* Ingredienzien angegeben, nicht als verpflichtende. Diese Formulierung leitet sich vom aventurischen **Grundsatz der alchimistischen Äquivalenz** ab, welcher besagt, dass die **Essenz** einer Substanz mit Essenz gleichartigen Charakters ersetzt (fachsprachlich: „substituiert“) werden kann. Da alle Substanzen letztlich essenziell aus einer kleinen Auswahl verschiedener Elemente bestehen, ist es in den meisten Fällen möglich, einzelne Ingredienzien in Rezepten gegen andere gleichen Essenztyps zu tauschen. Die essenzielle Gleichwertigkeit zweier Substanzen bezeichnen aventurische Alchimisten als Äquivalenz.

Essenzzuschreibungen werden in den meisten aventurischen Kulturen nach den Elementen benannt, welche Charakter und Wirkung illustrieren sollen und auf die metaphysischen Grundelemente zurückzuführen sind, die den Kosmos formen. In den meisten Substanzen werden von Alchimisten mehrere Elemente identifiziert. Die Beziehung der Essenzcharakteristika dieser Elemente zueinander wird **Sympathetik** genannt.

In der folgenden Tabelle sind die weitläufig anerkannten Elemente Feuer, Wasser, Luft, Erz, Humus und Eis mit typischerweise zugeordneten Substanzen sowie Um- und Zuschreibungen des Essenzcharakters aus unterschiedlichen Perspektiven versehen. Manche behaupten es handle sich bei Kraft, Geist oder Zeit um weitere Elemente oder gehen so weit, das Gleichgewicht der Elemente als eigenes Element zu deuten. Diese Ansätze sind sehr umstritten und keinesfalls allgemein akzeptiert, sondern Teil eines andauernden Forschungsprozesses. Insgesamt handelt es sich um Erklärungsversuche für in Experimenten und dem Alltag beobachtete Muster.

Die Elemente

Feuer

- ☞ gewaltsame Veränderung, Vernichtung, Erneuerung
- ☞ Licht, Wärme, Hitze, körperliche Liebe, Fieber, Aggressivität
- ☞ Sprache und Rhetorik, schöpferischer Geist, Wille und Trieb
- ☞ Mut, die Farbe Rot
- ☞ Praios, Rondra, Ingerimm, Kamalauq, Shinxir
- ☞ Planet Kor, Stern Sulvo, die Sonne, Sternbilder Stute, Drache, Ogerkreuz und Held
- ☞ Praios-Monat, der Sommer, Feuertag
- ☞ **Mineralien & Metalle:** Feueropal, Kupfer, Pyrit, Rubin
- ☞ **weitere Substanzen:** Ameisensäure, Berserkerspeichel, Brennbares, scharfe Gewürze, Kohle, Phosphor, Quallennesseln, Sekret des Salamanders, Säuren, Schwefel, Tatzelwurmblut

Wasser

- ☞ stete Wandlung, heftige Umschwünge, Grenzenlosigkeit, Tiefe
- ☞ Melancholie, Unergründlichkeit, Friedfertigkeit, Eleganz
- ☞ Musik, Unterbewusstsein, Wahnsinn
- ☞ Gewandtheit, die Farbe Blau
- ☞ Efferd, Swafnir, Numinoru, H'Ranga
- ☞ Planet Nandus, Sternbilder Delphin und Nachen
- ☞ Efferd-Monat, Regenzeit, Wassertag
- ☞ **Mineralien & Metalle:** Aquamarin, Elektrum, Gwen Petryl, Hühnergötter (Lochsteine), Lapislazuli, Mondsilber, Quecksilber, Saphir, Zinn
- ☞ **weitere Substanzen:** Delphinzähne, Eidechsen-schuppen, Haar vom Gestaltwandler, Haihaut, Nebel, klares Quellwasser, Tintenfischintinte, Walblase

Erz

- ☞ Beständigkeit, Festigkeit, Härte, Ordnung
- ☞ Unbeugsamkeit, Willenskraft, Ausdauer, Trägheit
- ☞ Bildhauerei und Handwerk, Starrsinn, Authentizität
- ☞ Körperkraft, die Farbe Orange
- ☞ Ingerimm, Angrosch, Shinxir, Raschtul, Travia

- Planet Levthan, Sternbilder Hammer und Amboss, Eisbär und Gehörn
- Ingerimm-Monat, Markttag
- **Mineralien & Metalle:** Basalt, Blei, Diamant, Eisen, Granat, Granit
- **weitere Substanzen:** Chitin vom Riesenhirschläfer, Greifenfedern, Haut der Hornechse, Kastanienfrüchte, Kokosnuss, Schildkrötenpanzer, dicke Spinnweben

Luft

- plötzliche Wandlung, Flüchtigkeit, Flinkheit
- Verstand, Unbeständigkeit, Rastlosigkeit
- Gesang, Hellsicht, Illusion
- Fingerfertigkeit, die Farbe Gelb, Farblosigkeit
- Rondra, Efferd, Aves, Chysir, Brazoragh
- Planet Aves, der Elfenstern, Sternbild Pfeil, Nordlichter
- Tsa-Monat, Wind und Sturm, Windstag
- **Mineralien & Metalle:** Bimsstein, Lapislazuli, Neunaugenhaar (Gestein); Opal, Quecksilber, Windkanter
- **weitere Substanzen:** Ahornfrüchte, Ambra, Düfte, Federn, Gase, Harpyienhaar, Löwenzahnsamen, Räucherwerk, Schmetterlingsstaub, Schwingen

Humus

- Wachstum, Kreisläufe, Werden und Vergehen
- Lebenskraft, Verrottung, natürlicher Tod
- Malerei, Heilkünste, Eingebung
- Intuition, die Farbe Grün

- Peraine, Tsa, Satuarua, Sumu, Nurti
- Planet Simia, Sternbilder Storch, Eidechse, Harfe und Kelch, der Elfenstern, der Satinav-Stern
- Peraine-Monat, Frühling und Herbst, Erdstag
- **Mineralien & Metalle:** Achat, Hämatit, Knochen, Smaragd, Theriak, Zähne
- **weitere Substanzen:** frisches Holz von Baumriesen, Horn, Käfer, Kompost, Organe, Pflanzen, Pilze, Würmer

Eis

- Zeitlosigkeit, Stillstand, Erstarrung
- Kälte, Dunkelheit, Tod
- Schrift, Logik, kalte Rationalität, Gefühllosigkeit
- Klugheit, die Farbe Violett
- Firun, Ifirn
- Planet Marbo, Satinav-Stern, Sternbilder Rabe, Eisbär und Uthars Pforte
- Firun-Monat, der Winter, Rohalstag
- **Mineralien & Metalle:** heller Aquamarin, Bergkristall, Diamant, Gold, Meteoreisen, Mondsilber, Onyx
- **weitere Substanzen:** Eis und Schnee, Mammutstoßzähne, Robbenfett, tote Skarabäen, Silberfuchsfell, Talaschin, Vampirzähne

Kraft

- Kontrolle, Herrschaft, Ausstrahlung
- Beeinflussung, Aufbegehren, Umsturz
- Magie, Geist, Limbus



- Charisma, die Farbe Schwarz
- Hesinde, Mada, Phex, Der Namenlose
- Madamal (insbesondere Vollmond), Rohalsstern, Borbarad-Stern, Nordstern, Sternbild Fuchs
- Hesinde-Monat, Sonnenwenden, die Tagundnachtgleichen, Praiostag
- Mineralien & Metalle:** Karfunkelstein, Meteor-eisen, Mindorium, Mondsilber, Onyx
- weitere Substanzen:** Alraune, Drachenschuppen, Einhornhaar, Essenz von Geisterwesen, Koboldknochen, Ikanaria-Schmetterlingsflügel, Nachtwind, Walnuss

Geist

- Bewusstsein, Verstand, Wille
- Kontrolle, Wahrnehmung, Herrschaft
- Denken, Meditation, Trance, die Sinneswahrnehmung
- Entschlossenheit, Transparenz
- Hesinde, Nandus, Satuarua, Rohal & Borbarad
- Planet Xeledon, Kaiserstern, Nordstern, Sternbild Gehörn
- Travia-Monat, Mond- und Sonnenfinsternisse
- Mineralien & Metalle:** Bergkristall, Bismut, Endurium, Natron, Rauchquarz, reines Salz, Zirkon
- weitere Substanzen:** Haare und Nägel von Kulturschaffenden, Misteln, Splitter und Überreste von beseelten Artefakten

Zeit

- Vergangenheit, Gegenwart, Zukunft, Ewigkeit, Sein
- Schicksal, Erbarmungslosigkeit, Rhythmus, Fortschritt
- Mechanik, Geistlosigkeit, Vergesslichkeit
- Konstitution, die Farbe Weiß
- Satinav, Boron
- Ymra (Stern), Fatas (Stern), Sternbild Satinav
- Boron-Monat, Tote Mada (Mondfinsternis)
- Mineralien & Metalle:** Eternium, Karneol, Sand
- weitere Substanzen:** Asche, Erdöl, alle Teile der Hornechse, versteinerte Knochen und Zähne, Mumiengraß, in Bernstein eingeschlossene Tiere und Pflanzen

Gleichgewicht

- Harmonie, Gemeinschaft
- Dualismus, Wechselspiel, Spannung
- die Zahl Zwei und ihre Quadratzahlen, symmetrische Körper, Hexagramm und Hexagon
- Ausgeglichenheit, Mehrfarbigkeit
- Rur und Gyor, Travia, Der Namenlose
- Planet Horas, der Borbarad-Stern, Sternbild Ringe
- Tagundnachtgleichen im Herbst und Frühling
- Mineralien & Metalle:** Gwen Petryl, Quecksilber, Titanium
- weitere Substanzen:** Äther aus dem Limbus, mehreren Elementen zugeordnete Materialien, z. B. Koralle (Humus und Wasser), Lignolith (Humus und Erz), Obsidian (Feuer und Erz)



Die Deutung von Art, Anzahl, Eigenschaften und Sympathetik der Elemente unterscheidet sich je nach Kultur und Zeitalter. Die oben aufgeführte Übersicht entspricht einem Grundstock an verallgemeinertem Wissen, an dem sich ein Kenner der Alchemistischen Äquivalenzlehre abarbeiten kann. Neben den Naturelementen diskutieren Gelehrte ebenso metaphysische Prinzipien, die sich in gesellschaftlichen Bräuchen wie Tugenden, religiösen Kultfiguren wie Göttern und Dämonen oder kosmischen Artefakten wie Sternbildern wiederfinden lassen. Die Prämisse der Alchimie besteht in der Annahme eines welterschöpfenden Gesetzes, das zwar immer neue Ausprägungen findet, aber in seiner fundamentalen Wahrheit stets gleichbleibt. Auf diese Weise lässt sich durch die ordnungsgemäße Deutung der kosmischen Wahrheit jede Ingredienz in seine wirkenden Elemente zerteilen und eins gegen das andere tauschen, um neue Substanzen zusammenzusetzen. Da sich nicht nur die Deutungen je nach Zeitalter, Region und Person ändern, sondern auch die aus der Wahrheit hervorgehende Ordnung (man denke an den Sternenfall und ähnliche Phänomene) sind Interpretationsspielräume und Widersprüche unvermeidbar. Letztlich handelt es sich bei der Alchemistischen Äquivalenzlehre um ein von Kulturschaffenden erzeugtes Werkzeug, das scheitern kann. Im Spiel ist sie als Sonderfertigkeit zu verstehen, welche die Suche und Substitution von Ingredienzen ermöglicht und Impulse fürs Rollenspiel und Abenteuer liefern kann. Ein nützlicher Nebeneffekt dieses metaphysischen Wissens ist die Kenntnis von Möglichkeiten, beim Brauen von Elixieren Geld zu sparen. Alchimisten gehören deshalb zu den wohlhabendsten Handwerkern Aventuriens.

Nach Meisterentscheid können zudem für gutes Rollenspiel Erleichterungen auf Proben erlaubt werden, wenn der Alchimist, die Hexe, die Schamanin usw. seine bzw. ihre Experimente

• Ein wie Holz aussehender, schwimmender Stein, welcher Alchimisten als perfekte Synthese aus Erz und Humus gilt.

beim Brauen mit Argumenten auf Basis von Sympathetiken eindrucksvoll begründet und beschreibt. Dies sollte nicht überstrapaziert werden und ggf. mit Patzern ähnlichen Effekten enden, wenn die Herleitung des Spielercharakters den Meister nicht überzeugen kann.

Neue Sonderfertigkeit

Alchimistische Äquivalenzlehre

Mit dem Wissen über grundlegende Theorien der metaphysischen Sympathetik kann ein Held Ingredienzien beim Brauen alchimistischer Elixiere ersetzen und Kosten sparen.

Regel: Der Held kann sich bei der Umsetzung eines Rezeptes, welches *typische Ingredienzien* angibt, dazu entscheiden, Ingredienzien zu ersetzen. Für je 1 Punkt Erschwernis können 10 % der Kosten der Ingredienzienstufe gespart werden. Insgesamt können auf diese Weise bis zu 50 % der Kosten eingespart werden.

Voraussetzungen: Alchimie 10, zusätzlich zwei der folgenden Talente mindestens FW 10: Götter &

Kulte, Magiekunde, Sagen & Legenden, Sphärenkunde, Sternkunde

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Alchimistische Grundzutaten

In alchimistischen Rezepten tauchen einige Ingredienzien häufig auf oder werden, aufgrund ihrer sympathetischen Eigenschaften gerne zusätzlich oder ersetzend hinzugefügt. Es folgt eine Übersicht typischer Grundzutaten, die jeder Alchimist bei sich führt oder zumindest begehrt. Viele dieser Ingredienzien kann man bei Alchimisten käuflich erwerben.

Der Preis ist jeweils pro Anwendung angegeben. Dem liegt die Regelung zugrunde, dass für jede Ingredienzienstufe jeden Rezeptes stets die gleiche Menge eines Wirkstoffes benötigt wird. Eine Anwendung eines Elixiers, Giftes oder Rauschmittels fasst so stets ein vergleichbares Volumen, welches sich in der Regel nur aufgrund der Konsistenz (flüssig, weich, fest usw.) unterscheidet. Ausnahmen sind beim jeweiligen Rezept angegeben.

Ingredienz	Struktur	Funktion	Elementzuordnung	Preis pro Anwendung
Alicorn	fest, weiß, gedreht, bis zu drei Spann Länge	ausgehöhlt Horn überträgt vor Krankheit und Gift immunisierende Qualitäten auf eingefüllte Flüssigkeit, verstärkt als Ingredienz Heil- und Schlaftränke	Kraft	ab 3.000 S pro Stück, pro Skrupel dennoch meist über 50 S
Alraune	fest, braun, knollig, vage humanoid	Sud macht Elixiere länger haltbar	Humus-Kraft	5 S
Alkohol (rein)	flüssig, farblos, feurig-ätzend	konserviert, Brennmittel	Wasser-Feuer	50 S
Ambra	fest, gelblich bis gräulich, wachsartig, angenehm modrig-süßer Duft	hilft bei Liebestränken und Rezepten mit unangenehmen Ingredienzien	Luft	4 bis 15 S
Bernstein	fest, orange-golden, enthält oft Einschlüsse	spendet Wirkung je nach Einschluss, Schutz vor böser Magie	Feuer-Zeit	9 S
Blaubasalt	fest, grau, schimmert ultramarinfarben	absorbiert magische Wirkungen	Erz-Kraft	2 S
Fett (reiner Schmalz, Talg und Tran)	halbfest, gelblich, schmierig	Brennmittel, Wirkstoffträger	Humus	bis 30 S
Grüne Gallensteine	fest, grün, schleimig	wirken zersetzend auf Organisches, absorbieren und speichern Böses	Humus-Eis	1 S
Holzkohle	fest, schwarz, porös	färbt schwarz und verbirgt so Ingredienzien, Bindemittel, fördert feueraffine Ingredienzien	Feuer-Humus	2 H bis 10 S
Kalk	fest, weiß, mehlig	Bindemittel	Erz-Wasser	2 K

Ingredienz	Struktur	Funktion	Element- zuordnung	Preis pro Anwendung
Karfunkelstein	fest, Farbe unterschiedlich, stecknadelkopf- bis hühnereigroß	Sitz von Geist, Seele und magischer Kraft eines Drachen, reine Astralmacht, die alles Magische verstärkt	Kraft-Geist	wird nicht verkauft, sondern behalten
Koschbasalt	fest, grau, schimmert bläulich bis regenbogenfarben	reduziert magische Wirkungen	Erz-Kraft	2 H
Niederhöllische Substanz	jede Konsistenz möglich, oft wechselnd, glühend oder bitterkalt, verdorben	dient als Paraphernalium und zur Korruption	dämonisch	etwa 7 S
Nitriol (Rauchen- des Braunöl)	flüssig, gelblich, ätzend	entzündet Holz, färbt Haut gelb, zersetzt Silber, keine Wirkung auf Gold und Mondsilber	Feuer-Luft	120 S
Schwefel	fest, gelb oder rot, stinkend, entzündet sich manchmal an der Luft	wandelnd, interagiert mit Wandelbarem	Feuer-Luft	250 S
Öl (z. B. Nuss, Raps, Distel, Olive)	flüssig, gelblich bis grünlich, klebrig	Brennmittel, Wirkstoffträger	Humus	4 K
Perlen	fest, rund, weiß-, rosa- oder schwarz-schillernd	fördert Schönheit, Schutz vor Gift, Kraftspeicher	Wasser-Humus	7 S
Quecksilber	flüssig, silbern, giftig	bindet Ingredienzien, wandelbar, vermittelt	Humus-Wasser	750 S
Salz	fest, weißlich, kristallin und leicht löslich	bindet Ingredienzien, die gewandelt werden sollen	Erz-Eis	5 K
Sand	fest, weiß (Khômsand, Eternenquarz), rötlich (Gorischer Staub), schwarz (Vulkansand), braungold (Bernsteinsand), körnig	zu Glas schmelzbar (weiß), gibt fremdsphärische Essenz (rot), Substitut für Essenzträger des Feuers und Todes (schwarz), heilsbringend (braungold)	Erz-Wind	5 H bis 10 S
Schnee/Eis (Wasser) aus der Schwarzfrostwüste	fest (flüssig), weiß bis durchsichtig, unheilvolle Aura	korrumpt und verdirbt, löst aus den Ingredienzien das Böse heraus	Eis-Kraft	100 S
Theriak	gallertartig, smaragdgrün, leuchtend, verdampft bei Raumtemperatur	gilt als Lebensenergie Sumus, reagiert heftig mit der Umwelt, mächtigste Heilessenz, belebt, heilt selbst abgerissene Gliedmaßen, hat teils seltsame Nebenwirkungen	Humus-Kraft	mindestens 1.600 S
Vitriol (Schwefelsäure)	flüssig, farblos, ölig-ätzend	zersetzt Quecksilber und Silber, keine Wirkung auf Gold, Mondsilber, Eisen und Blei	Luft-Wasser	60 S
Weiselfuttersaft	sämig, weiß, süß	verjüngend, steigert Fruchtbarkeit, heilt Krankheiten und dämonische Siechen	Humus	150 S
Weinstein	fest, weiß bis rötlich, flockt	kühlend, auflösend und ausscheidend	Humus-Erz	4 K

Sucht

Die nachfolgenden Regeln sind Fokusregeln der Stufe I für Rauschmittel.



In diesem Band wird dir eine Auswahl der bekanntesten pflanzlichen Rauschmittel vorgestellt. Grundsätzlich funktionieren Drogen regeltechnisch wie Gifte, allerdings mit ein paar Ausnahmen. Neben den herkömmlichen Spielwerten von Giften sind noch einige weitere für Rauschmittel ergänzt worden:

- ☛ **Alternativnamen:** Hier sind mögliche alternative Bezeichnungen für das Rauschmittel aufgeführt und ggf. in Klammern, welcher Name in welcher Region am gebräuchlichsten ist.
- ☛ **Einnahme:** Wie wird die Droge konsumiert?
- ☛ **Nebenwirkungen:** Neben der herkömmlichen Wirkung gibt es auch eine Reihe von Nebenwirkungen, die eintreten, gleich ob die volle oder die abgeschwächte Wirkung zum Tragen kommt.
- ☛ **Überdosierung:** Nimmt der Held noch eine weitere Anwendung der Droge innerhalb des Wirkungszeitraums ein, kann dies positive wie auch negative Folgen haben. Es muss keine weitere Giftprobe gewürfelt werden.
- ☛ **Sucht:** Bei einer bestimmten Anzahl von Anwendungen muss der Held der Anweisung unter dem Stichpunkt Sucht folgen, um zu überprüfen, ob er nach der Droge süchtig wird. Hier ist auch angegeben, wie oft er bei einer Sucht das Rauschmittel nehmen muss, falls er keine Entzugserscheinungen erleiden will.
- ☛ **Legalität:** Unter diesem Eintrag ist aufgeführt, ob die Droge legal ist oder ob ihr Besitz, ihr Verkauf und ihre Einnahme unter Strafe stehen. Je nach Region kann sich dies unterscheiden, wir gehen hier vom Standpunkt der meisten mittel- und nordaventurischen Länder aus.

Drogen-Regeln im Detail

- ☛ Immer, wenn ein Held eine Anwendung einer Droge zu sich genommen hat, muss der Spieler eine Probe auf Zehen (Vermeidung von Betäubung durch Rauschmittel) ablegen.
- ☛ Die QS bei Zehen geben an, wie viele Punkte der Held für die Giftprobe des Rauschmittels an ZK hinzugewinnt. Eine QS entspricht einem zusätzlichen Punkt ZK. Eine misslungene Probe bedeutet, dass er 1 Punkt von seiner ZK für die Probe verliert.
- ☛ Nach der Probe auf Zehen muss eine Giftprobe für das Rauschmittel abgelegt werden (siehe **Regelwerk** Seite 341).
- ☛ Der Held kann auf die Probe auf Zehen und die Giftprobe verzichten und automatisch die volle Wirkung der Droge hinnehmen.
- ☛ Der Held erleidet durch Rauschmittel nicht den Status *Vergiftet* und kann dementsprechend normal regenerieren.

- ☛ Sollte ein Held mehr als 4 Stufen *Betäubung* durch Rauschmittel ansammeln, verdoppelt sich für jede Stufe über 4 der Zeitraum, in der er eine Stufe des Zustands abbauen kann. Erleidet der Held mehr als 4 Stufen *Berauscht*, so werden jeweils 4 Stufen davon in 1 Stufe *Betäubung* umgewandelt, die restlichen Stufen *Berauscht* verbleiben.

Berauscht

Damit ein Held nicht gleich nach dem Genuss jedes Rauschmittels Zustandsstufen von *Betäubung* erhält, gibt es den neuen Zustand *Berauscht*. Ist Zustandsstufe IV erreicht, erhält der Held eine Stufe *Betäubung* und 4 Stufen *Berauscht* werden gestrichen. Die restlichen Stufen *Berauscht* bleiben bestehen. *Berauscht* baut sich nach 2 Stunden um 1 Stufe ab, vorausgesetzt der Held nimmt keine weiteren Rauschmittel ein.

Berauscht

Berauscht-stufe	Auswirkungen
Stufe I	Proben auf Zehen sind um -1 erschwert.
Stufe II	Proben auf Zehen sind um -2 erschwert.
Stufe III	Proben auf Zehen sind um -3 erschwert.
Stufe IV	Held erleidet eine Stufe <i>Betäubung</i> , 4 Stufen <i>Berauscht</i> werden gestrichen, darüber hinaus erlittene Stufen des Zustands <i>Berauscht</i> bleiben bestehen.



Beispiel: Mirhiban leidet an 3 Stufen Berauscht und erhält 2 weitere Stufen hinzu. Damit kommt sie auf insgesamt 5 Stufen. Ab Stufe IV werden 4 Stufen Berauscht in 1 Stufe Betäubung umgewandelt. Sie hat also aktuell 1 Stufe Betäubung und noch 1 verbleibende Stufe Berauscht.

Beschaffung

Die Beschaffung von Rauschmitteln ist je nach Region unterschiedlich schwer und hängt davon ab, ob sie legal sind oder auf dem *Codex Wehrheimium* stehen, ob in der Region die jeweilige Pflanze angebaut wird, ob gerade Erntezeit ist usw.

Grundsätzlich kann ein Spielleiter davon ausgehen, dass zur Beschaffung eines *illegalen* Rauschmittels beim ersten Mal in einer Stadt eine Probe auf *Gassenwissen* abgelegt werden muss, die um die Hälfte der Stufe des Rauschmittels erschwert ist. Gelingt die Probe, dann hat der Held einen Fehler gefunden. Eine misslungene Probe bedeutet, dass der Held 6 Stunden Zeit verschwendet

hat. *Legale* Rauschmittel können auf Märkten, Basaren und bei speziellen Händlern gekauft werden, ohne dass dafür Proben notwendig sind.

Auswirkungen von Sucht

Bei einem Süchtigen entstehen mit der Einnahme des Rauschmittels, von dem er abhängig ist, nur noch die abgeschwächte Wirkung und die Nebenwirkungen. Außerdem muss er in gewissen Abständen das Mittel zu sich nehmen. Andernfalls leidet er für die nächsten 1W6 + Stufe des Rauschmittels in Tagen an Entzugserscheinungen (alle Eigenschaften -2), anschließend noch für Stufe des Rauschmittels in Tagen an leichten Entzugserscheinungen (alle Eigenschaften -1). Abhängigkeit (Sucht) von einem Rauschmittel wird als komplexe Krankheit angesehen und regeltechnisch wie eine solche behandelt.

Einen Sonderfall stellt die Sucht nach Feuerschlick dar, welcher meist als Essenz oder als Pulver konsumiert wird.

Legalität und Preise von Rauschmitteln in der Übersicht

Rauschmittel	legal?	erhältlich in	Preis pro Anwendung
Aufputzmittel	legal	fast ganz Aventurien	15 S pro QS
Boronwein	illegal	Südaventurien, Gareth	100 S
Dornrosenöl	illegal	Aranien	35 S
Feuerschlick	illegal	Aranien	4 S (Schlick), 60 S (pro QS für Pulver), 150 S (pro QS für Essenz)
Katzenaugensalbe	legal	fast ganz Aventurien	10 S pro QS
Rahjasine	legal	Bornland, Tobrien	250 S
Samthauch	illegal	Südaventurien	60 S
Schleieröffner	legal	fast ganz Aventurien	40 S
Schwarzer Weihrauch	legal	fast ganz Aventurien	36 S

Ilaris-Sucht

Die gefürchtete Ilaris-Sucht, die regeltechnisch wie eine Krankheit behandelt wird, entsteht durch Feuerschlickkonsum (1-4 auf 1W20, Probe bei jeder Anwendung ab der 2. fällig; 1 Anwendung alle 1W3 Tage).

Stufe: 6

Verlauf: Träume mit ketzerischen Inhalten wider die Götter

Widerstand: Seelenkraft

Inkubationszeit: 1 Tag

Schaden: keiner

Dauer: permanent / 23 Tage

Ursachen: Abhängigkeit von Feuerschlick

Behandlung: Bekehrung durch Geweihte

Gegenmittel: keines



Anhang

Neue Kampftechniken

Neben den im **Regelwerk** aufgeführten Kampftechniken gibt es noch weitere Kampftechniken für exotische Waffentypen. Im **Aventurischen Herbarium** stellen wir dir die Fernkampftechnik Blasrohre vor, da in diesem Buch eine Waffe beschrieben wird, die diese Kampftechniken nutzt.

Wie bei allen Kampftechniken, startet ein Held auch in *Blasrohre* mit einem Kampftechnikwert von 6 und kann diesen nach den üblichen Regeln steigern. Aufgeführt sind bei der Beschreibung die dazugehörige Leiteigenschaft der Kampftechnik und der Steigerungsfaktor.

Blasrohre

Es gibt unterschiedlich lange Blasrohre. Kürzere Versionen, die auch eine geringere Reichweite aufweisen, sind beliebt bei tulamidischen und südaventurischen Attentätern, da man sie leicht unter der Kleidung verbergen kann. Lange Blasrohre kommen vor allem bei der Jagd zum Einsatz. Ein Blasrohrpfeil kann kaum eine schwere Verletzung hervorrufen, aber die Gefahr besteht auch nicht wirklich im Pfeil, sondern im Gift, in das die Spitze getaucht wurde.

Leiteigenschaft: Fingerfertigkeit

Steigerungsfaktor: B

Neue Kampfsonderfertigkeiten

Klammergriff (Spezialmanöver)

Mittels Fangarmen, Tentakeln, Rüsseln, langen Armen oder dem ganzen Körper kann ein Wesen einen Helden umschlingen, anheben und würgen.

Regel: Dem Wesen muss eine AT mit seinem Fangarm (Tentakel, Arm, Körper etc.) gelingen. Kann der Gegner sich nicht verteidigen, hält der Angreifer ihn fest. Solange der Gegner festgehalten wird, leidet er unter den Status *Fixiert* und *Eingeengt*. Ab der nächsten KR muss das Wesen keine AT mehr würfeln, sondern erzeugt durch Quetschen SP in Höhe der ausgewürfelten TP des Angriffs. Der Klammergriff kann nur gegen Gegner kleinerer Größenkategorien eingesetzt werden. Um sich aus dem Klammergriff zu lösen, ist eine gelungene Vergleichsprobe auf *Kraftakt (Ziehen & Zeren)* nötig. Mittels einer freien Aktion kann der Klammernde den Gehaltene loslassen. Sollte der Klammernde sein Opfer angehoben haben, stürzt es und erleidet den Status *Liegend*, sofern ihm nicht eine Probe auf *Körperbeherrschung (Kampfmanöver)* gelingt. Der Angriff ist um -4 erschwert.

Erschwernis: -4

Voraussetzungen: Wesen verfügt automatisch über die SF

Ungewohnter Einsatz von Kampftechniken

Optionale Regel

Die Waffen der neuen Kampftechniken sind in ihrer Handhabung so exotisch, dass Helden üblicherweise größere Schwierigkeiten beim Gebrauch haben. Deshalb gelten bei neuen Kampftechniken Erschwernisse von bis zu -3 auf *Angriff*, *Parade* und *Fernkampf*. Diese Erschwernisse sollten sich im Laufe der Zeit abbauen, das letzte Wort darüber hat der Meister. Durch den Einsatz dieser Optionalregel wird das Spiel etwas komplexer.

Schwanz- oder Tentakelschwung

(Spezialmanöver)

Wesen mit einem langen, kräftigen Schwanz oder Tentakeln können diese als Waffe einsetzen und über den Boden fegen. Dadurch kann es ihnen gelingen, sogar mehrere Gegner zu Fall zu bringen.

Regel: Ist das angreifende Wesen mindestens eine Größenkategorie größer als seine Ziele, kann es mit einem Schwanz- oder Tentakelschwung mehrere Gegner zu Fall bringen. Diesem Angriff kann man nur ausweichen. Ist die Verteidigung misslungen, stürzt der Gegner und erleidet den Status *Liegend*. Durch den Fall erleidet man 1W3 SP. Ein solcher Angriff kann nur gegen Ziele neben oder hinter (Schwanz) bzw. vor (Tentakel) dem angreifenden Wesen ausgeführt werden. Die Attacke ist um -2 pro Ziel erschwert.

Erschwernis: -2 pro Ziel

Voraussetzungen: Wesen verfügt automatisch über die SF

Neue Krankheiten

Guruk-Phaor (magische Krankheit)

Stufe: 6

Verlauf: Der Held verwandelt sich in einen Menschenbaum. Er erhält den Status *Baumartig*.

Widerstand: Seelenkraft oder Zähigkeit (je nachdem, was niedriger ist)

Inkubationszeit: sofort

Schaden: verwandelt sich in 1W6 Tagen / verwandelt sich in 2W6 Tagen

Dauer: permanent

Ursachen: Dämonenharz des Arkhobal (1-6 auf 1W20, 30 %)

Behandlung: keine

Gegenmittel: Blütenblätter einer Alveranie

Anmerkungen: Wie alle magischen Krankheiten, ist Guruk-Phaor eine komplexe Krankheit, sodass man ein Berufsgeheimnis braucht, um das Wissen um ein Gegenmittel zu kennen. Der Erkrankte erhält nicht den Status *Krank* (siehe **Regelwerk** Seite 36), sondern bekommt am Ende der Verwandlung permanent den Status *Baumartig*.

Baumartig

Der Status *Baumartig* bedeutet, dass sich der Held in einen Baum verwandelt hat. Dieser Status ist permanent, es sei denn, bei der Ursache ist eine Dauer angegeben. Ansonsten kann der Held nur durch Magie oder göttliches Wirken von diesem Status befreit werden. Ob man durch eine Verwandlung sofort stirbt oder es noch eine Chance auf eine Rückverwandlung gibt, ist bei der jeweiligen Ursache angegeben. Während der Zeit als Baum ist der Held nicht in der Lage, sich zu bewegen, auch sein Geist ist in der Regel inaktiv und er kann mit seinen Sinnesorganen nichts wahrnehmen. Sollte er von dem Status befreit werden, so kann er sich an nichts während seiner Zeit als Baum erinnern. Der Held altert als Baum nicht und auch die Auswirkungen von Giften und Krankheiten werden ausgesetzt. Der Baum kann aber beschädigt werden, und bei einer Rückverwandlung wird der Schaden auch auf den fleischlichen Körper übertragen. Abgebrochene Äste äußern sich als abgetrennte Finger, Kratzer am Stamm übertragen sich als Schnittwunden usw. Der dadurch entstandene Schaden ist vom Meister zu bemessen.

Lungenpilz

Stufe: 4

Verlauf: Pilzsporen setzen sich in der Lunge fest, behindern dort schmerzhaft die Atmung und beeinträchtigen die Konstitution der Erkrankten.

Widerstand: Zähigkeit

Inkubationszeit: 24 Stunden

Schaden: LE-Maximum sinkt um 2W6 LeP, 2 Stufen *Paralyse* / LE-Maximum sinkt um 1W6 LeP, 1 Stufe *Paralyse*

Dauer: permanent / 7 Tage

Ursachen: Einatmen von Sporen des reifen Orkland-Bovisten (13-18 auf W20, 35 %)

Behandlung: Inhalieren von ätherischen Dämpfen (unterdrückt die *Paralyse* für 1 Stunde)

Gegenmittel: Bei täglicher Einnahme von Gulmondtee darf die Krankheitsprobe alle drei Tage wiederholt werden, um die Krankheit vom schweren in den leichten Verlauf übergehen zu lassen. Dabei steigt die ZK mit jeder durch den Tee wiederholten Probe nach der ersten um 1 Punkt an. Aus dem schwächeren Verlauf klingt die Krankheit innerhalb von einer Woche vollständig ab.

Anmerkungen: Auch Tiere können am Lungenpilz erkranken.

Pilzflechte

Stufe: 2

Verlauf: Unter der Haut des Erkrankten bildet sich eine grünlich schimmernde Pilzflechte

Widerstand: Zähigkeit

Inkubationszeit: 24 Stunden

Schaden: 1 SP pro Tag, 1 Stufe *Verwirrung* durch Jucken / 1 SP pro 2 Tage

Dauer: 14 Tage

Ursachen: Kontakt mit Sporen des reifen Orkland-Bovisten (1-12 auf W20, 60 %)

Behandlung: betroffene Hautstelle unterkühlen (halbiert die Krankheitsdauer)

Gegenmittel: keines

Anmerkungen: Auch Tiere können am Lungenpilz erkranken.

Ark hobal

Der Ark hobal, auch bekannt als *Die Schwarze Eiche*, *Der Schänder des Waldes* oder *Der Verformer des Lebens* (Mz. Ark hobelim), ist ein Dämon in Gestalt eines Baumes, der Agrimoths und manchmal Asfaloths Domäne zugeschrieben wird. Der Siebengehörnte wird gerufen, um die Umgebung dämonisch zu verseuchen und Pflanzen und Tiere auf unnatürliche Weise zu verändern. Sie werden dadurch oftmals aggressiver. Das Harz des Ark hobal ist eine Art Gift, mit dem man Kulturschaffende in einen Guruk-Phaor verwandeln kann, einen schrecklichen Menschenbaum.

Pandaemonium

Diese dämonische Formel lässt Ausgeburten der Niederhöhlen aus dem Untergrund brechen, die sich gegen jeden Unglücklichen wenden, der sich am ausgewählten Ort befindet.

Probe: MU/CH/KK

Wirkung: Um einen Punkt innerhalb der Reichweite breitet sich eine Zone mit einem Radius von QS x 2 Schritt aus. In dieser schießen dämonische Klauen, Mäuler oder Tentakel aus dem Boden hervor, die alles innerhalb des Wirkungsbereichs angreifen. Jedes Wesen innerhalb dieser Zone sieht sich potenziellen Angriffen der dämonischen Erscheinungen ausgesetzt und erleidet einen Abzug von 2 auf seine GS, wobei diese nicht unter 1 fallen kann.

Abhängig von der Menge seiner Bewegungen muss jedes Wesen innerhalb der Pandaemonium-Zone auf die unten aufgeführte Angriffstabelle würfeln. Nutzt ein Wesen in einer KR keine Aktion für eine Bewegung, muss es zu Beginn der KR einmal würfeln. Für jede Aktion oder freie Aktion zur Bewegung des Wesens muss sofort ein Mal auf der Tabelle gewürfelt werden.

Angriffstabelle:

1: kein Angriff

2-3: Eine Kralle greift an (AT 16, 1W6+4 TP).

4-5: Ein Tentakel greift an (AT 14, 1W6+2 TP, wenn nicht verteidigt, dann Status *Fixiert*, bis zum Ende der nächsten KR; weitere Angriffe können erfolgen).

6: Ein Maul greift an (AT 12, 2W6+2 TP).

Den Status *Fixiert* durch die Tentakel erleidet das Wesen immer bei der Hälfte der Distanz, die es zurücklegen wollte. Die Auswüchse abzuschlagen ist zwecklos, da sie auf der Stelle nachwachsen.

Zauberdauer: 8 Aktionen

AsP-Kosten: 32 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: 16 Schritt

Wirkungsdauer: QS x 2 KR

Zielkategorie: Zone

Ark Hobal

Größe: 2,20 bis 3,00 Schritt Körpergröße, in einigen Fällen deutlich größer (siehe unten)

Gewicht: kein Gewicht

MU 24 **KL** 14 **IN** 14 **CH** 14

FF 14 **GE** 10 **KO** 40 **KK** 30

LeP 50* **AsP** 30* **KaP** – **INI** 11+1W6

VW 5 **SK** 7 **ZK** 7 **GS** 0

Äste und Würgelianen: **AT** 12 **TP** 2W6* **RW** lang

RS/BE: 5/0*

Aktionen: 1*

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Klammergriff (Äste und Würgelianen), Tentakelschwung (Äste und Würgelianen), Zu Fall bringen (Äste und Würgelianen)

Talente: Einschüchtern 10, Kraftakt 13, Menschenkenntnis 4, Selbstbeherrschung 13, Sinnesschärfe 7, Verbergen 10, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Zauber: Horripobus 12, Pandaemonium 12 (in dämonischer Tradition)

Größenkategorie: groß/riesig*

Typus: Dämon (mehr als 5 Hörner, Agrimoth), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –5

Beute: keine

Kampfverhalten: Wenn sich ein Feind nähert, versucht der Dämon mit seinen Ästen anzugreifen.

Flucht: flieht nicht

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

- ☞ **QS 1:** Der Dämon ist ein mächtiger, wachsender Dämonenbaum.
- ☞ **QS 2:** Der Ark Hobal ist ein siebengehörnter Diener Agrimoths oder Asfaloths.
- ☞ **QS 3+:** Das Harz ist giftig und verwandelt Menschen in abscheuliche Baumwesen.

Sonderregeln:

***) Wachstum:** Pro 10 Jahren steigen LeP um 50 und AsP um 10 Punkte, die TP um +1 (maximal +10) und der RS um 1 (maximal +7). Außerdem erhält er pro 25 Jahre 1 Aktion dazu (maximal 4 Aktionen). Ab 50 Jahren gilt der Dämon als riesig. Solange der Dämon nur groß ist, kann man seine Attacken mit allen Waffen parieren.

Ast abschlagen: Um dem Dämon einen Ast abzuschlagen, muss vor der Attacke ein Angriff auf den Ast angekündigt werden. Nur Waffen mit einer scharfen Klinge können den Ast durchdringen. Dazu sind 7 SP notwendig, die innerhalb von 1 KR erzielt werden müssen, da man nach kurzer Zeit die angeschlagene Stelle des Astes nicht noch einmal treffen kann.

Dämonenharz: Bei jedem LeP-Verlust des Dämons durch scharfe Waffen (Schwerter, Äxte) verspritzt er dämonisches Harz. Alle Ziele in Angriffsdistanz müssen erfolgreich ausweichen oder eine Schilde-PA durchführen, sonst erleiden sie 1 Stufe Paralyse. Man kann durch das Harz nicht mehr als 2 Stufen Paralyse erleiden. Außerdem muss bei Berührung mit dem Harz 1W20 gewürfelt werden. Bei 1-6 ist das Harz in den Körper eingedrungen und der Held muss sich gegen die Guruk-Phaor-Krankheit wehren.

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Ark Hobal ist besonders empfindlich gegenüber geweihten/gesegneten Objekten/Waffen des Ingerimm.

Regeneration: Der Dämon regeneriert pro KR 1W6 LeP.

Dämonen-Regeln: Für Ark Hobelim gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 355).

Zusätzliche Dienste:

Verseuchung: Der Dämon pervertiert Boden, Pflanzen und Tierwelt in einer Umgebung von 30 Schritt Radius.



Merkmal: Dämonisch

Verbreitung: Hexen

Steigerungsfaktor: D

Zaubererweiterungen:

- ☞ **Hexe verschonen** (FW 8, 4 AP): Die Zauberin kann sich durch die Zone bewegen, ohne dass sie von den dämonischen Erscheinungen angegriffen wird.
- ☞ **Dichtes Pandaemonium** (FW 12, 8 AP): Die GS von Wesen innerhalb der Pandaemonium-Zone sinkt um 1 weiteren Punkt. Bei jeder Bewegung ist eine Probe auf *Körperbeherrschung* (Kampfmanöver) notwendig, bei Misslingen erleidet das Wesen den Status *Liegend*. Den Status *Liegend* erleidet das Wesen immer bei der Hälfte der Distanz, die es zurücklegen wollte.
- ☞ **Größerer Radius** (FW 16, 12 AP): Der Radius des Zaubers beträgt QS x 3 Schritt.



Kah-Thurak-Arfai

Größe: 3,80 bis 4,20 Schritt

Gewicht: keines

MU 22 **KL** 10 **IN** 15 **CH** 12

FF 13 **GE** 17 **KO** 18 **KK** 23

LeP 200* **AsP** – **KaP** – **INI** 22+1W6

VW 11 **SK** 7 **ZK** 7 **GS** 5/15 (am Boden / in der Luft)

Krallen: AT 19 TP 2W6+8 RW mittel

Schwanz: AT 16 TP 1W6+6 RW lang

RS/BE: 10/0

Aktionen: 3

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht II

Sonderfertigkeiten: Finte I-III, Kampfrelexe I+II, Mächtiger Schlag (Krallen, Schwanz), Schwanzschwung (Schwanz), Verbessertes Ausweichen I+II, Wuchtschlag I-III (Schwanz)

Talente: Einschüchtern 16, Klettern 6, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 10, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung – (Probe gelingt automatisch), Sinnesschärfe 8, Verbergen 7**, Willenskraft – (Probe gelingt automatisch)

Anzahl: 1

Größenkategorie: groß

Typus: Dämon (gehörnter, Agrimoth), humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –5

Beute: keine

Kampfverhalten: Der Kah-Thurak-Arfai ist eine Tötungsmaschine, die gerne mit Finten ihren Gegner täuscht und ihn dann mit seinen Krallen zerfetzt. Wenn er sich vorher einen Spaß mit seinen Gegnern machen will, bringt er sie mit seinem Schwanzschwung zu Fall und macht sich dann über sie her. Der Dämon nimmt es gerne auch mit zwei oder drei Gegnern gleichzeitig auf.

Flucht: Kah-Thurak-Arfai flieht nicht

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

☞ **QS 1:** Der Nachtdämon soll eine einzigartige Wesenheit sein.

☞ **QS 2:** In der Nacht soll noch niemand gegen den Dämon gewonnen haben. Am Tag ist er etwas schwächer – aber dennoch ein tödlicher Gegner.

☞ **QS 3+:** Der Nachtdämon soll sich während des Tages in einer Blume verstecken.

Sonderregeln:

***) Dämonische Regeneration:** Der Dämon erhält pro Kampfrunde 2W6 LeP zurück.

Keine Empfindlichkeit gegenüber gesegneten und geweihten Objekten: Anders als viele Dämonen, verfügt Kah-Thurak-Arfai über keine Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen der Gegengotttheiten seines erzdämonischen Herrn.

Nachtdämon: Am Tag halbieren sich die Werte von INI, AT, VW, TP und RS. Die Sonderregel Dämonische Regeneration ist am Tag ausgesetzt.

****) Tarnung:** Durch die Farbe des Fells kann Kah-Thurak-Arfai sich in entsprechender Umgebung (Nacht) gut tarnen. Proben auf *Sinnesschärfe (Hinterhalt entdecken oder Wahrnehmen)*, um ihn zu entdecken, sind dann um –2 erschwert.

Unsichtbarer Schrecken: Einmal in der Nacht kann sich Kah-Thurak-Arfai für 10 KR unsichtbar machen. Er benötigt dazu eine freie Aktion und erhält dann den Status *Unsichtbar*.

Dämonen-Regeln: Für Kah-Thurak-Arfai gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 355).



Kah-Thurak-Arfai

Kah-Thurak-Arfai, der Nachtdämon, ist einer der gefürchtetsten Dämonen, dessen Name nur hinter vorgehaltener Hand ausgesprochen wird. Er ist zwar nur ein dreigehörnter Diener Agrimoths, doch an Gefährlichkeit und Boshaftigkeit steht er auch Dämonen mit deutlich mehr Hörnern in nichts nach. Tagsüber ist er kaum zu erkennen, da er sich in die Blüte der Jaguarlilie, einer gelben Blume mit schwarzem Fleckenmuster, zurückzieht. Die Blume ist durch die Magie des Nachtdämons geschützt und wird von einem Betrachter als schön und ungefährlich eingestuft.

In der Nacht zeigt Kah-Thurak-Arfai sein wahres Gesicht: Er erscheint als aufrecht gehender, mehr als vier Schritt großer Jaguar mit mächtigen Krallen und einem stachelbewehrten Schwanz. Sein Rücken wird von zwei riesigen, ledrigen Schwingen geziert, mit denen er schnell wie ein Drache fliegen kann. Auf seinem Haupt trägt er drei Hörner wie eine Krone. Sehr selten zeigt er diese Gestalt auch am Tag, wenn er aus seiner Blume vertrieben oder zu einem anderen Ort gerufen wird. Dann agiert er aber sehr träge und wirkt bisweilen desorientiert.



AVENTURISCHES HERBARIUM

Auf 160 Seiten bietet das Aventurische Herbarium zunächst umfassende Beschreibungen zu Habitat, Wirkung und Verarbeitungsmöglichkeiten von über 60 phantastischen Pflanzen auf jeweils einer vollen Seite. Sie umfassen Hintergrundinformationen zu Legenden und Volksglauben über das jeweilige Gewächs sowie übersichtliche und vollständige Angaben über bevorzugte Wuchsorte, Wirkungen und eine Liste von Verarbeitungsmöglichkeiten. Außerdem wird die Vegetation aller wilden Landschaften Aventuriens konkret und kondensiert vorgestellt. Umfangreiche Tabellen geben einen Überblick über die Siedlungsgebiete der genannten phantastischen und alltäglichen Pflanzen.

Der Band enthält weiterhin Fokusregeln zur Vertiefung von Kräutersuche, individueller Haltbarkeit von Pflanzen, Möglichkeiten zur Haltbarmachung sowie Sucht und Angaben zur Legalität von Substanzen. Doch auch Helden und Kontrahenten mit weniger intensiven Kenntnissen der Pflanzenkunde gibt das Aventurische Herbarium eine Vielzahl pflanzlicher Hilfsmittel mit vereinfachten Regeln an die Hand, die selbst von Laien intuitiv genutzt werden können.

Neben den natürlichen Wirkungen der rohen Pflanze, erweitern rund 70 Rezepte die Möglichkeiten der plastischen und effektiven Gestaltung eines lebendigen Aventuriens, in dem Blutblatt Hexen entlarvt und Quasselwurz Verbrecher zum Singen bringt.

Hintergrundinformationen zur alchemistischen Äquivalenzlehre Aventuriens sowie eine Übersicht zu alchemistischen Grundzutaten geben Einblicke in die mythologische und wissenschaftliche Deutung von Rezeptingredienzien sowie Möglichkeiten ihrer Substituierung. Eines der größten Geheimnisse der pflanzenkundlichen Alchimie wird im Aventurischen Herbarium durch ein Featurerezept beleuchtet: der Alraunige Homunculus! Dieses magisch belebte Wurzelwesen steht laut altertümlichen Legenden Hexen und Alchimisten als Vertrauter und Assistent zur Seite.



www.ulisses-spiele.de

US25243PDF

**EMPFOHLEN FÜR
1 SPIELLEITER UND
3-6 SPIELER
AB 14 JAHREN**