

The illustration depicts a scene in a misty, blue-toned forest. In the lower-left foreground, a woman with blonde braided hair, wearing a fur-trimmed hood and scale-like armor, looks upwards with a concerned expression. She holds a large, dark shield with a silver geometric pattern. In the center, a man in a blue robe and hood is falling from a gnarled tree. He has a surprised or alarmed look on his face. The tree he is falling from is covered in red autumn leaves. The background is a soft-focus forest with more trees and falling leaves. The entire scene is framed by an ornate, golden border with intricate scrollwork and a central medallion at the top.

Das Schwarze Auge

AVENTURISCHES
HERBARIUM II



IMPRESSUM

Verlagsleitung

Markus Plötz

Redaktion

Zoe Adamietz

Regeldesign

Zoe Adamietz, Alex Spohr

Autor:innen

Zoe Adamietz, Christian Nehling, Katja Reinwald, Alex Spohr

Lektorat

Zoe Adamietz, Johannes Kaub

Korrektorat

Frederic Mühleck

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Nele Klumpe

Satz, Layout und Gestaltung

Nadine Hoffmann

Layoutdesign

Thomas Michalski, Nadine Schäkel, Patrick Soeder

Innenillustrationen

Steffen Brand, Tim Brothage, Tristan Denecke, Anja DiPaolo, Christina Krauss, Jennifer Lange, Annika Maar, Vincent Modler, Nathaniel Park, Diana Rahfoth, Matthias Rothenaicher, Nadine Schäkel, Fabian Schempp, Wiebke Scholz, Maximilian Schiller, Elif Siebenpfeiffer, Sebastian Watzlawek, Rabea Wieneke, Karin Wittig, Maurice Wrede, Maja Wrzosek

Mitarbeiter:innen Ulisses Spiele

Administration: Christian Elsässer, Carsten Moos, Sven Paff, Stefanie Peuser, Marlies Plötz

Marketing: Jens Ballerstädt, Philipp Jerulank, Derya Öcalan, Katharina Wagner

Verlag: Zoe Adamietz, Jörn Aust, Mirko Bader, Steffen Brand, Kai Großkordt, Nikolai Hoch, Nadine Hoffmann, Johannes Kaub, Arne Frederic Kunz, Matthias Lück, Thomas Michalski, Jasmin Neitzel, Maik Schmidt, Ulrich-Alexander Schmidt, Alex Spohr, Jens Ullrich

Verlag USA: Robert Adducci, Bill Bridges, Timothy Brown, Darrell Hayhurst, Eric Simon, Ross Watson

Vertrieb: Florian Hering, Jan Hulverscheidt, Thomas Schwertfeger, Saskia Steltner, Stefan Tannert

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 © 2020 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.

Printed in EU 2020

Mit Dank an Angela Adamietz, Jonathan Werle, Inge Reinwald, Tim Laschinsky, Nina Schellhas, Dominik Hladek und Joachim Reinwald.

Vielen Dank an alle Mitgestalter:innen von Aventurien.



Inhaltsverzeichnis

Vorwort	5	Purpurmohn	55
Kategorien von DSA-Büchern	6	Quinja	56
Unterscheidung von Regeln, Crunch und Fluff	6	Rauschgurke	57
Komplexitätsgrade der Regeln	6	Roter Drachenschlund	58
Aventurisches Herbarium II	8	Satuariensbusch	59
Aufbau der Pflanzenbeschreibung	9	Schattennebler	60
Arganstrauch	11	Schlangentang	61
Atmon	12	Schleimiger Sumpfknöterich	62
Axorda-Baum	13	Schwarzäugige Canyzeth	63
Belmart	14	Schwarzer Lotos	64
Boronie	15	Schwarzer Weinstock	65
Boronsschlinge	16	Shurinstrauch	66
Cheria-Kaktus	17	Tarnblatt	67
Dergolasch	18	Tarnele	68
Donf	19	Tigermohn	69
Dracheneiranke	20	Traschbart	70
Druidenwurz	21	Trichterwurzel	71
Efeuer	22	Vierblättrige Einbeere	72
Egelschreck	23	Waldwebe	73
Färberlotos	24	Weißdorn	74
Felsenmilch	25	Weißer Lotos	75
Feuer- und Efferdsmoos	26	Winselgras	76
Finage	27	Zithabar	77
Grauer Mohn	28	Zwölflblatt	78
Grüne Schleimschlange	29	Rezepte	79
Grüner Schleimpilz	30	Pflanzliche Rezepte	80
Gulmond	31	Alchemistische Rezepte	88
Guraanstrauch	32	Alternative Wirkungen durch Haltbarmachung	96
Hiradwurz	33	Regeln und Tabellen	99
Hollbeere	34	Die Landschaftstypen Aventuriens im Überblick	100
Hlûtharsiegel	35	Pflanzenverbreitung	101
Ilmenblatt	36	Nahrung aus der Wildnis	104
Jagdgras	37	Kulturpflanzen Aventuriens	110
Joruga	38	Grundrezepte der Lebensmittelbearbeitung	117
Kairan	39	Belebte Landschaften	118
Khômknolle	40	Der Gruselwald Düsterbruch	119
Klippenzahn	41	Der Märchenwald Heimighain	121
Kukuka	42	Sordulas Fenn – ein dämonischer Sumpf	123
Lichtnebler	43	Chard'hasak – eine Oase im südlichen Grasland	126
Madablüte	44	Der Tempelgarten Sperenshag	129
Margolasch	45	Heilige Pflanzen	134
Menchal-Kaktus	46	Garten und Gewächshaus einer Magierakademie	136
Messergras	47	Pflanzenwesen	141
Mibelrohr	48	Waldschrate	141
Moarana-Liane	49	Dämonische Pflanzen & Daimonide	146
Mordpilz	50	Pflanzenchimären	147
Morgendornstrauch	51	Magische und magieaffine Hölzer	150
Neckerkraut	52	Traditionsartefakte aus Holz	151
Nothilf	53	Anhang	158
Phosphorpilz	54		

VORWORT



Je nachdem, wie die eigene Phantasie es erlaubt, können beliebig viele Pflanzen der Erde in Aventurien eine zweite Heimat finden. Über 300.000 Arten sind irdisch beschrieben, gefühlt ebenso viele haben in den hundert Abenteuern des aventurischen Kosmos mal schmückende und mal entscheidende Rollen eingenommen. Es gibt schier unendliche Möglichkeiten, Reales und Fiktives zu verschmelzen oder mit völlig neuen Ideen Lücken zu schließen. Wann genug Freiraum gefüllt wurde und wie viel eigene Kreativität – und damit auch Mühe – den Weltenerkundern und -erbauern zugemutet werden sollte, kann dabei kaum pauschal entschieden werden. Unsere vorläufige Antwort ist das **Aventurische Herbarium II**, welches die verbliebenen unter den größten Klassikern der DSA-Geschichte mit frischen Ideen verknüpft und mit einigen Neuentdeckungen den Status quo auflockert. Eine erschöpfende Vorstellung jedes Strauches, Bäumchens und Blümchens in Aventurien kann und soll hier nicht erfolgen. Stattdessen sollen die folgenden Beispiele Spieler und Spielleiterinnen dazu inspirieren ebenso eigene Legenden zu entwickeln und zu erforschen.

Während das **Aventurische Herbarium** ein Hauptaugenmerk auf Alltagspflanzen der Wildnis sowie ihre Suche und Verarbeitung legt, soll dieser Band das Zusammenleben von Aventuriern und Vegetation illustrieren. Eine letzte Hand Beeren vom Wegesrand nehmen wir uns noch mit, während wir für Stadtkinder das Einmal-eins der Nahrung aus der Wildnis vorstellen, und dann geht es zur Erkundung des Spannungsfeldes von Kultur und Natur in allen Regionen Aventuriens. Neben der Entstehung von Kulturpflanzen zeigt sich das Eingreifen der Kulturschaffenden Aventuriens nicht nur im Einzelfall, sondern ebenso in ganzen belebten Landschaften. Durch mal mehr und mal weniger subtile Manipulation

der Natur sind in Aventurien legendäre und verfluchte Orte entstanden, die mithilfe des vorgestellten Features spielfertig in Abenteuer eingebaut werden oder ihre ganz eigene Geschichte entwickeln können. Zur extremsten Form des Eingriffs gehört die hier ebenfalls thematisierte Kunst, Pflanzenchimären zu erschaffen. Eine andere Art (symbolischer) Synthese verkörpern die sagemumwobenen Waldschrate, die Unkundige für Baummenschen halten könnten, welche dem Eingriff in die Natur jedoch mit wenig Güte begegnen. Zur Versöhnung kommt es schließlich gen Ende des Bandes, wenn magische Hölzer und Zauberer im Prozess der Herstellung von Traditionsartefakten zur Einheit gelangen.

*Zoe Adamietz (für die Redaktion),
mit Blick auf Pustebäumenwiesen im Frühjahr 2020,
Frankfurt am Main*



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 II** 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 Fertigungsprobe 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.



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

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.

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^{AKO156}. 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.

Abenteurpunkte 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.

Fokus-Fähigkeiten 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 Abenteurpunkten sofort erwerben und hierbei die Begrenzung von 80 AP für Vor- und Nachteile ignorieren.

AVENTURISCHES HERBARIUM II



»Ihr guten Leute, ihr glaubt, dass alle Pflanzen die Gaben Peraines sind? Ich wünschte, dies würde stimmen. Ich kann euch berichten, dass ich auf meinen Reisen so ziemlich jeder Blume, jedem Baum und jedem Kraut Beachtung schenke, ich weiß, warum es Egelschreck, Efeu und Gulmond gibt. Alles hat seinen, von Peraine vorbestimmten, Zweck. Gebt euch jedoch nicht der Täuschung hin, dass alles, was auf Dere wächst, von der Göttin stammt. Oh, dieser dreizehnmal verfluchte Purpurmohn beispielsweise. Er ist ein Werk des Namenlosen. Man kann es der Pflanze doch bereits an ihrer Farbe ansehen. Und der Mordpilz! Ich glaube kaum, dass der Segen einer freundlichen Göttin auf ihm liegt. Ein niederhölliches Ding. Bei manchen Pflanzen bin selbst ich mir nicht sicher, wie Peraine über sie denkt. Ilmenblatt wächst offenbar überall und kann als Heilmittel wahre Wunder vollbringen. Allerdings scheinen mir Rauschmittel doch eher nichts zu sein, was perainegefällig ist. Rahja und Boron mögen mir vergeben, aber ich kann mir nicht vorstellen, dass das meiner Göttin gefällt. Aber sei's drum.

Bei manchem Gewächs bin ich mir wirklich nicht ganz sicher, was es damit auf sich hat. Ich habe mich oft mit meiner Gefährtin Mirhiban, einer Magierin und gelehrten Frau, sowie meiner Freundin Rowena unterhalten. Sie sind ebenfalls in der aventurischen Flora bewandert, aber selbst wir gemeinsam können nur erahnen, was sich Peraine bei dem Jagdgras oder der Rauschgurke gedacht hat.

Aber vielleicht hinterfrage ich zu viel. Wir sollten alle glücklich darüber sein, wie reichhaltig der Pflanzenschatz unserer Welt ist. Es gibt so viele Heilpflanzen, die gegen Krankheiten und Gifte helfen, Wunden sauber halten, sodass kein Wundbrand entsteht, und weitere angenehme Wirkungen zeigen. Und bei vielen Pflanzen mag noch Zeit vergehen, bevor wir Menschen herausfinden, welcher Plan Peraines dahintersteckt.«

—Bruder Hilbert aus Auen, Perainegeweihter, neuzeitlich

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.

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.

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 „**Haltbarkeit:**“). 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 auf der nächsten Seite genannten Typen zugeordnet.

Pflanzliche Hilfsmittel: Einfachste Rezepte, für deren Zubereitung neben der Pflanze nur alltägliche Materialien wie Messer, Wasser, Öl und Feuer nötig sind. 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 Abschnitt *Haltbarmachung* im **Aventurischen Herbarium** ab Seite 139

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.

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 nach diesen Ausschau. Manchen Pflanzen können mehreren Typen gleichzeitig zugeordnet werden. Dann kann für die Probe frei zwischen den zutreffenden Anwendungsgebieten gewählt werden. Fällt die Pflanze unter keines der drei Anwendungsgebiete, werden Proben einfach auf das Talent *Pflanzenkunde* abgelegt.



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 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 oben genannten Angaben vordergründig gestalterischen Entscheidungen, zum Beispiel, wenn entschieden werden soll, welche Pflanzen eine Heldin bei der Kräutersuche gefunden hat.

Arganstrauch

»Die Anzahl der drei leuchtend gelben Blütenblätter in Form von Speichen deutet bereits darauf hin, dass das niedrige Gewächs mehr zu bieten hat. Denn die Drei steht in der tulamidischen Zahlenmystik nicht für sich allein und gilt deswegen als einflussreich. Das Sträuchlein ist an seinen leicht pelzigen Halmen erkennbar und gedeiht an umgestürzten Bäumen, im Sumpf oder in feuchten Wäldern. Bei der ganzjährigen Ernte empfiehlt es sich, die gesamte Pflanze mit einem kräftigen Zug aus dem Boden zu holen und geschwind die violette Wurzelknolle abzutrennen. Denn diese ist die häufig vergessene Moghuli unter den bekannten Heilpflanzen.«

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

Der Arganstrauch gehört zu den anspruchsvollen Pflanzen, da er feuchte und gleichermaßen sonnige Plätze bevorzugt. Ab dem Frühling zeigen sich vermehrt die leuchtend gelben Blütenblätter an Haupt- und Nebenachse. Die Anordnung ist dreizählig und erinnert entfernt an den Buchstaben Y. In alten Geschichten berichten die Haimamudim, dass diese Form auf heilende Wirkung, die sogenannte Ayurva (Tulamida: „Heilung“) hinweisen soll. Nach den Sprachgelehrten geht der Pflanzennamen auf eine Kurzform des tulamidischen Ausdrucks für Handeln, Bâzargan, zurück, da sie zu den ersten Tauschgütern mit den Waldmenschen gehörte. Diese kennen den Strauch unter den Namen *Okeko-Gutaq* („violette Wurzelknolle“) oder *Pashu* („Lebenskraft“).

Für Alchimisten, Heiler und Kräuterkundige ist nur die besagte Knolle von spindelförmigem Aussehen interessant, da sie eine sehr potente Heilwirkung besitzt. Nach der rohen Einnahme einer Wurzelknolle ist eine ausgiebige Ruhezeit empfehlenswert. Unternimmt der Verletzte größere Anstrengungen, mildert dies die Wirkung ab. Vorsicht ist bei der Behandlung mit einer zweiten Knolle geboten, zwar ruft sie ebenfalls einen heilkräftigen Effekt hervor, aber der Patient muss dann unerwünschte Nebenwirkungen in Kauf nehmen, die sich in ermüdeten oder lahmen Gliedern äußern. Eine stärkere Potenz in kürzerer Zeit und längere Haltbarkeit bietet der Argansud. Dazu wird die Knolle zerstampft und mit heißem, aber keinesfalls kochendem Wasser für zehn Stunden bedeckt. Der so gewonnene Extrakt zeigt seine Wirkung schon nach vier Stunden Erholung. Ohne Ausruhen ist der Absud wirkungslos. Bei der Herstellung von Heiltränken ist die Arganknolle ein häufiges Substitut in den südlichen Regionen Aventuriens.

Was weiß mein Held über Argansträucher?

- ☛ QS 1: Der Arganstrauch braucht eine feuchte und sonnige Umgebung.
- ☛ QS 2: Seine Wurzelknolle ist ein starkes Heilmittel, das bei Ruhe eine stärkere Wirkung entfaltet.
- ☛ QS 3+: Der aus der Knolle gewonnene Argansud ist sehr potent und wirkt innerhalb von vier Stunden, erfordert vom Behandelten aber die Einhaltung absoluter Ruhe.

Arganstrauch

Alternative Namen: Okeko-Gutaq, Pashu

Verbreitung:

Landschaftstyp: Regenwälder, Sümpfe, Marschen und Moore, Wälder

Regionen: selten in allen Regenwäldern und in südlichen Feuchtländern, sehr selten in Immergrünen Wäldern (Südosten)

Suchschwierigkeit: -3

Bestimmungsschwierigkeit: -1

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

Wirkung:

Roh:

Berührung: keine

Einatmung: keine

Verzehr: Bei strikter Ruhe heilt Arganwurzel Verletzte nach 7 Stunden (1W6+10 LeP). Körperliche Erleichterung, zum Beispiel Kampf, Klettern oder lange Wanderungen, reduzieren die Wirkung auf 1W6LeP und verursachen bei Eintritt der Wirkung den Status *Handlungsunfähig* für 24 Stunden. Die Einnahme weiterer Anwendungen innerhalb der 7 Stunden ermöglicht weitere Heilung unter denselben Bedingungen, verursacht aber jedes Mal zusätzlich 2 Stufen *Paralyse* für 24 Stunden. Die natürliche Chance auf Wundfieber beträgt nach 1 Anwendung statt 10% nur noch 5% (dieser Effekt wirkt nicht kumulativ). ●●

Verarbeitet: noch keine Rezepte bekannt

Preis: 50 / 120 Silbertaler

Rezepte:

noch keine bekannt

Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

In manchen Siedlungen Yaquiriens gilt Arganwurzel als wirksame Vorbeugung wider Unruhe verursachende Dämonen. Eine Knolle wird Kindern in die Tasche gesteckt, die ihre Beine nicht ruhig halten können, und bei geistig fordernden Aufgaben hängt mancher eine Knolle über das Schreibpult, um sich selbst daran zu gemahnen, dass Gutes nur aus der Ruhe kommt.

Haltbarkeit:

Roh: Alle Teile des Arganstrauchs sind nach der Ernte 8 Stunden haltbar. Er ist nur als Sud länger haltbar zu machen.

Verarbeitet: Argansud (siehe Seite 96) 12 Tage ●●



Atmon

»Zu den außergewöhnlichsten Gräsern gehört der Atmon, dessen korrekte Anwendung extern, also äußerlich, erfolgt. Seine Verbreitungsgebiete sind unter anderem Steppen, Wüstenränder und Berggebiete. Die ausdauernde Pflanze ist sehr genügsam, sodass sie Hitze und Wassermangel trotz. Die unscheinbaren Blüten trägt sie in Rispen an einem fadenförmigen Stiel. Etwas Feingefühl offenbart die raue Oberseite der länglichen, schilfähnlichen Blätter. Das Sammeln erfolgt zur Blüte im Perainemond durch Rupfen des gesamten Krauts, das die Kundigen kochen und zu einem Brei verarbeiten. Das Auftragen der Atmonpaste wirkt sich förderlich auf die Muskulatur aus und verbessert die körperliche Leistungsfähigkeit für einige Stunden, was entfernt an die Elixire der Tugenden oder Wandlung erinnert. Das Wissen stammt von den Ferkinas, die jenes Mittel seit langem für ihre Zwecke nutzen.«

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

Der Atmon zählt zu den ausdauerndsten Graspflanzen und ist auf nährstoffarmen, bergigen oder lockeren Böden zu Hause. Als Lebensraum sind Steppen in den Randgebieten der Wüsten Khôm und Gor, die Hochländer des Raschtulswalls und des Khoramgebirges sowie Sümpfe bekannt. Seine gebräuchliche tulamidische Bezeichnung, welche etwa „asketisches Gewächs“ bedeutet, haben die Ferkinas geprägt. Das Gras erreicht mit seinen Halmen eine Höhe von einem Spann. Markant präsentieren sich die ledrigen, schilfähnlichen Blätter, deren Gesamtlänge bis zu 15 Halbfinger misst und die deutliche Rillen, eine sogenannte Riefung, tragen. In Stielnähe sind sie anfangs eingerollt und breiten sich über die Länge flacher aus. Die Oberseite der Blätter ist leicht behaart und rauer als die Unterseite. Ihre unauffälligen Blüten bildet die Pflanze in braungrauer Farbe; Rispen zeigen sich ab Peraine. Die Blütezeit ist für Pflanzenkundige der ideale Zeitpunkt der Ernte, und das ganze Gewächs kann Verwendung finden. Die Einnahme des unbehandelten Krauts strafft mit scheußlich bitterem Geschmack und führt wegen seines Gifts zu Magen-Darm-Beschwerden, Erbrechen und Flinkem Difar. Daher ist es bei Wissenden als hilfreiches Abführ- oder Brechmittel in Gebrauch. Zur üblichen Anwendung wird die Pflanze zerkleinert, zer- kocht und zu Atmonbrei verarbeitet. In Varianten gibt man etwas Öl oder Fett hinzu, damit eine leichter applizierbare Paste entsteht.

Reibt der Anwender seine Muskulatur mit dem Brei oder der Paste ein, fallen ihm körperliche Anstrengungen leichter. Wiederholter Gebrauch innerhalb von zwei Tagen ist allerdings zu vermeiden, da dies die Leistungsfähigkeit nicht wie beabsichtigt erhöht, sondern stattdessen herabsetzt.



Atmon

Verbreitung:

Landschaftstyp: Wüstenrandgebiete und Wüsten, Grasländer, Heiden und Steppen, Gebirge, Sümpfe, Marschen und Moore

Regionen: Wüstenrandgebiet, gelegentlich in südlichen Grasländern und Steppen, eher selten in Südlichen Gebirgen, sehr selten in Südlichen Feuchtländern, insbesondere Flussauen

Suchschwierigkeit: -3

Bestimmungsschwierigkeit: -3

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

Wirkung:

Roh:

Berührung: keine; Wirkung entfaltet sich erst durch Verarbeitung zu Atmonbrei (siehe unter *Rezepte*)

Einatmung: keine

Verzehr: Roh verzehrter Atmon verursacht Magenkrämpfe (Giftstufe 2, 1 Stufe *Betäubung*, 1W6 SP). ●●

Verarbeitet: siehe *Rezepte*

Preis: 15 / 20 Silbertaler

Rezepte:

Pflanzliche Hilfsmittel: Atmonbrei (siehe Seite 81) ●●

Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

Der Atmon wird von Ferkinas als „asketisches Gewächs“ nicht nur alltäglich, sondern insbesondere rituell genutzt. So verwenden Ferkinaschamanen die Pflanzbüschel, um ihren Blutkult mit einem angemessenen körperlichen Enthusiasmus zu zelebrieren, wenn etwa das Zerreißen von Opfergaben mit den bloßen Händen gefragt ist. Fällt der Schamane am Ende seiner Zeremonie nicht völlig erschöpft um, kann ihm dies schnell als Beweis schlechter Praxis vorgeworfen werden. Und auch dabei hilft Atmon, dessen Brei in hoher Dosis Ent-rückung vortrefflich simulieren kann.

Haltbarkeit:

Roh: siehe Abschnitt *Haltbarmachung* im *Aventurischen Herbarium* ab Seite 139

Bei Rezepturen für Elixire, welche die Beweglichkeit modifizieren, wird Atmon gerne als Substitut für andere pflanzliche Ingredienzien verwendet.

Was weiß mein Held über Atmon?

- QS 1: Der Atmon gedeiht in kargen, berg- oder wüstennahen Gebieten.
- QS 2: Seine Blütezeit im Peraine ist gleichzeitig der ideale Erntezeitpunkt. Der Atmonbrei erleichtert bei äußerlicher Anwendung körperliche Aktivitäten.
- QS 3+: Die innerliche Einnahme des unbehandelten Krauts ist leicht giftig und verursacht Brechreiz und Durchfall. Als Brechmittel kann es kurz zuvor eingenommene Gifte deutlich abschwächen.

Axorda-Baum

»Die Wege der Götter sind nicht ungerecht, sie sind unergründlich. Ja, sie erlegen den Sterblichen schreckliche Prüfungen auf. Doch stets bieten sie ihnen auch einen Ausweg an. Die Zorganpocken, mein Sohn, sind mitnichten unheilbar. Die Herrin Peraine ließ auch dagegen ein Pflänzlein wachsen, nämlich den Axorda-Baum, der im Regenwald und im Gebirge von Maraskan wächst. Aus seiner Rinde kann der Kundige einen Absud namens Xordai gewinnen und dieser heilt die Pocken zuverlässig. Ja, mir ist bekannt, wie gefährlich und unzugänglich jenes Eiland ist, aber das ändert nichts daran, dass die Götter gut sind und gerecht. Es ist nun einmal selten der gerade Weg, der zum Ziel führt, mein Junge!«

—Thronwig von Bregelsaum, Hoher Abt des Heiligen Ordens der Drei Guten Schwestern von den Feldern, zu einem unzufriedenen Novizen, 1040 BF

Der Axorda-Baum ist einer der mittelgroßen Baumriesen Maraskans. Nur dort und nur oberhalb von 1.000 Schritt gedeiht der breitkronige Gigant mit seiner dunklen, risigen Rinde und den harten grünen, gelb geränderten Blättern. Während der Regenzeit trägt der Axorda safrangelbe Blütenkätzchen, die bei Verzehr unangenehme Sinneseintrübungen und den Verlust des Gleichgewichtsinns verursachen. Nichtsdestotrotz nutzen maraskanische Hexen und andere hartgesottene Naturburschen die Blüten. Sie glauben, dass der Wirkstoff ihre prophetischen Fähigkeiten unterstützt, und setzen sich der giftigen Wirkung gelegentlich in der Hoffnung aus, Einblicke in Zukünftiges zu erlangen. Darüber hinaus verstehen sie sich darauf, die giftigen Pollen zu einem haltbaren Atemgift zu verarbeiten, dessen Wirkung an schwere Trunkenheit erinnert und daher nur selten auffällt. Ein einziger Atemzug am Axorda-Kätzchensäckchen schlägt auf das Gemüt wie eine Flasche Premier Feuer.

Eigentlich ist der Axorda jedoch eine der begehrtesten Heilpflanzen Aventuriens. Wird die innere Schicht seiner Rinde eingekocht, ergibt dies den sogenannten Xordai-Absud, das einzige bekannte Heilmittel für die gefährlichen Zorganpocken. Für eine besonders potente, zusätzlich vorbeugende Variante fügt der Kundige Tarnele hinzu. Die Lage auf Maraskan und die generelle Gefährlichkeit der Insel haben

dafür gesorgt, dass sowohl Axorda-Rinde als auch der Absud kaum noch zu bekommen sind. Versuche der Perainekirche und bornischer Händler, den Axorda auf anderen Inseln des Südens zu kultivieren, schlugen bisher fehl. Der einzige Weg, an die begehrte Arznei zu gelangen, ist daher ein teurer Handel mit dem Shikanydad, das sich mit Vorliebe der Gefallen solcher Kunden versichert, oder alternativ die lebensgefährliche Suche auf eigene Faust.



Axorda-Baum

Verbreitung:

Landschaftstyp: Maraskan

Regionen: selten ab 1.000 Schritt Höhe in Wäldern auf Maraskan, sehr selten in den Gebirgen der Insel

Suchschwierigkeit: -3

Bestimmungsschwierigkeit: +/-0

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

Wirkung:

Roh:

Berührung: keine

Einatmung: siehe Verzehr. Eine Anwendung Blütenkätzchen muss vollständig verbrannt und eingeatmet werden, damit der Effekt einmalig eintritt. ●●

Verzehr: Einnahme der Blütenkätzchen verursacht 1 Stufe Betäubung pro Anwendung, jedoch keine weiteren bei zusätzlichen Anwendungen innerhalb der Wirkungszeit. Jede Anwendung verursacht 1W3 SP (Giftstufe 2). ●●

Verarbeitet: siehe Rezepte

Preis: 16 / 80 Silbertaler (in Notzeiten mit Gold aufgewogen)

Rezepte:

Pflanzliche Gifte: Axorda-Kätzchensäckchen (siehe Seite 84) ●●

Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

Als wäre die Beschaffung von Axorda-Rinde nicht aufgrund des Standortes bereits beschwerlich genug, sollen in den Kronen der Baumriesen gelegentlich Drachen und andere Wesen ruhen, die zwar dem Alkohol vergorener Früchte aufgrund ihrer Körpergröße kaum den bekannten Effekt entlocken können, sehr wohl aber den ähnlichen, doch stärkeren Rausch der Axordablüte zu schätzen wissen.

Haltbarkeit:

Roh: siehe Abschnitt Haltbarmachung im Aventurischen Herbarium ab Seite 139

Verarbeitet: Xordai (siehe Seite 98) 12 Monate ●

Was weiß mein Held über Axorda-Bäume?

● QS 1: Der Axorda-Baum ist einer der Urwaldriesen des Südens. Er wächst auf Maraskan.

● QS 2: Er kommt nur in über 1.000 Schritt Höhe vor. Aus

der Rinde des Axorda lässt sich der Absud Xordai herstellen, das einzige bekannte Gegenmittel für Zorganpocken.

● QS 3+: Eine Einnahme der Kätzchen wirkt ähnlich wie starker Alkohol. Aus den Blütenpollen lässt sich ein Atemgift herstellen, dessen Wirkung neben Symptomen schwerer Trunkenheit prophetische Eingebungen fördern soll.



Belmart

»Ah, da haben wir ihn ja, den kugeligen Gesellen, wie's sich gehört im Waldesschatten. Also, merk auf, Drutchen, das hier ist Belmart, ein gar hilfreiches Sträuchlein. Auf seine Blätter sind wir aus, nützliche kleine Dinger sind das. Wenn dir zum Beispiel ein Rotz deine Pläne verhagelt, kau' einfach ein paar Blättchen, und dir wird ein Tag geschenkt. Mehr aber auch nicht, denn ein richtiger Heiler ist der Kugelbusch nicht, eher ein Blender!«

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

In aventurischen Wäldern nördlich der Linie Grangor-Elburum ist der runde Belmartbusch, auch Kugelbusch geheißen, ein nicht allzu ungewöhnlicher Anblick. Er gedeiht vor allem im Schatten weit größerer Bäume, wohingegen er am lichten Waldrand eher selten anzutreffen ist. Ein verbreiteter Irrglaube ist, dass Belmart nicht blüht. Tatsächlich erfolgt die Blüte im tiefsten Winter (Hesinde und Firun) und ist dabei so klein und unscheinbar, dass sie in Frost und unter dem Schnee kaum auffällt. Die Blüten gleichen winzigen, blassgrünen Körbchen mit weißen Blütenfäden und sitzen direkt am nackten Holz. Seine Blätter werden zwischen Peraine und Boron geerntet und können, frisch verspeist, die Wirkung von Krankheiten für einen Tag aufheben, aber nicht heilen. Am Folgetag erleidet der Kranke wieder alle Symptome, oder gar schlimmere. Dies geschieht, wenn er sich zu sehr verausgabt hat. So wird die Arznei häufig genommen, um wichtige Ereignisse – wie eine Hochzeit, einen Ball, ein Turnier oder auch ein Imman-Spiel – nicht zu verpassen. Gesundung fördert der Belmart jedoch nicht, im Gegenteil: Werden die Blätter über einen längeren Zeitpunkt ununterbrochen genommen, so kann es zusätzlich zur eigentlichen Krankheit zum gefürchteten Belmartfieber kommen, das den Kranken zusätzlich schwächt.

Was weiß mein Held über Belmart?

- ☛ QS 1: Belmart ist eine Nutz- und Heilpflanze, die im Schatten von Wäldern wächst. Die Blätter des Strauchs können die Auswirkungen von Krankheiten für einen Tag aufheben.
- ☛ QS 2: Diese kehren am Folgetag jedoch zurück. Wird Belmart zu lange eingenommen, kann es ein Fieber verursachen, das den Krankheitsverlauf verlängert und zusätzlich wütet.
- ☛ QS 3+: Belmart kann zur Herstellung von Fiebersaft verwendet werden und könnte als substituierende Ingredienz für Antidot erschlossen werden.

Belmart

Alternative Namen: Kugelbusch

Verbreitung:

Landschaftstyp: Wälder

Regionen: gelegentlich in Wäldern des Nordens, Mittelländischen Wäldern (gemäßigtes, tobrisches und yaquirisches Klima), eher selten in Immergrünen Wäldern (Südosten)

Suchschwierigkeit: –1

Bestimmungsschwierigkeit: –1

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

Wirkung:

Roh:

Berührung: keine

Einatmung: keine

Verzehr: Die Effekte des Status *Krank* werden ab dem Moment des Verzehrs einer Anwendung Blätter für 24 Stunden ignoriert und jegliche Auswirkung nicht übernatürlicher Krankheiten wird für dieselbe Dauer ausgesetzt. Nach Ablauf kehren die Auswirkungen zurück. Die verbleibende Krankheitsdauer verkürzt sich während dieser Zeit nicht. Ab der zweiten Anwendung Belmart innerhalb derselben Woche wird bei der Einnahme 1W20 gewürfelt: Ist die Augenzahl geringer als die Gesamtmenge der Anwendungen während dieser Woche, wirkt Belmart bis zur Heilung der Krankheit nicht mehr und der Anwender erkrankt zusätzlich an Belmartfieber (siehe Seite 159). ●

Wurde der Anwender vergiftet und nimmt sofort eine Anwendung Belmart zu sich, wird die Giftprobe mit einer um 1 erhöhten ZK des Opfers wiederholt. Gelingt die Giftprobe, tritt lediglich die schwächere Wirkung ein. Misslingt die Giftprobe, so hat das Gift überhaupt keine Wirkung. Gift, das gegen die SK des Opfers wirkt, kann Belmart nicht beeinflussen. ●

Verarbeitet: siehe *Rezepte*

Preis: 8 / 12 Silbertaler

Rezepte:

Pflanzliche Hilfsmittel: Fiebersaft (siehe Seite 81) ●

Elixiere: experimentell in Antidot (siehe **Regelwerk** Seite 272) ●

Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

Werden die unscheinbaren Winterblüten zusammen mit frisch gekeimten Blättchen in Alkohol aufgekocht, ergibt dies einen Absud, der bei regelmäßigem Konsum die Empfindlichkeit gegenüber Krankheiten dauerhaft mindern soll. Jedoch ist dies ein weitgehend unbekanntes Rezept nordischer Hexen und Druiden, dessen Nebenwirkung direkt nach der täglich nötigen Einnahme häufig eine gewisse alkoholbedingte Benommenheit ist. Was einem droht, wenn man diese Immunkur in krankem Zustand beginnt, ist nicht überliefert. Manche Druiden behaupten, es sei dieser Hochmut gewesen, der Mishkara einst die Ungeburt dämonischer Fäulen nach Dere erlaubte.

Haltbarkeit:

Roh: siehe Abschnitt *Haltbarmachung* im **Aventurischen Herbarium** ab Seite 139

Boronie

»Gehört die Boronie zu einer Allegorie von göttergefälligen Pflanzen, die ihre Vollendung in der Alveranie finden? Die Pflanze mit den schwarz-goldenen Blüten, die borongefällige Orte liebt, ist, anders als die Alveranie, leicht zerstörbar. Doch macht das die Boronie weniger göttlich, wo ein Beet aus ihnen Untote abzuhalten vermag, und das selbst an den Namenlosen Tagen? Und kann es Zufall sein, dass die Blüten im Norden zwischen Tsa und Boron erntefähig sind? Das Wachstum, das stetige Werden und Vergehen der Blüten, der nachlassende und intensivere Geruch zeigen auf, dass uns nicht nur Boron, sondern auch Tsa dieses Gewächs zum Geschenk macht.«

—Tsagidia Regenbogenschön, wandernde Tsageweihete, im Gespräch mit einem Borongeweiheten des Al'Anfaner-Ritus, 1042 BF

Die Boronie wächst als eine ausdauernde, krautige Pflanze, die sich in vier bis fünf Spann Höhe schraubt. Der für den Wuchs verantwortliche Stängel ist rund und aufrecht und wird von parallel geäderten Laubblättern wechselständig umgeben. Die eiförmig-lanzettlichen Blätter können bis zu dreißig Halbfinger lang und acht Halbfinger breit werden. Auffällig sind die zu einem glockenförmigen Kelch verwachsenen Kronblätter. Sie sind außen von einer schwarz-dunkelbraunen Farbe, im Inneren jedoch leuchtend gold, was der Pflanze den Beinamen „Rabenkrönchen“ einbrachte. In früheren Werken ist die Boronie als Orchidee klassifiziert. Aufgrund überarbeiteter Systematiken gehört sie nun zur Familie der Nachtschattengewächse, was die Kirchen des Boron wohlwollend zur Kenntnis nehmen. Ursprünglich stammt die Pflanze aus den südlichen Regenwäldern, kann sich aber auch mit dem kühleren nördlichen Klima anfreunden. Borongefällige Orte fördern ihr Wachstum enorm, da sie ihrem namensgebenden Gott verbunden ist und dort sogar besondere Wirkungen entfaltet. Die Blüten verbreiten eine würzige, balsamartige und zitronige Note, die an Lotos oder Weihrauch erinnert. Der Duft intensiviert sich in den letzten Tagen vor dem Verblühen.

Das Aroma der blühenden Pflanze hat eine segensähnliche Wirkung, die den Widersachern Borons eine Annäherung verwehrt.

In der Praxis hat sich eine Menge von fünf Blüten etabliert, was einer Anwendung entspricht und von Pflückern im Süden ganzjährig und im Norden zwischen Tsa und Boron gesammelt wird. Da der Duft nur wenige Stunden nach dem Ernten anhält, wird die unverarbeitete Blüte aber schnell wertlos. Der al'anfanische Zweig der Kirche erhebt in seinem Herrschaftsgebiet alleinigen Besitzanspruch auf die Boronie. Ihre Anhänger setzen sie als verstärkende Alternative zu Weihrauch oder Lotos bei liturgischem und zeremoniellem Götterwirken ein.

Was weiß mein Held über Boronien?

- ☞ QS 1: Die Boronie wird dem Gott Boron zugeordnet und findet in Al'Anfa rege Verwendung.
- ☞ QS 2: Unheilige Wesen der Widersacherin Borons vermögen nicht, sich einer blühenden Boronie zu nähern.

Boronie

Alternative Namen: Rabenkrönchen

Verbreitung:

Landschaftstyp: Regenwald, Grasländer, Heiden und Steppen

Regionen: selten in Überhohem, Mittelhohem und Halbhohem Regenwald sowie Regenrühnem und Nebelwald, sehr selten in feuchten Südlichen Grasländern und an jeglichen borongefälligen Orten

Suchschwierigkeit: -3

Bestimmungsschwierigkeit: -1

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

Wirkung:

Roh:

Berührung: keine

Einatmung: Die Gegenwart einer natürlich wachsenden Boronie wirkt wie ein GRABSEGEN. Außerdem ist es Dämonen aus Thargunitoths Gefolge unmöglich, sich der Pflanze zu nähern, sehr wohl aber, sie aus der Ferne zu zerstören. Sie weichen mindestens 5 Schritt zurück, sofern es ihnen möglich ist. Diese Wirkung hält 5 Stunden nach Entwurzeln der Pflanze an, dann verfliegen ihr Duft und jegliche Wirkung. Die Wirkung nimmt mit der Anzahl der Blüten zu, indem eine größere Fläche vor Dämonen und Grabräubern geschützt ist. ●●

Verzehr: keine

Verarbeitet: noch keine Rezepte bekannt

Preis: Der Handel mit Boronien wird von der al'anfanischen Boronkirche untersagt. Angebot und Nachfrage lassen die Preise auf illegalen Märkten unvorhersehbar schwanken.

Rezepte:

noch keine bekannt

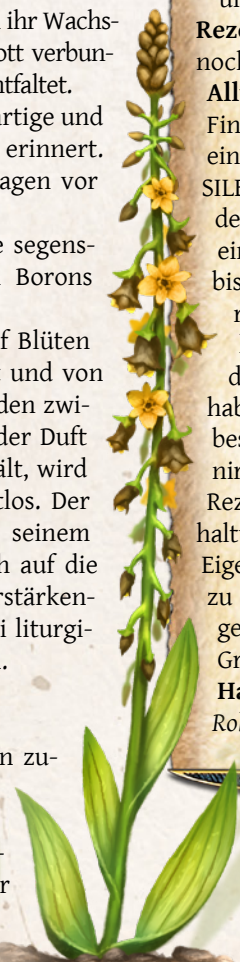
Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

Findige Alchimisten aus dem Süden forschen seit einiger Zeit an einem Elixier der Stille, das eine SILENTIUM-ähnliche Wirkung besitzen soll und in dem die Boronie als Hauptzutat dient. Es heißt in einem jungen Druck des Salamanders, dass sie die bisher unerwünschte Müdigkeit aus der Rezeptur bereinigt haben, und sich die Neuerung teuer bezahlen lassen. Noch ist das Elixier nirgends zu erwerben, da die al'anfanische Kirche das Rezept konfisziert haben soll und unter strenger Geheimhaltung für ein besonderes Projekt aufbewahre. Noch ist das Elixier nirgends zu erwerben, da die al'anfanische Kirche das Rezept konfisziert haben und unter strenger Geheimhaltung für ein besonderes Projekt aufbewahren soll. Eigenmächtige Versuche, die Boronie alchimistisch zu verwenden, werden im al'anfanischen Reich nicht gern gesehen. Besonders, da die Pflanze meistens auf Gräbern zu finden ist und nicht gepflückt werden soll.

Haltbarkeit:

Roh: Boronien sind 5 Stunden haltbar.

- ☞ QS 3+: Die Pflanze verstärkt borongefälliges Götterwirken.



Boronsschlinge

»Zu den bedrohlichen Schlingpflanzen zählen nicht nur die nördlichen Exemplare wie die Braunschlinge oder das Moowurz, auch Brechwurz heißen. Die südliche Marbokralle, die viele als Boronsschlinge kennen, ist so lieblich, wie sie gefährlich ist. Mit ihrer Schönheit lockt sie den Neugierigen in ihre Nähe, um unerwartet mit ihren Schlingen zuzuschlagen. Dabei kommen ihre Auserwählten selten durch die Umarmung zu Tode. Die Arbeit müssen andere, etwa Raubtiere, verrichten. Die feine Rankendame ist sehr anspruchsvoll und akzeptiert als Nahrung ausschließlich das Blut ihrer Opfer. Aus diesem Grund gaben die Waldmenschen ihr den Namen »Lia-Temata«, was so viel wie »Blutgierige Schlingpflanze« bedeutet.«
—Midorijida ay Khunchom, Alchimistin, im Gespräch mit einem Kollegen aus Mengbilla, 1043 BF

Wer die Boronsschlinge zum ersten Mal erblickt, übersieht gewiss ihre Gefährlichkeit. Da sie wärmere Gefilde, aber dort schattige Standorte bevorzugt, gedeiht sie meist in Regenwäldern oder Wäldern Mittel- beziehungsweise Südaventuriens.

Die zierliche Blume wird etwa 15 Halbfinger hoch und besitzt einen gemeinsamen Stängel, der sich nahe den Blüten verzweigt. Dessen unteren Bereich schmücken gestielte, an ein Herz erinnernde Laubblätter mit gewelltem Rand. Die fünf sternförmig ausgebreiteten Blütenblätter strahlen einem in himmel- oder dunkelblau entgegen und heben sich von den gelben Staubblättern deutlich ab. Dieser idyllische Part ist lediglich Tarnung, die von den namensgebenden und gefährlichen Ranken ablenken soll. Den Blütenduft nutzt das hinterhältige Gewächs zur Betäubung nahender Lebewesen, bevor die verborgenen unterirdischen Schlingen ihr Opfer ergreifen. Diese spüren die anwesende Körperwärme, erfassen ihre Beute und fesseln sie mehrfach. Damit bereiten sie die Nahrung für größere Raubtiere vor, denn die Pflanze ernährt sich vom Blut des Gefesselten, das auf den Boden gelangt. Haben die Ranken ausgiebig roten Lebenssaft erhalten, treten sie den Rückzug an, als wäre nichts geschehen.

Zu den kulturell interessanten Aspekten der Schlinge gehört ihre Bezeichnung im tulamischen Raum. Dort trägt sie nicht Boron im Namen, sondern ist als Marbokralle bekannt. Ob dies auf der stärkeren Verehrung Marbos oder der Stärkung durch Blut beruht, kann nur vermutet werden.



Was weiß mein Held über Boronsschlingen?

- ☞ QS 1: Der Duft dieser Blume wirkt wie eine beruhigende Umarmung. Vermutlich heißt sie deshalb Boronsschlinge.
- ☞ QS 2: Boronsschlingen sind an schattigen Plätzen in Wäldern und Regenwäldern verbreitet. Sie besitzen

Boronsschlinge

Alternative Namen: Marbokralle, Lia-Temata, eng verwandt: Moowurz oder Brechblume

Verbreitung:

Landschaftstyp: Wald, Regenwald

Regionen: selten in mittelländischen Wäldern (yaquirisches Klima), Immergrünen Wäldern (Südosten) und allen Regenwäldern

Suchschwierigkeit: -3

Bestimmungsschwierigkeit: -4

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

Wirkung:

Roh:

Berührung: Nähert sich ein warmblütiges oder aufgewärmtes Wesen der Schlinge auf 1 Schritt und erleidet Betäubungsstufen durch ihren Duft, wachsen entweder sofort (Pflanze wird berührt) oder binnen 30 Minuten ihre Ranken aus dem Boden und greifen zu, wobei sie gezielt unbedeckte Körperstellen suchen (AT 12, 1W3 SP durch ätzenden Pflanzensaft pro KR, RW lang, es müssen 5 SP angerichtet werden, um die Ranke vollständig zu entfernen). Bei einem Treffer ist das Opfer *Fixiert* und *Eingeengt*, bis es sich befreit. ●●●

Einatmung: Der Duft der Blüten verursacht 2 Stufen *Betäubung* (Giftstufe 4), wobei die Pflanze die Probe jede Stunde wiederholen darf. Ihre Wirkung ist kumulativ. Das Opfer bemerkt weder den geruchlosen Duft, noch die Einschränkungen aus der Betäubung, bis es eine Probe ablegt. Der Duft der nah verwandten, schlingenlosen Moowurz löst hingegen einen Brechreiz aus (Giftstufe 3, 1 Stufe *Betäubung*, 1W3 SP). ●●●

Verzehr: keine

Verarbeitet: noch keine Rezepte bekannt

Preis: 4 / 6 Silbertaler

Rezepte:

noch keine bekannt

Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

Alchimistische Forschungen zeigten, dass der Einsatz der Boronsschlinge als Zutat des Schlafgifts möglich ist, aber komplexe Probleme aufwirft. Im Zuge dieser Untersuchungen, bei denen aus zermahlenen Ranken und weiteren Ingredienzen ein Paralysepulver entwickelt werden sollte, das die Betroffenen verlangsamt oder gar fixiert, blieb ein Durchbruch bei der Stabilisierung des Mittels bisher aus. Sachdienliche Hinweise will die alchimistische Fakultät der Herzog-Eolan-Universität zu Methumis reich belohnen.

Haltbarkeit:

Roh: siehe Abschnitt *Haltbarmachung* im *Aventurischen Herbarium* ab Seite 139

zierliche und ansehnliche blaue Blüten in Form eines Sterns.

- ☞ QS 3+: Wer nahe der Schlinge rastet, hat häufig sein Todesurteil unterschrieben. Die Pflanze reagiert auf Wärme, lässt sich auf diese Weise aber auch ablenken.

Cheria-Kaktus

»Über viele Monde ist das Cheriacha haltbar, was ihm zu einer weiten Verbreitung verhilft. In tulamidischen Rauschhöhlen gehört es zu den gängigen Angeboten. Ursprünglich stammt die Substanz vom etwa schritthohen Cheria-Kaktus, den die Novadis schätzen. Seine toxischen Dornen erschweren die Ernte, sind neben dem üblichen Kaktusfleisch beizeiten jedoch ein weiteres Ziel. Obwohl er nahe der Wüste wächst, habe ich seine schmerzhaften Gaben bereits bei einigen Fakiren in Elburum oder Fasar gesehen, wo sie damit ihre Fußsohlen gegenüber dem Nagelbrett unempfindlich machen. Mich selbst interessieren vor allem die visionären Wirkungen, die sich im Weissagungspulver stärker entfalten.«

— Tamura Mirhabosunya, Seherin von Heute und Morgen, Zorgan, 1043 BF

Der Cheria-Kaktus ist ein Überlebenskünstler und fühlt sich in heißem Klima sowie bei trockenen bis sehr trockenen Bodenbedingungen wohl. Die etwa ein Schritt hohe sukkulente Pflanze hat sich Wüstenränder oder Wüsten als Lebensraum auserkoren. In Gebieten südlich der Khôm, im Shadif oder Szintotal ist der Kaktus zu bewundern. Sein Name stammt von den Novadis und bedeutet „bunter Eunuch“. Dies verweist auf die vielen großen und bunten Blüten, welche die Kaktus im Sommer trägt, gibt jedoch ebenso Hinweise auf seine Wirkung. Der Stamm ist mehrfach verzweigt und besitzt diverse Dornen in unterschiedlichen Längen, die meist fälschlicherweise als Stacheln bezeichnet werden. Während die Pflanzenkundigen den deutlichen Dornen auszuweichen vermögen, bereitet die Menge der kaum sichtbaren, kleinen Dornen häufig starke Schwierigkeiten. Aus diesem Grund sind Lederhandschuhe zur Ernte nahezu obligatorisch, denn bei Berührung kommt das Gift zum Tragen, welches halluzinogen wirkt und zugleich schmerzhaft ist.

Der Genuss des rohen Kaktusfleisches hat eine etwas mildere Wirkung mit leichten Sinnestrübungen. Für die Verwendung als Rauschmittel Cheriacha wird das geerntete Fleisch getrocknet und zerkleinert, bis es eine graue, zerfurchte Konsistenz annimmt. In einer Wasserpfeife genießen es die Anwender pur oder mischen es mit Pfeifenkraut. Der Cheriacha-Rauch führt zu einer angenehmen Lethargie, die von farbenfrohen und geruchsintensiven Halluzinationen begleitet wird. Längeres Einatmen macht apathisch und lässt das rahjanische Interesse sinken. Bei den Alchimisten ist der Cheria-Kaktus begehrt, da er aufgrund seiner Visionen als Zutat zum Hauch der Weissagung sowie Weissagungspulver dient.

Was weiß mein Held über Cheria-Kakteen?

- QS 1: Der Cheria-Kaktus wächst in Wüstenrandgebieten, vor allem entlang der Khôm und dem Szintotal.



Cheria-Kaktus

Verbreitung:

Landschaftstyp: Wüstenrandgebiete und Wüsten

Regionen: eher selten in Wüstenrandgebieten und Wüsten

Suchschwierigkeit: -2

Bestimmungsschwierigkeit: -2

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

Wirkung:

Roh:

Berührung: Eine gelungene Bestimmungsprobe rettet die Fühlende vor unzähligen schmerzhaften Dornen. Unkundige erleiden 1W6 TP. Das Gift der Stacheln entfaltet sich, wenn mindestens 1 SP erlitten wurde und verursacht 1 Stufe Betäubung für 5 Minuten (Sinnestrübung und leichte Halluzinationen). Ein zweiter Stich verursacht dieselbe Wirkung, weitere allerdings nur noch TP. ●●●●

Einatmung: keine, eine Wirkung über Rauch entfaltet sich nur bei der verarbeiteten Pflanze.

Verzehr: Das Kaktusfleisch verursacht 1 Stufe Betäubung für 1 Minute (Sinnestrübung und leichte Halluzinationen). Weitere Anwendungen wirken erst nach 24 Stunden wieder. ●

Verarbeitet: siehe Rezepte

Preis: 8 / 12 Silbertaler

Rezepte:

Pflanzliche Rauschmittel: Cheriacha (siehe Seite 85) ●

Elixiere: Hauch der Weissagung (siehe Seite 91) ●●, Weissagungspulver (siehe Seite 94) ●

Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

Durch die Anwendung von Cheriacha suchen die Novadis Rastullahs Nähe, die Anwendung als reines Genussmittel verachten sie. Berichte über die Bruderschaft der Salzgänger auf dem Cichanebi-See erwähnen die Anwendung der giftigen Dornen zur Abhärtung und zum Aufbringen von Schmucknarben. Eine ähnliche Methode nutzen tulamidische Fakire zur Abhärtung ihrer Fußsohlen.

Haltbarkeit:

Roh: siehe Abschnitt Haltbarmachung im Aventurischen Herbarium ab Seite 139

- QS 2: Seine Dornen sind giftig und wie das Kaktusfleisch dafür bekannt, Halluzinationen hervorzurufen. Bei der Ernte ist direkter Hautkontakt zu vermeiden.

- QS 3+: Der Cheria-Kaktus ist der Rohstoff für das Rauschmittel Cheriacha, das getrocknete Fleisch der Pflanze. Das Rauchen ruft eine wohlige Lethargie und leichte Halluzinationen hervor. Der Kaktus ist zudem eine Zutat im alchimistischen Weissagungspulver.

Dergolasch

»In unseren Stollen und Gängen fühlen sich die meisten Menschen nicht sonderlich wohl. Sie bevorzugen die Sonne und das Grünzeug, wie es die Elfen mögen. Sind sie länger zu Gast, beginnen sie über die Dunkelheit zu jammern und zu nörgeln. Für diese Zwecke hat uns Angrosch den Dergolasch geschenkt, der fast das gesamte Jahr wächst, außer von Brautmond bis Sommermond. Der Pilz hat eine cremige Farbe und einen leicht erkennbaren Hut mit einigen Schuppen. Zerkleinern, Trocknen und Pulverisieren sind die zugehörigen Arbeitsschritte. Das Ergebnis mischst du mit einem Pilzgericht, dann lass es die unermüdlich sprechenden Menschen essen. Du wirst sehen, dass sich ihre Abneigungen legen und du bald deine Ruhe haben wirst.«

—Ombrosch Sohn des Artogh, zu einem befreundeten Zwergenkrieger, 1042 BF

Hinter dem Namen Dergolasch verbirgt sich ein eher unauffälliger Pilz, der vom Boden feuchter Höhlen stammt. Von Rondra bis Ingerimm ist er dort zu finden. In seiner jungen Form wird er wegen seiner cremig-weißen Haut und dem kugeligen Hut manchmal mit dem bekannten Speisepilz Shamahampion verwechselt. Ausgewachsen dunkelt die Haut zu creme-beige nach und der Stiel erreicht eine Länge von bis zu fünfzehn Halbfingern. Prägnant ist der dortige Ring in Form einer Manschette, die wie ein Geflecht aus herabhängenden Bändern wirkt. Der später gewölbte Pilzhut in gleicher Farbe erreicht einen Gesamtdurchmesser von etwa zehn Halbfingern. Auf der Huthaut zeigen sich zentral charakteristische, zusammenhängende Schuppengebilde in Ockerfarbe, die nach außen in einzelne Schollen übergehen. Vom Pilz geht ein nussartiger Geruch aus, den manche mit Punipan bzw. Marzipan verbinden. Der Verzehr in roher oder gegarter Form hat einen sehr bitteren Geschmack mit einer zügigen Übelkeit, einem starken Brechreiz und Darmkrämpfen zur Folge. Da kein weiterer Schaden vom Dergolasch ausgeht, ist er daher als schnelles Brech- oder Abführmittel für die Hausapotheke bekannt.

Nur Pilzkundige wissen, dass der rohe Dergolasch als Gegenmittel zum Befall des Grünen Schleimpilzes gilt, der sich als Nebenwirkung im Darm des Anwenders festsetzt.



Dergolasch

Verbreitung:

Landschaftstyp: Höhlen

Regionen: eher selten in allen feuchten Höhlen und Gängen

Suchschwierigkeit: -2

Bestimmungsschwierigkeit: -1

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

Wirkung:

Roh:

Berührung: keine

Einatmung: duftet herrlich nussig

Verzehr: Der Pilz führt unvermittelt zu Magenkrämpfen und einem Brechreiz, der allerdings nur kurz anhält. Jeweils 2 Anwendungen verursachen kräftigere Krämpfe (1 Stufe *Betäubung* je 2 Anwendungen), die sogar Grünen Schleimpilz (Siehe Seite 30) aus Magen und Gedärm des Anwenders lösen und hinausbefördern. ●●

Verarbeitet: siehe *Rezepte*

Preis: 1 / 2 Silbertaler

Rezepte:

Pflanzliche Hilfsmittel: Dergolasch-Pulver (siehe Seite 81) ●●

Elixiere: Furchtlos-Tropfen (siehe Seite 90) ●●

Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

Es heißt, dass die Zwerge ihre menschlichen Besucher mit dem Pulver füttern, um deren Klagen unter Tage abzustellen, da das Pulver die Ängste vor Dunkelheit und engen Räumen verringert.

Haltbarkeit:

Roh: siehe Abschnitt *Haltbarmachung im Aventurischen*

Herbarium ab Seite 139

Verarbeitet: siehe Dergolasch-Pulver (Seite 81) 6 Monate ●●

Zur Herstellung des bekannten Dergolasch-Pulvers ist es nötig, die Pilzhüte zu zerkleinern, im Rauch zu trocknen und anschließend zu Pulver zu verarbeiten. Der Eigengeschmack des verarbeiteten Exemplars ist eher lasch, sodass ihn die Angroschim meist in ein Pilzgericht integrieren. Neueste Experimente haben ergeben, dass der Dergolasch eine mögliche Zutat für Furchtlos-Tropfen ist.

Was weiß mein Held über Dergolasch?

- ◆ QS 1: Der Pilz kommt in feuchten, lichtlosen Höhlen vor und ist daher leicht zu übersehen. Seine helle Farbe ist auffällig, führt aber zu Verwechslungen mit Speisepilzen. Die rohe Einnahme führt zu Brechreiz, Magenverstimmungen und Darmbeschwerden.
- ◆ QS 2: Dergolasch-Pulver vermag Ängste zu lindern und ist bei einem Aufenthalt unter Tage nützlich. Der Pilz kann außerdem als Ingredienz für Furchtlos-Tropfen verwendet werden.
- ◆ QS 3+: Der Verzehr des rohen Dergolaschs wirkt als Antidot zum Grünen Schleimpilz. Dieser kann sich in den Verdauungsorganen festsetzen und ist ansonsten sehr schwer zu entfernen.

Donf

»Es ist nicht ungefährlich, Donf zu ernten, denn er zieht einen mindestens feuchten, lieber nassen, ja sumpfigen Standort vor. Dennoch ist er alle Mühen wert, denn seine fleischigen Stängel sind ein probates Mittel gegen eine Vielzahl fieberiger Krankheiten, darunter auch so schwerwiegende wie Brabaker Schweiß.«

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

Donf kommt in ganz Aventurien südlich der Roten Sichel vor und bevorzugt als Standort sumpfiges Gelände. Selten gedeiht er auch an Seeufern oder Flussauen. Hierin liegt wohl auch der Grund dafür, dass die Heilpflanze sich nur kurzfristig und mit erheblichem Aufwand kultivieren lässt. In Gärten gesetzte Donfpflanzen entwickeln sich meist nicht sonderlich gut und gehen nach spätestens einem Jahr ein – ein Glücksfall für all jene, die ihren Lebensunterhalt mit der Kräutersuche verdienen, denn Donf hilft gegen jegliche fieberigen Krankheiten nicht dämonischen oder magischen Ursprungs und ist daher hoch gefragt.

Wilder Donf besteht aus einem fingerdicken, bis zu einem Schritt langen Stängel, der in regelmäßige Segmente unterteilt ist, die jeweils in dicken Knoten mit einer deutlichen Querrfurche auslaufen. Entgegen ihres Aussehens sind dies keine Sollbruchstellen und der Stängel ist hier mitnichten leicht zu knicken. Denn die Halme sind nicht hohl, sondern durchzogen von langen Fasern, die den Stängel stabil und zugleich flexibel machen. Um Donfstängel zu ernten, bedarf es also einer scharfen Klinge. Im Sommer krönt den Stiel eine einzelne, große Blüte, deren spitz auslaufende Blätter von strahlend violetter Farbe sind, derweil die Staubfäden in tiefroten Beutelchen auslaufen.

Die Stängel können ganzjährig geerntet werden. Glücklicherweise sind sie robust und lassen sich für mehrere Monate in Alkohol einlegen, ohne dass sie ihre Heilwirkung einbüßen. Dennoch raten Heiler, so verfügbar, möglichst frische Stängel „zu kauen“. Denn tatsächlich sind die Stängelfasern so fest, dass sie sich kaum zerbeißen lassen. Es kommt vor allem darauf an, den beim Kauen entstehenden Saft sowie das Fruchtfleisch zu schlucken.

Die Ernte von Donf ist gefährlich, weil er häufig in überwucherten Sumpflöchern wächst.

Was weiß mein Held über Donf?

- ☞ QS 1: Donf ist eine Heilpflanze, die gegen Fiebererkrankungen hilft, wenn man ihre frischen Stängel kaut.
- ☞ QS 2: Sie wächst bevorzugt im Sumpf, seltener auch an Seeufern oder in Flussauen. Bei der Ernte sollte man sehr vorsichtig sein, da sie häufig in überwucherten Sumpflöchern wächst.
- ☞ QS 3+: Feenwesen, vor allem kleinere wie Ladifaahri, schätzen die Donfblüte.

Donf

Alternative Namen: Sumpfpflanze

Verbreitung:

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

Regionen: Nördliche Feuchtländer, Südliche Feuchtländer, eher selten an Flussläufen Nördlicher, Mittelländischer und Südlicher Grasländer und Steppen

Suchschwierigkeit: +/-0

Bestimmungsschwierigkeit: +3

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

Wirkung:

Roh:

Berührung: keine, aber die Ernte von Donf ist tückisch:

Bei 1-2 auf W6 wuchert die Pflanze aus einem Schlammloch, in welches der Held stürzt, wenn ihm keine Probe auf *Körperbeherrschung* -1 gelingt (bei Misslingen 1W6 SP Sturzschaden und reichlich Schlamm in Kleidung und Haar).

Einatmung: keine

Verzehr: Der Verzehr einer Anwendung heilt die Krankheit *Sumpffieber* (siehe **Regelwerk** Seite 344) mit Ende der nächsten Regenerationsphase. Alle anderen gewöhnlichen Krankheiten, als deren Symptom Fieber auftritt, folgen nach der Anwendung lediglich ihrem schwächeren Verlauf. ●

Verarbeitet: noch keine Rezepte bekannt

Preis: 2 / 4 Silbertaler

Rezepte:

noch keine bekannt

Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

Die Fasern der Stängel werden nach der Anwendung meist weggeworfen, wenngleich Heiler seit einiger Zeit erforschen, ob die Fasern sich zu Verbänden verarbeiten lassen. Diese sollen insbesondere bei Wundfieber eingesetzt werden und es zeichnen sich erste Erfolge auf diesem Gebiet ab.

Den ganzen Sommer über blüht der Donf, und der Volksmund sagt, Feenwesen aller Art würden die großen Blumen als Tanzgrund schätzen. Weiterhin schreibt der Volksmund dem Honig von Bienen, deren Stock nahe an Donfbeständen aufgestellt wurde, heilsame, vor allem aber fiebersenkende Wirkung nach. „Donfhonig“ ist also allerorten begehrt und darum leider häufig gefälscht.

Haltbarkeit:

Roh: siehe Abschnitt *Haltbarmachung* im **Aventurischen Herbarium** ab Seite 139





Dracheneiranke

»Der Herrin Hesinde wohlgefällig ist die strauchige Dracheneiranke.

Das Gewächs ist ein Einzelgänger und eher selten in warmen Gegenden auffindbar. Sonderbar muten die gewundenen Astenden an, erleichtern jedoch wie die dunkelgrünen, fünfklappigen Blätter oder die strahlenförmigen gelben Blüten die Bestimmung. Erstmals berichteten Besucher der Drachin Ishlunar im Gebirge des Khoram vom sonderbaren Gewächs, das aber seitdem auch in anderen Gegenden gesichtet wurde. Der Zapfen enthält gedächtnisanregende Samen, die für kurze Zeit wahrhaft außergewöhnliche Merkfähigkeiten hervorrufen. Gierige Forscher haben bereits feststellen müssen, dass eine höhere Tagesdosis das Gegenteil bewirkt.«

—aus Herbarium Kuslikum: Die Flora Aventuriens, Hesindetempel zu Kuslik, Ausgabe 1043 BF

Die Dracheneiranke ist ein strauchartiges Gewächs, das nur in Einzelfällen zum Baum wird. In gemäßigten Regionen wie dem Mittel-, Horas- und Dornenreich oder den Tulamidenlanden ist die wärmeliebende Pflanze zu finden, wobei sie eher die Einsamkeit in Ebenen, Hügelländern oder auch Gebirgen sucht. Aus dem recht dünnen Stamm mit hellbrauner Rinde verzweigen sich zarte Äste von teilweise beachtlicher Länge. Einprägsam sind die gerollten, lockenartigen Enden der Zweige sowie Verdickungen, an denen weitere Ranken wachsen. Die dunkelgrünen Blätter mit deutlicher Aderung kommen in ihrer Form dem Ahorn nahe. Von Ingerimm bis Efferd erblühen leuchtende, goldgelbe und glänzende Blütenblätter, die von Travia bis Boron stehenden Zapfen enthalten kugelförmige Samen. Die Zucht dieser Pflanze geht auf die jahrelange Arbeit der Höhlendrachin Ishlunar im Khoram-Gebirge zurück, die dafür sorgte, dass die Pflanze auch in anderen Gebieten Aventuriens ansässig wurde. Den Namen trägt das Gewächs aber nicht aufgrund der Urheberin, sondern wegen der Wirkung der Samen. Diese werden nicht geschluckt, sondern für einige Augenblicke gekaut und verleihen dem Anwender zeitweilig ein Gedächtnis, das dem von Drachen nahekommt. Die Nutznießerin vermag sich für einen Zeitraum von fünf Minuten alles einzuprägen, was sie mit ihren Sinnen wahrnimmt. Neben sprachlicher Information umfasst dies auch die sinnlichen Eindrücke von Büchern, Pergament, Düften, Formen sowie Oberflächen. Allerdings ist von einer mehrfachen Anwendung pro Tag abzuraten, da sich sonst Kopfschmerzen und Gedächtnisverlust als unerwünschte Effekte zeigen. Die Samen sind etwa für zwei Wochen verwendbar, nachdem sie geerntet wurden. Aus dem Wunsch nach längeren, phänomenalen Gedächtnisleistungen heraus hat ein nicht öffentlich identifizierter Alchimist den Drachentrunk entwickelt. Dabei werden die Samen gepresst, mit getrockneten Ginkgoblättern und

Dracheneiranke

Verbreitung:

Landschaftstyp: Grasländer, Heiden und Steppen, Gebirge
Regionen: sehr selten in Südlichen Grasländern, Heiden und Steppen sowie Südlichen Gebirgen

Suchschwierigkeit: -3

Bestimmungsschwierigkeit: -3

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

Wirkung:

Roh:

Berührung: keine

Einatmung: keine

Verzehr: Das Kauen eines Samens, also von 1 Anwendung, führt dazu, dass der Anwender sich alle Details seiner Wahrnehmung während der Kauzeit (maximal 5 Minuten) so einprägen kann, als besäße er ein eidetisches Gedächtnis. Dies kann ein Gespräch, gelesene Seiten, Wegstrecken, optische sowie haptische Eindrücke und Gerüche umfassen. Wird allerdings mehr als eine Anwendung innerhalb von 24 Stunden eingenommen, verschwinden stattdessen die Erinnerungen an den Einnahmezeitraum aller Anwendungen derselben 24 Stunden unwiederbringlich. ●●●

Verarbeitet: siehe Rezepte

Preis: 24 / 32 Silbertaler

Rezepte:

Alchimistische Rauschmittel: Drachentrunk (siehe Seite 95) ●●●

Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

Gegen einen Gefallen versorgt Ishlunar Helden bereitwillig mit Dracheneisamen aus ihren persönlichen Kulturen. Welchen Zweck sie genau mit der Schöpfung dieser offensichtlich magischen Pflanze verfolgt, muss noch enthüllt werden.

Haltbarkeit:

Roh: Die Samen der Dracheneiranke behalten ihre Wirkung für 2 Wochen nach der Ernte.

hesindegefälligen Objekten sowie Proben der Eindrücke des Sinneskontextes vermischt, um selbige über Jahre im Geiste festzuhalten.

Was weiß mein Held über Dracheneiranken?

- QS 1: Dracheneiranken bevorzugen warme Gegenden und konkurrenzlose Wuchsorte auf Ebenen, Hügeln oder im Gebirge. Sie tragen gelbgoldene Blüten, dunkelgrüne Blätter und haben gerollte Astenden.
- QS 2: Die Samen der Ranken reifen von Travia bis Boron und verbessern für kurze Zeit das Gedächtnis. Nur eine Anwendung am Tag ist empfehlenswert.
- QS 3+: Die Pflanze geht auf die Drachin Ishlunar im Khoram-Gebirge zurück. Aus den Samen und anderen Zutaten wird der Drachentrunk mit längeren gedächtniskonservierenden Wirkungen zubereitet.

Druidenwurz

»Druidenwurz ist eine immergrüne Pflanze, die mit Vorliebe in Laub- und Mischwäldern wächst. Von alters her galt sie zwar als leicht giftig, aber auch als probates Brech- und Niesmittel mit der Heilung förderlicher und reinigender Wirkung. Neue Entdeckungen haben die Erforschung des ausdauernden Krauts vorangetrieben, denn es ist Hauptbestandteil des höchst gefährlichen ›Dreh-Öls‹ oder ›Falschen Nandus‹, das Menschen sich selbst vergessen lässt.«

—aus Herbarium Kuslikum: Die Flora Aventuriens, He-sindetempel zu Kuslik, Ausgabe 1043 BF

Druidenwurz besiedelt Laub- und Mischwälder zwischen Olport und Grangor. Dabei kommt es eher einzeln vor, kann an günstigen Standorten aber auch ausgedehnte Bestände bilden. Es gedeiht im Schatten, bevorzugt in dem von Haselbüschen, weswegen das Kraut auch Haselwurz genannt wird. Es ist recht unscheinbar und wird höchstens einen halben Spann hoch. Aus der intensiv nach Pfeffer riechenden Wurzel wachsen wenige, bräunlich-grüne und herzförmige Blätter. Von Peraine bis Efferd bilden sich hellgrüne Stängel, an denen die kugeligen, von sternförmig angeordneten Staubfäden gekrönten Blüten stehen. Auch sie verströmen einen intensiven Pfeffergeruch, weswegen die Pflanze auch als Wilder Pfeffer bekannt ist. Von Bedeutung ist jedoch allein die Wurzel, die während der Blütezeit geerntet werden muss, da sie, anders als viele andere Pflanzen, gerade dann die meiste Kraft besitzt. Ihre potenteste Wirkung entfaltet die Wurzel im Falschen Nandus oder Dreh-Öl, das lange Zeit ein gut gehütetes Geheimnis verschwiegener Druiden und Hexen war. Aufgetragen auf Schläfen und Stirn verdreht es die Persönlichkeit des Anwenders ins Gegenteil. Menschen mit großer Selbstbeherrschung verlieren diese, Verschwiegene werden zu Plappermäulern, Züchtige zu Sinnenfrohen, Gestrenge zu Großzügigen, Tugendhafte zu Liederlichen. Während Druiden das Öl vor allem zur Erforschung des menschlichen Geistes einsetzen, nutzen Töchter Satuarias es gerne für Lektionen oder zur eigenen Erheiterung. Und beide bemühen meist ihre Magie, um das auf der Haut leicht brennende Öl unauffällig anzuwenden. Denn um seine Wirkung voll zu entfalten, muss es pur aufgetragen werden. Nichtsdestotrotz ist es eine gefährliche Substanz, deren Einsatz schon manche respektable Existenz vernichtet hat. Wäre Dreh-Öl nicht so unbekannt, könnte allein der Name Druidenwurz Aufschluss über die Wertschätzung geben, die das Kraut bei Naturzauberern genießt.

Was weiß mein Held über Druidenwurz?

- ☞ QS 1: Druidenwurz wächst in Misch- und Laubwäldern Mittelaventuriens. Seine Wurzel ist der wirk-same Teil.
- ☞ QS 2: Sie riecht nach Pfeffer und ist während der Blütezeit von Peraine bis Efferd am wirksamsten. Getrocknet ist sie ein Nies- und Brechmittel.
- ☞ QS 3+: Die Wurzel ist leicht giftig und muss wohl-dosiert werden. Es kann ein Öl daraus hergestellt werden, das Menschen innerlich „umdreht“ und sie Dinge tun lässt, die sie sonst ablehnen.

Druidenwurz

Alternative Namen: Haselwurz, Wilder Pfeffer

Verbreitung:

Landschaftstyp: Wälder

Regionen: eher selten in Wäldern des Nordens und Mittelländischen Wäldern (gemäßigtes, tobrisches und yaquirisches Klima)

Suchschwierigkeit: -2

Bestimmungsschwierigkeit: -2

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

Wirkung:

Roh:

Berührung: keine

Einatmung: Trockene oder verbrannte Teile der Pflanze lösen einen irritierenden Niesreiz aus. Die Betroffene kann in dieser KR keine normale Aktion ausführen. Der Niesreiz wird bei jeder Betroffenen nur einmal pro Kontakt mit einer Anwendung ausgelöst. ●

Verzehr: Einnahme der Pflanze löst einen Brechreiz aus. Das verantwortliche Gift verursacht 1W3 SP und eine Stufe *Betäubung* (Giftstufe 3, Wurzel). Wiederholte Anwendung verursacht jedes Mal Schaden, wenn die Giftprobe gelingt, jedoch keine weiteren Stufen *Betäubung*. ●●

Verarbeitet: siehe *Rezepte*

Preis: 4 / 6 Silbertaler

Rezepte:

Alchimistische Rauschmittel: Dreh-Öl (siehe Seite 95) ●●●

Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

Getrocknet und gerieben wird die Wurzel in der Volksheilkunde als Brechmittel benutzt – was nicht ganz ungefährlich ist, denn eine zu hohe Dosierung kann zu inneren Blutungen führen. Bei Späsvögeln ist das Pulver zudem als Niesmittel beliebt.

Haltbarkeit:

Roh: siehe Abschnitt *Haltbarmachung im Aventurischen Herbarium* ab Seite 139



Efeuer

»Efeuer ist ohne Frage unnütz. Doch wie ich schwitzend und mich mehr schlecht als recht mit dem Kurzsword abmühend durch dieses Dickicht kämpfte, das sich hinter mir schon wieder schloss, kam mir unvermittelt ein Gedanke. Was, wenn es nun doch nicht unnütz wäre? Was, wenn es gelänge, sein ungemein schnelles Wachstum nutzbar zu machen? War vor mir wirklich noch niemand auf diesen Gedanken gekommen? Oder verbot er sich, weil das Gerücht kursiert, Efeuer sei dämonischen Ursprungs? Die Ruine war vergessen, stattdessen sammelte ich Proben, studierte zerschnittene Triebe und war bald ganz eingewachsen.«

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

Efeuer, oder Giftefeu, kommt in Nord- und Mittelaventurien vor, wo er gerne an verlassen Orten, Ruinen und dergleichen wuchert. Solche Stätten scheinen die, sowohl kriechende als auch bis zu 30 Schritt emporklimmende, Pflanze förmlich anzuziehen, was immer wieder zu Spekulationen über ihre Herkunft führt. Galt Efeuer in Magierkreisen lange als Überbleibsel der Magierkriege, haben die Stimmen, die seinen Ursprung für dämonisch halten, mehr Gewicht, seit er sich in den Schwarzen Landen auffällig stark vermehrt hat. Welche Theorie auch immer stimmt, magisch ist der Efeuer nicht.

Äußerlich ähnelt er dem bekannten Efeu, hat gezackte, ledrige und immergrüne Blätter, die jedoch einen auffälligen roten Rand aufweisen. Ohne Kletterhilfe bildet er dichte, bis zu ein Schritt hohe und weitläufige Teppiche. Besonders typisch sind bis zu zwei Schritt tiefe „Wälle“ vor Mauern, üblicherweise aber vor Öffnungen in selbigen. Seinen schlechten Ruf hat Efeuer zum einen von dem juckenden und brennenden Ausschlag, den Berührungen verursachen, zum anderen aber auch daher, dass er beinahe unzerstörbar ist. Bis auf ein schmales Zeitfenster gegen Winterende ist er immun gegen Feuer, und auch wenn er geschnitten oder zerhackt wird, hat es den Anschein, als wüchsen die Ranken umgehend wieder zusammen. Tatsächlich sind es aber die „Haare“, welche die Rinde flaumartig bedecken, die sich im Falle des Zertrennens umeinanderwinden und das Wachstum neuer Seitentriebe anregen. In die Erde gesteckt, bilden sie sogar Wurzeln und aus dem Steckling wächst eine neue Pflanze. Dies ist eine durchaus geschätzte Fähigkeit, denn Efeuer wird in zivilisierten Gegenden gerne als Schutz gegen Eindringlinge eingesetzt. Immer wieder werden daher wildniserfahrene Abenteurer geschickt, um Ableger zu beschaffen.

Was weiß mein Held über Efeuer?

- ☛ QS 1: Efeuer gleicht dem harmlosen Efeu und unterscheidet sich nur durch den roten Rand von ihm.
- ☛ QS 2: Häufig überwuchert es Ruinen und andere verlassene Orte. Er ist bei Berührung minder giftig und verursacht einen juckenden und brennenden Ausschlag.
- ☛ QS 3+: Efeuer ist so gut wie unzerstörbar. Wird er zerschnitten oder zerhackt, wächst er wieder zusammen. Feuer schadet ihm nur in der kurzen Zeit gegen Ende des Winters.

Efeuer

Alternative Namen: Giftefeu

Verbreitung:

Landschaftstyp: Ruinen, Wälder, Gebirge, Gärten

Regionen: gelegentlich in Ruinen, eher selten in Taiga, Wäldern des Nordens, Mittelländischen Wäldern (gemäßigtes, tobrisches und yaquirisches Klima), Nord- und Mittelaventurischen Gebirgen, selten in Gärten und an bewohnten Anwesen

Suchschwierigkeit: -3

Bestimmungsschwierigkeit: -1

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

Wirkung:

Roh:

Berührung: Eine kurze Berührung verursacht auf nackter Haut 1 SP. Beim Durchschreiten von oder Klettern an der Pflanze entstehen 1W3 SP pro Schritt überwundenem Efeuer. Ab dem vierten Schritt erhält der Betroffene zusätzlich eine Stufe *Schmerz* für eine Stunde, sofern SP erlitten wurden. ●●●

Einatmung: keine

Verzehr: 1W3+3 SP und 1 Stufe *Schmerz* für 3 Stunden. ●●●

Verarbeitet: noch keine Rezepte bekannt

Preis: 3 / 5 Silbertaler

Rezepte:

noch keine bekannt

Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

Alchimisten erforschen seit geraumer Zeit die besonderen Regenerationsfähigkeiten der Pflanze. Gelänge es, die mindere Giftwirkung zu unterdrücken, ergäbe dies ein vielversprechendes Mittel zur Wundheilung, gerade bei abgetrennten Gliedmaßen. Doch nicht alle haben hierbei die Heilkunst im Blick, denn auch Chimärologen forschen in eine ähnliche Richtung, vor allem seit der Bund des roten Salamanders erste Erfolge vermelden konnte.

Haltbarkeit:

Roh: siehe Abschnitt *Haltbarmachung* im *Aventurischen Herbarium* ab Seite 139



Egelschreck

»Was machst du denn da, Depi, das ist doch kein Unkraut, Herrin-hilf! Schau genau hin, das ist Egelschreck, ein gar nützlich Kräut-lein, das da zwischen unsrem Kohl wächst. Was glaubst du wohl, wo die grüne Paste herkommt, die ich dir auf deine zerschun-denen Ellbogen und Knie getan hab, als du letztens die Treppe runtergefallen bist? Genau, das war Egelschreckpaste. Also, lass ihn schön da stehen und gedeihen. Die Göttin weiß es, so lange du ihr dienst, werden wir den Egelschreck auch brauchen!«

—Mutter Algrid Lindgrün zu Depold, einem Novizen, Angbar, 1041 BF

In Mittelaenturien zwischen Lowangen und Selem ist Egel-schreck eine recht bekannte Nutzpflanze. Mit ihren längs-verlaufenden Adern und den dunkelgrünen, lanzettlichen Blättern ähnelt sie dem Fetten Wegerich, dessen Blätter je-doch breiter und runder sind. Meist wird Egelschreck einen Spann, an besonders günstigen Standorten wie in Sümpfen, Flussauen und auf feuchten Wiesen gar bis zu einem halben Schritt hoch. Dabei gründet er sehr tief und ist darum nur schwer zu entfernen. Er blüht in der Zeit von Ingerimm bis Efferd und zeigt dabei einen langen, ährenförmigen Schaft mit einer unscheinbaren, walzenförmigen gelben Blüte über rosettenförmigen, gelbgrünen Scheinblüten.

Obleich eher eine Pflanze wilder Landschaften, ist der Egelschreck inzwischen auch in den Gärten Mittelaenturi-ens heimisch, sofern diese ausreichend feucht gehalten werden. Wo seine nützliche Wirkung bekannt ist, ist das Pflänzlein gern gesehen und wird gehegt und gepflegt. Die Blätter verströmen ganzjährig einen schwachen, aromati-schen Geruch. Im Spätsommer, wenn der Duft besonders ausgeprägt ist, werden sie geerntet. Zerrieben und mit Kalk sowie Fett vermischt, ergibt dies die wohlbekann-te Egelschreckpaste, die in kaum einem Haushalt, einem Tempel oder einer Akademie fehlt. Auf kleine Wunden aufgetragen stillt sie Blutungen und befördert die Heilung. Wird sie großflächig auf die Haut gestrichen, entfaltet sie mit der Körperwärme ihren Duft und vertreibt für einen Tag Parasiten wie Egel, Zecken, Blutfliegen, Flöhe und der-gleichen. Die Annahme, dies rühre daher, dass Egelschreck das Blut sauer macht, ist jedoch reiner Aberglaube. Man-cherorts heißt es sogar, die Paste würde tatsächlich sämt-liche Blutsauger abschrecken. Allerdings stören sich weder Vampirfledermäuse noch Vampire in spürbarem Maße da-ran, denn tatsächlich werden nur vielbeinige Lebewesen und Egel abgestoßen.

Was weiß mein Held über Egelschreck?

- ☛ QS 1: Egelschreck vertreibt blutsaugende Parasiten. In Sümpfen kommt er häufig vor, gelegentlich in Flussauen und auf feuchten Wiesen.
- ☛ QS 2: Zerrieben und mit Fett und Kalk vermischt er-geben seine Blätter die bekannte Egelschreckpaste. Die-se hält Parasiten für einen Tag fern. Die rohe Pflanze stoppt Blutungen und heilt kleine Verletzungen.
- ☛ QS 3+: Egelschreck ist weit verbreitet und intensiv er-forscht, trotz aller Erkenntnisse schwören einige be-harrlich auf die Schutzwirkung der Pflanze, die sogar Vampire und Dämonen fernhalten können soll.

Egelschreck

Verbreitung:

Landschaftstyp: Sümpfe, Marschen und Moore, Gras-länder, Heiden und Steppen, Wälder, Maraskan

Regionen: Südliche Feuchtländer, gelegentlich in allen Grasländern und Nördlichen Feuchtländern und an Waldrändern Mitteländischer Wälder (gemäßigtes, tobrisches und yaquirisches Klima) sowie Immer-grüner Wälder (Südosten) und auf Maraskan

Suchschwierigkeit: +/-0

Bestimmungsschwierigkeit: +/-0

Anwendungen: 4/4/5/5/5/6

Wirkung:

Roh:

Berührung: Auf eine kleine Wunde gerieben regeneriert eine Anwendung Egelschreck sofort 1 LeP, jedoch nur ein Mal pro Tag. ●

Einatmung: keine

Verzehr: keine, schmeckt seifig

Verarbeitet: siehe Rezepte

Preis: 4 / 12 Silbertaler

Rezepte:

Pflanzliche Hilfsmittel: Egelschreckpaste (siehe Seite 81) ●

Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

In der Volksheilkunde wird Egelschreck als Mittel gegen Entzündungen des Mund- und Rachenraums wie auch der Atemwege geschätzt. Hierfür werden die Blätter ausgepresst und der austretende Saft mit Zucker oder Honig zu einem zähflüssigen Sirup ver-kocht, der bei Husten lindernd und heilend wirkt. Ein Tee aus getrockneten Blättern ist hingegen kaum wirksam, wenn auch recht schmackhaft.

Verschiedene Volksbräuche binden Egelschreck-girlanden, Kränze und mit dem Kraut versetzte Speisen in den Alltag ein, um Kinder, Vieh und Heim vor vielbeinigen Kreaturen und – so hält sich der Aberglaube – blutsaugenden Vampiren sowie Dämonen zu schützen.

Haltbarkeit:

Roh: siehe Abschnitt *Haltbarmachung im Aventurischen Herbarium* ab Seite 139



Färberlotos

»Der Stiel des Färberlotos ist stabil und muss aufgrund der Bedingungen im Wasser einiges aushalten. Im Querschnitt offenbart er hohle Kammern, welche die Teile unter Wasser mit Luft versorgen. In der Literatur sind unterschiedliche Farbvarianten aufgezählt, wobei manche Werke bis zu sieben solch solcher Varietäten aufführen.

Allen Lotosarten gemein ist die sogenannte Sammelnussfrucht. Zuerst steht sie bei der Reife der Früchte senkrecht, sinkt aber mit der Zeit weiter ab. Dies soll das Fallen der Nüsse erleichtern, die im Wasser fortschwimmen und zu einer neuen Pflanze keimen.«

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

Der Färberlotos gehört zu den ausdauernden Wasserpflanzen mit einem Wurzelstock. Aus diesem wächst der bis zu zwei Schritt lange Stiel vornehmlich in Teichen, Sümpfen oder an Seeufern südlich der Linie Havena—Perricum.

Die Schwimmblätter liegen direkt auf der Wasseroberfläche, wobei die Pflanze weitere grüne Blätter in Schildform ausbildet. Auf dem Stiel präsentiert der Lotos von Ingerimm bis Praios majestätische Blüten. Ihre Farben reichen von gelb über blau bis rosa, und sie haben eine schalenähnliche Form. Besonders sind die wasserabweisenden und perlenden Eigenschaften der gesamten Pflanze. Minder giftige Auswirkungen hat die Einatmung des Blütenstaubs, während die jungen Laubblätter, die man wie Spinat zubereitet, essbar sind. Frische oder geröstete Lotosnüsse geben Süßspeisen die besondere Note. Sinnliche, anisähnliche und würzige Aspekte bilden das spezifische Aroma des Färberlotos.

Gemäß der Namensgebung nutzt man die sonnenanfälligen Lotosfarben, die zusätzlich einer Fixierung in alchymistischen Bädern bedürfen, um dauerhaft zu halten. Die jeweiligen Nuancen finden in Schminke und Färbemitteln Anwendung. Daher mögen viele Gaukler oder Schausteller Lotosfarben zur optischen Veränderung und Anpassung. Radikalere Veränderungen ermöglicht das Tarnelixier, welches neben Färberlotos hauptsächlich das maraskanische Tarnblatt enthält.

Selbst misslungene Alchimika erhalten mit Lotosfarbe die passende Optik, sodass Käufer besser genauer hinschauen sollten.

Schutz bieten die wasserabweisenden Blätter für empfindliche Materialien wie Papier oder Speisen. Gemeinsam mit Efferdsmoos verarbeitet man es zum Neckergel, das bestrichene Dinge feucht- und äußeren Schaden durch Wasser fernhalten kann.

Was weiß mein Held über Färberlotos?

- ☞ QS 1: Färberlotos hat Blüten von sehr unterschiedlicher Farbe, meistens variieren die Töne gelb-, blau- oder rosastichig.
- ☞ QS 2: Der Blütenstaub ist mindergiftig. Essbar sind stattdessen die gekochten Blätter und Samen. Lotosfarbe kann Haar- und Augenfarbe für begrenzte Zeit tönen.
- ☞ QS 3+: Die Lotosfarbe vermag andersfarbige, misslungene Alchimika kurzfristig zu tarnen. Im Tarnelixier entfaltet es zusammen mit Tarnblatt seine extremste Wirkung.

Färberlotos

Verbreitung:

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

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

Suchschwierigkeit: -1

Bestimmungsschwierigkeit: -1

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

Wirkung:

Roh:

Berührung: Der Saft aus einer Anwendung Färberlotos reicht, um zwei Augenpaare für 1 Stunde intensiv zu färben. Jede Anwendung in einem Auge verursacht 1 SP durch eine leichte Reizung. Für das Färben schulterlanger Haare genügt 1 Anwendung, die mit Wasser verdünnt wird, um für eine Stunde eine pastellige Farbe zu erzeugen. Die doppelte Menge verlängert die Wirkung auf 2 Stunden und sorgt für intensivere Farbtöne. Für deutlich längeres Haar und das gleiche Farbergebnis müssen die Anwendungen nach Meisterentscheid erhöht werden. Die Farbe kann mit viel Wasser frühzeitig ausgewaschen werden, wobei stets Reste zurückbleiben und erst nach Ablauf der Wirkungszeit im Licht vollständig verblassen. Auch als Zusatz zu Alchimika, Schminke und zum Färben von Stoffen eignet sich die rohe Farbe aus der Pflanze. Die Wirkung lässt sich mit der beim Haarfärben vergleichen. Solange die Farbe vor Licht geschützt ist, etwa in einem getönten Fläschchen oder unter einem lichtundurchlässigen Tuch, wird der Zerfallsprozess unterbrochen. ●●

Einatmung: leicht giftig (Giftstufe 1, 1 SP pro Anwendung) ●

Verzehr: keine

Verarbeitet: siehe *Rezepte*

Preis: 3 / 5 Silbertaler

Rezepte:

Elixiere: Tarnelixier (siehe Seite 93) ●●●,

Neckergel (siehe Seite 92) ●

Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

Die Blätter sind besonders wasserabweisend und daher an einigen Orten als Verpackungsmaterial in Gebrauch. In den Tulamidenlanden werden getrocknete Lotosfrüchte in alter Tradition als Pinsel zur Kalligraphie genutzt.

Haltbarkeit:

Roh: siehe Abschnitt *Haltbarmachung im Aventurischen Herbarium* ab Seite 139



Felsenmilch

»Tief in den Höhlen fließt die Felsenmilch aus Spalten. Die Wühlschratigen gieren nach dem süßen Silber oder Gold und riechen es aus großer Entfernung. D'rum nimm dich vor ihnen in Acht, wenn du den schmackhaften Saft findest. Deine Begleiter werden es dir danken, da dir die süße Milch den Transport von anderen Speisen erspart. Bei den Farben ist es wie bei den Münzen oder den Bergadern: Das Goldene bringt den süßeren Genuss. Achte auch darauf, die Felsenmilch nicht ranzig werden zu lassen und rechtzeitig abzukippen. Der Gestank des Verfalls ist schlimmer als verfaulte Eier und Schwefel zusammen.«

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

Bei der Felsenmilch handelt es sich um eine flüssige Substanz von weißer bis goldgelber Farbe. Diese erfüllt den glockigen Hut des ganzjährigen grauen Felsenmilchpilzes. Der Pilz bevorzugt als Lebensraum den Übergang zwischen Felsspalten in Höhlen ab einhundert Schritt Tiefe. Durch Erdbewegungen entstehen gelegentlich Verletzungen oder Risse im Pilzkörper, welche die Milch freigeben. Der unaufdringliche Duft erinnert an Moos, während die Zunge beim Probieren einen erdigen Geschmack wahrnimmt. Eine goldgelbe Felsenmilch besitzt mehr Süße als die hellere Variante, weswegen manche Berichte unzutreffend zwischen Felsenmilch und Felsenhonig unterscheiden. Alchemistische Untersuchungen ergaben, dass es sich um eine Emulsion handelt, die deutlich dickflüssiger als die übliche Kuhmilch und ähnlich zähflüssig wie Olivenöl ist. Für Abenteurer kann das Finden von Felsenmilch in der Tiefe das Zünglein an der Waage bedeuten, denn eine Anwendung – etwa ein Schank – vermag fünf Erwachsene für einen ganzen Tag zu sättigen. Problematisch ist die begrenzte Haltbarkeit der Emulsion, die wenige Tage beträgt. Einige Pflanzenkundler versuchen derzeit, den Pilz in Nähe der Oberfläche zu kultivieren, während Alchimisten an der Verlängerung der Haltbarkeit forschen, um die Felsenmilch als Nahrung zu nutzen. Zu den aktuellen Ergebnissen zählt die erfolgreiche Haltbarmachung als Sud, genannt Felsenmilchsirup, dessen Herstellung unter niedriger Hitze zur Schonung der sättigenden Wirkstoffe erfolgt. Der Zusatz von pflanzlichen Zuckern aus Trauben, Agaven oder dem Wasser der Khômknohle haben besondere Fortschritte für die Herstellung des Felsenmilchsirups erzielt, wobei sich durch den Prozess die Haltbarkeit auf drei Monate erhöht. Einige findige Zwerge nutzen ranzige Felsenmilch als Zutat zur Herstellung von stinkenden Wurfgeschossen.

Was weiß mein Held über Felsenmilch?

- ☞ QS 1: Das Phänomen milchgebender Felsspalten rührt von einem Pilz her, der Flüssigkeit in seinem Inneren speichert und durch Erdbewegungen in seinem Versteck in Felsspalten gelegentlich beschädigt wird.



Felsenmilch

Verbreitung:

Landschaftstyp: alle (nur unterirdisch)

Regionen: überall eher selten ab 100 Schritt Tiefe zwischen Felsen

Suchschwierigkeit: +/-0

Bestimmungsschwierigkeit: +/-0

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

Wirkung:

Roh:

Berührung: keine

Einatmung: Der Geruch von Felsenmilch lockt Wühlschraten bis aus einer Entfernung von 3 Meilen an. Bei einer 15-20 auf 1W20 nimmt eine Gruppe Wühlschraten die Verfolgung der Helden auf, sobald diese den Fruchtkörper des Pilzes verletzen, der Geruch der Felsenmilch sich in der Luft verteilt und in der Kleidung der Helden festsetzt, wenn sie nicht gar eine Ration für später mitnehmen und sich so zur wandelnden Zielscheibe machen.

Verzehr: Eine Anwendung Felsenmilch kann 5 Kulturschaffende für 1 Tag ernähren. Wer goldgelbe Felsenmilch findet (bei 1 auf 1W3) und sie verzehrt, erhält einen Bonus von +1 auf LeP, AsP und KaP in seiner nächsten Regenerationsphase. ●●●

Verarbeitet: noch keine Rezepte bekannt

Preis: 3 / 3,5 Silbertaler

Rezepte:

noch keine bekannt

Alltagsarzneien und Volksbrauch:

Die Bewohner tiefer Höhlen schätzen die sättigenden Eigenschaften der Milch. Unter den Wühlschraten soll sie zu den wichtigsten Nahrungsquellen zählen. Daher ist in manchen Höhlen bereits ein Konkurrenzkampf um die Ernte entstanden. Es heißt, dass die Schraten der Tiefe den Geruch von Felsenmilch sogar aus Rucksäcken wahrnehmen, weswegen schon mancher Höhlenbesucher sein unbeaufsichtigtes Gepäck durch die Plagegeister verlor.

Haltbarkeit:

Roh: Felsenmilchsaft ist 3 Tage lang haltbar, als Felsenmilchsirup eingekocht beträgt die Haltbarkeit 3 Monate.

- ☞ QS 2: Die Substanz hat stark sättigende Eigenschaften und vermag, bereits in bescheidenen Mengen, mehrere Personen für einen Tag zu ernähren. Sie hat frisch, wie Saft, eine begrenzte Haltbarkeit von etwa 3 Tagen, kann aber haltbar gemacht werden.

- ☞ QS 3+: Die Farbe der Milch gibt Aufschluss über den Zuckergehalt. Goldgelbe Felsenmilch ist am nährhaftesten und macht neben einem hervorragenden Geschmack einfach glücklich.

Feuer- und Efferdsmoos

»Wenig Zeit hatten sie, um ihre Höhlenschätze vor den bald eintreffenden Eindringlingen zu schützen. Für den Bau von neuen Fallen war keine Zeit, also nutzten sie die unterirdischen Geheimnisse, die vielen verborgen bleiben. Das orangefarbene Feuer- und das blaugrüne Efferdsmoos würden weiterhelfen. Aus beidem schöpften sie sehr vorsichtig das Sekret ab und trugen es auf die verschlossenen Zugänge auf. Zwar würde es vielleicht nur einen Tag halten, aber die Diebe eine Zeit lang beschäftigen. Das Kontaktgift war nicht nur schwer zu bemerken, sondern kaum ohne das passende Gegenmittel zu behandeln. Nach einigen Stunden hörten sie die Geräusche, da die Gauner versuchten, die schwere Tür zu öffnen. Zuerst war Stille bevor Schmerzensschreie bestätigten, dass es nicht leicht für sie werden würde.«

—Abschrift aus Hundert Dinge zu schrecken den Dieb, um 958 BF, Privatbesitz

Im nördlichen und mittleren Aventurien siedelt sich das Feuer- oder Efferdsmoos innerhalb von feuchten Höhlengebieten an. Waren sich die Kundigen in der Vergangenheit über die Zuordnung als Flechte oder Moos uneins, hat sich die inzwischen namensgebende Kategorie durchgesetzt. An einem schwer sichtbaren, sehr kleinen Stamm sitzen diverse, zarte Blätter, die manchmal wie Haare anmuten und daher den Eindruck einer Flechte erwecken. Die Pflanze besitzt keine Wurzeln, sondern Haftorgane, die zur Befestigung an geeigneten Oberflächen dienen. Anhand der Farbgebung ist die jeweilige Art unterscheidbar. Feuermoosträgt eine orangefarbene, Efferdsmoos eine blaugrüne Färbung. Ansonsten ähneln sich die beiden Arten sehr und es gibt nur selten Orte, an denen ein Exemplar ohne den Partner vorkommt. Es ist zu beobachten, dass beide um die besten Plätze konkurrieren, sodass an manchen Wänden wahrhafte Flechtkunstwerke beider Arten zu finden sind. Treffen sie aufeinander, nehmen Feuer- und Efferdsmoos eine violette Farbe an, woraus orangefarbene, blaugrüne und gemeinsame violette Zonen resultieren. Ein leichter Hautkontakt bleibt noch folgenlos. Wird das Moos durch eine stärkere Druckeinwirkung oder Berührung verletzt, antwortet es mit einem brennenden und zersetzenden Sekret, das organische Stoffe durchdringt und sehr schmerzhaft ist. Zu den perfiden Eigenschaften der Substanz gehört, dass Wasser seine Wirkung keineswegs schwächt, sondern verstärkt.

Kräutersammler wissen, dass sich die Effekte beider Moosvarianten



Feuer- und Efferdsmoos

Verbreitung:

Landschaftstyp: alle (nur unterirdisch)

Regionen: eher selten überall in feuchten, unterirdischen Höhlen und Gängen Nord- und Mittelaventuriens

Suchschwierigkeit: -3

Bestimmungsschwierigkeit: -3

Anwendungen: 2/2/2/3/3/3 (bei QS 1-3 jede Variante einmal, ab QS 4 eine weitere zufällige Anwendung zusätzlich)

Wirkung:

Roh:

Berührung: Wer an Feuer- oder Efferdsmoos vorbei will, muss eine Probe auf Körperbeherrschung bestehen. Jede QS bedeutet, dass man 1 Schritt weit über das Moos gekommen ist, ohne dass etwas passiert ist. Ein Misslingen bedeutet, dass man mit dem brennenden Sekret in Berührung gekommen ist (Status *Brennend* auf kleiner Fläche). Der Kontakt mit Wasser steigert die Wirkung zum Status *Brennend* auf großer Fläche. Die jeweils komplementäre Moossorte beendet die Wirkung sofort. ●●

Einatmung: keine

Verzehr: siehe Berührung ●●

Verarbeitet: siehe Rezepte

Preis: 12 / 15 Silbertaler

Rezepte:

Elixiere: Feuerspulver (siehe Seite 89) ●, Neckergel (siehe Seite 92) ●

Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

Man hört ab und an Legenden, dass in den Dunklen Zeiten Foltermethoden mit Feuer- und Efferdsmoos Anwendung fanden, da sich die Dauer der Wirkung präzise kontrollieren lässt.

Haltbarkeit:

Roh: siehe Abschnitt *Haltbarmachung im Aventurischen Herbarium* ab Seite 139

gegenseitig aufheben und der Partner damit jeweils das schnell verfügbare Gegenmittel darstellt. In der Alchimie sind Rezepte für Feuerspulver mit Efferds- sowie Feuermoosträufig. Um Schaden durch das Element Feuer zu senken, steht inzwischen Neckergel zur Verfügung, welches die Eigenschaften aus Efferdsmoos und Lotos kombiniert.

Was weiß mein Held über Feuer- und Efferdsmoos?

- QS 1: Feuer- und Efferdsmoos leben in feuchten Höhlen und sind meist gemeinsam anzutreffen.
- QS 2: Bei Verletzung des Mooses sondern beide ein Sekret ab, das alle organischen Materialien durchdringt und auf der Haut starke Ätزشäden anrichtet. Wasser wäscht es nicht ab, sondern verstärkt die Wirkung.
- QS 3+: Als Gegenmittel hilft das Sekret der jeweils anderen Moosart weiter. Feuerspulver und Neckergel sind typische alchimistische Rezepte.

Finage

»Der Süden ist es, der vor allen anderen Regionen segensreiche und hilfsbereite Gewächse wie das Finage-Bäumchen hervorbringt. Seine jungen Triebe sind Bestandteil so vieler Tränke, dass sie nicht zu zählen sind. Naht der Winter, wirft er nicht etwa sein stets rotes Laub ab wie die Bäume nördlicher Gefilde. Nein, es ist seine Rinde, die sich in schmalen Bahnen vom Stamm löst, auf das die Kundigen Verbände daraus fertigen.«
—aus Al'Bâgh Dschayida von Rastafan al'Achami ibn Hamar, Thalusa, 1035 BF

Finage ist eine Pflanze der Wälder und Regenwälder, sowie der Grasländer südlich einer Linie von Neetha bis Thalusa. Der kleine Baum wird etwa drei Schritt hoch, seine auffällige Rinde ist subtil silbern und schwarz gestreift und seine herzförmigen Blätter sind von rötlicher Farbe. Er wirft seine Blätter im Herbst nicht ab, dafür beginnt sich seine Rinde mit dem aufziehenden Winter in schmalen Bahnen, dem sogenannten Finagebast, vom Stamm zu lösen.

Im Tsa schlägt das Bäumchen meist aus, sodass ab Perraine die jungen Triebe geerntet werden können. Im Boronmond wird der Finagebast geerntet. Die Rindenstreifen werden in schmale Fasern geteilt und diese zu lockeren, an Matten erinnernden Lappen verwoben. Werden diese als Verbände eingesetzt, entwickeln sie ebenso häufig eine auffallend gute wie auffallend schlechte Heilwirkung. Bislang ist es nicht gelungen festzustellen, worauf die unbeständige Nützlichkeit des Bastes zurückzuführen ist.

Natürlich kommen Finagebäume nur selten vor, können aber gezielt in Hainen angepflanzt werden. Allerdings üben sie eine scheinbar unwiderstehliche Anziehungskraft auf blutsaugende Insekten aus. Auf Maraskan musste im Jahr 854 BF ein ganzer Hain abgeholzt werden, weil die angelockten Schwärme von Djukkäfern (auch Blutkäfer geheißen) sich zu einer echten Plage entwickelten. Auf dem Festland sind es vornehmlich Stechmücken und -fliegen, welche von den Bäumen angezogen werden, darüber hinaus aber ebenso Kriebelmücken und Raubwanzen. Was bei einem einzelnen Baum noch zu ertragen ist, steigert sich überproportional zur Anzahl nahe beieinanderstehender Bäume. Mehr als drei werden daher tunlichst nicht auf einem Fleck geduldet, weil eine ungestörte Ernte sonst kaum möglich wäre, ohne einen übermäßigen Tribut an Blut zu entrichten. Selbst Egelschreckpaste kann von Finage wild gewordene Vielbeiner nicht mehr fernhalten.



Finage

Verbreitung:

Landschaftstyp: Wälder, Regenwälder, Maraskan, Grasländer, Heiden und Steppen

Regionen: selten in Mittelländischen Wäldern (yaquirisches Klima) sowie in Überhohem, Mittelhohem, Halbhohem Regenwald, Regengrünem Wald und Nebelwald und auf Maraskan, sehr selten in Südlichen Grasländern und Steppen

Suchschwierigkeit: -4

Bestimmungsschwierigkeit: -2

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

Wirkung:

Roh:

Berührung: keine

Einatmung: keine

Verzehr: Frische Finagetriebe erhöhen beim gemeinsamen

Verzehr mit einem Elixier der Tugend (z. B. Mutelixier oder Charismaelixier) die QS des jeweiligen Tranks einmalig um 1. Bei 1-5 auf 1W20 erhält der Anwender des Alchimikums zusätzlich für die Wirkungsdauer die Schlechte Eigenschaft Jähzorn. ●●

Verarbeitet: siehe *Rezepte*

Preis: 8 / 12 Silbertaler

Rezepte:

Pflanzliche Hilfsmittel: Finagebast (siehe Seite 81) ●

Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

Märchen der Novadis berichten, Rastullah habe den Finage-Baum erschaffen, um magische Gifte von böswilligen Hexen zu neutralisieren. Gerade im Bereich der Khôm ist die Finage daher weit bekannt. Man sagt, in einer Oase der Wüste sei ein Finage-Hain verborgen, der ohne jedes Vielbein sei und einen Teich von reinem Wasser durchwachse, der jeden bösen Zauber und jede magische Vergiftung heilen könne, wenn man in ihm bade.

Haltbarkeit:

Roh: siehe Abschnitt *Haltbarmachung im Aventurischen Herbarium* ab Seite 139

Verarbeitet: Finagesud (siehe Seite 97) 12 Monate ●●

Was weiß mein Held über Finage-Bäume?

● QS 1: Finage wächst in südlichen Gefilden, im Winter schält sich seine Rinde ab und daraus kann Verbandsmaterial hergestellt werden. Finage-Bäume ziehen blutsaugende Insekten aller Art an.

● QS 2: Im Perraine können die jungen Triebe geerntet werden. Sie sind Bestandteil vieler alchimistischer Tränke. Finagesud wirkt zudem gegen von Magie und Gift verursachte Schäden.

● QS 3+: Allzu häufig sollte Finage nicht genossen werden, da dies sonst erhöhte Reizbarkeit zur Folge hat. Gerade die Elixiere der Tugenden profitieren von einem zugegebenen Finagetrieb.

Grauer Mohn

»Um den Untergang des Konzils der Geister ranken sich diverse Spekulationen.

Ein Augenzeuge beschrieb Mauerreste jener Wirkstätte, die über und über mit Grauem Mohn bewachsen waren. Es ist nicht überraschend, dass vor Ort das Heulen und Stöhnen der gepeinigten Seelen vorherrschen sollen, deutet die starke Verbreitung der Pflanze doch bereits auf die Anwesenheit von Geistern hin. Die Anhänger der vergangenen Hochkultur der Wudu sollen hingegen dort ihre Gefangenen geopfert haben, indem sie mit dem Grauen Mohn die Seelen von deren Körpern trennten und sie zu willenlosen Werkzeugen machten. Heute dient der Mohn Schamanen und Druiden als Mittel zur Seelenheilkunde und für rituelle Geistreisen.«

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

Der Graue Mohn, der eine Wuchshöhe von höchstens einem Spann erreicht, besiedelt üblicherweise Hochländer wie Bergmassive, sowie Kalk- oder südliche Regengebirge.

Der aufrechte Stängel trägt kleine, fiederteilige Laubblätter. Einige Exemplare besitzen die besondere Anzahl von sieben Blütenblättern. Über dieses Charakteristikum vermag man ihn in früher Blüte leichter vom Bleichmohn zu unterscheiden. Die Farbe der Blüte beginnt im Ingerimm in strahlendem Weiß und verdunkelt sich im Laufe der Zeit zu Schwarz, bis nach Aufbruch der Samenkapsel ein tristes Grau verbleibt. Für Ernte und Verarbeitung sind sowohl die Samen innerhalb der Kapsel als auch die Blüten relevant.

Was weiß mein Held über Grauen Mohn?

- ☛ QS 1: Der Graue Mohn ist eine besondere Pflanze, deren Blütenfarbe je nach Blütenstadium weiß, schwarz oder grau ist. Die Pflanzenteile vermögen es, Einfluss auf die Psyche zu nehmen.
- ☛ QS 2: Die Blüten können Angst, Freude oder Lethargie auslösen. Die Einnahme des Samens hat eine völlige Betäubung zur Folge, bei der sich die Seele zeitweilig vom Körper löst.
- ☛ QS 3+: Mittels des Samens sind gefährliche Seelenwanderungen möglich.



Grauer Mohn

Verbreitung:

Landschaftstyp: Gebirge

Regionen: selten in Nord- und Mittelaventurischen Gebirgen, Südlichen Gebirgen und Südlichen Regengebirgen, eher selten nahe der Ruinen des Konzils der Geister

Suchschwierigkeit: -3

Bestimmungsschwierigkeit: -2

Anwendungen: 1/1/1/1/1

Wirkung:

Roh:

Berührung: keine

Einatmung: keine

Verzehr: Die Samen sind giftig (Stufe 4). Gelingt die Giftprobe, erleidet die Anwenderin sofort 1W6 SP und erhält nach 1 Minute Immunität gegen den Zustand Schmerz sowie 4 Stufen Betäubung für je 30 Minuten. Die Vergiftete fällt dadurch in ein Wachkoma, bei der sich die Seele für die Dauer der Betäubung vom Körper löst. Eine willentliche Seelenwanderung ist mit einer bestandenen Probe auf Willenskraft -2 möglich. Die Seele kann sich nur so bewegen, wie der Körper der Vergifteten es vermögen würde, und besitzt dieselbe GS. Sie kann nicht mit Lebewesen interagieren oder Objekte beeinflussen, sehr wohl aber mit Geistern kommunizieren, wenn diese sich in Reichweite aufhalten. Je weiter die Seele am Ende der Wirkungsdauer vom Körper entfernt ist, desto schwieriger wird die Rückkehr. Ab 250 Schritt Entfernung vom Körper ist die Wahrscheinlichkeit der Rückkehr um -1 erschwert (Probe auf Willenskraft). Ab 500 Schritt um -2 und ab 1.000 Schritt um -3. Wurde keine Seelenwanderung vorgenommen, kehrt die Seele ohne Probleme in den Körper zurück. Sollte die Seele nicht in den Körper zurückkehren können, die Probe also misslingen, stirbt der Körper und die Seele wird zu einer Gefesselten Seele. Sollte die Giftprobe der Samen misslingen, erleidet die Anwenderin sofort 1W3 SP, erhält nach 1 Minute Immunität gegen den Zustand Schmerz sowie 2 Stufen Betäubung für je 15 Minuten. Beide Wirkungen können durch jegliche Mittel, welche Gifte heilen, frühzeitig beendet werden.

Ein Verzehr der Blüte verursacht Stimmungsschwankungen (weiß: 1 Stufe Furcht, grau: 1 Stufe Betäubung, schwarz: Euphorie (+1 auf Überreden und Betören, durch mitreißende Ausstrahlung)).

Verarbeitet: noch keine Rezepte bekannt

Preis: 100 / 130 Silbertaler

Rezepte:

noch keine bekannt

Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

Die wilde Pflanze wird oft energisch von Hexen, Schamanen und Druiden der Gegend beansprucht und ihre Wuchsorte geheim gehalten, weshalb sie teuer gehandelt wird und oft nur gegen Gefallen den Besitzer wechselt.

Haltbarkeit:

Roh: siehe Abschnitt Haltbarmachung im Aventurischen Herbarium ab Seite 139

Grüne Schleimschlange

»In den Sümpfen und Mooren des Orklands, Tobriens oder des Svelltals suchen wir die Grüne Schleimschlange. Es handelt sich dabei nicht um ein Tier, sondern um eine unscheinbare Pflanze mit einem braunen Kolben als Blütenstand. Sie ähnelt verschiedenen Gräsern, besitzt aber zusätzlich lange grüne Arme, weshalb sie ihren Namen erhalten hat. Meistens findest du in ihren Armen ein Gerippe. Das soll dich nicht zu stark ängstigen, denn die Arme umschlingen nur bereits Verstorbene, auch wenn es anders aussieht. Schnell ist die Pflanze keineswegs. Daher sammeln wir flink die langen Blätter. Diese legen wir um größere Wunden, da sie das Blut stillen. Aus dem Wurzelstock und den Samen backt man das Schlingerbrot, das nach Nuss schmeckt.«

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

Die Grüne Schleimschlange wird auf den ersten Blick häufig mit Gräsern verwechselt. Der ährenartige Blütenstand von tiefbrauner Farbe wird, abhängig vom Standort, zwischen Peraine und Rondra ausgebildet. Aufgrund der Form des Gesamtblütenstands nennen ihn Pflanzenkundler zuweilen auch Kolbenschlänger. Bei genauerer Betrachtung sind die fingerdicken dunkelgrünen Arme erkennbar, die aus einem mächtigen Wurzelstock entstehen und eine Länge von mehreren Schritten annehmen.

Diese warten auf menschliche und tierische Kadaver, um sie zu umschlingen, mit ihrem Schleim zu zersetzen und als Nahrungsquelle zu nutzen. Lebende Wesen greifen die Arme nicht an, sie bewegen sich nur langsam. Trotzdem vermittelt ein Gerippe in den Umarmungen der Pflanze für Unkundige den Eindruck einer unmittelbaren Gefahr.

Versierte Naturkundler ernten Teile der Pflanze als ergiebige Nahrungsquelle. Die aus Kadavern entzogenen Nährstoffe sammeln sich im ausgeprägten Wurzelstock an. Daher kann er getrocknet, gemahlen und zum Backen von Brot verwendet werden. Die lanzettlichen Samen sind ebenfalls essbar und schmecken nach dem Rösten nussig. Meist werden sie ebenso wie der Wurzelstock zermahlen und gemeinsam verarbeitet. Der Genuss des sogenannten Schlingerbrots hat aktuell in Tobrien zu Diskussionen mit einigen Anhängern der Boronkirche geführt, da sich die Pflanze aus Sicht einiger Geweihter von den Toten ernährt, wo Gewächse doch sonst allein von Wasser, Licht und Peraines Gnade gesättigt seien.

Was weiß mein Held über Grüne Schleimschlangen?

- ☞ QS 1: Die Grüne Schleimschlange lebt an Sümpfen, Mooren und Flussauen des Nordens. Ihre langen Arme umschlingen Tiere und Menschen – eine Vorstellung, die so manchen Wanderer verängstigen kann.
- ☞ QS 2: Die Pflanze ist langsam, greift nicht an und nähert sich nur totem Gewebe, das sie mit ihrem Schleim zersetzt.
- ☞ QS 3+: Aus dem Mehl des Wurzelstocks und der Samen lässt sich das Schlingerbrot backen. Darüber hinaus sind sie als alternative Zutat für Heilmittel hilfreich.

Grüne Schleimschlange

Alternative Namen: Kolbenschlänger

Verbreitung:

Landschaftstyp: Sümpfe, Marschen und Moore

Regionen: Nördliche Feuchtländer

Suchschwierigkeit: -1

Bestimmungsschwierigkeit: -2

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

Wirkung:

Roh:

Berührung: keine, jedoch kann der Anblick eines überwachsenden Kadavers 1 Stufe *Furcht* beim Betrachter auslösen, wenn diesem keine Probe auf *Willenskraft* -1 gelingt. Es besteht zudem nach Meisterentscheid eine Chance, bei verendeten Kulturschaffenden Ausrüstung und Geld aus Metall zu finden, welche die Feuchtigkeit des Umfelds nicht zersetzen konnte. ●

Einatmung: keine

Verzehr: keine

Verarbeitet: noch keine Rezepte bekannt

Preis: 0,1 / um die 2 Silbertaler von Kennern, die Geldkatzen und Schmuck im Inneren vermuten

Rezepte:

noch keine bekannt

Alltagsarzneien und Volksbrauch:

Das Öl der Samen und Blätter hat blutungsstillende und gerinnungshemmende Eigenschaften, weswegen es Hexen und Alchimisten experimentell als Substitut für die Herstellung von heilenden Elixieren nutzen. Auch Mittel gegen *Furcht* und solche, die sie erzeugen sollen, könnten vom Zusatz der Pflanze profitieren. Irgendwo im Orkland soll ein Sumpf existieren, der in Legenden nur als *Feld der Tausend Taler* bezeichnet wird. Die Kombination aus Sumpflöchern und treibsandähnlichen Schleimfeldern, versunkenen Kadavern und mit Dreckwasser gefüllten Blasen im Boden haben dort zur Entstehung einer Art profanen Pandämoniums aus stinkendem Unrat und lebensgefährlichen Hindernissen geführt. Schatzsucher und Grabräuber ignorieren jedoch oftmals jede Warnung, um sich auf die Suche nach der vermeintlich von Silbertalern satten Schleimgrube zu machen und nähren so unweigerlich dieses Paradies der Schleimschlangen.

Haltbarkeit:

Roh: siehe Abschnitt *Haltbarmachung*
im **Aventurischen Herbarium** ab
Seite 139



Grüner Schleimpilz

»Jetzt hab' dich nicht so, Boromil. Als ob das Aussehen jemals ein zuverlässiger Anhaltspunkt für Nützlichkeit gewesen wäre. Nur schön weiter den Schleim abkratzen, und wenn du damit fertig bist, braten wir uns den grünen Schleimling fein über dem Feuer. Wirst sehen, der schmeckt besser als das, was in Paavi als Ochsenfleisch angepriesen wird. Mit dem Schleim verdienen wir obendrein ein hübsches Stümmchen, wenn er erstmal getrocknet ist und wir raus sind aus dieser verdammten Höhle.«

—Amuri Bagoltin, Kräutersammlerin aus Paavi zu ihrem Partner Boromil Fogujeff, 1043 BF

In ganz Aventurien wächst in der Tiefe der Grüne Schleimpilz. Er ist von intensiv gelbgrüner Farbe, der Stiel häufig mehrfach in sich verdreht und die ebenfalls grünen Lamellen sind bedeckt von einer dicken und zähflüssigen Schleimschicht. Alles in allem ist der Schleimpilz von abstoßendem Aussehen. Dies ist seine Taktik, um sich vor Fressfeinden zu schützen. Der Pilz ist nahrhaft, darüber hinaus wohlschmeckend und Konsistenz sowie Geschmack erinnern an Rindfleisch.

Der Grüne Schleimpilz ist auch sonst und gerade für Höhlenbewohner oder Bergarbeiter überaus nützlich. Mit dem Schleim schützt der Pilz seine Lamellen vor Grubengasen und Giftsporen. Wird dieser abgekratzt, aufbereitet und geschnupft, verleiht *Grüner Pilzschleim* für eine Woche Immunität gegen Atemgifte, kostet dafür aber den Geruchssinn. Wird der Pilz verzehrt, verbessert dies die Sinneswahrnehmung für Erschütterungen. Aus dem Stiel lässt sich ein Saft pressen, der mit Wasser verdünnt *Grünschleim-Tropfen* ergibt. Diese, in die Augen geträufelt, erlauben es dem Anwender, im Dunkeln besser zu sehen, allerdings um den Preis besonderer Lichtempfindlichkeit.

Bisweilen problematisch ist, dass der Pilz sich durch jegliche Form der Einnahme im Körper des Anwenders festsetzen kann. In der immerwährenden Finsternis tiefer Höhlen mag dies nützlich sein, über Tage jedoch führt es zu starkem Unwohlsein und auch zur Beeinträchtigung bestimmter Eigenschaften. Doch nur wenigen Höhlenkundlern ist die genaue Zusammensetzung der potenten Brech- und Abführmittel bekannt, die dabei helfen, den Pilz wieder aus dem Körper zu entfernen. Einen solchen Experten sowie die benötigten Zutaten zu finden, kann sich im Nachgang zu einem regelrechten Abenteuer auswirken.

Was weiß mein Held über Grüne Schleimpilze?

- QS 1: Der Grüne Schleimpilz wächst dort, wo die Sonne nie scheint: in tiefen Höhlen.
- QS 2: Der zähe Schleim schützt den Pilz vor Fressfeinden, denn er ist darunter nicht nur lecker und nahrhaft,



Grüner Schleimpilz

Alternative Namen: Grüner Schleimling, Schleimiger Grünling

Verbreitung:

Landschaftstyp: Höhlen und lichtlose Tunnel

Regionen: überall eher selten in Höhlen ab 50 Schritt Tiefe, ab 100 Schritt Tiefe gelegentlich

Suchschwierigkeit: -2

Bestimmungsschwierigkeit: -1

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

Wirkung:

Roh:

Berührung: keine

Einatmung: keine, für Wirkung des aufbereiteten Schleims siehe unter *Pflanzliche Hilfsmittel*

Verzehr: Der Anwender erlangt einen Sinn für Erschütterungen. Dadurch wird das neue Anwendungsgebiet *Bewegungsgespür* im Talent *Sinnesschärfe* freigeschaltet. Dieses erlaubt dem Anwender, Lebewesen ab der Größenkategorie klein in seinem Umfeld zu spüren und zu lokalisieren, wenn sie sich innerhalb eines Radius von 20 Schritt um ihn bewegen. Bewegen sich mehr als 7 Lebewesen innerhalb dieses Radius, erhält der Anwender durch die Sinnesbelastung eine Stufe *Verwirrung* für 15 Minuten, mindestens jedoch so lange, bis sich nur noch höchstens 2 andere Lebewesen innerhalb des Radius seines Bewegungsgespürs aufhalten. Der Befall durch den Pilz ist permanent, bis er gezielt mit *Dergolasch-Abführmittel* beendet wird. Ohne den Befall verschwindet das Bewegungsgespür wieder. ●●

Verarbeitet: siehe *Rezepte*

Preis: 6 / 9 Silbertaler

Rezepte:

Pflanzliche Hilfsmittel: Grüner Pilzschleim (siehe Seite 81)

●●, Grünschleim-Tropfen (siehe Seite 82) ●●

Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

Gute Köche, darunter vor allem Zwerge, kennen zahlreiche Rezepte, um ein schleimfreies Grünlingmahl zu bereiten. Dabei halten sich hartnäckig Legenden, welche die beeindruckende Höhlenkunde der Zwergenvölker auf generationenlangen Verzehr von Grünem Schleimpilz zurückführen, der sich irgendwann untrennbar mit der Spezies verbunden habe.

Haltbarkeit:

Roh: siehe Abschnitt *Haltbarmachung im Aventurischen Herbarium* ab Seite 139

sondern hilft auch dabei im Dunkeln zu sehen und das Gespür für Erschütterungen zu erhöhen.

- QS 3+: Sein getrockneter Schleim schützt vor Atemgiften. Er neigt dazu, sich im Körper des Anwenders festzusetzen. Nur wenigen Höhlenkundlern ist bekannt, dass dieser Befall nur mit dem *Dergolasch-Pilz* zu beenden ist.

Gulmond

»Der Gulmondstrauch bevorzugt Steppen und Wälder als Lebensraum und bringt von Frühling bis Herbst etwa handtellergroße grüne Blätter hervor. Seine Anwendungsformen sind vielfältig und hängen von der Konzentration der Blätter im Verhältnis zur Flüssigkeit ab, die weder zu hoch, noch zu gering ausfallen darf. Bei der schwächsten Darreichungsform werden die Blätter zerkaut, was die Standhaftigkeit und Ausdauer bessert. Zu den sehr potenten Möglichkeiten gegen Fieberkrankheiten zählt der Doppelte Gulmondtee, der zwei Portionen getrockneter Exemplare auf einen Teil Wasser enthält. Es scheint fast so, als gleiche die Abwehr der Muskelkraft eines Menschen. Auf diese Weise wäre erklärbar, weshalb höhere Dosen des Gulmonds eine nachträgliche Überanspruchung verursachen.«

—aus Foliaanth der Kreutherkunde, Festum-Ausgabe 1042 BF

Gulmond bezeichnet einen schmalen sommergrünen Strauch, der eine Höhe von bis zu einem Schritt erreicht. Er ist in Nordaventurien bis zu einer Linie Nostria-Vallusa ansässig und lebt in Steppen, Wäldern oder im Hochland. Sein Name leitet sich aus seinen Fundorten ab, da *Gulm* eine noch wenig gebräuchliche Bezeichnung für eine bewaldete Anhöhe ist. Das aufrechte Gewächs hat gegenständige, an Zweigen angeordnete Laubblätter. Das dunkelgrüne Laub besitzt eine eiförmige bis elliptische Form sowie eine Länge von bis zu zehn Halbfingern mit ganzrandigem, also nicht gezähntem, Abschluss. Im Herbst nehmen die in der Regel sechs bis acht Blätter pro Strauch eine gelbe bis orangerote Farbe an. Für die Ernte haben ausschließlich die Blätter Bedeutung, gesammelt werden sie von Frühling bis Herbst. Als Heilkraut zeigen sie aufputschende und stärkende Wirkung, die im Detail von der Art der Anwendung abhängig ist. Das Zerkauen frischer Gulmondblätter stärkt die Abwehr und Ausdauer für etwa einen halben Tag. Die Wirkung erhöht sich durch eine weitere Dosis, bringt aber einen Wolf mit sich. Ein Teeaufguss aus frischen oder getrockneten Blättern mit heißem Wasser, auch als *Gulmondtee* bekannt, hat ebenfalls eine entsprechende Wirkung und lindert auszehrende Krankheiten wie das Sumpffieber. Einschränkend ist die geringe Haltbarkeit der frischen Blätter. Aus diesem Grund trocknet und zerkleinert man sie. Unter dem *Doppelten Gulmondtee* versteht man einen Tee aus zwei Anwendungen der Pflanze, für den Geschmack oft mit Minze versetzt, der dem Patienten zusätzliche Kraft schenkt, um die sehr kritischen Momente und Phasen einer Krankheit zu überstehen. Das heilende Kraut hat einen großen Platz in der Kunst der Alchimie erhalten. In den Rezepten zum Fiebersaft, Wachtrunk, Pulver des Klaren Geistes und dem Ifirnstrunk ist es als Wirkstoff etabliert. In vielen weiteren Rezepten wird es als Substitut erforscht.



Gulmond

Verbreitung:

Landschaftstyp: Grasländer, Heiden und Steppen, Wälder

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

Suchschwierigkeit: -2

Bestimmungsschwierigkeit: -0

Anwendungen: 2/2/3/3/3/4

Wirkung:

Roh:

Berührung: keine

Einatmung: keine

Verzehr: 1 Anwendung lässt den Konsumenten 12 Stunden lang die Abzüge von 2 Stufen *Betäubung* ignorieren. Bei Stufe IV wird der Konsument dennoch *handlungsunfähig*. ●

Verarbeitet: siehe *Rezepte*

Preis: 6 / 6,2 Silbertaler

Rezepte:

Pflanzliche Hilfsmittel: Fiebersaft (siehe Seite 81) ●

Elixiere: Wachtrunk (siehe Seite 94) ●, Pulver des Klaren Geistes (siehe Seite 92) ●, Ifirnstrunk (siehe Seite 91) ●●●

Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

Im Svellttal kann man überall Leute beim scheinbar ziellosen Kauen beobachten. Dort wird Gulmond traditionell mit etwas Kreide gekaut, manchmal gar mit Minze zu portionierten Pastillen gepresst und bei Bedarf an Frische in Geist und Rachen wie eine weiche Karamelle verspeist. Es bleibt ein leicht klebriger Rückstand, der sich nicht im Speichel löst und vielerorts einfach auf die Straße gespuckt wird, was Auswärtige oft nicht minder irritiert.

Haltbarkeit:

Roh: siehe Abschnitt *Haltbarmachung* im *Aventurischen Herbarium* ab Seite 139

Verarbeitet: Gulmondtee (siehe Seite 97) 6 Monate ●●

Was weiß mein Held über Gulmond?

- QS 1: Gulmond ist ein Strauch, der in Steppen, Wäldern und dem Hochland zu finden ist. Die wirksamen Blätter erntet man von Frühling bis Herbst, sie stärken die Widerstandskraft des Patienten.
- QS 2: Die Anwendungsformen reichen von direkter Einnahme über frischen und getrockneten bis zu doppeltem Gulmondtee. Die Wirkungskraft steigt in der genannten Reihenfolge an.
- QS 3+: Bei besonders schweren und schwächenden Krankheiten hilft Gulmond über die schlimmsten Phasen hinweg. Je höher die Dosis gewählt ist, desto eher folgt ein anschließender Kater.

Guraanstrauch

»Aus dem Tiefen Süden stammt die bedeutendste Färberpflanze, der Guraanstrauch, dem wir das strahlend blaue Hesindigo verdanken. Er wächst im Regenwald, aber auch in den so häufigen Küstensümpfen. Seine etwa anderthalb Finger großen blauen Blüten tragen den Farbstoff in sich. Die Waldmenschen schätzen ihn und schmücken mit besonderer Vorliebe ihre Körper damit. Haltbarer wird das Hesindigo erst unter den kundigen Händen göttergefälliger Färber, die um die Geheimnisse verschiedener Rezepte und ihrer Anwendung wissen.«
—aus Herbarium Kuslikum: Die Flora Aventuriens, Hesindetempel zu Kuslik, Ausgabe 1043 BF

Der Guraanstrauch stammt aus dem Tiefen Süden, ist aber bis hinauf in den Hohen Norden als *Hesindigo* bekannt. Kaum eine Pflanze liefert einen vergleichbar strahlenden, vor allem aber so dauerhaft haltbaren Farbstoff wie dieser Strauch. Schon der unvorsichtige Umgang mit den dukatengroßen, fleischigen Blüten und sogar ein längerer Aufenthalt inmitten blühender Sträucher, färbt Kleidung, aber auch Haut und so ziemlich alles andere blau. Der Farbstoff zieht schnell ein und lässt sich selbst durch sorgfältiges Waschen nicht entfernen, allein die Sonne vermag ihn dann binnen zwei Wochen auszubleichen.

Der Saft der Blüten ist Grundlage für einige Rezepturen in der Farbherstellung. Je nach Zusammensetzung der hinzugefügten Substanzen lassen sich unterschiedliche Blautöne herstellen, wie beispielsweise das Almadanerblau der kaiserlichen Garden, das durch Beimengen von Bleiweiß entsteht. Reines Hesindigo gilt als Farbe der Könige, weshalb es in der Heraldik des Mittelreichs lange nur dem Kaiser und bestimmten Reichsämtern gestattet war, sie im Wappen zu tragen. Durch Hinzufügen anderer Kräuter können Farbtöne wie das bei Ballkleidung beliebte Rote Hesindigo erzeugt werden. Häufig fallen diese Farben bei Sonneneinstrahlung jedoch wieder ins Blaue zurück, was zudem Farbflecken und Unreinheiten nach sich zieht, bevor auch das Blau schließlich verblasst.

Jenseits seiner Heimat weitgehend unbekannt ist, dass ein intensives Einatmen des Blütenduftes Rauschzustände herbeiführen kann. Der Hesindigorauch ähnelt dem von Alkohol, erzeugt aber stets eine friedliche und rahjagefällige Stimmung. Dennoch wird Hesindigo in der Alchimie bislang nur genutzt, um Tränke einzufärben.

Was weiß mein Held über Guraansträucher?

- ☛ QS 1: Die Blüten des Guraanstrauchs liefern den Pflanzensaft, aus dem Hesindigo hergestellt wird. Sein Blau ist unvergleichlich strahlend und sehr dauerhaft.

Guraanstrauch

Alternative Namen: Hesindigostrauch

Verbreitung:

Landschaftstyp: Regenwälder, Sümpfe, Marschen und Moore
Regionen: gelegentlich in allen Regenwäldern, eher selten in Südlichen Feuchtländern

Suchschwierigkeit: -1

Bestimmungsschwierigkeit: -1

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

Wirkung:

Roh:

Berührung: Eine Berührung der Blüten färbt Haut, Haare, Nägel, Zähne, Textilien und in hoher Dosierung selbst Metalle, Glas und fast jedes andere Material strahlend blau. Der Farbstoff der rohen Pflanze verblasst jedoch innerhalb von zwei Wochen gleichmäßig in direktem Sonnenlicht. Er lässt sich nicht abwaschen. ●

Einatmung: Das Aroma von Blüten im Umfang von mindestens 4 Anwendungen führt zu einem milden Rauschzustand (1 Stufe *Betäubung*). Zudem werden Rachen und Zähne blaugefärbt, die Färbung verblasst jedoch ebenso wie jene, die man sich durch Hautkontakt zuzieht. ●

Verzehr: Rachen und Zähne färben sich bei Verzehr der Blüten blau, die Färbung verblasst jedoch ebenso wie jene, die man sich durch Hautkontakt zuzieht.

Verarbeitet: siehe *Rezepte*

Preis: 1 / 1,5 Silbertaler

Rezepte:

Pflanzliche Hilfsmittel: Hesindigo (siehe Seite 82) ●

Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

Das hartnäckige Blau des Guraan wird unter den Streunern des Südens zum Markieren von interessanten Orten und Objekten verwendet. Da es, pur verwendet, ohne Rückstände verblasst, können damit sich selbst zerstörende Botschaften übermittelt werden. Die Wohlhabenden des Südens antworten darauf mit mechanischen Fallen, welche mittels Hesindigo Diebe markieren. Wenn diese im Licht wandeln wollen, um den Beweis ihrer Kriminalität abzustreifen, laufen sie in die Arme der Gesetzeshüter. Auf diese Weise hat die Diebeszunft zwar das Blau der Könige für sich gestohlen, dabei aber vielerorts dessen noblen Ruf geschädigt.

Haltbarkeit:

Roh: siehe Abschnitt *Haltbarmachung* im **Aventurischen Herbarium** ab Seite 139

Verarbeitet: Hesindigo (siehe bei *Pflanzliche Hilfsmittel*), lichtgeschützt gelagert, 3 Jahre ●

- ☛ QS 2: Er stammt aus dem Tiefen Süden, von den Waldinseln und aus dem Regengebirge. Es ist auch möglich, andere Farben daraus herzustellen, die dann jedoch nicht so haltbar sind.
- ☛ QS 3+: Schon ausgedehnter Kontakt mit dem Blütenduft färbt Kleidung und Haut für bis zu zwei Wochen blau. Außerdem kann der Duft einen Rausch erzeugen, der dem des Alkohols nicht unähnlich ist.

Hiradwurz

»Ein gutes Beispiel, dass die Gestalt bisweilen ein Hinweis auf die Wirkung ist, gibt die Hiradwurz. Wiewohl der wirksame Teil der Pflanze die Wurzel ist, zeigen die langen, schlanken Stiele mit den wenigen Blättchen und die kleinen rosa Blüten mit dem lang ausschlagenden Stempel, wogegen sie hilft: Schlangen sind es oder vielmehr ihre Gifte. Gut daumendick ist die Wurzel, sie reicht tief und ist häufig gegabelt. Aus der Erde gegraben und direkt genossen beendet sie die schädliche Wirkung eines jeden Schlangengiftes.«

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

Hiradwurz ist im Land der Ersten Sonne heimisch. Es ist ein unscheinbares hellgrünes Kraut mit hellgelb bis hellrosa Blüten. Der oberirdische Teil ist ohne Bedeutung, die Wurzel jedoch ist ein potentes Mittel gegen Schlangengifte. Roh gegessen hebt es die Wirkung solcher Gifte, seien sie roh oder verarbeitet, auf. Wird sie mindestens fünfmal im Monat eingenommen, reduziert sich der Schaden von Schlangengift präventiv. In Mhanadistan ist es daher in manchen Gegenden üblich, die Wurzel während der Regenzeiten großzügig unter das Essen zu mischen, um sich dieser Segnung zu versichern. Leider wirkt Hiradwurz ausschließlich gegen Schlangengifte. Sie bei anderen Vergiftungen einzusetzen, ist sinnlos, ja sogar gefährlich, denn dies löst Schüttelkrämpfe aus, die bis zum Tod führen können.

Die Wurzel selbst lässt sich nicht haltbar machen. Lässt man den aus der Wurzel gepressten Saft jedoch einen Mond lang gären und destilliert ihn dann, ergibt sich das Hirad-Antidot. Dieser alkoholische Auszug wird fast ausschließlich für den Handel in entfernte Regionen hergestellt, denn die Einnahme führt mit recht hoher Wahrscheinlichkeit zu einer zeitlich begrenzten Erblindung, einer Nebenwirkung, die frische Wurzeln nicht verursachen. Inzwischen wird Hiradwurz als Substitut für Belmart im klassischen Antidot eingesetzt – glücklicherweise ohne die erwähnte Nebenwirkung.

Was weiß mein Held über Hiradwurz?

- ☛ QS 1: Hiradwurz wächst im Land der Ersten Sonne. Seine Wurzel beendet die Wirkung vieler Gifte.
- ☛ QS 2: Tatsächlich beendet sie nur die Wirkung von Schlangengiften. Außerdem kann regelmäßiger



Hiradwurz

Verbreitung:

Landschaftstyp: Grasländer, Heiden und Steppen, Wüstenrandgebiete und Wüsten

Regionen: Südliche Grasländer und Steppen, Wüstenrandgebiet

Suchschwierigkeit: -1

Bestimmungsschwierigkeit: -2

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

Wirkung:

Roh:

Berührung: keine

Einatmung: keine

Verzehr: Die Einnahme der Wurzel heilt jedes nicht-magische oder -dämonische Schlangengift. 1 Anwendung reduziert die Giftwirkung auf den schwächeren Verlauf, 2 Anwendungen beenden die Wirkung des Giftes sofort. Wird sie eingenommen, während ein anderes Gift wirkt, erleidet der Anwender heftigen Schüttelfrost (1 Stufe Paralyse). Bei 1-5 auf 1W20 entfaltet das Gift zudem sofort seine stärkere Wirkung, falls nur die schwächere vorlag, wobei dieser Effekt auch bei Alkohol auftreten kann und dann zu doppelten Stufen des Zustands *Berauscht* führt. Wird Hiradwurz mindestens an 5 Tagen im Monat eingenommen, wirkt Schlangengift bei bestandener Giftprobe nur mit der schwächeren Wirkung, bei gescheiterter Probe wird es neutralisiert. ●●

Verarbeitet: siehe *Rezepte*

Preis: 5 / 8 Silbertaler

Rezepte:

Pflanzliche Hilfsmittel: Hirad-Antidot (siehe Seite 82) ●●

Alltagsarzneien und Volksbrauchum:

Wer in der Nähe der Khôm bei Händlern Antidot kaufen möchte, sollte vorsichtig sein und genau nachfragen, welche Inhaltsstoffe das Mittel aufweist, denn vielerorts spricht man allgemein von Antidot, obwohl speziell Hirad-Antidot gemeint ist. Händler um die Khôm tragen oft Schlangen um den Hals, um die Frische ihrer Hiradwurz hautnah beweisen zu können. In Karawansereien werden mit Hirad oft Wettspiele veranstaltet. Dabei werden einige Tropfen einer frisch gepressten Wurzel in Becher mit Alkohol gegeben, gemischt und reihum verköstigt. Wer Pech hat, wird besonders schnell betrunken, und wer zuerst umkippt, verliert.

Haltbarkeit:

Roh: Wurzel kann nicht als solche haltbar gemacht werden, verfaut nach 1 Woche

Verarbeitet: Hirad-Antidot (siehe *Pflanzliche Hilfsmittel*) 9 Monate ●●

Genuss von Hiradwurz zu einer gewissen Teilresistenz gegen Schlangengifte führen, weswegen es die Einheimischen wie Gemüse essen.

- ☛ QS 3+: Es ist nicht ungefährlich, es bei anderen Giften einzusetzen, denn es kann einen potenziell tödlichen Schüttelfrost erzeugen. Hirad-Antidot wirkt wie die frische Wurzel, zieht bisweilen aber eine temporäre Blindheit nach sich.

Hollbeere

»Und die junge Mutter aus Nostria hatte Angst um ihren Säugling, da die Kobolde sie früher schon geplagt hatten. Also hieß sie ihren Mann auf das Kind aufzupassen und ging in die Wälder. Dort suchte sie im Rondra die Hollbeere und fand den dunkelgrünen, von wunderschönen rosa Beeren geschmückten Strauch. Einen kleinen Kupferkessel sammelte sie bis zum Rand voll, damit es für die Tür, die Fenster und sogar den Kamin reichte. So schnell sie die Füße tragen konnten, rannte sie zurück, denn beide hatten noch einiges an Arbeit vor sich. Die Beeren mussten zerstampft und der enthaltene Saft aufgefangen werden. Ihr Ehemann musste den großen Pinsel aus Borstenhaar vollenden, um die Rahmen von Tür und Fenstern sowie den Dachkamin zu bestreichen. Die Kobolde würden nicht warten. Sie musste sich eilen, schnell ...«
—gehört in der Märchenstunde von Mutter Algrid Lindgrün, Angbar, 1042 BF

Die Hollbeere wächst als hüfthoher dunkelgrüner Strauch. Im Ingerimm zeigen sich die ersten rosafarbenen Blüten aus fünf Blütenblättern in Sternform. Von Rondra bis Efferd, im Spätsommer, trägt der Busch seine kirschenähnlichen rosa Beeren. Die verführerisch aussehenden Früchte haben im Inneren ebenso rosafarbenes Fruchtfleisch und einen süßlichen Duft. Bei Verzehr offenbaren sie allerdings einen unschönen, bitteren Geschmack sowie eine leichte Giftwirkung. Wer eine heldenhafte Konstitution besitzt und dem Brechreiz trotzen kann, ist für die Dauer einer Stunde in der Lage, selbst Unverdauliches als nahrhafte Speise zu sich zu nehmen. Da kaum jemand das Risiko eingehen möchte, sein Leben in einer Episode krampfhaften Würgens auszuhauchen, nur um dieses Gerücht zu beweisen, ist jene Wirkung jedoch noch recht unbekannt geblieben. Einige Glücksritter und Neugierige lassen sich vom Brechreiz der frischen Hollbeeren nicht aufhalten, da sie hoffen, eine Glücksbeere unter den Früchten zu finden. Diese seltenen Exemplare sind äußerlich nicht unterscheidbar, schmecken aber süßlich und saftig, sie besitzen im Gegensatz zu den bitteren Geschwistern keine Kerne. Als Heilmittel dienen hingegen die gesammelten Stängel junger Blätter der unteren Zweige.

Was weiß mein Held über Hollbeeren?

- ☞ QS 1: Hollbeeren stammen ursprünglich aus Nostria oder Albernias. Sie sind rosafarben, kirschenähnliche Beeren, die an Sträuchern in der Nähe von Wäldern und Lichtungen wachsen.
- ☞ QS 2: Die Beeren sind leicht giftig und führen zu Erbrechen. Tieren und Kindern können sie gefährlich werden.
- ☞ QS 3+: Die getrockneten Blätter der Hollbeere wirken heilend und verbessern die Erholung im Schlaf. Wer die Beeren erfolgreich im Magen behält, kann selbst Ungeheißbares für gewisse Zeit verdauen. Selten findet man eine Glücksbeere unter den Früchten. Im Volksglauben soll der Beerensaft vor Feen und Kobolden schützen.



Hollbeere

Verbreitung:

Landschaftstyp: Wälder

Regionen: gelegentlich in Mittelländischen Wäldern (gemäßigtes und tobrisches Klima)

Suchschwierigkeit: -2

Bestimmungsschwierigkeit: -1

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

Wirkung:

Roh:

Berührung: keine

Einatmung: keine

Verzehr: Bei jeder gefunden Anwendung der Hollbeere muss entschieden werden, ob es sich um Beeren oder Blätter handelt (2-6 Beere, 7-20 Blätter auf 1W20). Bei einer 1 auf 1W20 hat der Held eine Glücksbeere gefunden, welche verzehrt dieselbe Wirkung wie ein GLÜCKSSEGEN verleiht. Ein Sud aus 1 Anwendung Blätter erlaubt die Wiederholung des LeP-Wurfs während der nächsten Regenerationsphase (wobei das höhere Würfelergebnis zählt). Die Beeren sind leicht giftig und können Übelkeit auslösen (Giftstufe 2, 1 SP, 1 Stufe Betäubung durch Erbrechen). Wer 2 Anwendungen gleichzeitig verspeist und eine Probe auf Selbstbeherrschung besteht, kann danach für eine Stunde ohne Gefahr unverdauliche Substanzen zu sich nehmen. Die Giftprobe entfällt bei Erfolg. ●●●●●

Verarbeitet: noch keine Rezepte bekannt

Preis: 4 / 8 Silbertaler

Rezepte:

noch keine bekannt

Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

Der Name der Beere leitet sich vom Volksglauben ab, das Gewächs bringe Glück und Schutz, wobei die Wortsilbe „holl“ für huldvoll oder wohlgesinnt steht. Noch heute zerdrücken einige Bewohner Albernias oder Nostrias im Herbst die Beeren, um Tür- und Fenster-simse ihrer Hütten mit dem Saft zu bestreichen, da dies gegen das unerlaubte Eindringen von Feenwesen und Kobolden schützen soll. Sehr selten haben albernische Händler die gezüchtete Vierblättrige

Hollbeere im Angebot, eine Kreuzung aus Einbeere und Hollbeere, welche die Heilwirkungen beider Pflanzen kombinieren soll.

Haltbarkeit:

Roh: siehe Abschnitt

Haltbar-machung im Aventurischen Herbarium ab

Seite 139

HLûtharsiegel

»Das, Depi, ist ein HLûtharsiegel. Das ist das Zeichen der Götter, dass sie Vater Rudegar in Huld aufgenommen haben. Dieses Pflänzlein wächst nämlich nur mit dem Willen der Himmlischen und nur dort, wo einer ihrer Diener zur letzten Ruhe gebettet wurde. Uns Sterblichen gehorcht es hingegen nicht, willst du es pflücken oder umpflanzen, wird es vergehen. Also sei andächtig, wenn du ein HLûtharsiegel siehst, und bitte für die unsterbliche Seele desjenigen, den es ehrt.«
—Mutter Algrid Lindgrün zu Depold, einem Novizen, Angbar, 1041 BF

Das HLûtharsiegel ist eine ausdauernde Pflanze, die ihre Blüten mit den ersten Strahlen der Frühlingssonne öffnet und im ersten Schnee wieder schließt. Im Süden blüht sie sogar das ganze Jahr. Ihre Blüten ähneln denen von Lilien und erscheinen entlang und an der Spitze von kräftigen, etwa drei Spann hohen Halmen. Um die kurzen Staubfäden stehen große, im Zentrum blutrote und am oberen Rand weiße Blütenblätter. Die kurzen Laubblätter umstehen den Halm bodennah.

Das HLûtharsiegel ist selten und nicht an bestimmte Landschaftstypen oder Regionen gebunden. Allerdings wächst es ausschließlich auf Gräbern von Geweihten der Zwölfgötter, insbesondere aber auf denen von Heiligen des Pantheons. Mancherorts ist seine Existenz der einzige Hinweis darauf, dass inmitten unzugänglicher Wildnis oder unwirtlicher Natur ein Götterdiener ruht. Wo es wächst, schützt es das Grab vor übernatürlichen Angriffen, beispielsweise denen von Dämonen oder Geistern. Dieser Umstand und die rondragefälligen Farben sind auch der Grund für den Namen der Pflanze, denn der Heilige HLûthar wird um den Beistand gegen dämonische Mächte angerufen.

Der hegenden Hand von Gärtnern entzieht sich das HLûtharsiegel allerdings. Versuche es zu vermehren oder zu verpflanzen, haben den Tod der Pflanze zur Folge. Selbiges passiert, wenn ihre Blüten gepflückt werden, wozu Geister, Dämonen und andere götterferne Wesen glücklicherweise jedoch außerstande sind.

In unregelmäßigen Abständen reifen die Blüten und werfen ihre mit zahllosen Samen gefüllten Fruchtknoten ab. Häufig gilt dies als Hinweis darauf, dass ein Tod bevorsteht, und die Geweihten, welche die entsprechende Grab-

stätte hüten, sammeln die Samen der Pflanze dann getreulich ein. In den freien Handel gelangen die Samen so gut wie nie, denn sie gelten als Eigentum der Zwölfgöttlichen Kirchen und sind im nächsten Tempel abzuliefern.



HLûtharsiegel

Verbreitung:

Landschaftstyp: alle

Regionen: sehr selten auf Gräbern von Dienern der Zwölfgötter, unabhängig davon, ob sie einen Grabsegen erhalten haben oder nicht

Suchschwierigkeit: -2

Bestimmungsschwierigkeit: -2

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

Wirkung:

Roh:

Berührung: In einem Radius von 6 Schritt um die Pflanze gilt der Boden als jedem der Zwölfgötter geweiht. Wird die Pflanze gepflückt oder ausgegraben, endet die Wirkung augenblicklich. Geister, Dämonen und Daimonide können das HLûtharsiegel nicht berühren und auch keine Aktionen ausführen, die der Pflanze Schaden zufügen würden. ● ●

Einatmung: keine

Verzehr: keine

Verarbeitet: noch keine Rezepte bekannt

Preis: 96 / 144 Silbertaler

Rezepte:

noch keine bekannt

Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

In vielen Tempeln ist es üblich, bei der Bestattung von Geweihten zwölf Samen mit in die Erde zu betten. Dieser Brauch existiert auch in Kirchen, in denen Verstorbene verbrannt und in Urnen bestattet werden, oder in Tempeln, die ihre Toten in Grüften beisetzen. Hier zieren häufig aufwändig gestaltete Pflanzbehälter mit HLûtharsiegel-Abbildungen und -Samen die Eingänge zu den Grabanlagen. Sagen berichten davon, dass HLûtharsiegel-Samen in der Hand von Verdammten aufbrechen und Wurzeln schlagen, um sie zu entlarven. Bis zum Knochen breite sich das Geflecht dann aus, und verwachse fast ebenso unauslöschlich mit dem Körper wie das Dämonenmal des Unheiligen. Denn der Paktierer selbst könne das HLûtharsiegel mit keinem Mittel brechen und sei auf die Hilfe eines Geweihten der Zwölfgötter angewiesen, um die Blüte zu entfernen, welche bald die gesamte Faust ausfülle.

Haltbarkeit:

Roh: siehe Abschnitt *Haltbarmachung* im *Aventurischen Herbarium* ab Seite 139

Was weiß mein Held über HLûtharsiegel?

- QS 1: Das HLûtharsiegel ist eine etwa kniehoch Pflanze, die nur auf den Gräbern von Zwölfgöttergeweihten und Heiligen gedeiht. Darum darf man sie nicht pflücken oder ausgraben.
- QS 2: Es ist übernatürlicher Herkunft und schützt ein Grab wie auch sein Umfeld vor schädlichen Einflüssen. Wird die Pflanze verletzt oder ausgegraben, geht sie ein. Dämonen, Daimonide und Geister können sie nicht anrühren.
- QS 3+: Selten entwickelt sich ein Fruchtknoten mit Samen. Diese sind sehr kostbar und müssen in Tempeln abgeliefert werden.

Ilmenblatt

»Das Ilmenblatt ist ein überaus bekanntes Gewächs, und obgleich es nur an der Westküste des Kontinents und auf einigen Inseln wild wächst, wird es überall geschätzt. Doch wer allein seine entspannende und leicht berauschende Wirkung lobt, unterschätzt diese Pflanze sehr. Denn abgesehen von der Alraune gibt es wohl kein Gewächs, das so vielfältig eingesetzt wird wie das Ilmenblatt. Jene, die sich um die Pflege von Menschen mit gemarterten Seelen verdient machen, würden es wohl unverzichtbar für ihr Werk nennen.«

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

Vor allem an der aventurischen Westküste südlich von Drôl und auf zahlreichen Inseln in dieser Region ist Ilmenblatt heimisch. Die einzeln stehenden, dicht mit Blättern bewachsenen Stängel können unter günstigen Bedingungen bis zu zwei Schritt hoch werden. Im Süden blüht Ilmenblatt zweimal jährlich und bildet dann köpfchenförmige rote Blütenstände, die direkt aus den Stängeln wachsen. Blüten und Blattspitzen des Ilmenblatts, das in den südlichen Stadtstaaten *Alphana* und bei den Waldmenschen *Batonga* („Süßer Rausch“) heißt, werden im Travia und Ingerimm geerntet. Frisch verspeist wirken sie entspannend, verursachen aber auch leichte Bewusstseinsstörungen. Beide können ebenso getrocknet werden, wie das aus den frischen Stängeln gewonnene und beinahe unbegrenzt haltbare Harz. Alle drei Bestandteile werden zu Ilmenblatt-Rauchpäckchen vermischt, die nach Geschmack zusammen mit Pfeifenkraut oder Mohacca, dem wilden Tabak Meridianas, geraucht werden. Sie können aber auch auf heißen Steinen und in Pfannen erhitzt oder über glimmende Kohlen gestreut werden. Die dadurch entstehenden Dämpfe wirken beruhigend und stimmen viele Lebewesen friedlich, weswegen sie gerne in der Heilkunst und bei religiösen Zeremonien eingesetzt werden. Selbst

die Orks kennen Ilmenblatt und setzen dessen Harz bei der Herstellung von Furchtlos-Tropfen ein, einem Mittel, das verzagten Kriegern ihren Mut zurückgeben soll.

Bei der Haltbarmachung von frischen Pflanzenteilen entsteht Ilmenblatt-Essenz, dessen Einsatzmöglichkeiten in der Alchimie enorm vielfältig sind, denn Ilmenblatt ist sowohl Bestandteil vieler bekannter Tränke, wie des Friedenswassers und verschiedener Liebestränke, als auch von Elixieren mit Wirkung auf den Verstand. Selbst in Giften wird es als Zutat verwendet, da es als universelles Substitut für Rauschkräuter genutzt werden kann.



Ilmenblatt

Alternative Namen: Alphana, Batonga, Ilmenstein (für das Harz)

Verbreitung:

Landschaftstyp: Wälder, Regenwälder, Gebirge, Grasländer, Heiden und Steppen

Regionen: Mittelländische Wälder (yaquirisches Klima), Immergrüne Wälder (Südosten), Überhoher, Mittelhoher, Halbhoher Regenwald, Regengrüner Wald, Nebelwald, gelegentlich in Südlichen Gebirgen, Südliche Regengebirgen, eher selten in Südlichen Grasländern und Steppen

Suchschwierigkeit: –1

Bestimmungsschwierigkeit: –1

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

Wirkung:

Roh:

Berührung: keine

Einatmung: Der Duft der Pflanze und ihr Rauch wirken beruhigend. 1 Anwendung erzeugt 1 Stufe *Berauscht*. Eine intensivere Wirkung erlaubt das Ilmenblatt-Rauchpäckchen (siehe *Pflanzliche Rauschmittel*). Bei 1 auf 1W6 entstehen nach der Wirkungsdauer Hunger und/oder leichte Übelkeit (1 Stufe *Betäubung*). ●

Verzehr: siehe *Einatmung* ●

Verarbeitet: siehe *Rezepte*

Preis: 3 / 10 Silbertaler

Rezepte:

Pflanzliche Rauschmittel: Ilmenblatt-Rauchpäckchen (siehe Seite 86) ●●

Elixiere: Friedenswasser (siehe Seite 90) ●●, Furchtlos-Tropfen (siehe Seite 90) ●●, Hauch der Weissagung (siehe Seite 91) ●●

Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

Ilmenblatt wird gegen eine breite Palette von Leiden eingenommen, sei es Appetitlosigkeit, Kopfschmerzen oder Traurigkeit.

Haltbarkeit:

Roh: siehe Abschnitt *Haltbarmachung im Aventurischen Herbarium* ab Seite 139

Verarbeitet: Ilmenblatt-Essenz (siehe Seite 97) 6 Monate ●●

Was weiß mein Held über Ilmenblatt?

- QS 1: Ilmenblatt wächst vor allem an der aventurischen Westküste südlich von Drôl, auf den Zyklopeninseln und Altoum. Blätter und Blüten sind ein mildes Rauschmittel.
- QS 2: Blätter und Blüten können frisch verspeist oder getrocknet mit Tabak geraucht werden. Aus den frischen Stängeln tritt ein Harz aus, das getrocknet jahrelang haltbar ist.
- QS 3+: Ilmenblatt entspannt und stimmt friedlich. Seine Essenz wird vielen Alchimika beigesetzt.

Jagdgras

»Jagdgras reiht sich nahtlos in die lange Reihe maraskanischer Pflanzen ein, die ohne Nutzen sind, dafür aber voller Tücke und Gefahr. Nun ist es nicht so, dass fleischfressende Pflanzen nur auf Maraskan vorkommen. Doch nur diese Insel, und vielleicht ähnlich verfluchte Landstriche, bringen eine solche Pflanze hervor. Ein Gras nämlich ist es, das warmblütige Wesen über Tage hinweg verfolgt, um in einem Augenblick der Unachtsamkeit seine Wurzeln in ihr Fleisch zu schlagen und sie langsam zu Tode zu bringen.«

—aus Herbarium Kuslikum: Die Flora Aventuriens, He-sindetempel zu Kuslik, Ausgabe, 1043 BF

Ursprünglich auf Maraskan beheimatet, hat Jagdgras (Maraskani: *Djadurzak*) inzwischen auch auf dem aventurischen Festland Fuß gefasst. Das Gewächs erinnert auf den ersten Blick an gewöhnliche, entwurzelte Grasbüschel und wurde bereits in der aranischen Steppe und in der Grünen Ebene gesichtet. Erst bei genauerem Hinsehen offenbart sich die wahre Natur von Jagdgras, das mitnichten ein Spielball des Windes ist, sondern sich im Gegenteil selbstständig fortbewegt. Ihr Ziel ist es, Wurzeln zu schlagen, jedoch nicht im Erdreich, sondern in den noch lebenden, warmen Körpern ihrer Opfer. Mit der Geschwindigkeit eines flotten Fußgängers folgen Kolonien von bis zu zwanzig Exemplaren einer Fährte über mehrere Tage, um schließlich im Schutz der Nacht anzugreifen. Besonders perfide ist, dass das Jagdgras sein Aussehen den herrschenden Gegebenheiten anpassen kann. Kein Wunder also, dass es bisweilen mit einer Steppenhexe oder sogar mit Wirselkraut verwechselt wird, was fatale Folgen haben kann.

Obgleich Weidetiere Jagdgras meiden, kommt es immer wieder vor, dass kranke und geschwächte Tiere die verlockenden Büschel verzehren, die praktischerweise ständig neben ihnen auftauchen. Kaum im Magen angekommen, verzehrt es die wehrlosen Tiere gemächlich von innen. Die Tiere leiden dabei keine Schmerzen und verenden meist binnen Stunden. Zurück bleibt eine leere Hülle, aufgebrochen einzig an der Stelle, wo das Gras den Kadaver verlassen hat. Ein solcher Anblick gibt auch gestandenen Abenteurern Rätsel auf.

Auf dem Aventurischen Festland vernimmt man Kunde von Wanderern, die verstört von ganzen Wiesen berichten, die sich plötzlich kollektiv erheben und wie das



Jagdgras

Alternative Namen: Djadurzak

Verbreitung:

Landschaftstyp: Maraskan, Grasländer, Heiden und Steppen, Wälder

Regionen: Maraskan, selten in Südlichen Grasländern und Steppen, sehr selten in Mittelländischen und Nördlichen Grasländern und Steppen sowie Immergrünen Wäldern (Südosten)

Suchschwierigkeit: -4

Bestimmungsschwierigkeit: -4

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

Wirkung:

Roh:

Berührung: Das Jagdgras versucht, in der Haut Wurzeln zu schlagen (INI 13+1W6, AT 13, RW kurz, 1W3+1 TP, 12 LeP, RS 1, GS 8 (Fallgras GS 1)). In der Regel schleicht es sich an Schlafende heran und kann dann nur mit einer gelungenen Probe auf *Sinnesschärfe* (*Hinterhalt entdecken*) -2 wahrgenommen werden. Seine Angriffe injizieren einen Wirkstoff, der jegliche Schmerzen und sonstige Sinneseindrücke durch seine Berührung unterdrückt. Wurden mindestens 3 SP durch das Jagdgras erlitten, wird 1 Stufe *Schmerz* des Opfers abgebaut, falls vorhanden. Totes Jagdgras verliert diese Fähigkeit. Das Entfernen des Jagdgrases verursacht 1W3 SP. ●●

Einatmung: keine

Verzehr: falls lebendig, siehe *Berührung*, tot keine ●●

Verarbeitet:

noch keine Rezepte bekannt

Preis: 8 / 16 Silbertaler

Rezepte:

noch keine bekannt

Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

Angeblich soll eine chronisch kranke Alchimistin im Selbstversuch eine Symbiose mit der Pflanze ausprobiert haben, um ihre Schmerzen zu lindern. Was aus ihr geworden ist, weiß niemand.

Haltbarkeit:

Roh: siehe Abschnitt *Haltbarmachung im Aventurischen Herbarium* ab Seite 139

stürmische Meer umhertanzen, ohne anzugreifen, fast so, als würden sie ihren Opfern zum reinen Spaß ein paar Angstschreie entlocken wollen.

Auf Maraskan kommt zusätzlich das Fallgras (auch bekannt als Kataibüschel) vor, ein enger aber weniger mobiler Verwandter des Jagdgrases, der auf Bäumen wächst und sich auf Schlafende fallen lässt.

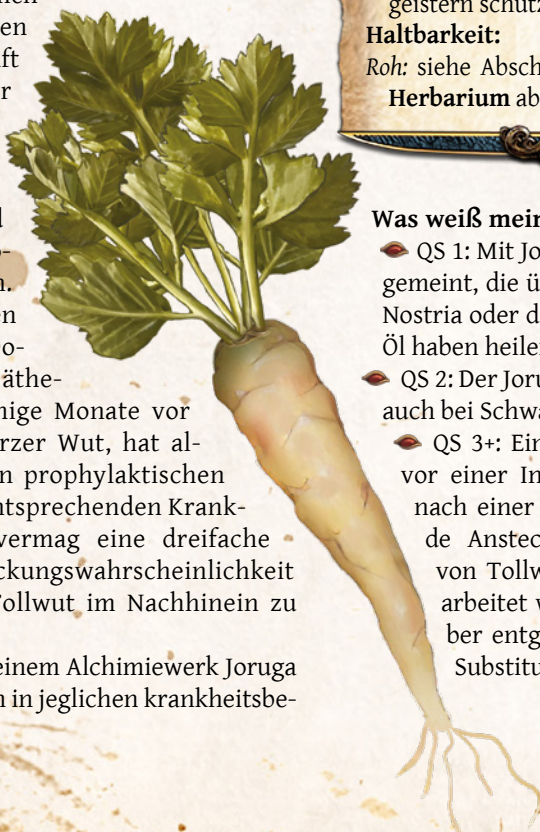
Was weiß mein Held über Jagdgras?

- QS 1: Jagdgras heißt so, weil der Wind es vor sich herjagt, sagt man.
- QS 2: Dieses Gras kann sich selbstständig bewegen und verfolgt Mensch und Tier.
- QS 3+: Besonders gefährlich ist es nachts, wenn es sich auf Schlafende setzt, Wurzeln schlägt und ihnen das Leben aussaugt.

Joruga

»Die Siebentagegilbe kündigte sich zunächst durch Bauchschmerzen und starkes Schwitzen an, die allgemeinen Vorboten steigenden Fiebers im Rahmen von Koliken. Wir begannen auf Rat des Therbûniten mit kalten Umschlägen vier Mal pro Stunde, um die Hitze abzuleiten und lauwarmer Flüssigkeit zu füttern. In einigen Tagen würden sich die Lippen gelb färben. Währenddessen kochte der Peraineanhänger eine Wurzel, Joruga geheißen, mit Wasser auf. Sie roch sehr bitter und würzig. Der Geschmack soll widerlich sein. Fiebersaft nannte es der Heiler, um die erhöhte Temperatur abzusinken. Die Rattenbisse müssen der Ursprung gewesen sein.«
—aus Entdeckungen zwischen Firunschilf und Dommelgras von Fulberta Glumske, 1032 BF

Joruga floriert an Waldrändern, Wiesen und sehr selten in Gebirgen der Westküste Aventuriens. Zu den typischsten Herkunftsgebieten gehören Albernia, die Nordmarken sowie die Streitenden Königreiche. Bis zu dreißig Halbfinger erreicht die krautige Pflanze mit ihren dunkelgrünen, glänzenden Blättern. Meist sind diese gefiedert an einem langen Stiel angeordnet und haben einen gesägten Rand. Zur Blütezeit zeigen sich zahlreiche Dolden mit kleinen Blütenblättern in weißer oder gelblicher Farbe. Es bestehen aber einzelne Unterschiede in Gesamt- und Blattgröße zwischen den Regionen, wobei die nördlichen Exemplare etwas größer sind. Allen Formen gemeinsam ist die Ausbildung eines deutlichen fahlgelben Speicherorgans, der festen Jorugawurzel, die in Andergast auch Jorugarettich oder in den Nordmarken Jorugarübe heißt. Die Kräutersammler ernten sie zwischen Rahja und Boron eines Götterlaufs, wobei die Wurzel ohne weitere Verarbeitung zu starkem Durchfall führt und unverdaut ausgeschieden wird. Das Kochen der Wurzel findet entweder in wässriger oder alkoholischer Variante statt, wobei die letztere Form dem Geschmack deutlich zuträglicher ist. Beide Arten des Suds wirken als Fiebersaft und helfen bei Schwarzer Wut sowie Tollwut. Beim Schlachtfeldfieber findet nur der alkoholische Sud aus Joruga und Gulmond Anwendung, um die Symptome der Krankheit zu lindern. Die Wurzel durchziehen zahlreiche Ölgänge. Eine Dosis des daraus gewonnenen ätherischen Öls schützt für einige Monate vor einer Infektion mit Schwarzer Wut, hat allerdings auf Tollwut keinen prophylaktischen Einfluss. War jemand der entsprechenden Krankheitsursache ausgesetzt, vermag eine dreifache Dosis des Öls die Ansteckungswahrscheinlichkeit von Schwarzer Wut und Tollwut im Nachhinein zu reduzieren. Paramanthus empfiehlt in seinem Alchimiewerk Joruga als Substitut für Heilpflanzen in jeglichen krankheitsbekämpfenden Gebräuen.



Joruga

Alternative Namen: Jorugawurzel, Jorugarettich (Andergast), Jorugarübe (Nordmarken)

Verbreitung:

Landschaftstyp: Wälder, Grasländer, Heiden und Steppen, Gebirge

Regionen: gelegentlich in Wäldern des Nordens und Mittelländischen Wäldern (gemäßigtes und tobrisches Klima), eher selten in Nördlichen und Mittelländischen Grasländern und Steppen, selten in Nord- und Mittelaventurischen Gebirgen

Suchschwierigkeit: -4

Bestimmungsschwierigkeit: -3

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

Wirkung:

Roh:

Berührung: keine

Einatmung: keine

Verzehr: Die unbehandelte Joruga-Wurzel ist unverdaulich und verursacht Durchfall. Die Einnahme einer Dosis Joruga-Öl, das einfach aus der rohen Wurzel gepresst werden kann, schützt für 4 Monate vor einer Infektion mit Schwarzer Wut. Gegen eine Tollwutinfektion wirkt dieses Mittel jedoch nicht. Werden 3 Anwendungen rohe Joruga-Öl binnen eines Tages nach einer möglichen Infektion eingenommen, senkt das die Infektionswahrscheinlichkeit auf 5 % (1 auf W20) bei Schwarzer Wut bzw. auf 20 % (1-4 auf W20) bei Tollwut. ●

Verarbeitet: siehe *Rezepte*

Preis: 7 / 21 Silbertaler

Rezepte:

Pflanzliche Hilfsmittel: Fiebersaft (siehe Seite 81) ●

Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

Die getrockneten Blätter der Pflanze hängt man in Albernia, den Nordmarken und den Streitenden Königreichen ans Fenster, damit sie vor Kobolden und Klopfggeistern schützen.

Haltbarkeit:

Roh: siehe Abschnitt *Haltbarmachung im Aventurischen Herbarium* ab Seite 139

Was weiß mein Held über Joruga?

● **QS 1:** Mit Joruga ist meist die Wurzel der Pflanze gemeint, die überwiegend aus Albernia, Andergast, Nostria oder den Nordmarken stammt. Ihr Sud und Öl haben heilende Wirkung.

● **QS 2:** Der Jorugasud wirkt als Fiebersaft und findet auch bei Schwarzer Wut und Tollwut Anwendung.

● **QS 3+:** Eine Dosis Jorugaöl schützt im Voraus vor einer Infektion mit Schwarzer Wut. Direkt nach einer Infektion senkt es die entsprechende Ansteckungswahrscheinlichkeit sowie die von Tollwut. Mit Gulmond zu Fiebersaft verarbeitet wirkt es ebenso dem Schlachtfeldfieber entgegen. Jorugawurzeln eignen sich als Substitut für heilende Tränke.

Kairan

»Ich wünschte, einer unserer ungestümen Eleven wäre Zeuge geworden, Spektabilität, wir hätten uns alle zukünftigen Warnungen sparen können. Wie die Collega beinahe den ganzen Tag stumpfsinnig vor sich hin stierte und mir nichts blieb, als hin und wieder ihren Speichel abzutupfen! Dieser Anblick hätte die Herrschaften gelehrt, dass Kairan zwei Seiten hat und eine davon hässlich ist und entwürdigend, denn nichts hat uns vorgewarnt, dass diesem Kairantrunk ein Astralgeist innewohnte.«

—Koj Tereschko, Magus aus Norburg in einem Brief an seine Spektabilität, 1043 BF

Kairan ist selten und wächst ausschließlich in Gewässern, die stark von astraler Kraft durchdrungen sind. Dem Unkundigen erscheint die schlichte, mittel- bis dunkelgrüne Pflanze mit den auf einer Ebene liegenden feinen Ästchen wie ein Schachtelhalm, der typisch für feuchte Standorte ist. Tatsächlich ist Kairan eine begehrte Nutzpflanze, die in ihren Stängeln Astralkraft speichert. Wird sie fachgerecht mit einem Messer aus Mondsilber geerntet, kann der Kundige diese Sternenkraft nutzbar machen. In eingelegter Form ist Kairan eine Grundlage des alchimistischen Zaubers und von hoher Bedeutung für viele Rezepte. Eines der einfachsten und günstigsten ist der *Kairantrunk*, der Magieanwendern unmittelbar Astralkraft zuführt, allerdings aufgrund seiner stabilisierenden zweiten Zutat, dem Mibelrohr, zu Mibelsucht führen kann.

Um ihn verarbeiten zu können, muss der Halm zusammen mit Wasser aus dem Herkunftssee in einem Gefäß aufbewahrt werden, so ist er bis zu einem Mond lang haltbar. Wird er jedoch aus dem Wasser genommen, löst er sich binnen eines Tages vollständig auf. *Eingelegter Kairan* ist magisch so potent, dass er jedes übernatürliche Alchimikum spürbar optimieren kann. Es ist unmöglich, Kairan zu kultivieren, obgleich einige Magierakademien unzählige Versuche unternommen haben.

Kairanrohr ist jedoch bei Weitem nicht ungefährlich. Infolge der Ballung natürlicher Astralenergie in den Halmen bilden sich bisweilen Astralgeister. Diese entsprechen in ihrem Wesen elementaren Mindergeistern wie Blubberbolden oder Stängelpustern und sind an sich eher harmlos. Wird jedoch ein heimgesuchter Halm weiterverarbeitet, kann dies unvorhersehbare Folgen für den späteren Anwender haben.

Kairan

Verbreitung:

Landschaftstyp: Seen mit magisch durchdrungenem Wasser

Regionen: eher selten insbesondere am Grund des Neunaugensees und Einsiedlersees, selten an deren Ufern, selten am Grund anderer magischer Seen, sehr selten an deren Ufern

Suchschwierigkeit: -4

Bestimmungsschwierigkeit: -4

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

Wirkung:

Roh:

Berührung: Die gespeicherte Astralenergie verflüchtigt sich augenblicklich, wenn der Kairan nicht mit einem Mondsilbermesser geerntet wurde. Bei 1-3 auf 1W20 erscheint ein Astralgeist (siehe Seite 160), wenn der Halm das erste Mal berührt wird. Bei 4-6 ist ein Astralgeist gebunden, bleibt jedoch unentdeckt. ●

Einatmung: keine

Verzehr: Wird Kairan mit einem gebundenen Astralgeist verzehrt, so führt dies zu einer Reihe von Beschwerden, unter denen vor allem Zauberer stark leiden können. Siehe hierfür die Regeln zum Astralgeist auf Seite 160. Um die Astralkraft des Kairan zu lösen, muss die Pflanze erst haltbar gemacht werden. ●

Verarbeitet: siehe *Rezepte*

Preis: 24 / 32 Silbertaler

Rezepte:

Pflanzliche Hilfsmittel: Kairantrunk (siehe Seite 82) ●●

Elixiere: in diversen Rezepten als verstärkende Zutat, Zaubersant/ Astralsant (siehe *Regelwerk* Seite 274) ●●

Alltagsarzneien und Volksbrauch:

Astralgeister sind ein vergleichsweise junges Forschungsobjekt und werden an verschiedenen Akademien studiert. Da jeglicher Versuch Kairan zu kultivieren bislang scheiterte, versuchen einige besonders ambitionierte Adepten in den Schattenlanden, Astralgeister als selbsterneuernde Astralquelle zu erschließen. Auch von Überbleibseln künstlicher Seen wird in diesem Zusammenhang berichtet, in denen sich daimonide Pflanzenchimären angesiedelt haben sollen, die abgesehen von ihrem Aussehen nichts mehr mit echtem Kairan gemein haben.

Haltbarkeit:

Roh: nur wie unter *Verarbeitet* angegeben möglich

Verarbeitet: Eingelegter Kairan (siehe Seite 96) 1 Monat ●●

Was weiß mein Held über Kairan?

- QS 1: Kairan ist eine seltene Pflanze, die dem Schachtelhalm ähnelt und Astralenergie speichert.
- QS 2: Sie wächst nur in Gewässern, die von der Sternkraft durchdrungen sind. Ihre Halme müssen mit einem Messer aus Mondsilber geerntet und im Wasser des jeweiligen Sees gelagert werden. Die geernteten Halme sind Grundlage vieler alchimistischer Rezepte, allen voran des Zaubersants.
- QS 3+: Astralgeister können Kairanhalm heimsuchen. Mancherorts ist die Ernte verboten, überall werden Besitzansprüche auf wilden Kairan erhoben.



Khômknolle

»Al’Kirachin nehmen die Tulamiden die Khômknolle, da sie in den trockenen Zonen der Wüsten wie Gorien, der Khôm und Mhanadistan den wertvollen Schatz der Feuchte birgt. Kaum auffallend sind die kleinen braunen Blätter, die hauptsächlich Wüstenkundige überhaupt als Pflänzlein wahrnehmen. Der unterirdische Spross verdickt sich weit unter der Oberfläche zu einer Knolle, die eine bedeutsame Menge von Efferds Element in sich trägt. Ähnlich einer Kokosnuss schützt das harte Außengewebe der Knolle das Innere. In Fachkreisen wird derzeit die Ähnlichkeit zu den Kakteen aufgrund der sukkulenten Eigenschaften diskutiert. In der Wüste ist Wasser extrem kostbar. Daher nehmen tulamidische Efferddiener am Gadang oder Chaluk die gefüllten Knollen besonders gern als Opfergabe in Empfang, um das enthaltene Wasser zu weihen.«

—aus Herbarium Kuslikum: Die Flora Aventuriens, He-sindetempel zu Kuslik, Ausgabe 1043 BF

Steppen oder Wüsten hat sich die Khômknolle als Heimat auserkoren – vor allem in Gorien, der östlichen Khôm und Mhanadistan. Die sehr genügsame Pflanze ist daher bei Tulamiden wesentlich bekannter als in nördlichen Gebieten und trägt den Beinamen Al’Kirachin, was „die Feuchte“ bedeutet. An ihre Umgebung hat sich die Pflanze außergewöhnlich gut angepasst. Oberhalb der Erde sind von Praios bis Efferd meist zwei dünne braune Blätter erkennbar, die in Regenzeiten anwachsen. Unter der Erde liegt in einer Tiefe von etwa drei Spann das besondere Geheimnis: ein kürbisähnliches Gebilde mit einem Durchmesser von etwa zwei bis drei Spann. Die bauchige Knolle bildet einen riesigen Hohlraum als Sammelreservoir für das wichtige Nass, das sie in Regenzeiten komplett füllt. Die Mhanadiknolle sorgt damit für die lange Trockenzeit vor, die mehrere Monate andauern kann. Für Kenner ist das Wissen um die Existenz der Pflanze in der Wüste oftmals lebensrettend. Die Knolle lässt sich ganzjährig ernten, hat aber abhängig vom Abstand zur letzten Regenzeit weniger oder mehr Wasser zu bieten. Um dem Austrocknen vorzubeugen, besitzt sie eine außergewöhnlich harte Schale in beige-brauner

Farbe, die nur mit Mühe zu durchdringen ist. Einige Karawanen sammeln den pflanzlichen Wasserspeicher unterwegs ein und nehmen ihn mit. Ungeöffnet ist das enthaltene Wasser etwa für einen Monat nutzbar. Gewitzte Fernhändler haben einige Gärtner und Alchimisten beauftragt, das speichernde Gewächs in zugänglicheren Gebieten zu kultivieren. Zarte Erfolge zeigen sich an sehr heißen und sandigen Berghängen.



Khômknolle

Alternative Namen: Al’Kirachin, Mhanadiknolle

Verbreitung:

Landschaftstyp: Grasländer, Heiden und Steppen, Wüstenrandgebiete und Wüsten

Regionen: eher selten in Südlichen Grasländern und Steppen, selten in Wüstenrandgebieten, sehr selten in Wüsten

Suchschwierigkeit: –3

Bestimmungsschwierigkeit: –3

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

Wirkung:

Roh:

Berührung: keine

Einatmung: keine

Verzehr: Das Wasserreservoir einer Anwendung Khômknolle genügt, um ein Lebewesen der Größenkategorie mittel, etwa einen Menschen, Elfen oder Zwerg, für 1W3 Tage in der Wüste am Leben zu erhalten. Die Schale der Knolle ist sehr hart und muss unter Kraftaufwendung aufgebrochen werden (15 Strukturpunkte). Sie eignet sich nicht, um Rüstungen herzustellen, da sie einmal geöffnet schnell weiter zerbricht. ●

Verarbeitet: noch keine Rezepte bekannt

Preis: 1 / 1,2 Silbertaler

Rezepte:

noch keine bekannt

Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

Legenden der Novadis zufolge können Khômknollen unter idealen Umständen Hunderte von Jahren alt werden. Da sie fortwährend Wasser aus Luft und Boden sammeln, können sie sich zu riesigen Gebilden ausdehnen, deren Fund dem eines winzigen unterirdischen Sees gleichkommt. Ein irgendwo umherziehender, gesegneter novadischer Reiter, dessen Identität je nach Erzählerin und deren Stammes- und Sippenzugehörigkeit anderen angedichtet wird, soll über ein unerklärliches Talent für daserspüren solcher riesenwüchsiger Khômknollen verfügen und unzähligen verlorenen Seelen damit das Leben gerettet haben. Dabei betrage die Wahrscheinlichkeit eines solchen Fundes mindestens 1 zu 133.

Haltbarkeit:

Roh: Khômknollen sind nach der Ernte 1 Monat haltbar

Was weiß mein Held über Khômknollen?

- QS 1: Die Khômknolle wächst in sehr trockenen Gegenden, vor allem nahe der Khôm, Gorien und Mhanadistan. Sie besitzt von Praios bis Efferd nur unauffällige Blätter, welche während Regenzeiten etwas anwachsen.
- QS 2: Etwa 2 bis 3 Spann unter Erde besitzt die Pflanze einen enormen Wasserspeicher. Zum Öffnen der sehr harten Außenhaut ist ein Beil oder eine scharfe Klinge nötig.
- QS 3+: Ungeöffnet ist das Wasser innerhalb der Knolle etwa 1 Monat haltbar und transportabel.

Klippenzahn

»Wir sollten unsere Augen niemals vor dem Unscheinbaren verschließen. Nehmt als Beispiel den Klippenzahn, ein meiner Meinung nach sträflich unterschätztes Heilkraut aus dem unwirtlichen Norden. Wer von euch, Brüder und Schwestern, hat je von der belebenden Wirkung seines Duftes gehört, oder von der beachtlichen Heilkraft seines Saftes? Kaum einer, wenn ich mir eure ratlosen Gesichter so ansehe. Noch weniger kennen sicherlich das hervorragende Elixier Techtals, eines ebenfalls unterschätzten Alchimisten. Also lauscht und lasst mich Euch mit Wissen erfüllen.«
—Hitta von Ilmenstein in einem Vortrag im Tempel der Wahren Schlange zu Silas, 1030 BF

Weithin unbeachtet und in der Folge auch unterschätzt ist der Klippenzahn, eine Heilpflanze, die vor allem in Hochland und Gebirge von Orkland, Gjalsker Öden und in Thorwal vorkommt. Dort wächst er besonders gerne in windgeschützten Felsritzen. Bisweilen bilden sich auch kleine Felder entlang steiniger Wege. Äußerlich ähnelt der spannhoch Klippenzahn dem Gänseblümchen, wenngleich seine gezahnten Laubblätter größer sind und denen der Tarnele ähneln. Seine Blüten verströmen einen anregenden Wohlgeruch, der Reisende zum Verweilen einlädt. Insekten schätzen die kleinen Blüten ebenso, und deshalb brummt und summt es meist in der Nähe von Klippenzahn. Ein Hinweis, den der Pflanzenkundige zu deuten weiß – auch dahingehend, dass es recht wahrscheinlich ist, nahe dem Pflänzchen auf gefährliche Tiere mit gutem Näschen zu stoßen. Die Heilwirkung des Klippenzahns liegt in seinem Saft. Werden die Stängel ausgepresst und der so gewonnene Saft getrunken, stärkt dies die Lebenskraft, beschleunigt die Wundheilung und senkt zudem die Wahrscheinlichkeit, an Wundfieber zu erkranken. Verbände, die mit dem Saft getränkt wurden, wirken zusätzlich schmerzlindernd. Allerdings werden für die Gewinnung einer nennenswerten Menge von Klippenzahn-Saft recht viele der kleinen Stängel benötigt. Darüber hinaus ist der Saft frisch nur wenige Tage haltbar, verarbeitet verdirbt er stets mit dem aufsteigenden vollen Madamal. Ähnlich unterschätzt wie die Pflanze selbst ist gleichsam die weitgehend unbekannte Schöpfung Techtals, eines Alchimisten ohne besonderes Renommee. Mit seinem Elixier ist es Tachtal gelungen, die belebende



Klippenzahn

Alternative Namen: Klippzahn

Verbreitung:

Landschaftstyp: Gebirge, Grasländer, Heiden und Steppen, Wälder, Hoher Norden

Regionen: Nord- und Mittelaventurische Gebirge, gelegentlich in Nördlichem Hochland (Strauchsteppe), eher selten in Wäldern des Nordens und Taiga

Suchschwierigkeit: -4

Bestimmungsschwierigkeit: -2

Anwendungen: 3/4/5/6/7/8

Wirkung:

Roh:

Berührung: In Klippenzahn-Saft getränkte Verbände lindern 1 Stufe Schmerz. Dazu ist der Saft aus 4 Anwendungen nötig. ●

Einatmung: sehr angenehmer, honigsüßer Duft ●

Verzehr: Der Saft der Klippenzahn-Stängel verbessert die LeP-Regeneration während der nächsten Ruhephase pro Anwendung um 1 (max. 2 Anwendungen). Zudem steigt die ZK bei einer Krankheitsprobe gegen Wundfieber für den folgenden Tag pro Anwendung um 1 (max. um 3). ●●

Verarbeitet: siehe *Rezepte*

Preis: 2 / 3 Silbertaler

Rezepte:

Elixiere: Techtals Elixier (siehe Seite 93) ●

Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

Die Wenigen, die Techtals Elixier kennen, vermuten, dass der verkannte Alchimist noch immer irgendwo seine Forschungen betreibt. Dabei soll er insbesondere mit experimentellen Atemgiften arbeiten und so gefährlich geworden sein, dass er nach einem Streit aus der Zunft der Alchimisten ausgeschlossen wurde. Doch dies sind nur vage Geschichten, und was wirklich hinter Techtals Verschwinden steckt, wurde vergessen oder absichtlich vertuscht. Wer einem Gelehrten begegnet, der stets angenehm nach Klippzahn duftet, könnte es herausfinden.

Haltbarkeit:

Roh: siehe Abschnitt *Haltbarmachung* im *Aventurischen Herbarium* ab Seite 139, aber immer maximal bis zum nächsten Vollmond haltbar

Wirkung des Klippenzahn-Duftes zu konservieren. An Universitäten, Magierakademien und in Tempeln wäre es sicher sehr beliebt, wäre es denn bekannter.

Was weiß mein Held über Klippenzahn?

- ☞ QS 1: Er wächst in unwirtlichen Gegenden des Nordens und dort meist in Felsritzen.
- ☞ QS 2: Sein Duft wirkt anziehend und anregend auf Kulturschaffende und Tiere.
- ☞ QS 3+: Klippenzahn-Saft senkt die Erkrankungs-Wahrscheinlichkeit für Wundfieber. Die Blüten sind Hauptbestandteil von Techtals Elixier, das den Geist klärt.

Kukuka

»Die Gaben Peraines mögen uns zuweilen überraschen. Jüngst ist es gelungen, die Blätter des sogenannten Kukuka-Baumes aus den Regenwäldern für den Transport zu konservieren. Die praktische Anwendung erzeugt eine Unempfindlichkeit gegen Schmerz, was ich seit der Behandlung einer komplizierten Fraktur infolge eines Sturzes bestätigen kann. Der nachfolgende Tiefschlaf ist nicht zu unterschätzen, denn er übermannt den Patienten plötzlich und erfordert daher Voraussicht und einen geeigneten Anwendungsort. Eine beachtliche Anstrengung erfordert das Aufwecken des Schlafenden, das durchaus als gewaltsam zu bezeichnen ist.«

—Thronwig von Bregelsaum, Hoher Abt des Heiligen Orden der Drei Guten Schwestern von den Feldern, zu einigen Novizen, 1043 BF

Bei Kukuka handelt es sich um einen Baum, der in dampfenden Regenwäldern wie dem westlichen Regengebirge lebt. Insgesamt wird der Kukuka bis zu 30 Schritt hoch. Meist ist er in Nachbarschaft zu den Baumriesen der Regenwälder anzutreffen, da er ihren Schatten besonders schätzt. Seine Verbreitung sichert der Baum über große Samenkapseln, die direkt aus dem Stamm wachsen. Um die Verbreitung der nützlichen Pflanze zu fördern, schlagen manche Waldmenschenstämme gezielt Schneisen um die Bäume, um für sie die Konkurrenz um knappen Wuchsplatz auszudünnen. Lange Zeit waren Versuche zur Extraktion der Wirkstoffe sowie zur Verlängerung der Haltbarkeit erfolglos, da die Blätter nach etwa vier bis fünf Tagen verfallen. Nur aus Mangel an vorhandenen Alternativen entstand kürzlich die Methode, die dicken Blätter in Palmwachs einzuschließen und das Bündel anschließend zu trocknen. Es ist bisher noch unbekannt, warum das Wachs der Palmen die roten Blätter im Gegensatz zu anderen Methoden bewahrt. Inzwischen haben sich Kerzen- sowie Bienenwachs ebenfalls als geeignet erwiesen. Aufgrund der schmerzunterdrückenden Charakteristika gilt die Verwendung als Ersatzzutat für heilende Rezepte als probat.



Kukuka

Verbreitung:

Landschaftstyp: Regenwälder

Regionen: selten in Überhohen, Mittelhohen und Halbhohen Regenwäldern sowie in Nebelwäldern

Suchschwierigkeit: -4

Bestimmungsschwierigkeit: -4

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

Wirkung:

Roh:

Berührung: Die Blätter der Pflanze können lokal zur Schmerzstillung genutzt werden. Dafür sind allerdings 2 Anwendungen nötig. Maximal kann so 1 Stufe Schmerz, die von der behandelten Stelle verursacht wird, für 30 Minuten ignoriert werden. ●●

Einatmung: 1 Anwendung verbrannter Kukuka-Blätter genügt, um 3 Personen für 1 Stunde gegen jeden Schmerz zu immunisieren. Für 12 Stunden nach Einnahme ist es für alle Betroffenen nicht möglich, auf natürliche Weise Schlaf zu finden. Danach fallen sie für 8 Stunden in einen Tiefschlaf, aus dem sie nur gewaltsam zu wecken sind. Der Rauch muss bewusst tief eingeatmet werden, um seine Wirkung zu entfalten. ●●

Verzehr: Die Anwenderin ist 3 Stunden lang immun gegen jeglichen Schmerz. Bereits bestehende Schmerzstufen werden schlagartig abgebaut. Für 12 Stunden nach Einnahme ist es nicht möglich, auf natürliche Weise Schlaf zu finden. Danach fällt die Anwenderin für 8 Stunden in einen Tiefschlaf, aus dem sie nur gewaltsam zu wecken ist. ●●

Verarbeitet: noch keine Rezepte bekannt

Preis: 16 / 24 Silbertaler

Rezepte:

noch keine bekannt

Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

Kukuka wird von Schamanen der Waldmenschen genutzt, um Zeremonien und Rituale zu unterstützen, mit denen Ahnengeister um Kontakt gebeten werden. Im Fokus steht dabei jedoch nicht die schmerzstillende Wirkung, sondern der tiefe Schlaf, der auf die belebende Wirkung folgt. Mit ungestörter Ruhe, so hoffen die Schamanen, lässt sich die Anstrengung besser überwinden, die mit dem Wirken in zwei Welten – dem Diesseits und der Geisterwelt – einhergeht.

Haltbarkeit:

Roh: luftdicht mit Wachs umhüllt 1 Monat haltbar, andere profane Methoden versagen

Was weiß mein Held über Kukuka?

- ☛ QS 1: Der Kukuka-Baum wächst in Regenwäldern im Schatten von Baumriesen. Seine Blätter sind ausschließlich rot.
- ☛ QS 2: Das Zerkauen frischer Kukuka-Blätter verschafft kurzfristig Schmerzresistenz, hat aber anschließend die Schläffheit für einigen Stunden zur Folge.
- ☛ QS 3+: Mittels Waxes lassen sich die Blätter einschließen und transportieren. Alchimisten nutzen die Blätter als Teil von Rezepturen mit heilender Wirkung.

Lichtnebler

»Fern von Praios' Licht lauern manniglich Gefahren, die unter seinem Auge nimmer bestehen könnten! Erst in einer tiefen Höhle entkam uns der Frevler, weil die Unsrigen Fackeln mit sich führten, um Licht ins Dunkel zu bringen. Stattdessen aber wallte unter ohrenbetäubendem Lärm jäh Nebel auf, raubte uns Sicht wie Orientierung und verätzte uns zu allem Übel auch noch Haut und Augen. Ekelige Pilze waren schuld daran. Unser Zwergenführer nannte sie Lichtnebler, und allein der Name missfällt mir sehr!«

—aus einem Bericht des Praiosgeweihten Fidian Ratfried, Angbar, 1043 BF

Lichtnebler sind bovistartige Pilze, die gelegentlich in tiefen Höhlen nördlich der Linie Neetha-Khunchom wachsen. Der runde Fruchtkörper des Lichtneblers hat die Farbe alter Knochen und sitzt auf einem kurzen Stiel, der sich fest an nackten Fels krallt. Auf eindringendes Licht, und sei es noch so schwach, reagiert er höchst empfindlich. Schon der äußere Rand von Fackelschein veranlasst ihn dazu, seine Sporen mit einem Knall explosionsartig in die Luft zu schießen. Myriaden Sporen verbinden sich dann zu einer dichten, träge dahintreibenden Wolke und nebeln auf diese Weise ganze Kavernen und Gangabschnitte ein. Einerseits tun sie dies, um die empfindlichen Pilze vor dem Licht zu schützen, andererseits vermehrt dieser sich just auf diese explosive Weise. Bei Eindringlingen verursachen die Sporen starke Verätzungen auf nackter Haut sowie in Mund- und Rachenraum, wenn sie eingeatmet werden. Abgesehen davon erschwert die Sporenwolke jede Orientierung. Obgleich sie nur in absoluter Dunkelheit gefahrlos geerntet und nur in einem lichtundurchlässigen Gefäß transportiert werden können, ist der Handel mit Lichtnebler-Sporen lukrativ. Alchimisten haben sogenannte Lichtnebler-Beutel entwickelt, die bei zahlungskräftigem lichtscheuem Gesindel recht beliebt sind.

Ihre Herstellung ist allerdings ein mühsames Unterfangen, denn das im Beutel enthaltene Atem- und Kontaktgift muss ebenfalls in vollkommener Dunkelheit zubereitet werden. Dieser Aufwand, wie auch der recht große Wirkradius des einmal freigesetzten Giftes, rechtfertigt den hohen Preis wohl ebenso wie das Risiko. Denn ungefährlich ist die Handhabung der Beutel nicht, da das Gift bewusst in poröse, leicht reiße Stoffe oder brüchiges Leder gefüllt wird, damit es beim Aufprall unmittelbar aufplatzt. Schon mancher Täter wurde daher durch ein winziges Ungeschick unversehens zum Opfer der eigenen Skrupellosigkeit.

Was weiß mein Held über Lichtnebler?

- ☞ QS 1: Der Lichtnebler ist ein bovistartiger Pilz, der in tieferen Höhlen wächst.
- ☞ QS 2: Er kommt nördlich der Linie Neetha-Khunchom vor und ist sehr lichtempfindlich. Selbst wenn er nur schwachem Licht ausgesetzt wird, stößt er stark ätzende Sporenwolken aus, die zudem die Orientierung erschweren.
- ☞ QS 3+: Aus den Sporen wird ein Atem- und Kontaktgift für Lichtnebler-Beutel hergestellt. Herstellung und Handhabung sind gefährlich, erfolgreich durchgeführt aber höchst effektiv.

Lichtnebler

Verbreitung:

Landschaftstyp: Höhlen

Regionen: gelegentlich in Höhlen ab 75 Schritt Tiefe nördlich einer Linie Neetha-Khunchom

Suchschwierigkeit: -2

Bestimmungsschwierigkeit: -1

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

Wirkung:

Roh:

Berührung: Bei Kontakt mit einer Lichtquelle gibt der Pilz eine Sporenwolke mit 3 Schritt Durchmesser frei. Diese verursacht einen Sichtmodifikator Stufe I und Säureschaden auf kleiner Fläche. Um die ätzenden Sporen nicht reflexartig einzusatmen ist eine bestandene Probe auf *Selbstbeherrschung* +1 nötig. Jeder Pilz kann seine Sporen nur einmal abgeben. ●●

Einatmung: Wer die Sporen einatmet, erleidet für 2 KR Säureschaden, als wäre der ganze Körper betroffen. ●

Verzehr: siehe *Einatmung*; Der Fruchtkörper verliert die ätzende Wirkung der Sporen eine Minute nach der Ernte und kann dann gefahrlos verzehrt werden. ●

Verarbeitet: siehe *Rezepte*

Preis: 10 / 14 Silbertaler

Rezepte:

Alchimistische Gifte: Lichtnebler-Beutel (siehe Seite 94) ●●

Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

Manch einer fragt sich, wie der Lichtnebler seine Fortpflanzung sichern kann, wenn er nur im Dunkeln wächst, das Licht wohl aber zur Verbreitung seiner Sporen benötigt. Diverse Märchen über schächte kriechende Monstren mit leuchtenden Augen machen so die Runde und manch ein Forscher experimentiert unter Tage mit den ätzenden Sporen, um die Sagengestalten hervorzulocken.

Haltbarkeit:

Roh: Fruchtkörper und Sporen sind einmal geerntet oder freigesetzt nur eine Minute haltbar, sofern sie nicht völlig lichtgeschützt aufbewahrt und transportiert werden.

Verarbeitet: Lichtnebler-Beutel (siehe Seite 94) 3 Monate ●●

Madablüte

»Die Macht der Zwölfe offenbart sich uns auch in Pflanzen. Die unscheinbaren Knospen der feinen Madablüte sind verschlossen, bis der Vollmondschein sie wie ein Schlüssel öffnet. Sternengleich mit fünf Strahlen schaut sie gen Himmel, um das Licht des Mondes mit ihren Blütenblättern zu verstärken. Nach dem Frevel ward sie von Praios an den Himmel gebunden und kann nun nur in der Nacht auf Dere schauen. So trat die traurige Hesinde mit der Bitte an ihre Schwester Tsa heran, eine Pflanze der Nacht und des Mondes erblühen zu lassen, um ihrer Tochter trotz allem eine kleine Freude und Erinnerung an die Schönheit der Welt des Tags zu schenken. Begeistert erfüllte die Herrin des Neubeginns den Wunsch und erschuf eine Blüte mit ganz besonderem Zauber.«

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

Die Madablüte kennen die meisten Nordaventurier aus Legenden, wo sie Steppen und Gebirge als Standorte schätzt. Der aufrechte Stängel erscheint dunkelgrün und ist von zarten, helleren Blättern umgeben, die in ihrem Aussehen entfernt an Nadelbäume erinnern und gefiedert sind. Die behaarte Sprossachse ist dreieckig und besitzt engliegende, längliche Blätter. Verkürzte Formen, die der Volksmund als Kragen bezeichnet, befinden sich unterhalb der Knospe. Nur in vollem Mondlicht, also jeweils in den Nächten unmittelbar vor, während und nach dem Vollmond, öffnet sich die zarte Knospe und zeigt ihr Geheimnis. Die weiße Blüte erstrahlt im Mondlicht leicht silbern und besteht aus fünf sternförmigen Blättern in Größe eines Handtellers. Einer Tasse gleich umstrahlen sie die gelbgoldenen Staubblätter.

Die offene Blüte lockt allerlei magische Wesen an. Biesinger und Feen fasziniert sie ebenso wie Dschinne und Werwesen. Dabei herrscht keine Spur von Feindseligkeit unter den geladenen Gästen, denn die Nähe der strahlenden Blüte ist ein Bereich der Harmonie und des Friedens. Sobald der Vollmond vorübergezogen ist, vergeht die Blüte allerdings. Von Hesinde gesegnet gilt die Pflanze, da ihr Anblick Weisheit und Erkenntnis verleihen soll. Zugleich verehrt man sie – vor allem in Südaventurien – als heilige Blume des Phex, weil sie ihren Schatz nur in der Nacht preisgibt. Das Pflücken zählt als Frevel gegen die entsprechende Gottheit,

wobei die Menschen der Provinz Palmyramis in Aranien das Gewächs der Göttin Mada selbst zuordnen. Nur wenigen ist bekannt, dass die Blume mit dem Beinamen Mondenkind tatsächlich besonders an Orten mit Bezug zu Mada, etwa am Tempel der Mondgöttin in Palmyrabad, gedeiht. Ideenreiche Alchimisten sammeln mit größter Vorsicht ihren Blütenstaub, was formell erlaubt ist, aber von vielen Geweihten kritisch beäugt wird.



Madablüte

Alternative Namen: Mondenkind

Verbreitung:

Landschaftstyp: Grasländer, Heiden und Steppen, Gebirge, Orte mit Verbindung zu Mada

Regionen: sehr selten in Nördlichem Hochland (Strauchsteppe), Nördlichen Grasländern und Steppen, Nord- und Mittelaenturischen Gebirgen sowie an Orten mit Verbindung zu Mada wie dem Madatempel in Palmyrabad, Aranien

Suchschwierigkeit: –5

Bestimmungsschwierigkeit: –3/–5, wenn nicht in Blüte

Anwendungen: 1/1/1/1/1

Wirkung:

Roh:

Berührung: In einem Umkreis von 7 Schritt um die vollständig geöffnete Blüte entsteht eine Zone vollendeter Friedfertigkeit. Tiere und kulturschaffende Wesen verlieren das Interesse daran, mit Gewalt gegeneinander oder gegen die Pflanze vorzugehen. Um trotzdem aktiv zu kämpfen, ist eine Fertigungsprobe auf Willenskraft–5 notwendig. Die Möglichkeit, sich zu verteidigen, ist durch die Wirkung nicht eingeschränkt. Nicht betroffen sind widernatürliche Wesenheiten wie Untote, Dämonen oder Golems. Feen und Werwesen werden unwiderstehlich von der Pflanze angezogen. Wer sich in der Wirkungszone der Blüte befindet und sie betrachtet oder berührt, erlangt bis zum nächsten Vollmond Weisheit (+1 KL). ●●●●●

Einatmung: keine

Verzehr: keine

Verarbeitet: noch keine Rezepte bekannt

Preis: Sie zu pflücken ist ein Frevel gegen Hesinde, daher wird sie nicht gehandelt (aber sicherlich bis zu 100 Dukaten).

Rezepte:

noch keine bekannt

Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

Der goldene Blütenstaub soll zum sogenannten *Mondinhalat* verarbeitet werden können, das beim Einatmen durch die Nase verlorene Astralkräfte zurückzugeben vermag. Allerdings sind keine Aufzeichnungen eines solchen Rezeptes bekannt – möglicherweise da es unter Geweihten zu kontrovers diskutiert wird und Veröffentlichungsversuche aktiv verhindert werden.

Haltbarkeit:

Roh: Die Wirkung der Madablüte kann nicht konserviert werden. Einzige Ausnahme ist möglicherweise das sagenumwobene Mondinhalat.

Was weiß mein Held über Madablüten?

- QS 1: Nur im Vollmond öffnet sie ihre Knospen und zeigt ihre strahlende weiße Blüte.
- QS 2: Magische Wesen zieht die geöffnete Blüte an. Es umgibt sie eine Zone der Friedfertigkeit. Das Pflücken der Pflanze kommt einem Frevel gleich.
- QS 3+: An Orten oder Tempeln mit Verbindung zu Mada ist sie in seltenen Fällen ebenfalls beheimatet.

Margolasch

»Es ist wohl der Westwind, den der Margolasch so sehr liebt, dass er nirgendwo anders gedeihen mag als in Albertainia und im Windhag. In diesen Landen ist der Pilz hingegen gar nicht wählerisch und wächst auf Wiesen ebenso wie im Waldesschatten. Seine Hutoberseite ist hellgrau und ähnelt darin einem Stein. Die Unterseite hingegen schimmert purpurn, und obgleich dies bei anderen Gewächsen ein deutliches Warnzeichen ist, ist der Pilz von keinerlei Übel, im Gegenteil: Sofern man ihn nur brät, wird man hernach eine besonders erholsame Nacht haben. Bei den Zwergen ist der Margolasch als Speisepilz sehr beliebt, und mancher arme Albertainier oder Windhager hat als Pilzsucher ein gutes Auskommen, denn der Pilz wird weit gehandelt.«

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

Der Margolasch-Pilz wächst allein an der Siebenwindküste. Sowohl auf Wiesen und Almen, als auch in Wäldern und an Feldrainen kann er gefunden werden. Sein Hut ähnelt in seiner Form einer flachen Pyramide, ist von hellgrauer Farbe und am Rand mit zunehmendem Alter häufig ausgefranst. Die Hutunterseite, vor allem aber der obere, in den Hut übergehende Teil des Stiels, schimmert in der Jugend purpurfarben. Je älter der Pilz wird, desto mehr verblasst diese Färbung. Die Fruchtkörper des Pilzes erscheinen jedes Jahr ab Ingerimm oder Rahja und zeigen sich bis Boron. Haupterntezeit sind die Monde Efferd und Travia.

Der Pilz ist ein seit alten Tagen bekannter und beliebter Speisepilz, und insbesondere die Zwerge schätzen ihn sehr. Jedes Jahr werden in Spätsommer und Herbst quaderweise Margolasch-Pilze in angestammte Zwergengebiete und Städte mit hohem Zwergenanteil geliefert. Insbesondere Hügelszwerg kennen Dutzende von Margolaschgerichten, bei denen der Pilz jedoch ausnahmslos gebraten wird. Nur so entfaltet er seinen würzigen Geschmack und auch seine vielerorts in Vergessenheit geratene heilende Wirkung. Dem Margolaschmahl folge eine geruhssame Nacht, heißt es insbesondere im Windhag, und tatsächlich verstärkt sich die Regeneration nach seinem Genuss leicht. Allerdings ist diese wohltuende Wirkung auf eine Dosis begrenzt und wirkt nicht kumulativ. Gekocht verliert der Pilz sowohl Wohlgeschmack als auch Heilwirkung und wird zudem unappetitlich zäh. Wird der Margolasch roh eingenommen, beginnt es kurz darauf schmerzhaft in Magen und Darm zu rumoren, denn dann ist er ein zuverlässiges Abführmittel.

Was weiß mein Held über Margolasch?

- ☞ QS 1: Der Margolasch ist ein hellgrauer Pilz, der überall in Albertainia und dem Windhag wächst. Er ist ein schmackhafter Speisepilz, der insbesondere bei Zwergen sehr beliebt ist.
- ☞ QS 2: Jedes Jahr erstehen Zwerge viele Quader an Margolasch-Pilzen, sie kennen auch viele Wege, ihn schmackhaft zuzubereiten. Wird er gebraten und dann gegessen, verbessert er zudem die nächtliche Regeneration.

Margolasch

Alternative Namen: Zwergenschmaus

Verbreitung:

Landschaftstyp: Wälder, Gebirge

Regionen: Mittelländische Wälder (gemäßigtes und tobrisches Klima), Nord- und Mittelaenturische Gebirge

Suchschwierigkeit: -1

Bestimmungsschwierigkeit: -1

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

Wirkung:

Roh:

Berührung: keine

Einatmung: keine

Verzehr: Wird der Margolasch-Pilz angebraten und gegessen, so kann bei der nächsten Regenerationsphase zur Grundregeneration +1 LeP addiert werden. Bei mehreren Anwendungen ist die Wirkung jedoch nicht kumulativ. Wird der Pilz roh gegessen, so wirkt er abführend, das Gift kann extrahiert werden (siehe *Pflanzliche Gifte*). ●●

Verarbeitet: siehe *Rezepte*

Preis: 1 / 1,2 Silbertaler

Rezepte:

Pflanzliche Gifte: Margolasch-Abführmittel (siehe Seite 84)



Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

Da der Margolasch auch roh ausgesprochen wohl-schmeckend ist, lässt er sich leicht Speisen unter-mischen und fällt nur selten auf. In Albertainia soll er im Vorfeld von Geschäften, Duellen oder gar Turnieren immer wieder zur Anwendung kommen, um unlieb-same Konkurrenten schon im Vorfeld auszuschalten.

Haltbarkeit:

Roh: siehe Abschnitt *Haltbarmachung im Aenturischen*

Herbarium ab Seite 139

Verarbeitet: Margolasch-Abführmittel (siehe Seite 84) ●●●

- ☞ QS 3+: Roher Margolasch-Pilz ist hingegen leicht gif-tig und ein zuverlässiges Abführmittel, das den An-wender kurzzeitig außer Gefecht setzen kann.



Menchal-Kaktus

»In den Bergen von Jindir machte ich eine Rast, genoss den Ausblick und nahm einen sinnlichen Duft wahr. Neugierig folgte ich verheißungsvollen Geräuschen und hatte damit, wie ich heute weiß, den Eingang zum Menchal-Blütental gefunden. Dicht an dicht standen die runden Kakteen an den Hängen und trugen überall ihre blauen Blüten, sodass ein ganzes Meer entstand. Der Geruch war lieblich, belustigend und freudig zugleich. Aber dies war nicht die einzige Magie am Ort, denn Dschinne der Luft wirbelten herum und Dschinne des Humus nahmen die Formen von Pflanzen und Kakteen an. Diese Nacht werde ich nie vergessen.«
—Tsagidia Regenbogenschön, eine wandernde Tsageweihete, Menchal-Blütental nahe Jindir, 1043 BF

Die Umgebung von Wüsten oder wüstenähnlichem Hochland hat sich der Menchal-Kaktus als Heimat ausgesucht. Daher gehören die Randgebiete der Khômwüste sowie der Gor zu seinem Verbreitungsraum. Tulamidische Haimamudim erzählen, dass sich die Bezeichnung ursprünglich aus den Begriffen *mon* und *chal* ableitet, was für „erhabene Frucht“ steht. Dies deutet bereits auf den fleischigen Kern der sukkulenten, also flüssigkeitsreichen, Pflanze hin. In seinem Fruchtfleisch speichert der kugelförmige hellgrüne Kaktus mit einem Durchmesser von zwei Spann das kostbare Nass. Überwindet eine Wassersuchende die lederartige Haut der Kaktee, bietet das fad schmeckende Fleisch oft die letzte Rettung vor dem Verdursten.

Ansehnlich sind die blauen Blüten, die sich aus großen hell- und zarteren dunkelblauen Blättern zusammensetzen. An eine Blütezeit fühlt sich das Gewächs nicht gebunden. Daher ist auch phexisches Glück notwendig, um sie zu finden. Köchinnen schätzen die Menchal-Blüten, die getrocknet als Gewürz das Anfertigen schwieriger Gerichte erleichtern. Weiterhin entwickelt sich die Menchal-Rüstung aus der dornigen Haut der Kakteen zu einem häufigeren Anblick, da sie, direkt auf dem Körper getragen, angenehm glitschig kühlt und gleichzeitig einen guten Schutz vor Angriffen bietet. Zudem ist sie leicht spontan herzustellen.

Was weiß mein Held über Menchal-Kakteen?

- ☞ QS 1: Der Menchal-Kaktus ist rund und wächst in wüstennahen Gebieten.
- ☞ QS 2: Sein Fruchtfleisch speichert Wasser, während der Menchal-Saft Giftwirkungen mildert. Alchimisten nutzen ihn für das Antidot und Prophylaktika.



Menchal-Kaktus

Verbreitung:

Landschaftstyp: Wüstenrandgebiete und Wüsten

Regionen: selten in Wüsten, sehr selten in Wüstenrandgebieten

Suchschwierigkeit: -3

Bestimmungsschwierigkeit: -2

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

Wirkung:

Roh:

Berührung: Die Stacheln des Menchal sind harmlos und seine Haut kann geschnitten werden wie Leder. In seinem Inneren befindet sich Saft, welcher eingenommen, pro Anwendung einmalig, SP die durch ein bereits wirkendes Gift erlitten werden, halbiert. Es tritt jedoch keine Heilung ein und es muss jedes Mal erneut eine Anwendung Menchal-Saft eingenommen werden, um die angegebenen SP pro Zeiteinheit zu halbieren. Außerdem entspricht eine Anwendung einer Tagesration an Wasser für ein mittelgroßes Wesen. Die Blüten des Menchal werden von Dschinnen und Feenwesen begehrt und sind geerntet zu trocknen, um gezielt genutzt werden zu können (siehe unter Haltbarkeit). An der wilden Pflanze können Wesen dieser Art nach Meisterentscheid spontan auftauchen. ●

Einatmung: keine

Verzehr: Frische Menchal-Blüten schmecken hervorragend. Getrocknet entfalten sie als Gewürz besondere Potenz (siehe unter Haltbarkeit). ●

Verarbeitet: siehe Rezepte

Preis: 6 / 10 Silbertaler

Rezepte:

Pflanzliche Hilfsmittel: Feengesteck (siehe Seite 81) ● ● ●, Menchal-Rüstung (siehe Seite 82) ●

Elixiere: Antidot (siehe Regelwerk Seite 272) ●

Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

Üblicherweise bildet der Kaktus 10 bis 14 Rippen mit warzenartigen Erhebungen aus, an denen Dornen und Blüten entspringen. Die Anzahl der Rippen sorgt, abhängig vom Glauben des Finders, für Freude oder Erschrecken. Bei den Novadis gilt die Zahl 13 im Gegensatz zum Zwölfgötterglauben als heilig, weswegen Erstere ein entsprechendes Gewächs als Glückszeichen betrachten. Deshalb sehen sie es als Fehltritt, Feengestecke aus Pflanzen zu fertigen, die eine andere Zahl von Rippen aufweisen. Angeblich könne man sonst den Zorn magischer Wesen auf sich ziehen.

Haltbarkeit:

Roh: siehe Abschnitt Haltbarmachung im Aventurischen Herbarium ab Seite 139

Verarbeitet: Getrocknete Menchal-Blüten (siehe Seite 97) 1 Monat ●

Manche fertigen improvisierte Rüstungen aus seiner Haut.

- ☞ QS 3+: Dschinne und Feen sind ganz verrückt nach den Blüten und bieten dafür Wünsche oder andere Dienste an. Aus frischen Menchal-Blüten lassen sich Gestecke flechten, die Feentore sichtbar machen.

Messergras

»Wie wenig Verstand muss man haben, um quer durch diese Pflanzen zu laufen? Das Mistzeug trägt nicht umsonst den Namen Messergras. Meeessseeerr, hörst du? Es ist sauscharf und eine Gefahr für unsere Mädels und Jungs. Das Orkenpack nutzt den getrockneten Dreck sogar gegen Feuer. Die Brandpfeile bleiben also wirkungslos, wenn sie darauf treffen. Der alte Radbod ist in seiner Jugend mal in so ein Feld geraten. Noch heute siehst du die vielen Narben an seinen Beinen und Armen. Was hast du da von einer Hexe bekommen? Feuerschutzpaste? Nicht schlecht, das konfisziere ich, denn der nächste Brand wird nicht lang auf sich warten lassen. Geld? Bei dir piept's wohl. Für das gefährliche Zeug kannst du höchstens noch eine saftige Strafe zahlen.«

—Veerle von Eramstein, Wachtmeisterin in Baliho im Gespräch mit einem verwundeten Reisenden, 1043 BF

Das Messergras sucht trockene Gegenden als Heimat, weswegen es sich vor allem in den Steppen, im Hochland und in Randgebieten der Wüsten zwischen Riva und Mengbilla entfaltet. Namentlich weithin bekannt ist die große Messergrassteppe zwischen Thasch und Finsterkamm. Erkennbar an seiner gelbgrünen Farbe und seinen lanzettlichen, scharfen Blättern mit auffälligem Mittelnerv gedeiht es bis zu einer Wuchshöhe von einem Schritt. Zur Blütezeit trägt es wechselständige kleine Ähren, die für die weitere Verbreitung sorgen. Das Gras wächst weitgehend konkurrenzlos, und nur wenige Kreaturen können sich sicher durch seine schneidende Umarmung schlängeln. Dazu gehört das Wollnashorn, welches eine dicke Haut als Schutz gegen die Schnitte hat und sich außerdem von Messergras ernährt. Ansonsten dient es noch einigen wenigen Nagetieren und Schlangen als Nistplatz, und manchmal findet man gar sorgfältig zu Brutkammern verflochtene, messerscharfe Mäusehäuschen. Gelangt ein Unkundiger in die Nähe von Messergras, darf er mit vielen Schnitten rechnen. Das Durchqueren vieler Pflanzen ist lebensgefährlich. Feuer schadet dem Gras in keiner Weise. Selbst Brände sind wirkungslos und vertreiben zusätzlich noch fast alle anderen Konkurrenten. Nur der Mohn ist in einigen Fällen als Partner zwischen den Halmen sichtbar. Die Schwachstelle des Messergrases sind große Wassermengen. Lange Regengüsse oder Feuchtigkeit lassen die Halme faulen und neue Pflanzen erblühen, die das Gras verdrängen. In der praktischen Heilkunde haben sich Skalpell aus Messergras bewährt.

Was weiß mein Held über Messergras?

- ☛ QS 1: Das Messergras wächst in trockenen Steppen, Hochländern und Wüstenrändern, vor allem zwischen Riva und Mengbilla.
- ☛ QS 2: Seine Blätter sind tückisch und messerscharf, aber als Waffe eher ungeeignet. Anwendung findet es als Skalpell. Es ist feuerbeständig und besitzt nur wenig natürliche Feinde. Getrocknet ist es ähnlich langlebig wie Stroh.
- ☛ QS 3+: Auf zu viel Wasser reagiert das Messergras sehr empfindlich und fault.

Messergras

Verbreitung:

Landschaftstyp: Grasländer, Heiden und Steppen, Wüstenränder und Wüsten

Regionen: eher selten in Nördlichem Hochland (Strauchsteppe), Nördlichen Grasländern und Steppen, selten in Mittelländischen und Südlichen Grasländern und Steppen, sehr selten in Wüstenrandgebieten

Suchschwierigkeit: -2

Bestimmungsschwierigkeit: +/-0

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

Wirkung:

Roh:

Berührung: Die Berührung von Messergras verursacht an der stumpferen Seite 1W6-1 und an der schärferen 1W6+1 TP. In der Regel möchte der Held aber durch eine ganze Wiese oder Steppe mit Messergras hindurch und versucht, den gefährlichen Pflanzen auszuweichen. Pro Meile, die ein Held durch Messergras geht, erleidet er 1W6+3 TP. Er kann eine Probe auf *Körperbeherrschung* (Akrobatik, Balance oder Springen) ablegen. Jede QS verringert den Schaden um 1 TP. Messergras eignet sich nicht als Waffe, jedoch als Skalpell für langsame Schnitte (siehe *Pflanzliche Hilfsmittel*). ●

Einatmung: keine

Verzehr: Wer versucht, Messergras zu essen, erleidet 1W6+1 SP durch Schnitte. Einen Nährwert besitzt es für Kulturschaffende nicht. ●

Verarbeitet: siehe *Rezepte*

Preis: 2 / 4 Silbertaler

Rezepte:

Pflanzliche Hilfsmittel: Messergras-Skalpell (siehe Seite 83) ●

Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

Die feuerfesten Eigenschaften der Pflanze nutzen einige Goblins und Orks. Sie ernten das Gras und fertigen daraus brandresistente Matten an, die als Behausungen oder Schutz dienen. Getrocknet besitzt es eine ähnliche Haltbarkeit wie Stroh und auf Palisaden gespickt wehren die verletzenden Blätter ungebetene Gäste ab. Messergrasvogelscheuchen spicken gelegentlich Felder von Landwirten, die in der Nähe von Messergraswiesen leben. Sie scheinen besonders effektiv zu sein, da selbst freche Krähen, die ihre Angst überwunden haben und sich gar auf der Schauergestalt niederzulassen gedenken, mit überraschenden Klängen endgültig abzuwehren sind.

Haltbarkeit:

Roh: siehe Abschnitt *Haltbarmachung* im *Aventurischen Herbarium* ab Seite 139



Mibelrohr

»Einer Verführung zum Trotz Maß zu halten, ist eine Tugend, merkt euch dies gut, meine lieben Scholaren. So mag der Anblick dieser lilafarbenen Kolben mit ihren weißen Bändern und dem sattgrünen Stängel in manchem von euch die Hoffnung auf Mibel-Absud wecken, auf die große Klarheit des Geistes, verbunden mit einer sicheren Hand, die sein Genuss euch verheißt. Doch lasst ob dieser Verheißung nicht die Kehrseite aus dem Auge. Vergesst nicht, dass der Weg zur Erleuchtung selten kurz ist und gerade, sondern dass er im Gegenteil vielerlei Gefahren und Stolperfallen birgt. Es mag wie hier eine Sucht sein, die eurem Streben bald eine ganz andere Richtung gibt. Oft droht sogar Schlimmeres. Bedenkt also stets, Scholaren, dass Abkürzungen auf dem Weg zur Erkenntnis beinahe nie eine gute, eine kluge Wahl sind. Denn wann hätte der Allweisen je ein fauler Diener zu gefallen gewusst, der die Mühsal scheut?«

—Hitta von Ilmenstein in einer Unterweisung von Novizen im Tempel der Wahren Schlange zu Silas, 1042 BF

Entlang der aventurischen Westküste zwischen Salza im Norden und Mengbilla im Süden kommt an Seeufern gelegentlich, in Flussauen und in Sümpfen sehr selten Mibelrohr vor. Es ähnelt gewöhnlichem Schilf und wächst häufig inmitten davon. Stängel und Blüten werden bis zu ein Schritt hoch, die Blätter ähneln den Klingen eines Rapiers. Seine Blüten erscheinen kolbenförmig und blasslila. Im Norden liegt die Blüte- und damit Erntezeit zwischen dem Ingerimm- und dem Efferdmond. Im Süden kann das Mibelrohr hingegen ganzjährig geschnitten werden, außer im Firunmond.

Unverarbeitet verzehrt haben Stängel und Blüte keine Wirkung. Aus gestampften Blütenkolben und Stängeln sowie Wasser und Alkohol wird der recht bekannte Mibel-Absud hergestellt. Nicht nur entlang der Westküste, sondern beinahe überall bieten ihn halbwegs gut sortierte Alchimisten zum Verkauf an. Er wird von betuchten Gelehrten und Athleten gerne erstanden und warm wie Tee eingenommen, denn eine Portion des Trankes erhöht sowohl die Klugheit als auch die Gewandtheit.

Doch Mibel-Absud sollte vorsichtig und in Maßen genossen werden, andernfalls führt er mit recht hoher

Wahrscheinlichkeit zur Mibelsucht. Diese Suchtkrankheit ist nur schwer zu überwinden, und wird nicht regelmäßig Mibel-Absud konsumiert, erzeugt er beim Süchtigen völlige Apathie.

Mibelrohr ist darüber hinaus ein wichtiger Bestandteil des alchimistischen Gewandtheitselixiers, und die stärksten Astraltränke entfalten ihre Potenz durch zugesetzten Mibel-Absud.



Mibelrohr

Alternative Namen: Mibel-Schilf

Verbreitung:

Landschaftstyp: Flussauen, Seeufer, Sümpfe, Marschen und Moore zwischen Salza und Mengbilla

Regionen: gelegentlich in Mittelländischen und Südlichen Grasländern und Steppen, sehr selten in Nördlichen und Südlichen Feuchtländern

Suchschwierigkeit: -3

Bestimmungsschwierigkeit: -2

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

Wirkung:

Roh:

Berührung: keine

Einatmung: keine

Verzehr: für Mibelrohr-Tee siehe Mibel-Absud

Verarbeitet: siehe Rezepte

Preis: 12 / 24 Silbertaler

Rezepte:

Pflanzliche Hilfsmittel: Kairantrunk (siehe Seite 82) ●●

Pflanzliche Rauschmittel: Mibel-Absud (siehe Seite 86) ●●

Elixiere: Gewandtheitselixier (siehe Seite 90) ●

Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

„An der Mibel saugen“ ist vielerorts sprichwörtlich geworden und weist allgemein auf ein mattes Gemüt oder gar handfeste Depressionen hin, wird aber ähnlich neckisch gebraucht wie der Ausdruck „abnibbeln“. Dass Mibel-Absud leicht zu bekommen ist und im Verkauf kaum reguliert wird, ist oftmals Gegenstand von Kritik, da Schätzungen der Anatomischen Akademie zu Vinsalt zufolge die Zahl der Abhängigen nur durch den ungleich höheren Preis der Mibel noch nicht das Niveau des Alkoholismus erreicht habe. Die Empfehlung des Mittels gründe in vielen Fällen auf reiner Gier, so der Vorwurf an die Zunft der Alchimisten.

Haltbarkeit:

Roh: siehe Abschnitt *Haltbarmachung* im **Aventurischen**

Herbarium ab Seite 139

Verarbeitet: Mibel-Absud (siehe *Pflanzliche Rauschmittel*)
12 Monate ●●

Was weiß mein Held über Mibelrohr?

- ◆ QS 1: Mibelrohr ist eine Schilfpflanze, die in Feuchtländern entlang der aventurischen Westküste zwischen Salza und Mengbilla wächst. Aus ihr wird Mibel-Absud hergestellt.
- ◆ QS 2: Mibel-Absud erhöht kurzfristig sowohl die Klugheit wie auch die Gewandtheit. Allerdings führt häufiger Konsum zur Mibelsucht (siehe Seite 158). Mibelrohr ist ein wichtiger Bestandteil des Gewandtheitselixiers und starker Astraltränke.
- ◆ QS 3+: Mibelsucht ist eine schwere Suchtkrankheit, die zu völliger Apathie führt, wenn der Süchtige nicht regelmäßig Mibel-Absud konsumiert.

Moarana-Liane

»Allerlei Ranker, Schlinger, Klimmer und Winder gibt es im Regenwald des Tiefen Südens. Die meisten wurzeln im Boden und klettern dann entlang der Urwaldriesen empor, dem Praiosauge entgegen. [...] Eine, die nicht gar so hoch hinaus will, ist die Moarana-Liane. Ihre braunsamtigen Stämmchen umschlingen vornehmlich die kleineren Bäume des Regenwaldes. In den Plantagen der Stadtstaaten des Südens ist sie gerne gesehen, denn den getrockneten Trieben wohnt eine leistungssteigernde Wirkung inne. Wird sie gemahlen ins Essen gemischt, erhöht das die Schaffenskraft der Arbeiter und Sklaven. Bisweilen fördert es auch die Fügsamkeit, denn regelmäßiger Genuss der Liane macht abhängig.«

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

Wie die meisten Lianen ist die Moarana-Liane kein Schmarotzer. Sie wächst im aventurischen Regenwald und nutzt dessen kleinere Bäume lediglich als Kletterhilfe. Junge Moarana-Lianen sind von frischem Grün und recht dünn. Sie wachsen schnell und umwinden dabei alles, was ihnen in den Weg kommt und dabei hilft, an Höhe zu gewinnen. In regelmäßigen Abständen zweigen wechselständig große Blätter ab, die in zwei gleichgroßen Spitzen auslaufen und deren Stängel ebenfalls Rankorgane sind. Darum treiben die Lianen nur an ihrem jeweiligen oberen Ende Blätter aus, während die tieferen Stränge verholzen. Ausgewachsen sind die Stämme der Moarana-Liane etwa fingerdick und umhüllt von einer samtigen Rinde von bräunlicher Farbe. Frisch und lebendig sind die Lianen widerstandsfähig und nur mit Mühe zu schneiden.

Einige Waldmenschenstämme verkochen traditionell kurze Stücke der Liane zu einem zähflüssigen Liebesaft, den sie mit Fruchtsäften oder Wasser vermischen und gerne vor dem Liebesakt trinken. Moarana-Liebessaft erhöht Potenz und Ausdauer, wenngleich sich gegen Ende der Wirkungsdauer Gliederschmerzen und Müdigkeit einstellen. Nicht nur deswegen sollte der Liebesaft mit Vorsicht genossen werden, denn er kann süchtig machen.

Sowohl Wirkung als auch Suchtrisiko gelten ebenso für getrocknete Stängel, die wie Süßholz gekaut werden, oder für zerriebenes Lianenholz, welches unter das Essen gemischt wird. Die Waldmenschen und Utulus des Tiefen Südens vermögen es jedoch ebenso, den Saft der Liane so zu behandeln, dass er als gefährliches Atemgift wirkt.

Was weiß mein Held über Moarana-Lianen?

- ☛ QS 1: Moarana-Lianen wachsen im Regenwald und dort an kleineren Bäumen. Getrocknete Lianenstücke können, wie Süßholz gekaut, die Ausdauer steigern.
- ☛ QS 2: Wird die Liane zu oft konsumiert, macht sie abhängig. Aus ihr kann aber auch das Atemgift Boabungaha gewonnen werden.
- ☛ QS 3+: Einige Waldmenschenstämme kochen die Liane traditionell zu einem Liebesaft ein. Dieser erhöht Potenz und Ausdauer gleichermaßen, geht aber mit Müdigkeit und Gliederschmerzen einher. Auch der Liebesaft macht süchtig.

Moarana-Liane

Verbreitung:

Landschaftstyp: Regenwälder, Wälder

Regionen: Überhoher, Mittelhoher und Halbhoher Regenwald, Regengrüner Wald, Nebelwald, Strandwald, gelegentlich in Immergrünen Wäldern (Südosten)

Suchschwierigkeit: -2

Bestimmungsschwierigkeit: -2

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

Wirkung:

Roh:

Berührung: keine

Einatmung: keine

Verzehr: Moarana-Lianen können wie Süßholz gekaut oder geraspelt werden und wirken leistungssteigernd (+1 KO, +1 KK für 2 Stunden), danach rächt sich der Körper allerdings mit Gliederschmerzen (1 Stufe Betäubung für 2 Stunden). Sucht bei 1-5 auf W20 (Probe bei jeder Anwendung fällig); 1 Anwendung alle 1W3 Tage ●●

Verarbeitet: siehe Rezepte

Preis: 4 / 6 Silbertaler

Rezepte:

Pflanzliche Gifte: Boabungaha (siehe Seite 84) ●● Pflanzliche

Rauschmittel: Moarana-Liebessaft (siehe Seite 87) ●●●●

Elixiere: Wachtrunk (siehe Seite 94) ●

Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

Besonders Sklavenhalter und Plantagenbesitzer in Meridiana schätzen die Pflanze und machen sich die starke Suchtwirkung zunutze, um ihre Arbeiter und Sklaven gefügig zu halten und an sich zu binden.

Haltbarkeit:

Roh: siehe Abschnitt Haltbarmachung im Aventurischen Herbarium ab Seite 139



Mordpilz

»Selten und äußerst gefährlich ist der Mordende Pilz, auch Meuchler- oder Mordpilz geheißen. Äußerlich ähnelt das weiß-gelbe Exemplar Schichtpilzen an Bäumen, aber es sichert sein Überleben durch den Verzehr von noch lebenden Wesen. Sei auf der Hut, sobald du ein Tier mit diesem Fungus auf dem Leib erblickst, denn wahrscheinlich ist es schon tot oder kurz vor dem Tode. Bei hoher Feuchtigkeit wird eine Berührung zur Ansteckung ausreichen, bei geringerer sind bereits Nähe und Einatmen der Sporen gefährlich. Besteht eine Gefahr für unsere wundervolle Schöpfung, bringe deine lästigen Verfolger mit einem anstrengenden Weg außer Atem und locke sie zu jenem Pilz, während du selbst ein dichtes Tuch vor Mund und Nase trägst. Die Schöpfung schenkt und nimmt das Leben.«

—Rurijid die Sehende, Rur-und-Gror-Priesterin, zu einem Späher, Boran, 1024 BF

Der Mordpilz ist ein seltenes Gewächs, das im Schutz des dichten Dschungels lauert. Hauptsächlich ist er in den immer feuchten tropischen Regenwäldern südlich von Mengbilla oder auf Maraskan heimisch. An Sträuchern oder Stämmen wächst er ohne Stiel dicht an und besitzt eine grauweißlich bis ockergelbe Farbe. In kleineren Geflechten von bis zu einem Spann Durchmesser erscheinen die zäh-ledrigen bis korkigen Fruchtkörper, die teilweise Schmetterlingsformen annehmen. Zuweilen stellen sie sich auch einzeln, umgebogen oder gewellt dar. Um sich zu verbreiten, benötigt der Pilz allerdings Kontakt zu einem Wirt. Vor den Sporen, welche die Unterseite des Pilzes produziert, muss sich deshalb jedes Lebewesen – unabhängig von Größe oder Gewicht – in Acht nehmen. Damit befällt und besiedelt er seine lebenden Opfer nach Berührung und keimt nach einem Tag aus. Bei geringerer Luftfeuchtigkeit reicht sogar das Einatmen zur Ansteckung. Die Betroffenen müssen eine sturmartige Ausbreitung eines weißlichen Geflechts hinnehmen, die ein starkes Jucken begleitet und immer mehr Schmerzen verursacht, bis der geschwächte Körper zusammenbricht. Dabei zersetzt der Pilz seine Nahrung von außen nach innen und dunkelt ockergelb nach. Aus diesem Grund verhindert das oberflächliche Entfernen des Pilzes keine der Auswirkungen, da sich der Befall bereits zügig unter die Haut in den Körper begibt. Nach einigen Tagen hat er seine Quelle komplett verspeist und wartet auf neue Nahrung. Wahre Hilfe verspricht nur eine starke Unterkühlung. Da der Pilz und seine Sporen Kälte verabscheuen, ist der Körper des Patienten dieser durchgängig für mehr als einen Tag auszusetzen, bis alle Teile des Pilzgeflechts im Körper absterben und die Krankheit besiegt ist.



Mordpilz

Alternative Namen: Meuchelpilz, Ribungaga

Verbreitung:

Landschaftstyp: Regenwälder, Maraskan

Regionen: sehr selten in Überhohem, Mittelhohem und Halbhohem Regenwald sowie Regengrünem Wald, Nebelwald und auf Maraskan

Suchschwierigkeit: –4

Bestimmungsschwierigkeit: –4

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

Wirkung:

Roh:

Berührung: Wer ein Geflecht des Mordpilzes berührt, läuft Gefahr, befallen zu werden (1-4 auf W20, 20 %, siehe Mordpilzbefall Seite 159). ●●●●

Einatmung: Bei geringer Luftfeuchtigkeit kann ein Befall auch durch Einatmen der Sporen eintreten (1-8 auf W20, 40 %, siehe Mordpilzbefall Seite 159) ●●●●

Verzehr: siehe Berührung ●●●●

Verarbeitet: noch keine Rezepte bekannt

Preis: 5 / 10 Silbertaler

Rezepte:

noch keine bekannt

Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

Eine großflächige Ausbreitung des Pilzes in den warmen, feuchten Biotopen Aventuriens scheint durch unbekannte Umstände verhindert zu werden. Manche spekulieren über einen unbekannten Fressfeind und bringen verdächtigen Spezies kleine Opfer dar, um sie als Beistand zu gewinnen. Da vor allem Siedlungsgebiete höchst selten von Mordpilzplagen betroffen sind, vermuten andere, die Götter schützen ihre Anhänger vor dem grausamen Tod durch das Gewächs. Verschiedene Rituale und Gesten haben sich entwickelt, welche Bewohner von Dschungelregionen in ihren Alltag einflechten, um ihre Heime vor dem Wuchs der Pilze zu schützen. Aber auch präventive Fackelzüge sollen gelegentlich durch das Unterholz streifen, um befallene Wirte zu erlösen. Nach solchen Streifzügen verbleiben allerdings oft Sporen in der Luft, sodass eine vollständige Ausrottung des Pilzes kaum möglich ist.

Haltbarkeit:

Roh: siehe Abschnitt **Haltbarmachung im Aventurischen Herbarium** ab Seite 139

Was weiß mein Held über Mordpilz?

- QS 1: Der seltene Mordpilz ist im Dschungel der Regenwälder ansässig. Das weiße bis gelbe Gewächs befällt nach Berührung oder Einatmen jedes Lebewesen.
- QS 2: Nach einem Tag zeigt sich das Geflecht beim Betroffenen, wandert nach innen und schadet dem Körper, bis der Tod eintritt.
- QS 3+: Heilung gegen den Mordpilzbefall ist mit einer starken, dauerhaften Unterkühlung innerhalb von ein bis zwei Tagen möglich.

Morgendornstrauch

»Ein großer Feenkönig ist Amraldin und dir doch ähnlich, denn er ist lustig, alle Tage fröhlich und so man ihn lieb bittet, zaubert er bunte Regenbögen. Einmal aber haben ihn ein paar Menschen sehr geärgert. Sie haben die goldenen Blüten seines Morgendorns gestohlen, und da war es aus mit Amraldins guter Laune. Er verwünschte alle Morgendornsträucher nah und fern, auf dass sie die Gier in den Menschen zutage bringen. Und darum würdest auch du dich in ein schauerliches Rotauge verwandeln, wenn du dich am Morgendorn da hinten stichst. Aber wie Amraldin bist auch du nicht böse. Die Gier jedoch, die dich den Kreisel von Ginta stibitzen ließ, die ist böse, mein Kleiner.«

—Tsagidia Regenbogenschön, eine wandernde Tsageweihete, zu einem stehlenden Kind, Tobimorien, 1043 BF

Die Stämme und Äste des Morgendornstrauchs sind seltsam verdreht und von dunkler Farbe, die fingerlangen Stacheln, die daraus hervorragen, sind sogar nachtschwarz. Das ganze Jahr über, außer im tiefsten Winter, trägt der Strauch große Kelchblüten, und die Farbe dieser Blüten gibt Aufschluss über das Alter des Busches. Sind sie golden, ist der Strauch erst wenige Jahre alt, blühen sie jedoch in tiefem Purpur, steht er schon einige Jahrzehnte an Ort und Stelle. Märchen, die von der Geschichte des Feenkönigs Amraldin handeln, sprechen teils von Sträuchern mit schwarzen Blüten und diese sollen gar aus der Zeit stammen, da er seinen fürchterlichen Fluch ausstieß. Unabhängig von ihrer Farbe öffnen sich die Blüten nur nachts, denn des Tags beschützt eine jede von ihnen eine ruhelose Seele vor dem Sonnenlicht. Erst im letzten Zwielflicht des Tages entlassen die Blütenkelche ihre gefangenen Irrlichter, auf dass sie ihre Klagelieder singen und Wanderer ins Verderben locken.

Sticht sich einer der Unglücklichen an einem der Stacheln, verwandelt er sich binnen weniger Tage in eine Sumpfranze, eine affenartige Kreatur mit großen roten Augen. Seine Seele aber trennt sich von seinem Körper und findet ein Heim in einer neuen Blüte.

Was weiß mein Held über Morgendornsträucher?

- ☞ QS 1: Morgendornsträucher sind Pflanzen nord-aventurischer Moore. Wer sich an einem ihrer Stacheln sticht, verwandelt sich in eine Sumpfranze.



Morgendornstrauch

Verbreitung:

Landschaftstyp: Sümpfe, Marschen und Moore

Regionen: selten in Nördlichen und Südlichen Feuchtländern

Suchschwierigkeit: -4

Bestimmungsschwierigkeit: -2

Anwendungen: keine (es können aber 1/2/3/4/5/6 Sträucher gefunden werden)

Wirkung:

Roh:

Berührung: Der Morgendornstrauch ist magisch und verwandelt das Opfer nach einem Stich binnen einer Woche in eine Sumpfranze (siehe Seite 159). Wer so verwandelt wurde, kann mittels Magie als verwandeltes Wesen erkannt werden, da noch Restspuren der Gedankenwelt des Opfers existieren. Ein ODEM ARCANUM mit QS 1+ zeigt zumindest auf, dass die Sumpfranze magisch ist, ebenso eine erfolgreiche Magische Analyse. Die Verwandlungsmagie der Pflanze verfügt über 4 QS. Um die Verwandlung aufzuheben, muss Antimagie oder eine Liturgie angewandt werden, der auslösende Strauch darf dafür höchstens 8 Schritt entfernt sein. Eine Zerstörung des Strauchs kann nicht vollständig erfolgen, denn egal was man mit dem Morgendornstrauch anstellt, er wächst wieder nach. Gräbt man den Strauch aus, verliert er seine magische Wirkung und kann durch einen Stich niemanden mehr verwandeln. Um Opfer anzulocken, bedient sich der Strauch einer ruhelosen Seele, die nachts traurige Klagelieder singt. Die ruhelose Seele verfügt über Überreden 7 (13/13/13), ein Held kann sich mit einer Vergleichsprobe auf Willenskraft (Überreden widerstehen) wehren. Sollte die Seele 1 Netto-QS aufweisen, wird der Held sich dem Strauch zumindest neugierig nähern, ab 2 Netto-QS wird er den Strauch berühren und gestochen werden. Die Klagelaute sind bis zu 32 Schritt weit zu hören. Wenn ein Held sich durch ein Gebiet mit mehreren Sträuchern bewegt, muss ihm eine Probe auf Körperbeherrschung +2 gelingen, damit er sich nicht versehentlich sticht. ●●

Einatmung: keine

Verzehr: keine

Verarbeitet: noch keine Rezepte bekannt

Preis: 1 / 1 Silbertaler (aber gewöhnlich keine Nachfrage)

Rezepte:

noch keine bekannt

Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

Die Legende vom Morgendornstrauch ist Bewohnern sumpfnaher Siedlungen hinreichend bekannt, um mit der Pflanze keine Experimente zu treiben.

Haltbarkeit:

Roh: Die Wirkung kann nicht konserviert werden.

- ☞ QS 2: Die Blüten öffnen sich nur nachts, ihre Farbe gibt Aufschluss über das Alter des Strauchs.
- ☞ QS 3+: Irrlichter sind die ruhelosen Seelen jener, die sich an einem der Stacheln verletzt und sich verwandelt haben. Eine solche Verwandlung kann nur von mächtigem karmalem oder arkanem Wirken aufgehalten werden.

Neckerkraut

»Die Nutzung des Neckerkrauts war bereits zu den Zeiten Bosparans gängig. Es schützt bei längeren Überfahrten vor der Efferdsieche. Die gesammelten Blätter des Krauts von der westlichen Küste halten zwar einige Zeit, jedoch droht bei langwierigen Reisen die Fäule. Aus diesem Grund war es laut alter Quellen üblich, dass Personen aus höherer Gesellschaft Pillen aus Neckerkraut in einem Döschen bei sich trugen. Es sind verschiedene Gerätschaften zur genauen Herstellung überliefert. Bis heute ist das Pillenbrett für ein vereinfachtes Drehen gebräuchlich, um für gleichmäßige Dosierungen zu sorgen. Mit Hefe und Zuckersirup reichert man den Absud an und bringt ihn in seine Endform. Den bitteren Geschmack des Krauts sollen Rosen-Essenzen und der enthaltene Zucker überdecken. Das so verarbeitete Neckerkraut wird auch Efferdhilf genannt.«

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

Das Neckerkraut favorisiert wasserreiche Umgebungen der Westküste Aventuriens, die es an sandigen Stränden, Sümpfen und Wiesen findet. Auf Dünen sind in passender Umgebung regelrechte Teppiche auffindbar.

Aus der Wurzel entspringen lange, lanzettliche dunkelgrüne Blätter, die eine Wuchshöhe von zwei Spann erreichen. Das Aussehen erinnert entfernt an Schnittlauch und brachte ihm den Namen „Nymphenhaar“ ein. Inmitten der Blätter, oberhalb der Wurzel, bildet sich eine gelbe, stachelige Knospe, die sich im Ronda zu einer strahlend gelben Blüte in Dukatengröße öffnet. Anhand der Blätter lässt sich das Lebensalter der noch frischen Pflanze ablesen. Abgeschnittene Blätter wachsen an entsprechender Stelle nach.

Die Einnahme von frischen Blättern des Neckerkrauts bewahrt den Anwender für eine Woche vor der Kerker- oder Efferdsieche. Bereits erkrankte Patienten profitieren ebenfalls, da die frischen Blätter immerhin eine Linderung der Symptome für einen Tag verschaffen. Höhere Dosierungen verlängern diese Wirkung nicht. Da die Haltbarkeit der Blätter getrocknet höchstens einige Wochen beträgt, haben sich inzwischen weitere Verfahren zur Anwendung etabliert.

Zur Herstellung des sogenannten Efferdhilfs gehört das Auskochen des Neckerkrauts. Der wässrige Extrakt einer Anwendung entspricht in seiner Stärke zwar der frischen Anwendung, die Wirkung verfällt jedoch nach einem Tag. Erfolgversprechender ist die Verarbeitung zur Pille, die bereits im Bosparanischen Reich verbreitet war, allerdings entsprechendes Werkzeug benötigt. Diese Verarbeitung gewährleistet eine Haltbarkeit von mehreren Monaten. Die Rezeptur des legendären Purpurwassers, welches seine Anwenderin unter Wasser atmen lässt und jeglichen Wasserdruck ausgleicht, gilt als verschollen, doch es wird stark vermutet, dass Neckerkraut ein zentraler Bestandteil des Elixiers ist.



Neckerkraut

Alternative Namen: Nymphenhaar

Verbreitung:

Landschaftstyp: Regenwälder, Sümpfe, Marschen und Moore, Grasländer, Heiden und Steppen in Küstennähe
Regionen: gelegentlich in Nördlichen, Mittelländischen und Südlichen Grasländern und Steppen sowie im Strandwald, eher selten in Nördlichen und Südlichen Feuchtländern

Suchschwierigkeit: -1

Bestimmungsschwierigkeit: +/-0

Anwendungen: 3/4/5/6/7/8

Wirkung:

Roh:

Berührung: keine

Einatmung: keine

Verzehr: Die Einnahme von 1 Anwendung Neckerkraut unterbricht die Efferd- oder Kerkersieche für einen Tag. Die Einnahme von frischem Neckerkraut verhindert zudem für 1 Woche eine Erkrankung an beiden Krankheiten. Eine Erhöhung der Dosis hat keine Auswirkungen. ●

Verarbeitet: noch keine Rezepte bekannt

Preis: 3 / 3,5 Silbertaler

Rezepte:

noch keine bekannt

Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

Matrosen und Seeleute kennen das Neckerkraut als Hilfe gegen Reise- und Seekrankheit, die sie als Strafe Efferds ansehen. Das Kraut lindert die üblichen Symptome wie Schwindel, Kopfschmerz, Übelkeit und Erbrechen, wobei die Anwenderin genau darauf zu achten hat, dass sie gekochte Speisen und Getränke meidet, um den Meeresgott gnädig zu stimmen.

Haltbarkeit:

Roh: Efferdhilf (Pillen) 6 Monate, weitere Methoden siehe Abschnitt *Haltbarmachung* im **Aventurischen Herbarium** ab Seite 139

Was weiß mein Held über Neckerkraut?

- ☞ QS 1: Das Neckerkraut bevorzugt sandige Böden an der Westküste Aventuriens wie Strände, Sümpfe und Wiesen.
- ☞ QS 2: Die frischen Blätter beugen der Kerker- und Efferdsieche vor oder unterbrechen die Krankheit für einen Tag. Es lässt sich besonders effektiv in Form von Pillen haltbar machen und wird dann Efferdhilf genannt.
- ☞ QS 3+: Das Kraut ist ein Bestandteil des alchimistischen Purpurwassers, das endlose Tauchgänge bis zum tiefsten Meeresgrund erlauben soll.



Nothilf

»Um den nördlichen Neunaugensee habe ich auf meinen Wanderungen in kleineren Waldflecken hin und wieder Nothilf entdeckt. Herrenlos sind die Bestände fast nie. Wenigstens die Ritter des Dominiums Donnerbach sind vernünftig und ehrenwert. Sie tauschen ihren Nothilf gegen gutes Gold.«

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

In den Wäldern rund um die Salamandersteine wächst Nothilf, eine Rankpflanze, die bevorzugt Eichen empor klimmt. Es ist eine ausdauernde Pflanze, deren Wurzel einer dicken Rübe ähnelt. Die Kletterranken können bis zu zehn Schritt lang werden und sind mit rauen, kurzen Borten versehen, die ebenso beim Klettern helfen wie die zahlreichen Klimmärmchen. Finden sie keinen Halt, rollen sie sich spiralförmig auf. Nothilf-Blätter sind ebenfalls beidseitig rau behaart, dreilappig und ausgewachsen handtellergroß. Ihre Erntezeit liegt im Perainemond. Werden sie noch frisch auf Brandwunden gelegt, erleichtert dies die Wundversorgung. Von Rahja bis Efferd trägt der Nothilf zahllose rosafarbene Trompetenblumen, die im Praios geerntet werden.

Weder Blätter noch Blüten haben roh verzehrt eine Wirkung. Dennoch sind sie sehr begehrt, denn aus ihnen lässt sich durch einfache Haltbarmachung ein wirksames Antidot gegen das im Süden bekannte mineralische Gift Tulmadron herstellen. Nothilf-Lösung, wie das Heilmittel aussagekräftig genannt wird, besteht aus Blüten, die in Öl eingelegt werden. Mit Wasser verdünnt beendet die Lösung die Giftwirkung von Tulmadron augenblicklich. Sie wird daher fast ausschließlich für den Export in den Süden hergestellt, über verschiedene Zwischenstationen dorthin gebracht und letztlich zu horrenden Preisen verkauft. Das Geschäft mit Nothilf ist lukrativ, darum sind größere Bestände in der Wildnis rund um die Salamandersteine hart umkämpft.

Nothilf-Blätter entfalten ebenso durch Haltbarmachung ihre Wirkung. In Öl eingelegt, helfen sie noch stärker als frische Triebe bei der Genesung von Brandwunden. Brandhilf wird dieses Mittel genannt und ist im Norden Aventuriens leidlich bekannt. Der Umstand, dass sich

Nothilf

Verbreitung:

Landschaftstyp: Wald, Gebirge

Regionen: selten in den Wäldern des Nordens und in Nord- und Mittelaenturischen Gebirgen, dabei vor allem in den Salamandersteinen

Suchschwierigkeit: -2

Bestimmungsschwierigkeit: -1

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

Wirkung:

Roh:

Berührung: Die frischen Blätter erleichtern auf eine Brandwunde gelegt eine Probe auf Heilkunde Wunden um +1.

Einatmung: keine

Verzehr: keine

Verarbeitet: noch keine Rezepte bekannt

Preis: 10 / 16 Silbertaler, dort, wo Tulmadron genutzt wird, in der Regel zehnfache Preise

Rezepte:

Siehe unter Haltbarkeit

Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

Manche Versuche wurden schon gestartet, Nothilf auch in Wäldern und Gebirgen jenseits der Salamandersteine anzusiedeln. Eine gezielte Kultivierung ist dabei bislang nicht großflächig gelungen, jedoch soll der eine oder andere Steineichenbaum, der nahe einer Magierakademie, etwa zur Gewinnung von Holz für Magierstäbe, gepflanzt wurde erfolgreich mit Nothilf besiedelt worden sein. Eine Wohltat für Blessuren durch experimentelle Forschung und gleichzeitig ein Hinweis auf die besonderen Bedürfnisse der Pflanze, die es noch eingehender zu erforschen gilt.

Haltbarkeit:

Roh: siehe Abschnitt Haltbarmachung im **Aventurischen Herbarium** ab Seite 139

Verarbeitet: Nothilf-Lösung (siehe Seite 97) 6 Monate ●, Brandhilf (siehe Seite 96) 12 Monate ●

die förderliche Wirkung bei Zwergen nicht einstellt, wird häufig mit der Herkunft des Krauts begründet. Denn etwas, das aus den Elfenwäldern stammt, könne schlicht keinem Zwerg zugutekommen.

Was weiß mein Held über Nothilf?

- QS 1: Nothilf ist ein Ranker, der bevorzugt an Eichen in den Wäldern um die Salamandersteine vorkommt. Als Brandhilf haltbar gemacht und auf Brandwunden gelegt fördern die Blätter die Genesung. Bei Zwergen wirkt es nicht.
- QS 2: Seine rosafarbenen Blüten ergeben in Öl eingelegt Nothilf-Lösung. Dies ist ein Antidot gegen Tulmadron, ein im Süden gern angewandtes Gift.
- QS 3+: Nothilf-Blüten werden hauptsächlich in den Süden exportiert. Der Handel damit ist lukrativ.

Phosphorpilz

»Sogar unter der Erde, wo uns das Licht des Herrn Praios verwehrt bleibt, entsendet uns der Götterfürst Hilfe. Das Gewächs namens Phosphorpilz, dem Aureliani angelehnt, vermag als mahnendes Mal die versteckten Düsternisse des Finsterkamms und Orkenlandes aufzudecken. Das Gewächs leuchtet gelb-grünlich und ist ein Indikator für vorhandene Feuchte. D'rum nimm, was der Herr Praios dir an Licht schenke, und schneide aus dem Geflecht ein Stück heraus. Es wird für fast ein halbes Wassermaß deine bisherigen Leuchtmittel schonen. So du zukünftig an anderen Orten mit tiefer Finsternis wandeln magst, nimm etwas vom Geflecht mit und trockne es ad primo unter den Augen des Herrn. Ad secundo versetzt du es mit Feuchte und siehe da – der Herr leuchtet aus deiner Hand!«

—aus einem Bericht des Praiosgeweihten Fidian Ratfried, Angbar, 1042 BF

In Höhlen und unterirdischen Gängen kommt der Phosphorpilz vor. Für sein Wachstum bevorzugt er Orte mit hoher Feuchtigkeit, die ihm vor allem im Finsterkamm und Orkland zur Verfügung stehen. Ein Teil seines Namens entstammt dem Aureliani *Phosphor* und weist mit der Bedeutung „Lichtträger“ bereits auf seine Besonderheit hin. Der Pilz schmiegt sich meist an unterirdische Höhlenwände und wird etwa fünfzehn Halbfinger groß. Auf dem runden, meist gebogenen Stiel bildet sich ein verdickter Übergang, an den sich ein ovaler Hut mit Spitze anschließt. Dieser ähnelt der Architektur tulamidischer Türme und zeigt seine Lamellen erst beim Aufschneiden. Im Volksmund nennt man diesen Teil des Phosphorpilzes auch den „leuchtenden Lampenschirm“. Unter idealen Bedingungen tritt er sogar als größeres Geflecht oder fingerdicke Wandschicht auf. Der gesamte Pilz leuchtet grünlich, und zwar umso stärker, je mehr Feuchtigkeit er bekommt. Seine Lichtintensität ist so variabel, dass er mal fade glimmt und andernorts einen gesamten Gang oder eine große Höhle zu erleuchten vermag. Selbst nach dem Herausschneiden erhellen die gelösten Pilzteile die Umgebung, weswegen sie häufig als Fackelersatz dienen. Nach maximal einer halben Stunde erlischt das Licht eines geernteten Pilzteils.

Für eine weitere Verarbeitung ist ein Trocknen des Pilzgeflechtes erforderlich. Pur als Pulver löst es in angefeuchteter Form eine helle und gefährliche Stichflamme aus, wenn es verbrannt wird, welche Schamanen und Druiden teilweise gezielt für Rituale nutzen. Als längerfristiger Laternenersatz hilft die

Rezeptur des *Kalten Lichts*. Dazu wird der Pilz zuerst getrocknet, pulverisiert und alchemistisch aufbereitet. Um die grünliche Leuchtkraft hervorzulocken, holt man das Gemisch vorsichtig aus dem Wasser, in dem

Phosphorpilz

Alternative Namen: Leuchtpilz

Verbreitung:

Landschaftstyp: alle (nur unterirdisch)

Regionen: in feuchten Höhlen und Gängen unter der Erde

Suchschwierigkeit: +1

Bestimmungsschwierigkeit: +1

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

Wirkung:

Roh:

Berührung: Die Brenndauer des Pilzes beträgt nach dem Pflücken 30 Minuten. Sichtmodifikatoren durch Dunkelheit werden durch seinen Schein pro 1 Schritt Radius wie folgt reduziert: -4/-3/-2/-1 Stufe(n). Eine Tagesration Wasser erhöht die Leuchtdauer um 3 Stunden, wenn der Fruchtkörper damit regelmäßig befeuchtet oder hineingelegt wird. ●

Einatmung: keine

Verzehr: keine

Verarbeitet: siehe *Rezepte*

Preis: 2 / 4 Silbertaler

Rezepte:

Elixiere: Feuerpulver (siehe Seite 89) ●, Kaltes Licht (siehe Seite 92) ●●

Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

Manche Feldforscher der Herzog-Eolan-Universität in Methumis behaupten standfest, dass sich auch flüssige Elixiere und – wie mancher mit einer Helden-geschichte schönreden will – Urin, Blut oder Tränen zur Erhaltung der Leuchtkraft des Phosphorpilzes eignen. Auch den Stiel des Pilzes in den Mund zu stecken und dem leuchtenden Schirm mit Speichel in kritischen Situationen ein letztes Flimmern zu entlocken, sei angeblich möglich. Von Zwergen wurde dies nie öffentlich bestätigt.

Haltbarkeit:

Roh: siehe Abschnitt *Haltbarmachung* im *Aventurischen Herbarium* ab Seite 139

es aufgrund säureartiger Eigenschaften an der Luft gelagert werden muss.

Was weiß mein Held über Phosphorpilz?

- QS 1: Höhlen und unterirdische Gänge sind die üblichen Fundorte des Phosphorpilzes. Er wächst meist an Wänden und kann Geflechte oder Teppiche ausbilden.
- QS 2: Der Pilz dient als Leuchtmittel unter Tage und leuchtet heller, je mehr Feuchtigkeit anwesend ist. Nach dem Herausschneiden leuchtet der Teil des Pilzes für einige Zeit weiter.
- QS 3+: Der getrocknete Phosphorpilz führt im Kontakt mit Feuer zu grünen, meterhohen Stichflammen. Mit alchemistischen Mitteln lässt sich aus ihm das *Kalte Licht* anfertigen.

Purpurmohn

»In der Tat kann ich von neuen Erkenntnissen berichten. Es handelt sich nach ausgiebiger Untersuchung um eine Abhängigkeit, konkretisierend um die Sucht nach Purpurmohn. Der Patient leidet unter zittrigen Anfällen, Gewaltausbrüchen, die sich mit Apathie abwechseln. Für die purpurrote Mohnpflanze würde er seine Familie verkaufen und den Zwölfen abschwören. Bei ihm fand man goldene Samen aus einer tiefschwarzen Samenkapsel sowie ein Tagebuch, das seine euphorischen Liebesgelüste dokumentiert. Meine Recherchen ergaben, dass die Ernte im Rahja kurz vor den Namenlosen Tagen erfolgte. Wegen der Brisanz habe ich zwecks Unterstützung nach einer Dienerin der Rahja geschickt.«

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

Wiesen, Wälder und Flussläufe in gemäßigtem oder yaquirischem Klima bieten dem Purpurmohn die nötigen Lebensbedingungen zum Gedeihen. Daher trifft man ihn überwiegend in Almada, Aranien, dem Lieblichen Feld oder allgemeiner in Südaventurien an. Die auffälligen tiefroten Kronblätter sind fünfzählig, etwa zehn Halbfinger lang und überlappen sich gegenseitig, sodass die charakteristische Mohnform der Blüte entsteht.

Beglückend und anregend ist der Duft der offenen Blüte, deren Samenkapsel einen heftigen Rausch auslösen kann. Fantasiebilder gehen mit überschwänglichen Glücksgefühlen einher und entführen den Berauschten für eine Stunde in eigene Welten. Anschließend kehrt sich der Gemütszustand ins Gegenteil und der Anwender wird reizbar, streitlustig sowie übellaunig. Trotz dieser Nachwirkungen besteht ein hohes Abhängigkeitsrisiko, das den Betroffenen seine Prinzipien und Glaubensvorstellungen vergessen lässt und dessen Folgen als *Purpursucht* bekannt sind. Die geschlossene Samenkapsel wird daher meist aus finsterner oder goldgieriger Absicht gesammelt. Aufgrund der Erscheinungsform der Blüte, Wirkungsmustern in der Anwendung und dem Zeitpunkt des Samenflugs ordnen einige Pflanzenkundige die Pflanze dem Namenlosen zu.

Was weiß mein Held über Purpurmohn?

- QS 1: Der Purpurmohn mag warmes, gemäßigteres Klima und ist in Südaventurien heimisch.
- QS 2: Zum Jahresende wird der Blütenrand goldfarben. Der Blütengeruch ist berauschend, seine Samen ein Rauschmittel, das zur gefährlichen *Purpursucht* führen kann.



Purpurmohn

Verbreitung:

Landschaftstyp: Grasländer, Heiden und Steppen, Wälder

Regionen: selten in Mittelländischen und Südlichen Grasländern und Steppen, sehr selten in Mittelländischen Wäldern (gemäßigtes, tobrisches und yaquirisches Klima)

Suchschwierigkeit: -4

Bestimmungsschwierigkeit: -2

Anwendungen: 1/1/1/1/1

Wirkung:

Roh:

Berührung: keine

Einatmung: siehe *Verzehr*. Der Rauch einer verbrannten Samenkapsel muss vollständig, bewusst und tief eingeatmet werden, um seine Wirkung als Rauschmittel (siehe *Verzehr*) zu entfalten. ●●●

Verzehr: giftig (Stufe 6, Widerstand mit Seelenkraft, Dauer: 3W6 x 5 Minuten, Wirkung beginnt nach 5 Minuten, Wirkung: 2 Stufen *Berauscht*, stark erregt / 1 Stufe *Berauscht*, leicht erregt). Am Ende der Wirkungsdauer geistige Leere und Unzufriedenheit (1 Stufe *Betäubung* und 1 Stufe *Paralyse*), und zwar genauso lange, wie die Wirkungsdauer betrug. Bei jeder Anwendung wird überprüft, ob der Anwender süchtig wird (siehe *Purpursucht* Seite 158). Werden während der Wirkungsdauer weitere Anwendungen eingenommen, so führt das je zusätzlich zu 1 Stufe *Betäubung* und dem Verlust von 1W3+1 LeP. ●●

Verarbeitet: noch keine Rezepte bekannt

Preis: 20 / 50 Silbertaler

Rezepte:

noch keine bekannt

Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

Manche Gelehrte der Götter und Kulte berichten von fragmentarischen Aufzeichnungen, die Anhängern der verführerischen Shaz-Man-Yat, einer unabhängigen Dämonin und Herrscherin des vierten Namenlosen Tages, zugeordnet werden können. Eine Kulthenklave berichtet auf dem Pergament von Visionen, denen zufolge der Purpurmohn direkt mit der Dämonin verbunden sei und ihre Aspekte verkörpere. Ein von der Rahjakirche unter Verschluss gehaltenes Rezept nennt die Samen des Purpurmohns als Hauptzutat für den Raserei-Trunk der Shaz-Man-Yat, der starke Ähnlichkeit zum Berserkerelixier haben soll, doch darüber hinaus zu dämonischen Verzerrungen am Körper führe.

Haltbarkeit:

Roh: siehe Abschnitt *Haltbarmachung im Aventurischen Herbarium* ab Seite 139

- QS 3+: Wer Purpurmohn ernten will, muss zur geschlossenen Samenkapsel greifen. Während der Namenlosen Tage verbreitet das Gewächs seine goldfarbenen Samen, weshalb die Pflanze oft dem Dreizehnten zugeordnet wird.

Quinja

»Wenn du in den südlichen Regenwäldern bist und nicht weiterweißt, halte nach roten Beeren wie diesen, die ich in der Hand halte, an einer kleinen Pflanze Ausschau. Diese Früchte schenkt uns Rur, denn sie stärken bei Erquickung deine Kraft, wenn du an dir zweifelst und Hilfe benötigst. Allerdings hat sie einen falschen Zwilling, der dir weniger wohlgesonnen ist und Magenschmerzen sowie Sehstörungen bereitet. Daher höre mir genau zu. Eine lieblichere Blüte steht in diesem Fall für die dunklere Seite, um dich zu verführen. Gleich wirst du den Geschmack der wahren Beere kosten, der etwas saurer als bei der Maraskerine ist, und aus deiner Sicht schon fast unreif anmuten mag. Vermeide die süße Versuchung, denn sie wird den Schmerz bringen.«

—Rurijid die Sehende, Rur-und-Gror-Priesterin zu einem Buskur, Boran, 1022 BF

Die Quinja genießt das warme Klima Südaventuriens, sucht sich dort aber schattige Plätze. In Regenwäldern ist sie gelegentlich anzutreffen, seltener in den Wäldern des Südostens. Das Pflänzchen nimmt einen Raum von etwa einem Spann in Höhe und Breite ein, wobei sich ihre eigentlich längeren braunen Stiele ab einer gewissen Länge einkräuseln und zu einem insgesamt kompakten Wuchs führen. Aus den weißen, fünfzähligen Blüten mit kurzen Staubblättern entstehen von Ingerimm bis Travia saftige, knallrote Beeren von der Größe von Heidelbeeren. Vorsicht ist bei der Verwechslung mit der Falschen Quinja geboten, denn der Unterschied ist hauptsächlich in der leicht rosafarbenen Blüte des Irreführers zu erkennen. Der Verzehr der süßeren Imitation offenbart sein Gift, was sich über Magenverstimmungen, Sehstörungen und Kopfschmerzen ausdrückt.

Ursprünglich von den Achaz stammt die Herstellung des Quinja-Schnapses, die üblicherweise über Destillation erfolgt und dessen Rezeptur von den Südaventuriern schnell nachgeahmt wurde. Aufgrund der kräftigen den Wirkung der Früchte ist es nicht verwunderlich, dass sie gerne als Substitut für Ingredienzien der sogenannten Elixiere der Tugenden verwendet werden, welche körperliche und geistige Eigenschaften zeitweilig stärken.

Was weiß mein Held über Quinja?

- ☞ QS 1: Quinja mag die Wärme und gedeiht an schattigen Plätzen. Sie besitzt leuchtend rote Beeren, aus denen der bekannte Quinja-Schnaps gewonnen wird.
- ☞ QS 2: Die Beeren stärken nach Anwendung die Körperkraft für zwei Stunden, verfallen aber vor dem Ende eines Tages. Die giftige Falsche Quinja ist an der leicht rosafarbenen Blüte und dem etwas süßeren Geschmack erkennbar.
- ☞ QS 3+: Ein Sud aus Quinja, Sansaro und Donf schützt nach Einnahme für fünf Monate vor dem Jahresfieber. Für die Elixiere der Tugenden wird Quinja oft als Substitut verwendet.

Quinja

Verbreitung:

Landschaftstyp: Regenwälder, Wälder

Regionen: gelegentlich in Überhohen, Mittelhohen und Halbhohen Regenwäldern, eher selten in Immergrünen Wäldern (Südosten)

Suchschwierigkeit: -3

Bestimmungsschwierigkeit: -2

Anwendungen: 3/3/4/4/5/5

Wirkung:

Roh:

Berührung: keine

Einatmung: keine

Verzehr: Eine Quinja-Beere (1 Anwendung) erhöht die KK des Anwenders für 2 Stunden um 1 Punkt. Eine Einnahme mehrerer Beeren gleichzeitig hat keine weitere Auswirkung. Ein Sud aus Quinja, Sansaro und Donf verhindert einen Ausbruch des Jahresfiebers für fünf Monate nach Einnahme. Zum Verwechseln ähnlich ist die Scheinquinja, welche Sehstörungen und Magenkrämpfe verursacht (Gift Stufe 2, Sichtmodifikator Stufe I für 3 Stunden, 3 SP). Eine Probe auf Sinnesschärfe bei der Kräutersuche, erleichtert um die QS der Pflanzenkunde-Probe, kann die Verwechslung verhindern. ●●

Verarbeitet: siehe Rezepte

Preis: 6 / 6,5 Silbertaler

Rezepte:

Pflanzliche Rauschmittel: Quinja-Schnaps (siehe Seite 87) ●●

Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

Dem Quinja-Schnaps wird von Forschern bisweilen nachgesagt für die ausdehnenden Palastbauten der Echsenherrscher des zehnten Zeitalters unabdinglich gewesen zu sein. Ohne die Kraft spendende Spirituose sei es den Arbeitern und Sklaven körperlich unmöglich gewesen die Stufenpyramiden aufzuschichten, so die These. Heute verweisen kultische Bräuche einzelner Achaz-Stämme auf die einstige Bedeutung der Pflanze, die manchen noch als heilig gilt.

Haltbarkeit:

Roh: siehe Abschnitt Haltbarmachung im Aventurischen Herbarium ab Seite 139

Verarbeitet: Quinja-Schnaps (siehe Pflanzliche Rauschmittel) ist jahrelang haltbar ●●



Rauschgurke

»Die Rauschgurke ist fürwahr ein Geschenk Rurs, zugleich aber ein hilfreicher Prüfstein, ein Sinnbild gar, wie wir uns geben sollten. Willst du verstehen, wie die Garetjas sind, so betrachte ihren Umgang mit diesem Fruchtlein. Denn wie Vieh verschlingen sie die rohe Frucht, geben sich dem sinnlosen Rausch hin, und dabei ist es ihnen gleich, ob sie davon blöde werden. Denn obwohl sie sich für ach so schlau halten, wissen sie nichts von den wahren Gaben, die in der Frucht des Rauschagura schlummern. Sie ahnen nichts davon, wie vielseitig die Wirkung der Rauschgurke sein kann. Sie wissen erst recht nicht, dass sie nicht nur aufs Gemüt, sondern auch segensbringend auf den Leib wirkt. Also haltet es wie die Rauschgurke und offenbart nicht, was ihr vermögt.«

—Rurijid die Sehende, Rur-und-Gror-Priesterin zu Schülern, Boran, 1025 BF

In Wäldern und an den Waldrändern Maraskans, aber auch im Umland Khunchoms wächst der zehn Schritt hohe Rauschagura-Baum, dessen Blätter groß und von sattem Grün sind. Begehrt werden jedoch die Rauschgurken, seine etwa spannlangen, birnenförmigen Früchte, die in den Monden Tsa bis Boron geerntet werden können. Rauschgurken sind meist hellgrün, bisweilen reifen sie aber violett und sehr selten gelb aus und schmecken leicht bitter.

Unter Nichtmaraskanern genießt die Frucht den Ruf, nach dem Verzehr kurzzeitig Bärenkräfte zu verleihen. Zwar geht dies manchmal mit deutlichen Bewusstseinsstörungen oder rauschhaften Träumen einher, doch beides wird als überwiegend angenehm empfunden. Ein Maraskaner würde eine Rauschgurke hingegen niemals roh verzehren, denn dies wäre eine Respektlosigkeit sondergleichen. Auf Maraskan gibt es eine unüberschaubar große Zahl von Rezepten, mit denen der edlen Frucht ihre segensbringenden Gaben entlockt werden. Sie wird getrocknet, eingelegt, gekocht, fermentiert und dergleichen mehr. Jede Art der Haltbarmachung führt zu einem anderen Effekt. Vor allem aber wird sie mit anderen Zutaten vermischt, denn nur durch eine ausgeklügelte Zubereitung entfaltet die Rauschgurke ihre vielfältige Wirkung. Denn sie ist viel mehr als nur ein Gewürz oder ein Genussmittel. Richtig zubereitet, beeinflusst sie – auf vielfältige Weise – das Gemüt oder wirkt als Heilmittel. Während Fremdijs auf die unmittelbare und schnelle Wirkung aus sind, wissen Maraskaner um das größte Geheimnis der Rauschgurke, und viele hüten es eifersüchtig vor den Garetjas. Denn richtig zubereitet vermag sie die Wirkung jeder anderen Pflanze zu verstärken, sei sie für Kulturschaffende nun zuträglich oder schädlich.

Was weiß mein Held über Rauschgurken?

- ☛ QS 1: Die Rauschgurke muss frisch vom Baum gegessen werden, dann verleiht sie Bärenkräfte, um den Preis von ein paar wirren Träumen.
- ☛ QS 2: Die Rauschgurke stammt vom Rauschagura-Baum, und nur ein Barbar würde sie roh verspeisen.
- ☛ QS 3+: Die Maraskaner kennen zahllose Rezepte, um der Frucht ihre Wirkung zu entlocken. Richtig zubereitet verstärkt die Rauschgurke die Wirkung jeder anderen Pflanze.

Rauschgurke

Alternative Namen: Rauschagura

Verbreitung:

Landschaftstyp: Maraskan

Regionen: gelegentlich auf ganz Maraskan

Suchschwierigkeit: –2

Bestimmungsschwierigkeit: –1

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

Wirkung:

Roh:

Berührung: keine

Einatmung: keine

Verzehr: Einnahme einer ganzen rohen Frucht erhöht für 2W6 Stunden die Körperkraft um 1W3 Punkte und senkt gleichzeitig die Klugheit um 1W6+1 Punkte. Fällt der KL-Wert auf diese Weise um mindestens 4 Punkte, so versinkt der Anwender 5 Minuten nach Einnahme für die restliche Wirkungsdauer in einen Tiefschlaf, der von wirren, aber nicht unangenehmen Träumen begleitet wird. ●●●

Verarbeitet: siehe *Rezepte*

Preis: 10 / 16 Silbertaler

Rezepte:

Unter Maraskanern sind endlos viele Rezepte bekannt. Nach Meisterentscheid entwickelt die Rauschgurke in Verbindung mit anderen Zutaten die wildesten Effekte. Diese sind jedoch überwiegend unterhaltsamer und nützlicher Natur und richten fast nie bleibenden Schaden an.

Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

Gemeinhin spielt die Farbe der Frucht für die Wirkung vermutlich keine Rolle, doch es gibt Anhänger der These, dass violette Früchte bisweilen den Keim des Bruderlosen (Namenlosen) in sich tragen, wohingegen die seltenen von gelber Farbe den Schein von Bruder Praios verinnerlicht haben und es also sein kann, das Licht und Dunkelheit am Baum ebenso nah beieinanderliegen wie im wahren Leben. Manch ein Händler verlangt und bietet so exorbitant viel mehr für eine bestimmte Fruchtfarbe.

Haltbarkeit:

Roh: siehe Abschnitt *Haltbarmachung im Aventurischen Herbarium* ab Seite 139

Verarbeitet: endlose Rezepturen (siehe Auswahl auf Seite 98) 2 KR bis 222 Jahre ●



Roter Drachenschlund

»Der Rote Drachenschlund gedeiht an Waldrändern und Flussufern in ganz Aventurien nördlich einer Linie von Thalusia nach Dröl. Es heißt, er wachse nur dort, wo Drachenblut den Boden netzte, was einerseits sein merkwürdiges Aussehen erklären würde, erinnert seine Blüte doch an den aufgesperrten Rachen eines Lindwurms. Andererseits würde dies trefflich begründen, warum die potente Pflanze nur ausgesprochen selten vorkommt und sich einer Kultivierung gänzlich entzieht. Dies ist überaus betrüblich, denn das Heilkraut kann Lykanthropie heilen und Werwesen fernhalten.«
—aus Folianth der Kreutherkunde, Festum-Ausgabe, 1042 BF

Roter Drachenschlund ist außerhalb seiner Blütezeit in Ingerimm und Rahja eine unscheinbare Pflanze mit breiten, fleischigen Blättern. Die Blüte ist von auffälliger Farbe, Gestalt und Wirkung. Ob es nun daran liegt, dass sie wie das weit aufgesperrte Maul eines Drachens aussieht, an der intensiven Rotfärbung oder dem für Menschen kaum wahrnehmbaren Geruch nach warmer Echsenhaut – Raubtiere meiden die unmittelbare Nähe der Pflanze und ihr Anblick verursacht bei empfindlichen Betrachtern das mulmige Gefühl, beobachtet zu werden. Rätselhafterweise ist bislang jeder Versuch, die Pflanze selbst arkan oder karmal unterstützt zu kultivieren, fehlgeschlagen.

Die zu den Orchideengewächsen gehörende Pflanze ist schwer zu finden und zu bestimmen. Ungeachtet dessen gehört sie zu den begehrtesten Heilkräutern Aventuriens, denn frische Blätter des Roten Drachenschlunds können einmalig den Ausbruch von Lykanthropie verhindern, sofern es noch nicht zu

einer Erstverwandlung gekommen ist.

Eines der bekanntesten Rezepte für die Pflanze ist der Rote Drachenodem, der aus aufwändig getrockneten Blättern besteht. Auf glimmende Kohlen oder ins Feuer gestreut, hält der Rauch Werwesen fern.

Die Werkstätten des Roten Salamanders zu Festum konnten nach langen Jahren der Forschung kürzlich ein Elixier entwickeln, welches den klingenden Namen Gnädiger Drachenodem führt und dabei helfen soll, Flüche zu brechen.

Was weiß mein Held über Roten Drachenschlund?

- QS 1: Roter Drachenschlund wächst zwar in ganz Aventurien an Waldrändern und Flussufern, angeblich aber nur dort, wo schon einmal Drachenblut auf den Boden getropft ist.

Roter Drachenschlund

Verbreitung:

Landschaftstyp: Wälder

Regionen: sehr selten in Wäldern des Nordens, Mittelländischen Wäldern (gemäßigtes, tobrisches und yaquirisches Klima) und Immergrünen Wäldern (Südosten)

Suchschwierigkeit: -4

Bestimmungsschwierigkeit: -3

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

Wirkung:

Roh:

Berührung: Wird eine frische Anwendung in eine offene Bisswunde gelegt, die von einem Werwolf verursacht wurde, so wird der Anwender nicht zu einem Werwolf, solange die erste Verwandlung noch bevorstanden hätte. Dieses Mittel hilft nur ein einziges Mal. ●

Einatmung: Dem echsenhaften Geruch der frischen Pflanze nähern Raubtiere sich nur widerwillig. Der Rauch aus einer Anwendung Blätter hält Werwesen für 1W6 Stunden auf mindestens 5 Schritt Abstand. Haltbarmachung zum Roten Drachenodem verstärkt diese Wirkung erheblich. ●

Verzehr: keine

Verarbeitet: siehe Rezepte

Preis: 20 / 30 Silbertaler

Rezepte:

Elixiere: Gnädiger Drachenodem (siehe Seite 91) ●

Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

Schon lange versuchen Alchimisten, die Fähigkeiten des Drachenschlunds mit teils überaus obskuren Versuchen in Elixiere zu überführen. Doch einzig der verhüllte Meister Balphemor von Punin soll es vermögen, aus ihm ein Elixier zu brauen, welches infizierten Wesen erlaubt, den Zeitpunkt ihrer Verwandlung selbst zu wählen.

Haltbarkeit:

Roh: siehe Abschnitt Haltbarmachung im Aventurischen Herbarium ab Seite 139

Verarbeitet: Roter Drachenodem (siehe Seite 98) 10 Jahre ●

- QS 2: In der Gegenwart der Pflanze fühlt man sich beobachtet und es riecht nach Echse, weswegen Raubtiere die Nähe der seltenen Orchidee meiden. Die Blätter des Drachenschlunds können Lykanthropie heilen. Werden sie getrocknet und verbrannt, hält der Rauch Werwesen fern.
- QS 3+: Um gegen Lykanthropie zu helfen, müssen die Blätter der Pflanze frisch sein. Außerdem helfen sie nur ein einziges Mal. Das neu entwickelte Elixier Gnädiger Drachenodem soll Flüche brechen können.



Satuariensbusch

»Hübsch magst du ja sein, Liebchen, aber das nutzt dir hier im Norden nichts. Wer soll dich denn bitte ernst nehmen, wenn du nichtmal den Satuariensbusch erkennst, eh? Das ist immerhin das Geschenk Satuarias an uns, und kaum ein Gewächs ist ihr näher. Was er kann? Oh, das ist zu viel, als dass du es dir merken könntest. Allem voran hält er Geister fern und Nachtmahre, ja sogar Dämonen, aber – wie wir hier sehen – leider keine Hohlköpfe. Ach, und du meinst, deine Krallen machen mir Angst, ja?«

–Elfwidde Entenwacht, Tochter der Erde aus Weiden zu Zabrata, einer Schönen der Nacht aus dem Horasiat, 1042 BF

Der Satuariensbusch, auch Dornkraut oder Widderdorn genannt, ist ein immergrüner Busch mit dicken, dunkelgrünen Blättern, zwischen denen fingerlange, gebogene Dornen hervorragen. Während seiner Blütezeit ist er über und über mit rosafarbenen und wohlriechenden Blüten bedeckt. Diese reifen über den Sommer zu eiförmigen, leicht durchscheinenden weißen Früchten, die den Busch im Herbst zieren. Im Norden ist der Satuariensbusch wohlbekannt und gerade in den nördlichen Provinzen des Mittelreichs, wie Weiden und Tobrien, aber auch in Thorwal und im Bornland hoch angesehen. Hier wird er, zusammen mit seinem Verwandten, dem Weißdorn, gerne als Hecke gepflanzt, denn der Satuariansbusch ist eine rundum nützliche Pflanze. So weit sich seine Äste recken und so tief seine Wurzeln gründen, so weit entfaltet er auch seine Schutzmacht. Er ist nicht nur eine Heil- sondern auch eine übernatürliche Pflanze. Sie schützt vor Geisterwesen aller Art, und selbst Dämonen können sich dem Busch nicht nähern. Hexen und Druiden achten den Strauch daher sehr, und auch das einfache Volk schätzt seine Nähe und seinen Schutz. Wo Hexen und damit Satuaria angesehen sind, gilt er als Sinnbild für die Sumutochter.

Aus den Stämmen wird zudem Saft gewonnen. Hierzu wird die Rinde eingeritzt und die austretende Flüssigkeit in darunter gestellten Behältnissen aufgefangen. Der Saft kann als Substitut bei der Herstellung von Heiltränken genutzt werden, darüber hinaus senken damit getränkte Verbände die Wahrscheinlichkeit eines Ausbruchs von Wundfieber. Eine recht neue Erkenntnis ist, dass der Saft auch bei der Herstellung von Bannkreide benutzt werden kann. Eine solche Kreide wird vornehmlich zum Vertreiben widernatürlicher Wesen eingesetzt.

Was weiß mein Held über Satuariensbüsche?

- ☛ QS 1: Der Satuariensbusch ist ein immergrüner Strauch und wächst überwiegend südlich der Gelben Sichel. Geister und Dämonen können sich dem Busch nicht nähern.
- ☛ QS 2: Aus seinen Blättern, Blüten und Beeren kann ein heilkräftiger Tee hergestellt werden. Roh sind alle seine Teile jedoch schwach giftig.
- ☛ QS 3+: Sein Saft wird bei der Herstellung von Verbänden, aber auch von Bannkreide genutzt. Der Satuariensbusch ist eine übernatürliche Pflanze und von Magie durchdrungen, sein Holz eignet sich für die Artefaktherstellung.

Satuariensbusch

Alternative Namen: Dornkraut, Widderhorn

Verbreitung:

Landschaftstyp: Wälder, Grasländer, Heiden und Steppen, Gebirge

Regionen: Wälder des Nordens, Mittelländische Wälder (gemäßigtes, tobrisches und yaquirisches Klima), Immergrüne Wälder (Südosten), gelegentlich in Nördlichen, Mittelländischen und Südlichen Grasländern und Steppen, eher selten in Nord- und Mittelaventurischen sowie Südlichen Gebirgen

Suchschwierigkeit: –2

Bestimmungsschwierigkeit: –2

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

Wirkung:

Roh:

Berührung: Geister und niedere Dämonen können die Pflanze nicht berühren und weichen vor frisch geernteten Trieben zurück. Als Wundauflage verringert 1 Anwendung Pflanzenteile das Risiko an Wundfieber zu erkranken um 50 %, 2 Anwendungen eliminieren es sogar vollständig. ●●●●

Einatmung: keine

Verzehr: Roh verzehrt verursacht eine Anwendung 1 Stufe *Betäubung* (Magenkrämpfe). Diese Wirkung ist nicht kumulativ. Als Tee entfaltet die Pflanze prophylaktische Heilwirkung (siehe unter *Haltbarkeit*). ●

Verarbeitet: siehe *Rezepte*

Preis: 8 / 12 Silbertaler

Rezepte:

Elixiere: Bannkreide (siehe Seite 88) ●●

Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

Da er von Magie durchdrungen ist, eignen sich seine Bestandteile, allen voran sein Holz, für die Artefaktherstellung. Manch eine Magierakademie kultiviert in ihren Gärten Satuariensbüsche für die Herstellung von Magierstäben, doch auch Hexen siedeln gerne nahe den natürlichen Schutzwällen, um leicht Fluggeräte, Alchimistenschalen und Bannkreide für Rituale fertigen zu können. Mancherorts gehen Leute, die sich verflucht glauben oder von bösen Träumen, gar einem Mahr, heimgesucht fühlen, für einige Tage in den Wald und schlafen zusammengerollt unter einem blühenden Satuariensbusch, um dem Spuk ein Ende zu bereiten.

Haltbarkeit:

Roh: siehe Abschnitt *Haltbarmachung* im *Aventurischen Herbarium* ab Seite 139

Verarbeitet: Satuarienstein (siehe Seite 98) 6 Monate ●



Schattennebler

»Manchmal denke ich, die Götter erschaffen gewisse Dinge, um sich daran zu erfreuen, wie erbärmlich sie uns Menschlein aussehen lassen. Heute beispielsweise, mitten in einem Wald im Windhag, wurde der Tag jäh zur Nacht. Wie blöde Tölpel irrte unsere kleine Reisegruppe angstvoll rufend umher. Als sich die dunkle Wolke endlich verzog und wir wieder klar denken konnten, entdeckten wir den Quell für unseren Unmut: Eine Pilzkolonie, die unscheinbar im Schatten stand und gestört durch unser Trampeln ihre Sporen ausgeblasen hatte. So viele dunkle Sporen waren es, dass sie uns die Sicht nahmen und die Orientierung raubten! Unsere Wirtin lachte, als ich davon erzählte, und nannte den Pilz einen Schattennebler. Fürwahr ein Name, auf den wir nun wirklich selbst hätten kommen können!«

—Tagebucheintrag von Tsagidia Regenbogenschön, einer wandernden Tsageweiheten, Windhag, 1039 BF

Zwischen Thorwal und Grangor wächst in Wäldern und Gebirgen der Schattennebler. Der Pilz kommt ausschließlich in größeren Kolonien von mindestens drei Dutzend, häufig mehr Exemplaren vor. Seine Form und Farbe ähnelt der des Shamahampions, allerdings ist der Schattennebler wesentlich kleiner und seine Lamellen sowie Sporen sind schwarz. Der kleine graue Geselle wächst ausschließlich auf felsigem oder steinigem Untergrund und braucht zum Gedeihen nur wenig Wasser und kaum Sonnenlicht. Wo es eine Kolonie Schattennebler gibt, treten bald mehrere auf, denn wie andere Pilze vermehrt er sich über Sporenflug. Beim Schattennebler ist dieser jedoch nicht an eine bestimmte Jahreszeit gebunden, sondern wird durch stärkere Erschütterungen in seinem direkten Umfeld ausgelöst. Passieren Reisende die Pilze, können sie einmal täglich und begleitet von einem Rascheln ihre Sporen ausstoßen. Dunklen Schleiern gleich wabern die Sporen dann umher und tauchen die Umgebung in Finsternis. Zudem rauben die Sporen beim Einatmen durch ihr Gift den Orientierungssinn. Umherirrende Reisende sind es dann auch, die häufig neue Pilzkolonien begründen, wenn sie ihre Kleidung am Ende eines Tages ausschütteln.

Obgleich sie empfindlich auf Erschütterungen reagieren, können die Pilze bei entsprechend vorsichtigem Verhalten von ihrem Felsen abgeschabt werden. Auf diese Weise gewonnene Pilze eignen sich jedoch nicht als sporenschleuderndes Wurfgeschoss. Auch das in den Sporen enthaltene Gift konnte bislang nicht extrahiert werden. Manche Alchimisten kaufen Schattennebler-Exemplare dennoch billig ein, um sie bei verschiedenen Elixieren als Zutat oder Substitut einzusetzen. Gerade in Fingerfertigkeitss-, aber auch in Intuitionselixieren ist Schattennebler durch seine hohe Empfindlichkeit eine mögliche und sinnvolle Ersetzung.

Was weiß mein Held über Schattennebler?

- ☛ QS 1: Der Schattennebler ist ein kleiner, grauer Pilz, der auf Felsen und im Schatten wächst.
- ☛ QS 2: Der Pilz wächst in großen Kolonien und reagiert empfindlich auf Erschütterungen. Verspürt er solche, verströmt er seine dunklen und sehr zahlreichen Sporen, deren Gift einem die Orientierung raubt.
- ☛ QS 3+: Mit großer Vorsicht kann man den Schattennebler ernten.

Schattennebler

Verbreitung:

Landschaftstyp: Wälder, Gebirge

Regionen: Wälder des Nordens, Mittelländische Wälder (gemäßigtes und tobrisches Klima), Nord- und Mittelaventurische Gebirge

Suchschwierigkeit: -2

Bestimmungsschwierigkeit: +/-0

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

Wirkung:

Roh:

Berührung: Wer sich den Pilzen bis auf eine Entfernung von 10 Schritt nähert, muss sich mit einer Probe auf Verbergen (Schleichen) oder Körperbeherrschung erschweren um je -3 an ihnen vorbei bewegen, sonst lösen sie ihre Sporen aus. Diese bewirken einen Sichtmodifikator Stufe II durch Dunkelheit in einem Radius von 20 Schritt, und alle Betroffenen müssen sich dann mit dem Gift der Schattenneblersporen auseinandersetzen. Die Pilze können ihre Sporen nur einmal täglich in die Luft schleudern. ●●

Einatmung: Die Sporen des Schattenneblers sind giftig (Gift Stufe 3; 1 Stufe Verwirrung für 5 Minuten). ●

Verzehr: keine

Verarbeitet: noch keine Rezepte bekannt

Preis: 2 / 2,2 Silbertaler

Rezepte:

noch keine bekannt

Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

Zwar wurde noch in keiner aventurischen Kultur ein nützliches Rezept entwickelt, welches die Besonderheiten des Schattenneblers optimal ausnutzt, doch wissen einige findige Räuber, Wegelagerer und Banden ihre Unterschlüpfen mit kultiviertem Schattennebler hervorragend zu schützen. Sowohl als Alarmanlage als auch als direkte Abwehrmaßnahme wird der Pilz weitflächig an Höhleneingängen, eingewachsenen Hütten und Erdhöhlen gepflanzt und gehegt, um Eindringlingen eine Lektion zu erteilen.

Haltbarkeit:

Roh: siehe Abschnitt Haltbarmachung im Aventurischen Herbarium ab Seite 139



Schlagentang

»Alrike war auf der Suche nach dem langersehnten Schatz. Es war eine riesige, wunderschöne Perle verborgen in einer Muschel, in der sie sich hätte schlafen legen können. Zuvor musste sie aber dunkle Untiefen durchqueren. Die Bleichmüränen hatte sie schon hinter sich, aber nahe dem Ziel wartete am Rand des Meeres eine neue Gefahr auf sie. Die Schlangenblume lauerte schon still. Bunt leuchtende Fäden in Blau und Violett neigten sich sanft in der Strömung nahe der Muschel. Algen? Weit gefehlt! Dies waren die tückischen Fangarme der Schlangenblume, die auf den richtigen Moment warteten, um ihre Tentakel auszurichten und sich zu nähern. Die Schlingen halten ihre Beute nicht nur fest, sondern ziehen sie in den tonnenartigen roten Körper des Ungeheuers. Doch ein Lächeln zeigte Alrikes Freude. Sie hatte die gesuchte Muschel endlich gefunden. Vorsichtig schwamm sie voran und näherte sich dem Ziel ihrer Wünsche, ohne die tanzenden Fäden zu beachten ...«

—gehört in der Märchenstunde Mutter Algrid Lindgrüns, Angbar, 1041 BF

In solchen Gewässern und Meeren, auf welche die Herrin der Untiefen, Charyptoroth, ihren Blick richtete, breitet sich der Schlagentang aus. Etwa an Steinen oder Mauern in der Unterstadt Havenas oder in seichteren Bereichen der Blutigen See wartet er lauend auf seine Nahrung. Die alternative Bezeichnung „Schlangenblume“ ist sehr beschönigend, denn die Pflanze besteht aus einem dicklichen, fassähnlichen Körper von zwei Schritt Größe in blutroter, fleischähnlicher Farbe. Dazu trägt der Körper farbenprächtige Tentakel die Algen imitieren, sich in den Strömungen wiegen und Fische anlocken sollen. Sobald ein Opfer in Reichweite ist, schlagen die drei Schritt langen Fangarme zu. Sie reagieren auf Bewegung im Wasser und fassen neugierige oder unglückliche Lebewesen gleichzeitig mit mehreren Schlingen, um sie in den Rumpf der Pflanze zu ziehen, der sie einschließt und verdaut. Um den Angreifer zu täuschen sind einige Tricks notwendig. Neben im Wasser geeigneten Waffen hat sich gegen die daimoniden Wesen das Mitführen von Zweigen des Weißdorns als hilfreich erwiesen, da diese nicht nur Vampire und Feen vertreiben, sondern auch einen wirksamen Schutz gegen die Fangarme des Schlagentangs bieten, die instinktiv zurückschrecken. Dabei ist größte Vorsicht geboten, unter Wasser nicht den schützenden Weißdornast zu verlieren.

Was weiß mein Held über Schlagentang?

- ☛ QS 1: Schlagentang ist eine Meerespflanze, die sich an Steinen und Felsen ansiedelt. Der dickliche Körper trägt mehrere bunte Auswüchse, die wie Algen oder Schlangen anmuten.
- ☛ QS 2: Es handelt sich um eine daimonide Pflanze mit Bezug zu Charyptoroth. Nahende Beute wird lokalisiert, mit den beweglichen Tentakeln gefasst, in den Körper gezogen und als Nahrung zersetzt.
- ☛ QS 3+: Mit sich bewegenden Gegenständen kann man die Pflanze kurzfristig irritieren. Weißdornzweige schützen vor Angriffen und halten die Fäden auf Abstand.

Schlagentang

Alternative Namen: Schlangenblume

Verbreitung:

Landschaftstyp: alle

Regionen: sehr selten in dämonisch beeinflussten Gewässern

Suchschwierigkeit: -3

Bestimmungsschwierigkeit: -1

Anwendungen: 1/1/1/1/1

Wirkung:

Roh:

Berührung: Der Schlagentang ist feindselig und kann Lebewesen in den Haltegriff nehmen, um sie zu ersäufen und in seinen Leib zu ziehen (INI 14+1W6, AT 12, TP 1W6+2, RW lang, LeP 20, RS 0, SF Haltegriff: Kraftakt 7 (13/13/13). Weißdornholz lässt die daimonide Pflanze instinktiv zurückschrecken und ihren Griff vom Opfer lösen. ●●

Einatmung: keine

Verzehr: keine

Verarbeitet: noch keine Rezepte bekannt

Preis: 0,75 / 1 Silbertaler

Rezepte:

noch keine bekannt

Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

Basierend auf der Legende, dass Schlagentang die Seelen seiner Opfer in Fangarme wandelt, sind einige Alchimistinnen für Experimente an speziellen Farben unter den Fangarmen interessiert. In dem Glauben die vermeintlich gebundene Seelenkraft lasse sich an der Farbe ablesen, streben finstere Gesellen nach einem potenten Nachschub an Schlagentang, um diesen für Rituale schwarzer Magie und frevelhafte Angebote an die Niederhöhlen zu nutzen. Andere vermuten einen Zusammenhang von Farbe und Spezies, sodass seltene graue und weiße Tentakel für die Überbleibsel von Elfen gehalten werden, die wie Elfenhaar astrale Kräfte speichern könnten. Nach derselben Logik erzielen rote Tentakel bisweilen hohe Preise, da sie mit Satuaris Töchtern und Hexenhaar assoziiert werden.

Haltbarkeit:

Roh: siehe Abschnitt *Haltbarmachung* im **Aventurischen Herbarium** ab Seite 139



Schleimiger Sumpfknöterich

»Das Verderben kommt oft unscheinbar daher, gerade wie dieses Pilzlein. Hübsch steht er da im Zwielficht, frisch und saftig glänzend. Dazu duftet er noch verführerisch süß und tut alles in allem so, als wäre er ach so harmlos. Doch das ist er mitnichten! Das da ist nämlich ein Schleimiger Sumpfknöterich, und wenig auf Mutter Sumus Leib ist tödlicher als dieser Pilz. Lass dir sein Getue also eine Lehre sein, Drutchen, und hinterfrage alles, was auf den ersten Blick nur gut zu sein scheint und schön. Denn wenn du im Leben nicht aufpasst, geht es dir bald so wie im Umgang mit diesem Pilz: Erst verbrennst du dir die Griffel und dann bist du tot.«

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

Im Wald und am Waldrand nördlicher Gefilde gedeiht der Schleimige Sumpfknöterich. Er bevorzugt schattige Standplätze und ist, ganz entgegen seines Namens, nicht im Sumpf zu Hause. Weil er stets in der Nähe von Bäumen anzutreffen ist, wird er oft, aber zu Unrecht, für einen Holzschmarotzer gehalten. Tatsächlich geht der Sumpfknöterich eine Verbindung zum Wurzelwerk von Laubbäumen wie Eichen, Buchen, Esskastanien und Birken, aber auch zu Sträuchern wie der Hasel ein, wohingegen er Nadelbäume meidet. Die Bäume profitieren anfangs durchaus von dieser Scheinsymbiose, doch je stärker sich das Wurzelwerk des Pilzes mit dem des Baums verbindet, desto weniger profitiert der Baum von der Verbindung, bis er schließlich abstirbt. Vollständig geformte Hexenringe um einen abgestorbenen Baum legen beredtes Zeugnis von der tödlichen Wirkung des Schleimigen Sumpfknöterichs ab.

Der Pilz selbst ist ein typisches Exemplar seiner Gattung. Er wird fünf bis zehn Finger hoch und sein Hut meist ebenso breit. Die Hutoberfläche ist grün und glänzt feucht im Schatten. Dies rührt von einer den Hut bedeckenden, klebrigen Schleimschicht her, die bei Berührung erhebliches Brennen verursacht. Aus diesem Grund meiden selbst hungrige Tiere den Sumpfknöterich. Wie der Hut sind auch die Lamellen grün, der Stiel jedoch ist weiß.

Der Pilz verströmt einen angenehmen, verführerischen Duft, ist diesem zum Trotz aber sehr giftig und wirkt meist tödlich. Roh verzehrt soll er, übereinstimmenden

Berichten seiner Opfer zufolge, nussartig schmecken. Erst acht Stunden nach dem Verzehr treten mit heftigem Brechdurchfall erste Symptome der Vergiftung auf. Dann ist es meist zu spät, um die Giftwirkung noch aufzuhalten.

In der Alchimie wird der Pilz dennoch geschätzt und ist Bestandteil des Berserkerelixiers. Hauptsächlich wird daraus jedoch

das sogenannte Knötergift hergestellt, ein schweres Waffen- und Kontaktgift.



Schleimiger Sumpfknöterich

Verbreitung:

Landschaftstyp: Wälder

Regionen: Wälder des Nordens

Suchschwierigkeit: -1

Bestimmungsschwierigkeit: -2

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

Wirkung:

Roh:

Berührung: Die Berührung des Pilzes brennt schmerzhaft (Schaden wie bei Säure auf kleiner Fläche). Das Gift des Fruchtkörpers muss erst verarbeitet werden, um als Waffen- und Kontaktgift genutzt werden zu können (siehe Pflanzliche Gifte). ●

Einatmung: keine

Verzehr: siehe Berührung, die Möglichkeit das säureähnliche Gift abzuwaschen entfällt, die Wirkung verfliegt jedoch nach 8 KR.

Verarbeitet: siehe Rezepte

Preis: 6 / 8 Silbertaler

Rezepte:

Pflanzliche Gifte: Knötergift (siehe Seite 85) ●●●

Elixiere: Berserkerelixier (siehe Seite 89) ●●●●

Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

Der Gebrauch von Knötergift wird im Index Wehrheimium verdammt und ist daher vielerorts handelsbeschränkt oder gar verboten. Dem wohlgenussigen Aroma des Pilzes können manch wagemutige Köche jedoch nicht widerstehen, weshalb die Diskussion um zielgerichtete Ausrottung des Pilzes um Dörfer und Städte von Zeit zu Zeit wieder aufkeimt. Gerade der Umstand, dass eine Vergiftung mit einem üblen Flinken Difar verwechselt werden kann, macht ihn allerdings auch interessant für Attentäterinnen.

Haltbarkeit:

Roh: siehe Abschnitt Haltbarmachung im Aventurischen Herbarium ab Seite 139

Was weiß mein Held über Schleimigen Sumpfknöterich?

- QS 1: Der Sumpfknöterich ist ein Pilz des Nordens. Er wächst in Wald und am Waldrand und ist sehr giftig.
- QS 2: Zwar gedeiht er in Wäldern, entgegen seiner Bezeichnung aber nicht im Sumpf. Er verströmt einen verführerischen Duft, doch selbst Berührungen verursachen erheblichen Schaden durch seinen ätzenden Schleim.
- QS 3+: Aus ihm wird das potente Knötergift hergestellt, ein Waffen- und Kontaktgift. Der Pilz meidet Nadelbäume und geht eine Verbindung mit verschiedenen Laubbäumen ein. Die meisten Bäume überleben dies nicht, worauf „Hexenringe“ um abgestorbene Eichen oder Buchen ein Hinweis sind.



Schwarzäugige Canyzeth

»Schwarzäugige Canyzeth heißt diese hübsche Kletterpflanze hier. Benannt ist sie

nach Canyzeth, unserer höchsten Hei-

ligen. Schaut nur genau hin, liebe Scholaren, und ihr werdet feststellen, dass ihr schwarzes Auge euren Blick erwidert, euch nachgerade in seinen Bann schlägt. Schaumschläger und Lügner sogar noch stärker als Rechtschaffene, denn die Blüte spürt Lug wie Trug und zieht beides an. Während der ersten Hesindestunde jedoch gibt sie preis, was ihr anvertraut wurde. Denn Sancta Canyzeth steht für Wissen und Erleuchtung, und darum offenbart diese Winde in ihrem Namen, was verdreht ist und falsch.«

—Hitta von Ilmenstein in einer Unterweisung von Novizen im Tempel der Wahren Schlange zu Silas, 1043 BF

Südlich einer Linie Grangor-Perricum wächst in lichten Wäldern und an Waldrändern die Schwarzäugige Canyzeth. Sie ist eine ausdauernde Kletterpflanze, die bei ausreichend Licht und einer stabilen Kletterhilfe bis zu drei Schritt hoch werden kann. Inzwischen erfreut sie sich auch in Parks und Gärten großer Beliebtheit. Ihre Blätter sind dreieckig bis herzförmig und etwa so lang wie ein Handteller. Auffallend sind die alleinstehenden, orangegelben Blüten mit dem schwarzen Herzen. Dieses „Auge“ ist bis zu zwei Finger lang und schwarz bis schwarzviolett gefärbt. Hier sitzen Staubblätter und Stempel der Blüte, die einen für Menschen kaum wahrnehmbaren Geruch verströmen.

Die Pflanze ist magisch, was sich vor allem im schwarzen Auge der Blume zeigt, denn es wirkt anziehend auf Betrachter. Einmal ihrem „Blick“ ausgesetzt, drängen sich Gedanken, die falsch oder unwahr sind, an die Oberfläche, um Klarheit und Erkenntnis nicht zu beschatten. Diese Wirkweise erinnert auf ungewöhnliche Weise an die Erzheilige Canyzeth, die um Wissen und Erleuchtung angerufen wird, was erklärt, wie die Pflanze zu ihrem Namen kam. Ist ein Betrachter der Anziehungskraft der Blume erlegen, entledigt er sich falscher Gedanken oder Lügen, aber auch Missverständnissen und falscher Schlüsse, indem er sich der Blüte anvertraut. Doch die Pflanze behält das Gehörte nicht für sich, sondern raunt es Vorübergehenden zu, wenn sie sich während der ersten Hesindestunde (5 Uhr bis 6 Uhr morgens) in ihrem direkten Umfeld aufhalten.

Was weiß mein Held über Schwarzäugige Canyzeth?

- ☞ QS 1: Die Schwarzäugige Canyzeth ist eine Kletterpflanze des Südens, sie kommt in lichten Wäldern und zunehmend in Gärten vor.
- ☞ QS 2: Sie ist eine magische Pflanze. Das schwarze Zentrum ihre orangenen Blüten scheint den

Schwarzäugige Canyzeth

Alternative Namen: Lügendieb, Schlangenäuglein

Verbreitung:

Landschaftstyp: Wälder

Regionen: selten in Mittelländischen Wäldern (gemäßigtes, tobrisches und yaquirisches Klima) und Immergrünen Wäldern (Südosten)

Suchschwierigkeit: -3

Bestimmungsschwierigkeit: -1

Anwendungen: 1/1/1/1/1

Wirkung:

Roh:

Berührung: Wer das Zentrum der Blüte aus höchstens 1 Schritt Entfernung mit seinem Blick berührt, verspürt den unbändigen Drang, Geheimnisse, Lügen, Fehlschlüsse und aufgestauten Groll der Pflanze anzuvertrauen, als sei sie ein alter Freund, der die Sorgen einfach hinfort nimmt. Beistehende können mit einer Probe auf *Menschenkenntnis* +2 gegen die Willenskraft des Betroffenen solcherlei Informationen gezielt vom Betroffenen erfragen und so auch Lügen und Widersprüche aufdecken, denen sich der Betroffene selbst nicht bewusst war. Zwischen 05:00 und 06:00 Uhr morgens gibt die Pflanze telepathisch nach Meisterentscheid Teile ihrer letzten erhaltenen Informationen an den ersten Passanten preis, der in bis zu 3 Schritt Entfernung an ihr vorüberläuft. Dem Passanten ist dabei nur nach einer gelungenen Probe auf KL bewusst, dass er jenes Wissen in diesem Moment erhalten und nicht einfach irgendwo aufgeschnappt oder selbst erdacht hat. ●●

Einatmung: keine

Verzehr: keine

Verarbeitet: siehe *Rezepte*

Preis: 6 / 8 Silbertaler

Rezepte:

Pflanzliche Hilfsmittel: Schwarzäugiges Amulett (siehe Seite 83) ●●

Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

Die genaue Wirkung der Schwarzäugigen Canyzeth ist allgemein selbst unter Pflanzenkundigen kaum bekannt. In manchen Hesindetempeln des Mittelreichs werden jedoch zunehmend Exemplare der Pflanze neben Gartenbänke gepflanzt, an denen Morgengebete gesprochen werden, um dem Gedeih neuer Erkenntnisse beizuwirken.

Haltbarkeit:

Roh: siehe Abschnitt *Haltbarmachung* im *Aventurischen Herbarium* ab Seite 139

Betrachter anzustarren und bringt ihn dazu, der Blüte seine Lügen anzuvertrauen.

- ☞ QS 3+: Die Pflanze behält diese Geheimnisse aber nicht für sich, sondern raunt sie in der Stunde vor dem Morgengrauen Vorübergehenden zu. Eine getrocknete Blüte ist Hauptbestandteil des Schwarzäugigen Amuletts, in dessen Gegenwart es leichter fällt, ein Gegenüber der Lüge zu überführen.

Schwarzer Lotos

»Das schwarze Exemplar der Lotosfamilie ist wie die weiße Blume eine boronheilige, aber todbringendere Variante. Muss man sich bei fast allen dieser Pflanzen vor dem toxischen Blütenstaub hüten, trifft das bei der schwarzen Form besonders zu. Der pure Blütenstaub verursacht lediglich Sinestrübungen und Schmerzen. Das konzentrierte Atemgift, das aus mehreren der schwarzen, schalenförmigen Blüten gewonnen wird, lässt im Geist Trugbilder entstehen, sodass beim Vergifteten Farben zu Gerüchen und Tönen werden, bis er Gorgaris Schwingen hört. Die Schadenswirkung ist immens und hält zwei Stunden lang an.«

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

Die Farbe der Blüte bestimmt, wie bei dieser Pflanzenfamilie üblich, auch den Namen des Schwarzen Lotos. Als Sumpfstaudenpflanze gedeiht sie im Wasser und zeigt sowohl die typischen Schwimmblätter als auch die langstieligen Blüten, die von Ingerimm bis Praios blühen. Die hellen Staubbeutel gehören zu den prägenden Charakteristika und verströmen einen süßlichen, schweren und einnehmenden Geruch. Der Nahende wird auf diese Weise ange lockt, sollte sich aber vor dem giftigen Blütenstaub in Acht nehmen, da das Einatmen Schmerzen verursacht.

Einige ernten die Blüten mit der Absicht, die Giftwirkung zu potenzieren. Das Ergebnis eines Konzentrationsprozesses bringt ein Gift hervor, welches schlicht als „Schwarzer Lotosstaub“ bekannt ist. Das starke Atemgift streckt den Betroffenen zuerst bewusstlos nieder und führt zu Halluzinationen, die verschiedene Sinneseindrücke wie Farben, Musik und Gerüche betreffen und gelegentlich als prophetische Eingebungen interpretiert werden. Über einen Zeitraum von zwei Stunden verursacht es starke Kopfschmerzen und erheblichen Schaden, in der Regel bis der Tod eintritt. Glücklicherweise ist diese potentere Giftform trotz theoretisch einfacher Herstellungsmöglichkeit außerhalb eines kleineren Kreises von Borongeweihten nahezu unbekannt. Für Alchimisten sind schwarze Lotosblumen interessant, da sie gerne für die Herstellung von Antidot genutzt werden und Rauschmittel verstärken können. In einigen Gegenden wie dem Mittel- und Horasreich, Aranien, dem Bornland, dem Kalifat und den Streiten den Königreichen kann der Besitz oder Transport zu Schwierigkeiten oder Nachfragen führen, da sie der Wehrheimer Index für Gifte und Rauschmittel aufführt.



Schwarzer Lotos

Verbreitung:

Landschaftstyp: Sümpfe, Marschen und Moore

Regionen: sehr selten in Nördlichen und Südlichen Feuchtländern

Suchschwierigkeit: -5

Bestimmungsschwierigkeit: -1

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

Wirkung:

Roh:

Berührung: keine

Einatmung: Der Blütenstaub ist giftig (Stufe 2, **Wirkung:**

1W3 SP, 1 Stufe Schmerz, Dauer: sofort; kann durch weitere Anwendungen nicht erhöht werden). ●●●●

Verzehr: Alchimistische Rauschmittel, denen 1 Anwendung Schwarzer Lotos beigemischt wird, erhöhen ihre QS augenblicklich um 1. Zusätzlich zur gewöhnlichen Wirkung des Rauschmittels verursacht es 1 Stufe Schmerz für die gesamte Wirkungs dauer. Weitere Anwendungen des Lotos haben keine erneute Wirkung auf das Rauschmittel. Pur genossen entfaltet Schwarzer Lotos die gleiche Giftwirkung wie seine Pollen (siehe *Einatmung*). ●●●●●

Verarbeitet: siehe *Rezepte*

Preis: 50 / 250 Silbertaler

Rezepte:

Pflanzliche Gifte: Schwarzer Lotosstaub (siehe Seite 85) ●●●●●

Pflanzliche Rauschmittel: Lotoswein (siehe Seite 86) ●●●●●

Elixiere: Antidot (siehe **Regelwerk** Seite 272) ●●●●●

Alchimistische Rauschmittel: in diversen Rezepten als verstärkende Zutat

Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

Schwarzer Lotosstaub wird von einer Handvoll Borongeweihter zur Sterbehilfe verwendet. Jene Verwendung ist innerhalb der Kirchen stark umstritten und trug zu einer strengen Überwachung des Schwarzlotoshandels bei, um unsachgemäße Anwendungen zu verhindern und etwaige Forschung in Richtung Antidot- statt Giftentwicklung zu lenken.

Haltbarkeit:

Roh: siehe Abschnitt *Haltbarmachung* im **Aventurischen Herbarium** ab Seite 139

Verarbeitet: Schwarzer Lotosstaub (siehe unter *Pflanzliche Gifte*) 14 Tage ●●●●●

Was weiß mein Held über Schwarzen Lotos?

- QS 1: Schwarzer Lotos gilt als boronheilige Pflanze. Der Wehrheimer Index schränkt den Besitz und die Anwendung ein.
- QS 2: Der Blütenstaub ist giftig. Stark verdünnt wird er als Lotoswein in der Boronkirche gereicht. Alchimisten nutzen ihn zur Herstellung von Antidot und Verstärkung von alchimistischen Rauschmitteln.
- QS 3+: Aus ihm lässt sich ein starkes Atemgift herstellen, das Schmerzen und Halluzinationen verursacht und tödlich sein kann.

Schwarzer Weinstock

»Auf einer Anhöhe Araniens fanden wir eine alte Villa, in deren Garten ein Schwarzer Weinstock wuchs, der eigentlich bereits ausgerottet sein sollte. In seinen Fängen hielt er Gerippe von Nagetieren, Vögeln und Menschen, und auch die sonderbaren schwarzen Trauben machten wir aus. Sie glänzten wie dunkle Kirschen in der Sonne. Die magische Hellsicht zeigte eindeutig dämonische Fibrillen und Muster der Domäne Dar-Klajids, der Herrin der Schwarzfaulen Lust. Als die grässlichen Schmerzensschreie einer dort gefesselten Seele ausbrachen, lief mir ein eiskalter Schauer über den Rücken, der mich fast meine Konzentration gekostet hätte. Doch die Dienerin der Peraine stützte mich erst und hielt mir dann die Hände schützend über meine Ohren [...].«
—Koj Tereschko, Magus aus Norburg, in einem Brief an seine Spektabilität, 1043 BF

Die Schwarzen Weinranken sind als kletternder Strauch aus den Wäldern, Steppen oder dem Hügelland Araniens bekannt und haben einen dämonischen Ursprung. Vermutlich gehen sie auf Dimiona von Zorgan zurück, die Schwester des aranischen Königs, welche sich Belkelel zugewandt hatte und in Schreckensherrschaft das Moghulat Oron gründete. Äußerlich ähneln sie den klassischen Weinreben und können eine beachtliche Größe erreichen. Der entsprechende Wurzelstock greift tief und ist reich verästelt. Weiterhin besitzt er zum Klettern einen anpassungsfähigen, zarten Stamm und Zweige von brauner Farbe. In Rispen stehen die kleinen und schwach duftenden Blüten, die kugelige Trauben hervorbringen. Zu den weiteren Merkmalen des widernatürlichen Weins gehören seine übernatürlichen Ranken, die auf Lebewesen reagieren. Spürt eine Ranke eine Berührung, hält sie ihre Beute fest, um ein paralyisierendes Gift zu verabreichen. Anschließend saugt sie langsam die Lebenskraft des Opfers aus, bis es vergeht. Haben die Ranken ausreichend Saft erhalten, entsteht eine schwarz glänzende Traube. In getrockneter Form tragen die Früchte die Bezeichnung *Belkeline*. Frische Früchte sind hingegen die Basis für das Rauschgift *Schwarzer Wein*. Von Sympathisanten sowie Anhängern der Belkelel wird er als Rauschmittel genutzt.

Was weiß mein Held über Schwarze Weinstöcke?

- ☞ QS 1: Der Schwarze Weinstock beginnt bei Berührung seine Opfer zu umschlingen und mit einem Betäubungsgift zu lähmen.
- ☞ QS 2: Aus den Trauben stellt man das Rauschmittel Schwarzer Wein her, welches Kraft und Ausstrahlung verleiht, aber suchterzeugend ist.
- ☞ QS 3+: Der Schwarze Weinstock ist eine übernatürliche, daimonide Pflanze, die Lebewesen das Blut aussaugt. Diener Belkelels greift er nicht an.



Schwarzer Weinstock

Verbreitung:

Landschaftstyp: Wälder, Grasländer, Heiden und Steppen Araniens

Regionen: gelegentlich an Kultplätzen der Belkelel, eher selten in Mittelländischen Wäldern (yaquirisches Klima), sehr selten in Südlichen Grasländern und Steppen

Suchschwierigkeit: -4

Bestimmungsschwierigkeit: -4

Anwendungen: 1/1/1/1/1

Wirkung:

Roh:

Berührung: Die daimonide Pflanze reagiert auf alle Lebewesen, die nicht dem Kult der Belkelel nahestehen, und versucht sie zu umschlingen und auszusaugen (INI 14+1W6, AT 7, TP 1W3+Gift, RW kurz bis mittel, LeP 30, RS 0, SF Haltegriff: Kraftakt 14 (22/18/18)). Dabei geht sie strategisch vor und wartet auf einen erfolgversprechenden Moment. Ihr Gift wirkt kumulativ bei jedem Treffer bzw. jede Runde, in der das Opfer in ihrem Griff gefangen ist (Stufe 5, Wirkung: 2 Stufen *Paralyse* / 1 Stufe *Paralyse*, Widerstand: ZK). Sobald 4 Stufen *Paralyse* erlitten wurden, beginnt die Pflanze, pro Tag 1W3 LeP/SP Blut auszusaugen. Die *Paralyse* hält an, bis das Opfer stirbt oder befreit wird. Für je 49 LeP/SP, die ausgesaugt wurden, wächst 1 Anwendung Schwarze Trauben, die in Rezepten verarbeitet werden kann. ●●●●●

Einatmung: keine

Verzehr: Die Trauben sind giftig (Stufe 4, 1W3 SP, 1 Stufe *Betäubung*, Belkelel-Paktiererinnen und -Dämonen sind immun). ●●●●●

Verarbeitet: siehe *Rezepte*

Preis: 3 / 5 Silbertaler

Rezepte:

Pflanzliche Rauschmittel: Schwarzer Wein (siehe Seite 87)



Elixiere: Mutelixier (siehe Seite 92) ●, Charismaelixier (siehe Seite 89) ●

Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

Schwarzer Wein wird in Kulturen der Belkelel zur Initiation genutzt. In Aranien fallen noch heute arglose, ignorante und dem alten oronischen Reich verhaftete Menschen manchmal den Verlockungen der Herrin der Schwarzfaulen Lust zum Opfer, wenn sich die Reben in ihren Feldern einnisten.

Haltbarkeit:

Roh: getrocknet (als Belkeline bekannt) 3 Monate, für andere Methoden siehe Abschnitt *Haltbarmachung* im *Aventurischen Herbarium* ab Seite 139

Shurinstrauch

»Unter den Giftpflanzen ist der Shurinstrauch, der auf anspruchslosen Böden der Steppen und Wiesen wächst sowie südlich von Riva gedeiht, besonders ergiebig. Die als Knollen bezeichneten Früchte erntet man frühestens im Ingerimm, sie dienen als toxische Grundlage gleich verschiedener Anwendungsarten. Magst du es als Einnahmegift einsetzen, so fertige ich eine Paste gemeinsam mit Mehl und Fett an. Diese kannst du als Ausgangsbasis mit dir führen und dich später immer noch anderweitig entscheiden. Dein Opfer wird zeitverzögert Schmerzen gewinnen und seine Körperkontrolle verlieren. Ist dir ein direktes Waffengift lieber, so verdünne die genannte Paste mit Öl und Wasser, auf dass sie zart und geschmeidig für deine Klinge wird, denn die Shurinknolle vermag allerlei Giftwünsche zu erfüllen.«

—Midorijida „die Belehrende“ aus Khunchom, Alchimistin, zu einem „hoffnungslosen“ Schlagetot, 1042 BF

In kargen Grasländern, Steppen und Waldrändern ganz Aventuriens lebt der weitverbreitete Shurinstrauch, überwiegend jedoch zwischen Riva und Al'Anfa. Der holzige Stamm ist etwa 10 bis 15 Halbfinger dick und besitzt eine dunkelbraune Rinde. Tief in den Boden dringen die Wurzeln ein und bilden ein großflächiges System. Die hellgrünen Blätter mit eiförmig-elliptischer Form sind gegenständig angeordnet und werden fünf bis acht Halbfinger lang. Im Herbst nehmen sie eine gelbe, selten auch orange Farbe an. Goldgelbe Blüten in Dolden erscheinen zum Frühjahr und verbreiten einen leichten Geruch nach süßem Honig. Aus ihnen gehen kirschenähnliche grüne Früchte hervor, die man landläufig Knollen nennt und die von Ingerimm bis Rondra gesammelt werden. Sie zeichnen sich durch einen säuerlichen Geschmack aus.

Alle Teile der Pflanze, also Stamm, Blätter und Früchte, sind giftig und verursachen bei roher Einnahme Schmerzen im Magen-Darm-Trakt. Nach etwa einer halben Stunde beginnt die Wirkung, welche sich in leichten Schmerzen und schleichenden motorischen sowie muskulären Störungen äußert. Das Opfer bemerkt die Vergiftung womöglich erst zu spät, falls es durch körperliche Ertüchtigung, Kampf oder Krankheit bereits ähnliche Symptome verspürt. Der Tod erfolgt letztlich durch Erstickern, da auch die Atemmuskulatur versagt. Erkennbar ist

Shurinstrauch

Verbreitung:

Landschaftstyp: Grasländer, Heiden und Steppen, Wälder
Regionen: eher selten in Nördlichem Hochland (Strauchsteppe), Nördlichen, Mittelländischen und Südlichen Grasländern und Steppen, selten in Mittelländischen Wäldern und mittelhohen Regenwäldern (gemäßigtes, tobrisches und yaquirisches Klima)

Suchschwierigkeit: -3

Bestimmungsschwierigkeit: -3

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

Wirkung:

Roh:

Berührung: keine, Gift muss konzentriert werden

Einatmung: keine

Verzehr: Alle Pflanzenzeile sind giftig (Stufe 3, 1W6 SP nach 30 Minuten pro Anwendung), Achaz sind jedoch immun. ●

Verarbeitet: siehe *Rezepte*

Preis: 35 / 50 Silbertaler

Rezepte:

Pflanzliche Gifte: Shurinknollengift (siehe Seite 85) ●●

Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

Für den Waldmenschenstamm der Shuritakha hat die Immunität der Echsenmenschen gegen das Shurinknollengift, nach dem sich die „Krieger des Shurin“ sogar benannt haben, eine besondere Bedeutung. Diese wird Außenstehenden nicht genauer erläutert, läuft aber offenbar auf eine Verbindung oder Freundschaft zwischen den Spezies hinaus. Shurinsträucher sind sehr wählerisch mit ihren Wuchsorten, da ein zu nährstoffreicher Boden nicht für sie geeignet ist. Bislang scheint es nur den Shuritakha gelungen zu sein, die Pflanze verlässlich zu kultivieren und jeder Pflanze besonders viel Gift zu entlocken.

Haltbarkeit:

Roh: siehe Abschnitt *Haltbarmachung* im **Aventurischen Herbarium** ab Seite 139

die Gifthanwendung durch die schlaffe Körperhaltung des Verstorbenen, die aufgrund der verzögerten Totenstarre auch einige Zeit anhält.

Was weiß mein Held über Shurinsträucher?

- ☛ QS 1: Der Shurinstrauch mag kargen Boden in ganz Aventurien und besitzt gelbe Blüten.
- ☛ QS 2: Seine Früchte werden Shurinknollen genannt. Die gesamte Pflanze ist giftig.
- ☛ QS 3+: Aus den Knollen und Blättern kann konzentriertes Shurinknollengift gewonnen werden, welches nach einer halben Stunde die Muskulatur langsam lähmt, bis der Betroffene erstickt. Die Leiche zeigt dann eine schlaffe Muskulatur und verzögerte Totenstarre. Achaz sind gegen das Gift immun.



Tarnblatt

»Das Tarnblatt ist eine Pflanze, die es immer wieder schafft, selbst Botaniker zu narren. An sich ist sie recht ungefährlich, denn ihre Giftwirkung ist unbedeutend und vergleichbar mit einem Rausch vom Premer Feuer. Ihre eigentliche Gefährlichkeit liegt in ihrer Wandlungsfähigkeit und der Täuschung, die damit einhergeht. Es ist unüberschaubar, wie viele schon dachten, sie hielten eine segensbringende Hiradwurz in Händen, um dann doch einen schmerzvollen Tod zu sterben. Das Tarnblatt mag zwar dernach aussehen, aber wirkt ganz und gar nicht so.«
—aus Herbarium Kuslikum: Die Flora Aventuriens, He-sindetempel zu Kuslik, Ausgabe 1043 BF

Auf Maraskan gedeiht mit dem Tarnblatt, welches ebenso Asselmatte oder Chamäleonsruh genannt wird, eine weitere Absonderlichkeit. Es verändert sein Aussehen im Laufe eines Jahres so sehr, dass es zu verschiedenen Zeiten jeweils anderen Pflanzen täuschend ähnlich sieht. Während der Phexregenzeit gleichen die unscheinbaren hellgrünen Blättchen und die Wurzelknolle jenen der Hiradwurz. Im Ingerimm bilden sich die Blätter zurück und bleiben als dicht stehende, an den Moosballen der Olginwurz erinnernde Gerippe stehen. Im Rahjensmond verlieren sie an Spannkraft und liegen nun dicht auf der geschwollenen Wurzel, die dadurch an einen moosbewachsenen Stein erinnert, gerade wie der Mirbelstein. Nach der Rondraregenzeit im Herbst wandelt das Tarnblatt seine Form ein letztes Mal. Regenstürme haben den zusammengerollten Blattgerippen zugesetzt, sie haben gelitten und sind ausgefranst, stellen sich dank der überreichen Feuchtigkeit aber wieder auf. Zusätzlich färben sie sich gelbgrün und ähneln alles in allem den kleinen Trompeten des Talaschin. Ab Boron ruht das Tarnblatt und stößt dazu alle oberirdischen Teile ab, bis es im Phexmond wieder austreibt.

Wird es roh verzehrt, ist die Wirkung von Tarnblatt vergleichsweise harmlos. In recht kurzer Zeit stört es die Fähigkeit des Opfers zu koordinierten Bewegungen und Gedankengängen. Zusätzlich schwillt die Nase deutlich an, was insgesamt den Eindruck vermittelt, das Opfer wäre sturzbetrunken.

Die eigentliche Gefahr des Tarnblatts liegt jedoch in seiner Ähnlichkeit zu Pflanzen, die eingesetzt werden, um die Wirkung von Giften zu beenden, wie beispielsweise Hiradwurz, das gegen Schlangengifte hilft. Zwar lässt sich das Tarnblatt für einen Botaniker leicht von den genannten

Pflanzen unterscheiden, doch dem Laien fehlt meist das entsprechende Wissen.

Nur wenige Alchimisten können aus dem Sud des Tarnblatts ein Elixier herstellen, der es ermöglicht, das Aussehen zu



Tarnblatt

Alternative Namen: Asselmatte, Chamäleonsruh

Verbreitung:

Landschaftstyp: Maraskan

Regionen: in allen maraskanischen Wäldern, selten überall sonst auf Maraskan

Suchschwierigkeit: -3

Bestimmungsschwierigkeit: -5

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

Wirkung:

Roh:

Berührung: keine

Einatmung: keine

Verzehr: Eine Anwendung Tarnblatt verursacht beim Verzehr 1 Stufe *Betäubung*, welche sich als eine scheinbare heftige Trunkenheit äußert. Ebenso schwillt die Nase des Anwenders an und trägt zum Eindruck bei, der Anwender habe ein ausgiebiges Besäufnis hinter sich. ●

Verarbeitet: siehe *Rezepte*

Preis: 15 / 18 Silbertaler

Rezepte:

Pflanzliche Hilfsmittel: Tarntinktur (siehe Seite 83) ●

Elixiere: Tarnelixier (siehe Seite 93) ● ● ●, Zurbarans

Pflanzentinktur (siehe Seite 94) ● ●

Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

Zu manchen maraskanischen Festlichkeiten, etwa dem Neujahrsfest, verdienen Alchimisten ein gutes Sümmchen mit Tarntinktur, welche die Feierlaunigen nutzen, um sich zur Feier der Vielfalt schillernd zu schmücken.

Haltbarkeit:

Roh: siehe Abschnitt *Haltbarmachung im Aventurischen Herbarium* ab Seite 139

verändern. Eine simplere Tarntinktur ermöglicht zeitweise kleinere kosmetische Eingriffe wie das Ändern der Augenfarbe. Gerüchteweise soll es zudem eine Zutat von Zurbarans Pflanzentinktur sein, ein kürzlich aus wiederentdeckten Schriften des Chimärenmeisters rekonstruiertes Mittel, mit dem sich Pflanzen verschmelzen lassen.

Was weiß mein Held über Tarnblatt?

● QS 1: Tarnblatt ahmt das Aussehen anderer Pflanzen nach.

● QS 2: Tarnblatt ähnelt je nach Jahreszeit Hirad- oder Olginwurz, die beide nicht auf Maraskan wachsen.

● QS 3+: Es tarnt sich mit dem Aussehen anderer Pflanzen, ohne deren hilfreiche Wirkung zu haben. Stattdessen versetzt es das Opfer in einen vollrauschartigen Zustand. Alchimisten können die Tarn- und Verwandlungswirkung des Blattes vielfältig nutzbar machen.

Tarnele

»Obgleich mir seine Ignoranz häufig den letzten Nerv raubt, scheinen die Götter Dirion wohlgesonnen. Kurz nach dem Scharmützel, das uns niemand anders als dieser vorlaute und hesindevollstehende Krieger eingebracht hat, erreichten wir eine schattige Lichtung voller Tarnelen. In voller roter Blüte standen sie im Zwielflicht, als hätten sie Dirions Gejammer gehört und wären angetreten, es zu beenden. Tatsächlich verebte es, als ich ihm den Tarnelenbrei, mit etwas von seinem Premer Feuer gemörsert, auf die Wunden strich. Allerdings nur kurzzeitig, denn bald beschwerte er sich darüber, welche Verschwendung es sei, den guten Schnaps mit Löwenzahn zu vermischen. Mit Löwenzahn! Da habt Ihr sie, seine enervierende Ignoranz.«

—Koj Tereschko, Magus aus Norburg in einem Brief an seine Spektabilität, 1043 BF

Die Tarnele ist eine ausdauernde Pflanze, die vornehmlich auf Wiesen und in Flussauen, aber auch im Wald, im Sumpf und sehr selten im Hochland anzutreffen ist. Sie wird ein bis zwei Spann hoch und ähnelt in ihrer Wuchsform sehr dem gewöhnlichen Löwenzahn, weswegen sie auch Roter Löwenzahn genannt wird. Um ihren zentralen Stängel, der kleine Schuppen aufweist, ansonsten aber glatt und blattlos ist, liegen seine Blätter als flache Rosette auf dem Boden. Unter seinen bis zu ein Spann langen mattgrünen Blättern stirbt anderer Bewuchs meist ab. Von Ingerimm bis Travia zeigt die Tarnele ihre leuchtend roten, angenehm duftenden Korbblüten und damit den deutlichsten Unterschied zum gelb blühenden Löwenzahn.

Die bekannte Heilpflanze wird im Gesamten geerntet. Hernach muss sie zügig verarbeitet werden, denn die heilsame Wirkung verflüchtigt sich binnen eines Tages. Frisch zu einem Pflanzenbrei zerrieben dient sie als schmerzlindernde und die Regeneration unterstützende Wundauflage, die zudem die Narbenbildung verringert. Etwas länger haltbar ist der Brei, wenn er mit Salbenfett zu Tarnelensalbe vermischt wird, wodurch sich die Wirkung der Pflanze jedoch nicht verändert. Darüber hinaus ist die Tarnele Bestandteil von Xordai, dem einzigen bekannten Mittel gegen die gefährlichen Zorganpocken. Auch in Wundpulvern, die gerade bei kleinen Verletzungen gerne verwendet werden, ist sie häufig enthalten. Sogar die trollzackischen Barbaren kennen solche Pulver und schätzen das mit Tarnele versetzte Narbenpulver, weil es die Narbenbildung entgegen der sonstigen Wirkung fördert und die Narben dunkel einfärbt, wodurch die betroffene Haut widerstandsfähiger wird und gezielt Muster kriert werden können.

Die Blüten der Tarnele werden wegen ihres milden Dufts auch bei der Herstellung von Parfüm eingesetzt.



Tarnele

Alternative Namen: Roter Löwenzahn

Verbreitung:

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

Regionen: Nördliche, Mitteländische und Südliche Grasländer und Steppen, selten in Nördlichem Hochland (Strauchsteppe), allen Wäldern, Nördlichen und Südlichen Feuchtländern

Suchschwierigkeit: +2

Bestimmungsschwierigkeit: +/-0

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

Wirkung:

Roh:

Berührung: Auf eine Verwundung aufgetragen, bringt eine Tarnele +1 LeP bei der nächsten Regenerationsphase. Dabei spielt es keine Rolle, ob der Brei der Tarnele frisch auf die Wunde aufgetragen wurde oder eine haltbarere Tarnelensalbe zum Einsatz kommt. Weitere Anwendungen erzielen jedoch keinen zusätzlichen Effekt. Tarnele kann außerdem für 1 Stunde die Auswirkungen von 1 Stufe Schmerz unterdrücken. Dies funktioniert nur, solange der Held unter maximal 1 Stufe Schmerz leidet. Bei mehr als 1 Stufe setzt die schmerzlindernde Wirkung nicht ein oder endet umgehend. ●

Einatmung: Die Blüten der Tarnele riechen lieblich und lassen sich gut verwenden, um üble Gerüche zu lindern. ●

Verzehr: keine

Verarbeitet: siehe *Rezepte*

Preis: 3 / 6 Silbertaler

Rezepte:

Pflanzliche Hilfsmittel: Narbenpulver (siehe Seite 83) ●

Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

Tarnele ist eines der Standardhausmittel Aventuriens. Selbst in armen Haushalten ist meist ein Tiegelchen Tarnelenpaste zu finden.

Haltbarkeit:

Roh: siehe Abschnitt *Haltbarmachung* im **Aventurischen Herbarium** ab Seite 139

Verarbeitet: Optionaler Bestandteil besonders effektiver Xordai (siehe Seite 98) 12 Monate ●

Was weiß mein Held über Tarnelen?

- QS 1: Tarnele ist eine bekannte Heilpflanze und wird auch Roter Löwenzahn genannt, denn sie ähnelt dem gewöhnlichen sehr. Ihre zu einem Brei zermahlenen Bestandteile können als schmerzlindernde und heilende Wundauflage dienen.
- QS 2: Tarnelenbrei behält seine Wirksamkeit jedoch nur kurz, wenn er nicht, etwa als Salbe, haltbar gemacht wird. Tarnele ist häufiger Bestandteil von Wundpulvern, die bei kleinen Verletzungen eingesetzt werden.
- QS 3+: Außerdem ist sie Bestandteil von Xordai, dem einzigen bekannten Mittel gegen die Zorganpocken, sowie Narbenpulvern, die Wunden gezielt vernarben lassen.

Tigermohn

»Wir als Töchter Satuarias kennen den Zauber ÄNGSTE LINDERN als Hilfe bei großer Furcht. Wer in der Kräuterkunde gut aufgepasst hat, kennt Pflanzen, die Ähnliches vollbringen können. Eine von ihnen ist der Tigermohn, der seinen Namen von den gelben Blüten mit roten Streifen erhalten hat. Ansonsten ähnelt sie anderen Mohnarten und besitzt neben der Blume aus Blütenblättern eine Samenkapsel, welche die heilsamen Früchte beherbergt. Ängste, Berserkerwut und Beherrschung kannst du mit ihnen mildern. Alpträume und Zustände der Unruhe sind ebenfalls behandelbar. Gib aber Acht, denn das Gewächs hat auch eine gefährliche Seite. Es ist möglich, dass dein Patient in tiefe Bewusstlosigkeit fällt, aus welcher er zwar wieder erwachen wird, aber erst nach vielen Stunden, womöglich gar Tagen.«

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

Der Tigermohn gehört zu den ausdauernden, krautigen Pflanzen und findet Gefallen an sonnigen Wiesen, Auen oder Waldrändern. Im Lieblichen Feld, dem Königreich Aranien, Nord- und Mittelaenturien fühlt er sich wohl. Aus der tiefen Wurzel entspringt ein langer, aufstrebender Stängel, der kleine gras- bis graugrüne Blätter trägt. Endständig sitzt die Knospe, aus denen später die vierblättrigen gelben und rotgestreiften Blüten entstehen, die der Art ihren Namen verschafften. In der Mitte der Blume zieren helle Staubbeutel das Gewächs. Landläufig geht die Meinung um, dass es sich um eine Kreuzung aus gelbem und rotem Mohn handelt, was Kundige jedoch als unwahrscheinlich einschätzen. Die Blütezeit des Tigermohns reicht von Praios bis Efferd. In der mohntypischen Kapsel, die das Ziel der Kräutersammler ist, reifen die Samen im Travia heran. Die elliptischen braun-schwarzen Samen lassen sich roh oder als Teeaufguss einnehmen und entspannen Körper und Seele. Man schreibt ihnen besänftigende und entkrampfende Wirkungen zu. Aggressive Ausbrüche, Ängste und wahnhafte Zustände lindern sie für einige Stunden. Selbst unbeherrschte Reaktionen bis zum Blutauswurf oder manifeste Ängste können unterdrückt werden. Anschließend kehren sie aber in gewohntem Rahmen zurück, sofern sie während der Wirkungszeit nicht natürlich abgeklungen wären. Bei passender, trockener Lagerung sind die Samen oder Kapseln rund einen Götterlauf lang verwendbar. Die Anwendung ist aber mit Gefahren verbunden. Einige Werke und Heilkundige berichten von einem starken Wachkoma, das Stunden andauert und nicht frühzeitig aufzuheben ist, solange kein Wunder oder Magie bemüht wird. Bei größeren operativen Eingriffen verwenden Heilkundige das Mittel daher gezielt in Form eines pflanzlichen Beruhigungsmittels. Aufgrund seines dämpfenden Effekts ist der Tigermohn eine typische Ingredienz des alchemistischen Friedenswassers, welches auch als „Tsa-Tränen“ bekannt ist und seine Anwenderin inspiriert, als Botin des Friedens Konflikte zu lösen und Gewalt zu unterbinden.

Was weiß mein Held über Tigermohn?

- QS 1: Der Tigermohn sucht Wiesen, Auen und lichte Wälder und hat im Sommer gelbe Blüten mit roten

Tigermohn

Verbreitung:

Landschaftstyp: Grasländer, Heiden und Steppen, Wälder
Regionen: gelegentlich in Nördlichen, Mittelländischen und Südlichen Grasländern und Steppen, eher selten in Mittelländischen Wäldern (gemäßigtes, tobrisches und yaquirisches Klima)

Suchschwierigkeit: -2

Bestimmungsschwierigkeit: -3

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

Wirkung:

Roh:

Berührung: keine

Einatmung: keine

Verzehr: Eine Einnahme von 1 Anwendung der Samenkapseln vermindert Angst, Aggression und Wahnvorstellungen für 1W3+3 Stunden (entsprechende Nachteile Angst vor ... und Zustandsstufen Furcht werden während der Wirkungsdauer ignoriert bzw. gestoppt, kehren danach aber wieder zurück). Ab 2 Anwendungen pro Tag wird pro Anwendung 1W20 gewürfelt: Bei mindestens einer gewürfelten 20 verfällt der Anwender für (Anwendungen x 2 x Anzahl gewürfelter 20) Stunden in ein Wachkoma. ●●

Verarbeitet: siehe *Rezepte*

Preis: 7 / 10 Silbertaler

Rezepte:

Pflanzliche Rauschmittel: Beruhigungsmittel (siehe Seite 85)

●●●●

Elixiere: Friedenswasser (siehe Seite 90) ●●●

Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

Als Hausmittel ist Tigermohn Tee verbreitet, den man bei Schlafstörungen, Kopfschmerzen und Krämpfen einsetzt.

Haltbarkeit:

Roh: siehe Abschnitt *Haltbarmachung* im *Aventurischen Herbarium* ab Seite 139

Streifen. Als Hausmittel nutzt es die Bevölkerung als Schlaf- oder entkrampfendes Mittel.

- QS 2: Man erntet die Samen, die eine beruhigende und tröstende Wirkung nach der Einnahme besitzen und gegen Ängste helfen, im Travia.
- QS 3+: Die Anwendung geht mit der Gefahr eines längeren Wachkomas einher. Gezielt wird dieses Potenzial für Beruhigungsmittel genutzt. Alchimisten verwenden den Tigermohn als Ingredienz des Friedenswassers.



Traschbart

»Für die Flechte mit dem Namen Traschbart sind diverse Anwendungen bekannt. Als Volksarznei kennt man die Lutschpastille, die bei Mandel-, Hals- und Rachenentzündungen helfen soll. Gebräuchlich ist dazu ein Tee, der gegen Magen-Darm-Erkrankungen eingesetzt wird. Alkoholische Lösungen vertreiben Furunkel und starke Akne. Über wundheilende Kräfte und Affinität zu Schratigen wird in verschiedenen älteren Werken zur Heilkunde spekuliert. Unbestritten sind die stark fiebersenkenden und entzündungshemmenden Eigenschaften, die der Bart in frischer Form, als Pulver und als Sirup besitzt. Viele Patienten lehnen allerdings die Behandlung mit der frischen Pflanze wegen des verdorbenen Geruchs ab.«
—aus Magische und Nichtmagische Heilung, Mendilion, Norburg, 977 BF



Kühlere Gegenden mit einer höheren Luftfeuchtigkeit und Niederschlagsmenge, meist Wälder und Sumpfgebiete, sucht sich der Traschbart als Heimat aus. Zu seinen häufigsten Fundorten zählen der Finsterkamm, Eisen- und Steineichenwald sowie die Koschberge. Die graugrüne Flechte wächst hängend an Baumrinden und erreicht eine Länge von bis zu einem Schritt. Als bevorzugte Baumarten sind häufig besonders prächtige Nadelbäume oder Birken dokumentiert. Seine Namensgebung leitet sich vom altertümlichen Wort für Not „Trasch“ sowie der Frisur „Bart“ ab. Im Volksglauben der mittelreichischen Gebirgsbewohner weisen traschbärtige Bäume auf einen verzauberten Wald hin. Die fadenähnlichen und verschlungenen Strukturen werden dabei häufig mit dem wirkungslosen falschen Traschbart, dem Schratmoos, verwechselt. Das Original ist an seinem moderigen, fauligen Duft erkennbar und bildet am Bartende winzige trichterförmige Fruchtkörper aus. Mit Absicht besitzt das Gewächs im Namen die Silbe „Trasch“, denn frisch ist es ein hilfreiches Heilmittel gegen fiebrige und entzündliche Erkrankungen. Hinderlich ist aber der gammelige Geschmack, weswegen er in der Regel getrocknet wird, um die modrigen Ausdünstungen zu vertreiben. Ein weiterer Vorteil besteht in der längeren Haltbarkeit des getrockneten und zerriebenen Traschbartpulvers, das nahezu alle Krankheit mit Fiebersymptomatik wie Dumpfschädel, Wund-, Schlachtfeldfieber oder Brabraker Schweiß abmildert. Besonders effektiv ist es darüber hinaus gegen Gilbe und Jahresfieber anzuwenden. Das Pulver lässt sich als Substitut in Fiebersaft nutzen. Die äußerliche Anwendung auf dem Gesicht oder der Brust verleiht dem Erkrankten eine höhere Widerstandskraft gegen Fiebererkrankungen.

Traschbart

Alternative Namen: Baumbart

Verbreitung:

Landschaftstyp: Wald, Sümpfe, Marschen und Moore

Regionen: gelegentlich in Wäldern des Nordens und Mittelländischen Wäldern (gemäßigtes und tobrisches Klima) sowie eher selten in Nördlichen Feuchtländern

Suchschwierigkeit: -3

Bestimmungsschwierigkeit: -2

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

Wirkung:

Roh:

Berührung: Zerstoßener und auf die Haut aufgetragener Traschbart verhindert, dass als Folge der Gilbe der Kranke auch noch Jahresfieber bekommen kann. ●

Einatmung: keine

Verzehr: Bei Fieberkrankheiten eingenommen, frisch oder getrocknet als Pulver, kann Traschbart die SP pro Tag um 1 reduzieren. ●

Verarbeitet: siehe *Rezepte*

Preis: 6 / 18 Silbertaler

Rezepte:

Pflanzliche Hilfsmittel: Fiebersaft (siehe Seite 81) ●

Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

Die Flechte hat Eingang in diverse Hausmittel gefunden. Mit Weizenstärke und Natron fertigen Erfahrene ein Deodorant gegen Gerüche an. Als Badezusatz hilft es gegen Ausschläge oder Hauterkrankungen sowie als Pastillen gegen Hals- und Rachenschmerzen. Kinder waldnaher Dörfer fordern sich häufig gegenseitig im Spiel heraus, im Wald an Traschbärten zu ziehen, in der Hoffnung hinter einem der Gewächse verberge sich ein wahrhaftiger Waldschat. Auch manch ein Held wurde so schon zum Wettbewerb gefordert und ging irgendwo im Wald verloren, weil er das Spiel gewann. Da das Spiel selten Sieger hervorbringt, sind viele Ortschaften bestens mit dem leicht müffelförmigen Gewächs versorgt.

Haltbarkeit:

Roh: siehe Abschnitt *Haltbarmachung* im *Aventurischen Herbarium* ab Seite 139

Was weiß mein Held über Traschbart?

- QS 1: Traschbart ist eine graugrüne Flechte und gedeiht vor allem an Bäumen im Finsterkamm, Steineichen- und Eisenwald sowie den Koschbergen. Sie dient frisch als Heilmittel gegen Fieberkrankheiten. Als Hausmittel sind Tee, Pastillen, Umschläge und sogar Deodorants überliefert.
- QS 2: Die Flechte kann leicht mit Schratmoos verwechselt werden und riecht in frischer Form faulig. Das Traschbartpulver umgeht den Geruch, ist lange anwendbar und lindert Fieber, das mit diversen Erkrankungen einhergeht.
- QS 3+: Das Traschbartpulver ist ein geeignetes Substitut in Fiebersaft, der den Patienten im Kampf gegen die Krankheit unterstützt und Schaden abwendet.

Trichterwurzel

»O Herrin der Spinnen und Skorpione, die du uns die Heimlichkeit lehrst und vor Intrigen warnst! Zu deinen Hinterlassenschaften und Prüfungen gehört Al'Gadjâ lajusul (Urtulamidya: „die unbarmherzige Wurzel“), die in einem Erdloch verborgen wartet, einer Falle gleich. Leicht ist sie zu übersehen, da sie es mit einem unauffälligen Blatt bedeckt und verbirgt. Wer an der ersten Prüfung Bylmareshs, dem Versteck, scheitert, fällt hinab und muss sich der zweiten Aufgabe stellen, dem Angriff der giftigen Wurzeln. Finden die feinen Haare die Haut des Gegners, vernebeln sie den Geist und leiten zur dritten Herausforderung über. Seine Stärke muss der Vergiftete unserer Göttin beweisen, wenn er durch die gefährlichen Schleier sehen möchte. Denn der Schwache wird den Ausweg verfehlen und muss den Preis für sein Scheitern zahlen.«

—geheime Abschrift aus dem Herbarium Elburimiis, verborgen in einer thalusischen Ruine, 523 BF

An Waldrändern oder Abhängen Maraskans siedelt sich die Trichterwurzel an. Dabei sind ihre Vertiefungen und Erdgruben von etwa zwei Schritt Tiefe wichtig, in der sich mit der Zeit ein dichtes Wurzelgeflecht aus dickeren und dünneren Strängen entwickelt. Das gefährliche Terrain nutzt sie für ihre Zwecke und überdeckt die Grube mit einem großen, lappigen Blatt, das ein deutlich gesägter Rand auszeichnet. Die Farbe des Blattes passt die Jägerin der Umgebung an, wobei Grün- oder Brauntöne dominieren. Ortskundige hüten sich vor ihr, denn die Mulde hat den Zweck einer Fallgrube, in der ihre Stränge auf Beute warten. Unaufmerksame Lebewesen stürzen hinein und dürfen sich mit den blassgelben Nesselwurzeln auseinandersetzen. Aus kleinen Haaren verabreichen diese bei Hautberührung ein Gift, das nur leichten Schaden verursacht, aber für längere Zeit die Klugheit des Betroffenen senkt. Dies erschwert allen die Flucht aus der Grube, die nicht mit Kletterkünsten oder reiner Körperkraft entkommen können, sondern einen alternativen Plan entwickeln müssen, um sich zu befreien. Mit der Zeit umschlingen den Gestürzten die vielen Wurzeln der Pflanze und beginnen, ihn zu verdauen.

Alchimisten haben die Trichterwurzel antithetisch als mögliche Ingredienz für das *Pulver des Klaren Geistes* erschlossen.

Trichterwurzel

Alternative Namen: Al'Gadjâ lajusul

Verbreitung:

Landschaftstyp: Maraskan

Regionen: eher selten überall auf Maraskan

Suchschwierigkeit: -4

Bestimmungsschwierigkeit: -4

Anwendungen: 1/1/1/1/1

Wirkung:

Roh:

Berührung: Um das Blatt der Pflanze frühzeitig zu erkennen ist eine Probe auf *Sinnesschärfe* -2 erforderlich. Wer auf das Blatt tritt, fällt in ihren Trichter und erleidet Sturzschaden, wenn keine Probe auf *Körperbeherrschung* -2 gelingt. Anschließend verschießt die Pflanze 1W6 giftige Nesselwurzeln (Stufe 3, 1 SP pro Wurzel, -2 KL pro Wurzel für 8 Stunden. Sinkt die KL des Opfers durch das Gift auf einen Wert zwischen 8 und 4, darf es eine Probe auf *Klettern* -3 ablegen, um sich zu befreien. Ist die KL unter 4 gesunken, verbleibt es in der Grube und erhält jede Minute 1 SP durch die Nesseln, bis es stirbt oder befreit wird, die KL wird währenddessen nicht erneut gesenkt. ●●●

Einatmung: keine

Verzehr: keine

Verarbeitet: siehe *Rezepte*

Preis: 16 / 18 Silbertaler

Rezepte:

Elixire: Pulver des Klaren Geistes (siehe Seite 92) ●

Alltagsarzneien und Volksbrauch:

Als hilfreich wird der prophylaktische Verzehr von Knoblauch, dem Gewächs der Peraine, empfohlen, denn die Giftauswirkungen sollen danach wesentlich milder ausfallen. Deshalb diskutieren Gelehrte und Geweihte, ob es sich bei der Trichterwurzel um ein dämonisches oder vampirisches Gewächs handeln könnte. Uralte und öffentlich unbekannte Quellen geben klärende Hinweise darauf, dass die Trichterwurzel Bylmaresh, einer urtulamidischen Gottheit mit Aspekten wie Täuschung und Gift, nahestehen könnte.

Haltbarkeit:

Roh: Die Wirkung der Trichterwurznesseln kann nicht konserviert werden

Was weiß mein Held über Trichterwurzeln?

- QS 1: Die Trichterwurzel ist eine fleischfressende Pflanze, lebt auf Maraskan und verbirgt sich in Erdvertiefungen.
- QS 2: Sie tarnt ihre Mulde mit einem großen Blatt, damit eine Fallgrube entsteht. Ihre Wurzeln greifen hineinstürzende Opfer und injizieren ein verwirrendes Gift.
- QS 3+: Die zeitnahe Einnahme von Knoblauch senkt die Giftauswirkung deutlich. Daher steht die Trichterwurzel im Verruf, eine dämonische Pflanze zu sein. Trichterwurzel kann alchimistisch zur Herstellung von Pulver des Klaren Geistes verwendet werden.



Vierblättrige Einbeere

»Gütige Mutter steh' mir bei, dieses Kind schafft mich! Was habe ich dir gesagt, Depold, wie viele Beeren darfst du höchstens nehmen? Zwei, ganz genau. Und warum, in der gnädigen Herrin Namen, liegt hier nur noch ein Beerchen, wo vorhin noch viere lagen? Weil Schwester Wina dir mit dem Besen eine übergebraten hat und darum dein Schädel brummt? Ja, bist du denn noch bei Trost, Junge? Weißt du, was du angerichtet hast? Keine Linderung wirst du mehr von Einbeeren erfahren und dich doch nach ihnen verzehren! Was bist du doch für ein schrecklich dummer Kerl!«

—Mutter Algrid Lindgrün zu Depold, einem Novizen, Angbar, 1042 BF

In Nord- und Mittelvaventurien gilt die Vierblättrige Einbeere als die Heilpflanze schlechthin. Beinahe jedes Kind kennt den zierlichen, fast zwei Spann hohen Strauch, der im Wald und an dessen Rändern, gelegentlich sogar in Grasland wächst. Zur Zeit der Schneeschmelze trägt er blassblaue Blüten, aus denen sich bald blauglänzende, haselnussgroße Beeren entwickeln. Diese sitzen an kurzen Stängeln oberhalb einer gleichmäßigen Rosette aus vier mittelgrünen Kelchblättern, derentwegen der Strauch auch Vierblatt genannt wird. Ein einzelner Strauch trägt höchstens ein halbes Dutzend Beeren. Hat man ein Exemplar vor sich, das merklich mehr trägt, ist dies vermutlich die sehr ähnlich aussehende Glanzbeere, deren Früchte leicht giftig sind. Einbeeren können bis zum Wintereinbruch gepflückt werden und selbst danach harren einzelne Exemplare bisweilen ihrer Entdeckung unter der Schneedecke. Kaum ein Heilmittel ist so vielseitig einsetzbar wie die Einbeere, denn sie kann innerlich und äußerlich angewendet werden. Der ausgepresste frische Saft spendet Linderung bei schwärenden Wunden oder sogar Pocken. Der leicht zubereitete Einbeerentrunk entfaltet seine Heilwirkung ebenso: Auf Wunden geträufelt stillt er Blutungen, eingenommen unterstützt er die Regeneration bei Vergiftung und Krankheit. In welcher Form die Beeren jedoch auch immer eingenommen werden, der Anwender darf sich in der Folge nicht anstrengen, andernfalls verfliegt die Heilwirkung. Werden außerdem zu viele davon eingenommen, machen Einbeeren süchtig. Wie ein Rauschkrautsüchtiger wird der Anwender nach immer mehr Einbeeren oder Saft verlangen, ohne dass beides noch seine wohltuende Wirkung entfaltet. Als Substitut für Wirselskraut werden Einbeeren gerne im Heiltrunk eingesetzt und sind ein Bestandteil des Schlaftrunks.

Was weiß mein Held über Vierblättrige Einbeeren?

- ☛ QS 1: Die Vierblättrige Einbeere ist eine der bekanntesten Heilpflanzen Nord- und Mittelvaventuriens. Die heilkräftigen blauen Beeren können bis zum Wintereinbruch geerntet werden.
- ☛ QS 2: Einbeeren werden äußerlich bei Verbrennungen und entzündeten Wunden angewendet. Innerlich helfen sie bei Vergiftungen sowie Krankheiten und stillen Blutungen. Dies gilt jedoch nur, wenn der Anwender sich nach der Einnahme ruhig verhält.
- ☛ QS 3+: Die Beeren müssen mit Bedacht eingenommen werden, nur ein wenig zu viel macht süchtig und das Opfer profitiert nicht länger von der Heilkraft der Einbeere.

Vierblättrige Einbeere

Verbreitung:

Landschaftstyp: Wälder, Heiden, Grasländer und Steppen

Regionen: Wälder des Nordens, Mittelländische Wälder (gemäßigtes und tobrisches Klima), gelegentlich in Nördlichen und Mittelländischen Grasländern und Steppen

Suchschwierigkeit: -3

Bestimmungsschwierigkeit: -2

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

Wirkung:

Roh:

Berührung: Auf Wunden aufgetragen entfaltet der Saft der Einbeere die gleiche Wirkung wie unter Verzehr angegeben.

Einatmung: keine

Verzehr: Pro Anwendung werden 2 LeP zusätzlich bei der nächsten Regenerationsphase zurückerhalten, maximal jedoch 4 LeP zusätzlich. Wer 2 oder mehr Anwendungen innerhalb eines Tages einnimmt, wird nach Einbeeren süchtig und verliert 1W6 LeP in jeder Woche, während der er nicht mindestens 1 Anwendung einnimmt.

Nach Meisterentscheid handelt es sich bei einem gefundenen Einbeerenstrauch bei 15-20 auf 1W20 tatsächlich um einen fast identisch aussehenden giftigen Glanzbeerenstrauch. Der Verzehr von 1 Anwendung Glanzbeere verursacht 1W6 SP (Giftstufe 3). Durch eine bestandene Bestimmungsprobe kann dieser Irrtum verhindert werden. ●

Verarbeitet: siehe *Rezepte*

Preis: 6 / 7 Silbertaler

Rezepte:

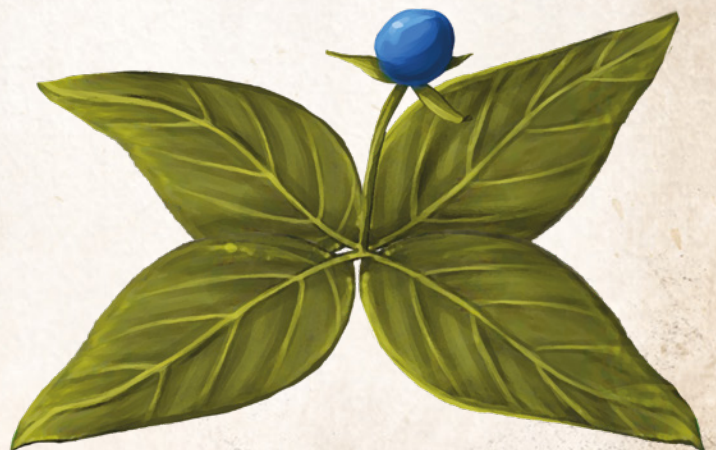
Pflanzliche Rauschmittel: Einbeerentrunk (siehe Seite 86) ●●

Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

Manche Familie fand sich bei schweren Krankheiten in Streit und Zwietracht gefangen, da oft nicht klar ist, ob bei Kranken an der Schwelle des Todes eine Sucht und Immunisierung in Kauf genommen werden kann, um das Leben zu retten oder dadurch nur die lebensrettende Wirkung bei einer späteren Krankheit im Leben geraubt wird und der Kranke ohnehin gesundet wäre.

Haltbarkeit:

Roh: siehe Abschnitt *Haltbarmachung* im **Aventurischen Herbarium** ab Seite 139



Waldwebe

»Die Waldwebe hat nicht nur einen spinnenähnlichen Namen. Ihre Beute jagt die Flechte auf ähnliche Weise. In Wäldern baut sie ihr klebriges Netz und wartet geduldig, bis sich Tier oder Mensch darin verfangen. Je stärker die Gegenwehr ist, desto enger zieht sie es zusammen, und sie beginnt bald mit dem Zersetzungsprozess. Lasst also Vor- und Umsicht walten, sofern sie euch begegnet.«

—Thronwig von Bregelsaum, Hoher Abt des Heiligen Orden der Drei Guten Schwestern von den Feldern, zu einigen Novizen, 1039 BF

Zu den tückischen Gewächsen gehört die Waldwebe, die aus Wäldern ganz Aventuriens bekannt ist. Auf den ersten Blick ähnelt sie Spinnweben, die sich verzweigen und nur ein zartes Gespinnst bilden. Tatsächlich bildet die Pflanze regelrechte Netze, weitere Strukturen oder Verzweigungen im gesamten Wald. Die Farbe der Fäden ist weiß und die Dicke eher regelmäßig gehalten, während die Anzahl deutlich variiert und an manchen Positionen sogar Knäuel entstehen. Gefährlich sind die kettenförmigen und unvorhersehbaren Fallen, die zum Fangen von Opfern dienen. In Abständen zeigen sich kleine Verdickungen, häufig als Knotenpunkte bezeichnet, mit einer besonderen Funktion: Sie besteht in der Produktion eines zähen und klebrigen Sekrets, welches an das gesamte Netz weitergeleitet wird. Es verbreitet einen blütenähnlichen, leicht süßen Duftstoff, der die Beute anlockt, festhält und zersetzt.

Den meisten Waldkundigen ist die Waldwebe als harmloser Insektenfänger bekannt. Allerdings wurden in jüngster Zeit ebenso vermehrt Exemplare entdeckt, die sich auf größere Beute spezialisiert haben. So agiert das Gewächs sehr geschickt, indem es Schlaufen ausbildet, die sich nach der Wahrnehmung von Erschütterungen zusammenziehen und selbst mittelgroße Tiere mit Glück fesseln können. Bleibt ein Lebewesen an Sekret oder Schlaufen der Flechte hängen und unternimmt Befreiungsversuche mit starken Bewegungen, verfängt es sich mehr und mehr im Netz der Waldwebe. Auch ein hastiges Wegwischen, wie man es reflexartig bei Spinnweben tun würde, ist nicht empfehlenswert. Stattdessen hilft ein sehr langsames und überlegtes Vorgehen weiter, das wie bei einem Knotenrätsel möglichst wenig Bewegungen und Erschütterungen erfordert. Scheitern die Befreiungsversuche mehrfach, ist der Betroffene in Waldweben gefangen, und sie beginnen mit der Zersetzung des Opfers. Kleidung und Rüstung halten sie nur zeitweise auf, denn das Sekret beschädigt auch sie. Die Gefangenen ziehen nicht selten mit ihrem Rufen und Zappeln Raubtiere an, die Interesse an der schön präsentierten Beute hegen.

Was weiß mein Held über Waldweben?

- ☞ QS 1: Die Waldwebe kommt überall in Wäldern vor.
- ☞ QS 2: Sie bildet ein dichtes, kaum sichtbares Geflecht aus, das wie ein Spinnennetz auf Beute wartet. Das klebrige Sekret der Fäden hält die Opfer fest und zersetzt sie langsam.
- ☞ QS 3+: Manche Waldweben nutzen zusätzlich Schlaufenmechanismen, um größere Beute zu fangen. Mit ruhigem und besonnenem Vorgehen kann man sich aus dem Netz der Flechte befreien. Ansonsten hilft eine scharfe Waffe weiter. Kundige nutzen die Gaben der Pflanze in Form des Waldwebennetzes.

Waldwebe

Verbreitung:

Landschaftstyp: Wälder, Regenwälder, Maraskan

Regionen: gelegentlich in allen Wäldern, Regenwäldern und auf Maraskan

Suchschwierigkeit: -3

Bestimmungsschwierigkeit: -4

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

Wirkung:

Roh:

Berührung: Wer ohne Umsicht in Waldweben läuft (Probe auf Sinnesschärfe -3), verfängt sich. Mit einer Probe auf Fesseln -1 kann sich das Opfer befreien, wobei jeder erneute Versuch um einen weiteren Punkt erschwert ist, egal wer die Probe durchführt (maximal 3 Versuche). Die Pflanze sondert ein Sekret ab, das sich wie Säure verhält (Schaden wie Säure auf kleiner Fläche). ●●

Einatmung: duftet leicht süß, wie Blütennektar

Verzehr: Schaden wie Säure auf kleiner Fläche (Sekret, kann nicht extrahiert werden, nur bei direktem Kontakt mit der wilden Pflanze). Wer von der Waldwebe nascht, verfängt sich automatisch. ●●

Verarbeitet: siehe Rezepte

Preis: 12 / 14 Silbertaler

Rezepte:

Pflanzliche Hilfsmittel: Waldwebennetz (siehe Seite 84)



Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

Unter Käfer-, Kräuter- oder sonstigen Sammlern hat sich die Verwendung eines schnell hergestellten Waldwebennetzes etabliert, das sie als Fanghilfe verwenden und anschließend zum Verstauen der Wildfunde nutzen lässt. Wer sich auskennt, spart damit aufwendige Vorplanung und zusätzliches Gepäck.

Haltbarkeit:

Roh: siehe Abschnitt Haltbarmachung im **Aventurischen Herbarium** ab Seite 139

Verarbeitet: Waldwebennetz (siehe unter Pflanzliche Hilfsmittel) hält bis zur ersten fehlgeschlagenen Attacke oder gelungenen Parade ●●



Weißdorn

»Ich bin zutiefst betrübt, Eure Spektabilität. Leider kann ich die These, nach der das Holz des Weißdorns gegen Vampire Wunder wirke, nun doch nicht bestätigen. Das Weib, welches Dirion zeihete, eine Untote zu sein, rührte sich zwar nicht mehr, nachdem wir ihm den Pflock unter Anrufung aller Zwölfe in die Brust gerammt hatten. Sie zerfiel aber auch nicht zu Staub und zeigte auch sonst nicht das Verhalten, was gemeinhin einem vergehenden Vampir nachgesagt wird. Fürwahr, ihre Eckzähne waren auffallend spitz, ansonsten war sie jedoch ganz eindeutig ein Mensch. Immerhin hegte sie finstere Absichten, sie hatte den Tod also verdient. In der Causa Weißdorn bringt uns das allerdings wieder nicht voran.«

—Koj Tereschko, Magus aus Norburg in einem Brief an seine Spektabilität, 1043 BF

Der Weißdorn (auch Hage- oder Heckendorn) ist ein Strauch nördlicher Grasländer. Er kann bis zu fünf Schritt hoch und ausladend werden, sofern er ungehindert wächst. Häufig bildet er jedoch Dickicht und regelrechte Hecken, Letztere gerne in Gesellschaft mit dem Satuariensbusch, einem engen Verwandten. Anders als dieser ist er jedoch sommergrün und seine Blätter sind elliptisch und gezähnt. Von Ingerimm bis Rahja sind insbesondere freistehende Weißdornbüsche über und über mit weißen Blütenrispen bedeckt. Die einzelnen Blüten ähneln hierbei kleinen Rosen. Im weiteren Fortgang des Jahres reifen die Blüten zu roten Mehlbeeren heran, die eine wichtige Nahrungsquelle für Vögel sind. Die Rinde von Stämmen und Zweigen ist weißgrau. Die Äste tragen zahlreiche, fingerlange und sehr spitze Dornen, welche Singvögel wie Neuntöter und Käferspießer zum Erlegen ihrer vielbeinigen Beute nutzen.

Frisch geschnitten verströmt das Holz des Weißdorns einen unangenehmen Geruch, von dem es heißt, er bewirke Wunder im Schutz vor Vampiren. Daher wird er insbesondere im Bornland, aber auch in Tobrien und den angrenzenden Markgrafschaften sowie im Herzogtum Weiden gerne als Hecke angepflanzt.

Der Geruch des Holzes vertreibt tatsächlich Vampire, aber auch Feenwesen. Beide können sich Weißdornbüschen nicht nähern. Werden sie mit frisch geschnittenem Weißdornholz angegriffen, verwirrt sie der Geruch erheblich, schädigt sie darüber hinaus aber nicht.

Da der Geruch nach der Ernte des Holzes flüchtig ist und höchstens eine Stunde vorhält, haben Alchimisten inzwischen gelernt, ihn zu extrahieren. Hierzu wird das frische Holz geraspelt und für eine Stunde in absolut klarem Wasser eingeweicht. Nach Ablauf der Zeit wird das Holz erneuert, ein Vorgang, der insgesamt zwölfmal wiederholt wird. Anschließend wird das Wasser auf ein Zwölftel eingekocht und



Weißdorn

Alternative Namen: Hagedorn, Heckendorn

Verbreitung:

Landschaftstyp: Grasländer, Heiden und Steppen

Regionen: Nördliche Grasländer und Steppen, selten in Mittelländischen Grasländern und Steppen

Suchschwierigkeit: -3

Bestimmungsschwierigkeit: +1

Anwendungen: 1/1/1/1/1

Wirkung:

Roh:

Berührung: Vampire und Feen meiden jeglichen Kontakt mit frischem Weißdorn. ●

Einatmung: Weißdorn riecht faulig und enthält eine Duftnote, die Vampire und Feen abschreckt. Sie nähern sich frischem Weißdorn nur auf 10 Schritt. Je nach Windstand kann sich diese Zone nach Meisterentscheid verändern. Der Geruch von geerntetem Weißdorn verfliegt nach 1 Stunde. ●

Verzehr: keine

Verarbeitet: siehe *Rezepte*

Preis: 4 / 12 Silbertaler

Rezepte:

Pflanzliche Hilfsmittel: Weißdorn-Mazerat (siehe Seite 84) ●

Alltagsarzneien und Volksbrauchum:

Im Gegensatz zum verwandten Satuariensbusch scheint der Weißdorn nicht auf magischem Wege seine Wirkung zu entfalten, sondern lediglich über seinen Geruch. Dennoch schwören einige Nordländer auf die gar als heilige Schutzwirkung erklärten Eigenschaften des Weißdorns und schnitzen kleine Storchfiguren aus seinem Holz, um damit die Schwellen ihrer Häuser vor übernatürlichen Eindringlingen bewachen zu lassen.

Haltbarkeit:

Roh: siehe Abschnitt *Haltbarmachung* im *Aventurischen Herbarium* ab Seite 139

kann dann genutzt werden, um damit Türschwellen oder ähnliches zu bestreichen. Feen oder Vampire nehmen den Geruch als Barriere wahr und meiden die dergestalt präparierte Örtlichkeit.

Was weiß mein Held über Weißdorn?

● QS 1: Weißdorn ist eine sommergrüne Strauchpflanze, die in Grasländern des Nordens wächst. Vampire sollen ihre Nähe meiden.

● QS 2: Frisch geschnittenes Weißdornholz verströmt kurzzeitig (für eine Stunde) einen unangenehmen Geruch, der Vampire, aber auch Feenwesen fernhält. Außerdem können sich diese Wesen dem lebenden Strauch nicht nähern.

● QS 3+: Alchimisten haben einen Weg entwickelt, den Geruch frischen Weißdornholzes zu extrahieren. Dieses Extrakt wirkt, ebenso wie der lebendige Strauch, wie ein Schutzkreis gegen Vampire und Feenwesen.

Weißer Lotos

»Der Weiße Lotos gehört zu den Wasserpflanzen mit Wurzelstock und bildet, wie die anderen Arten, schildförmige Blätter und große Blüten aus. Auch die flüssigkeitsabweisenden Eigenschaften sind analog zu beobachten. Doch stellt sich aus der Sicht der Ordnung die Frage, warum die Boronkirche eine heilige Pflanze billigt, deren Blütenstaub zu Schmerzen und Trübungen der Sinne führt. Die Zuordnung der Farbe Weiß zu Boron ergibt sich erst auf den zweiten Blick, wenn man seine Tochter Marbo betrachtet. Nicht nachvollziehbar ist jedoch, warum das aus der Pflanze gefertigte Rauschmittel »Marbos Odem« geheißen wird, handelt es sich doch eindeutig um eine schlimme Vergiftung, die suchtauslösend wirkt und damit meist weitere Rechtsbrüche auslöst. Ich bitte dringend um Prüfung, ob der Index Wehrheimium entsprechend zu ergänzen ist.«

—aus einem Bericht des Praiosgeweihten Fidian Ratfried an die Stadt des Lichts, 1041 BF

Der Weiße Lotos besitzt alle Merkmale der klassischen Lotosarten. Dazu gehören ein Verbreitungsraum südlich der Linie Havena-Perricum sowie eine Vorliebe für Teiche, Sümpfe und Seeufer. Die Schwimmblätter und die weißen Blütenblätter in der prägnanten Schüsselform mit gelben Staubbeuteln sind ebenso typisch wie der Zeitraum der Ernte von Ingerimm bis Praios. Das erhöht die Gefahr der Verwechslung mit der weißgelben Art immens, denn die exakte Zuordnung offenbart nur eine alchimistische Analyse. Einige wenige Unterschiede erleichtern die Identifikation der jeweiligen Gattung. Die bisherige Literatur beschreibt einen etwas höheren Wuchs. Toxisch ist beim weißen Exemplar der pure Blütenstaub, der nach dem Einatmen kurzfristige Schmerzen und Halluzinationen zur Folge hat. Weißgelber Lotos besitzt dagegen eine komplett giftige Blüte mit ähnlicher Symptomatik.

Gleich dem schwarzen Bruder gilt der Weiße Lotos ebenfalls als boronheilig. Die Farbe Weiß wird in diesem Fall mit Marbo, der Tochter Borons, assoziiert, wie es auch bei weißen Raben der Fall ist. Ebenso wie der Schwarze Lotos bietet die weiße Variante Grundlage für ein starkes Atemgift, das den Namen *Marbos Odem* trägt. Dazu ist der Blütenstaub mit Unauer Salzlake zu vermengen, zu trocknen und anschließend zu zermahlen. Die Opfer des potenten Odems erleben stärkste Trugbilder von Farben und Gerüchen, sodass ihnen weitere Handlungen während der Wirkungsdauer vollends verwehrt bleiben. Die intensive Wirkung führt bei vielen nach Abklingen des Effekts zum Drang einer Wiederholung des Erlebten, was ein Zeichen des gefährlichen Suchtpotentials ist.

Sphärenkundige Alchimistinnen nutzen den Weißen Lotos zum Anfertigen des *Zazamotoxins*, eines Giftes, das niederhöllische Kreaturen vernichtet und nachhaltig von der Rückkehr nach Dere abzuhalten scheint. In seiner Rohform wird *Zazamotoxin* vom zweigehörnten Dämon *Zazamotl'gnakhyaa* gewonnen, doch erst in Verbindung mit dem Weißen Lotos bleibt es langfristig



Weißer Lotos

Verbreitung:

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

Regionen: selten in Mittelländischen und Südlichen Grasländer und Steppen, Südlichen Feuchtländern, Mittelländischen Wäldern (gemäßigtes, tobrisches und yaquirisches Klima), Immergrünen Wäldern (Südosten), jeweils in Teichen und an Seeufern

Suchschwierigkeit: -4

Bestimmungsschwierigkeit: -3

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

Wirkung:

Roh:

Berührung: keine

Einatmung: Der Blütenstaub ist giftig (Stufe 2, 1W3+3 SP, 1 Stufe Schmerz, 1 Stufe Verwirrung jeweils für 5 Minuten / 1W3 SP, 1 Stufe Verwirrung für 5 Minuten). ●●●●●

Verzehr: keine

Verarbeitet: siehe *Rezepte*

Preis: 12 / 16 Silbertaler

Rezepte:

Pflanzliche Rauschmittel: *Marbos Odem* (siehe Seite 86) ●●●●●

Alchimistische Gifte: *Stabiles Zazamotoxin* (siehe Seite 95) ●●●●●

Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

Marboschreine werden gelegentlich mit weißen Lotosblüten geschmückt, um der Göttin zu gefallen. Gerade die wunderliche Eigenschaft des weißen Lotos, dämonisches *Zazamotoxin* zu reinigen und als Waffe wider die Niederhöhlen für Kulturschaffende nutzbar zu machen, rechnen manche Gelehrte assoziativ dem Vergänglichkeitsaspekt der *Marbo* zu. Selbst die schmerzliche endlose Existenz des Leblosen fände durch seine Anwendung schließlich zu einem gnädigen Ende.

Haltbarkeit:

Roh: siehe Abschnitt *Haltbarmachung* im *Aventurischen Herbarium* ab Seite 139

haltbar und kann für Lebende gefahrlos als Waffengift verwendet werden.

Was weiß mein Held über Weißen Lotos?

● **QS 1:** Weißer Lotos lässt sich auf alchimistischem Weg vom Weißgelben Lotos abgrenzen, dessen Blütenblätter sich dabei gelb färben.

● **QS 2:** Der gelbliche Blütenstaub ist giftig und verursacht Schmerzen sowie Sinnestrübungen.

● **QS 3+:** Er eignet sich zur Herstellung von *Marbos Odem*, einem Rauschmittel, das starke Trugbilder hervorruft und mit hoher Suchtgefahr einhergeht. Für die Veredelung des dämonischen und Dämonen vernichtenden Giftes *Zazamotoxin* fordert die typische Rezeptur Weißen Lotos.

Winselgras

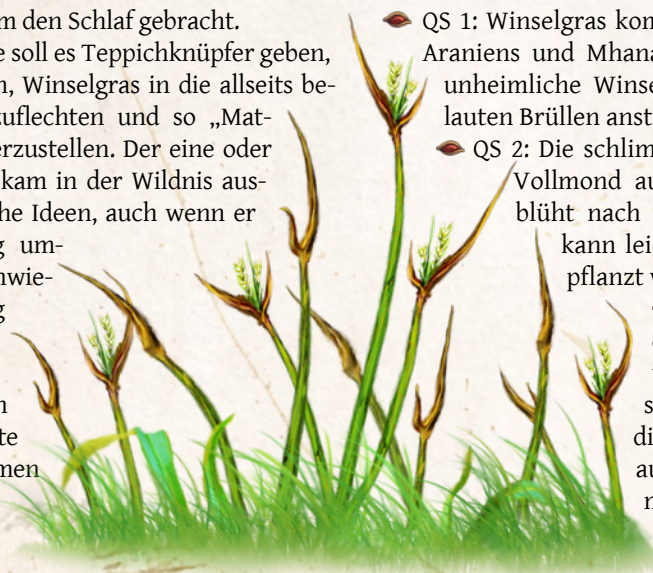
»Kein Auge habe ich zugetan heute Nacht. Wir lagerten mitten im Nirgendwo, und doch herrschte ein Lärm, wie er zur Mittagsstunde in Zorgan nicht lauter hätte sein können. Es begann wie das Winseln eines gequälten Tieres, das ich natürlich suchen ging. Nach ein paar Schritten in die Steppe stieg es zu einem schaurigen Heulen an. Als meine Begleiter schließlich zu mir aufschlossen, tobte um uns herum sogar ein körperloses Brüllen, dessen Quelle uns ein Rätsel blieb. Nichts war hier außer dornigen Sträuchern und Gras. Gras, soweit das Auge reichte.«
—Tagebucheintrag von Tsagidia Regenbogenschön, einer wandernden Tsageweihete, Aranien, 1040 BF

Bis zu drei Spann hoch wird Winselgras, ein ausdauerndes Gras, das gelegentlich in den Steppen von Aranien und Mhanadistan vorkommt, seltener auch in anderen Steppen überall in Aventurien. Es bildet Horste aus aufrechten, einfachen Stängeln, die sich erst am oberen Ende verzweigen, wie um die dort entspringenden Blüten zu beschützen. Winselgras blüht jeweils nach den beiden Regenzeiten (Tsa und Phex sowie Rondra und Efferd). Die Blüte kommt als unscheinbare, kurze Ähre von gelber Farbe daher. Die schnell reifenden Körner trägt der Wind davon, und sie keimen erst bei ausreichender Feuchtigkeit.

Der Halm fabriziert die für Winselgras so typischen Geräusche. Wo einst die Ähre saß, aber auch entlang seines dicken, hohlen Halms befinden sich Poren, die sich individuell öffnen. Auf diese Weise reguliert das Winselgras seine Versorgung mit Nährstoffen. Obgleich namensgebend, sind die dabei entstehenden Geräusche meist eine Nebenwirkung ohne tiefere Bedeutung. Sie reichen von leisem, erbärmlichen Winseln, über schrilles, ohrenzerfetzendes Kreischen bis hin zu dumpfem Brüllen. Die Intensität der Geräusche hängt dabei jedoch nicht von der Windstärke ab, sondern von den Lichtverhältnissen. Winselgras jammert nur während der Nacht und in der Dämmerung. Besonders schrill wird es im Licht des vollen Madamals, wenn alle Öffnungen sich besonders weit öffnen.

Schon in alten Zeiten wurde Winselgras in Kriegen genutzt, um den Feind zu schwächen, denn Winselgras lässt sich einfach ausgraben und umpflanzen, gar in Töpfen mit sich führen. So wurde schon manches Heer vor einer Entscheidungsschlacht um den Schlaf gebracht.

Im Land der Ersten Sonne soll es Teppichknüpfer geben, die sich darauf verstehen, Winselgras in die allseits beliebten Grasmatten einzuflechten und so „Matten der Ruhestörung“ herzustellen. Der eine oder andere Pflanzenkundler kam in der Wildnis ausgesetzt sicher auf ähnliche Ideen, auch wenn er sie nicht so kunstfertig umsetzen konnte, denn schwierig ist die Verarbeitung des Grases nicht. Kreative Köpfe könnten sicher kreischende Flöten oder andere Instrumente des Terrors aus den Halmen fertigen.



Winselgras

Verbreitung:

Landschaftstyp: Grasländer, Heiden und Steppen

Regionen: Südliche Grasländer und Steppen, sehr selten in Nördlichen und Mittelländischen Grasländern und Steppen

Suchschwierigkeit: -2

Bestimmungsschwierigkeit: +/-0

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

Wirkung:

Roh:

Berührung: Wer in Hörweite von bis zu 250 Schritt neben Winselgraswiesen zu schlafen versucht, muss auf seine Regenerationsphase verzichten. ●

Einatmung: keine

Verzehr: keine

Verarbeitet: siehe Rezepte

Preis: 0,5 / 2 Silbertaler

Rezepte:

Pflanzliche Hilfsmittel: Matte der Ruhestörung (siehe Seite 82) ●●

Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

Abergläubische Zeitgenossen vermuten hinter dem Getöse des Grases Geister, die in den hohlen Halmen ihr Dasein fristen und ihnen nur in Zwielficht und Dunkelheit entkommen, ganz ähnlich den Verlorenen Seelen, die an die Blüten des Morgendornstrauchs gebunden sind. Dies mag dort, wo einst Schlachten geschlagen wurden und zahllose Menschen ihr Leben ließen, tatsächlich zutreffen. Die Regel ist es aber nicht. Irgendwo in den tulamidischen Steppen soll zudem ein einzelnes Häuschen stehen, dessen umliegende Felder den üppigsten Ertrag weit und breit liefern. Manch einer behauptet, es läge an den dort überall verteilten, unheimlichen Strohpudding, die jeden Vogel schreiend in die Flucht schlagen.

Haltbarkeit:

Roh: siehe Abschnitt Haltbarmachung im Aventurischen Herbarium ab Seite 139

Was weiß mein Held über Winselgras?

● QS 1: Winselgras kommt vor allem in den Steppen Aranien und Mhanadistans vor. Nachts stößt es unheimliche Winsellaute aus, die bis zu einem lauten Brüllen ansteigen können.

● QS 2: Die schlimmsten Geräusche dringen bei Vollmond aus dem Winselgras. Das Gras blüht nach den beiden Regenzeiten und kann leicht ausgegraben sowie umpflanzt werden.

● QS 3+: Winselgras wird in der Kriegsführung eingesetzt, um Feinde zu schwächen. Es soll zudem Matten geben, in die es eingeflochten wird. Aber auch komplexere Gebilde wären möglich.

Zithabar

»Wohl nur wenige Gewächse sind so sehr mit der Kultur des Landes der Ersten Sonne verwachsen wie Zich'Tabh-Aruni, das von Nichttulamiden Zithabar genannt wird. Heimisch ist es hier, wenngleich die Al'Anfaner es in regelrechten Plantagen anbauen, was nicht verwundert. Zithabar ist nämlich ein Rauschkraut, jedoch eines, das seine farbenprächtige Wirkung erst entfaltet, wenn sein Genuss von den lieblichen Klängen einer Kabasflöte begleitet wird, wie man sie nun einmal nur in Aranien oder Mhanadistan richtig zu spielen weiß. [...]«
—aus Al'Bâgh Dschayida von Rastafan al'Achami ibn Hamar, Thalusa, 1035 BF

Bis zu ein Schritt hoch wird das mehrjährige Zithabar-Kraut. Es benötigt feuchte Böden und gedeiht daher häufig an Flussufern, gelegentlich auch in Sümpfen. Seine kräftigen Stängel sind behaart und treiben alle zwei bis vier Finger paarweise dunkelgrüne Blätter sowie Seitentriebe aus. Letztere bilden ihrerseits drei bis vier Blattpaare, die jedoch kleiner sind als die am Haupttrieb wachsenden. Dennoch sind just diese kleineren, nur bis zu einem Halbspann großen, eiförmigen Blätter bei den Tulamiden sehr begehrt. Zwischen Ingerimm und Praios wird Zithabar von hell-violetten Blüten mit gelben Staubfäden gekrönt. Mit der Blüte schwinden jedoch die der Pflanze innewohnenden Wirkstoffe, weswegen die Haupternte meist vor Ingerimm abgeschlossen ist. Zithabar wird vor allem in Aranien, aber auch in Al'Anfa auf geeigneten Böden weitflächig angebaut. In Mhanadistan, Balash, Thalusion, dem Szintotal und Aranien findet man es aber auch recht häufig wild an Flussufern. Hauptsächlich werden die Blätter sorgsam getrocknet und zu einem grobkörnigen Pulver namens *Schwarzer Pfeffer* zermahlen, das in Wasserpfeifen gefüllt wird. Schwarzer Pfeffer fördert die Entspannung, wird er jedoch zu den Klängen der Kabasflöte geraucht, entstehen im Geist des Anwenders angenehme, farbenprächtige, in der Regel jedoch harmlose Halluzinationen. Wie bei allen Rauschkräutern ist der Genuss von Schwarzem Pfeffer nicht ohne Nebenwirkungen, denn in seltenen Fällen kann es nach der Anwendung zu Kopfschmerzen kommen. Darüber hinaus kann allzu häufiger Gebrauch süchtig machen. Nichtsdestotrotz ist Schwarzer Pfeffer das meistverbreitete Halluzinogen und wird in Mittelaventurien meist schlicht „Rauschkraut“ genannt. Wie Ilmenblattharz und Cheriacha ist Zithabar-Pulver Bestandteil des *Hauchs der Weissagung*, einem Mittel, das gerade die teuren Wahrsager al'anfanischer Granden oder der Erhabenen von Fasar gerne einsetzen, weil es Prophezeiungen erleichtert.

Was weiß mein Held über Zithabar?

- ☞ QS 1: Zithabar heißt die Pflanze, aus deren getrockneten Blättern Schwarzer Pfeffer hergestellt wird, ein allgemein bekanntes Rauschkraut, das entspannend wirkt.
- ☞ QS 2: Das Zithabar-Kraut wächst im Land der Ersten Sonne und dort

Zithabar

Alternative Namen: Rauschkraut, Zich'Tabh-Aruni

Verbreitung:

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

Regionen: Südliche Grasländer und Steppen, gelegentlich in Südlichen Feuchtländern, vornehmlich an Flussläufen

Suchschwierigkeit: -2

Bestimmungsschwierigkeit: -2

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

Wirkung:

Roh:

Berührung: keine

Einatmung: Um seine typische Wirkung als Rauschkraut zu entfalten, muss Zithabar getrocknet und zu Schwarzem Pfeffer verarbeitet werden (siehe *Pflanzliche Rauschmittel*).

Verzehr: keine

Verarbeitet: siehe *Rezepte*

Preis: 2 / 12 Silbertaler

Rezepte:

Pflanzliche Rauschmittel: Schwarzer Pfeffer (siehe Seite 87) ●

Elixiere: Hauch der Weissagung (siehe Seite 91) ●●

Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

Frisch gekaut entfalten die Blätter einen scharfen und brennenden Geschmack, der Zahnschmerzen lindert, aber auch Entzündungen im Mund- und Rachenraum vorbeugt.

Haltbarkeit:

Roh: siehe Abschnitt *Haltbarmachung im Aventurischen Herbarium* ab Seite 139

vornehmlich auf feuchten Böden an Flussufern und in Sümpfen. Frisch gekaut helfen die Blätter gegen Zahnschmerzen.

- ☞ QS 3+: Seine halluzinogene Wirkung entfaltet Zithabar erst, wenn es, vornehmlich mit Wasserpfeifen, zum Klang der Kabasflöte geraucht wird. Sehr selten kann es Kopfschmerzen auslösen und bei übermäßigem Gebrauch sogar süchtig machen.



Zwölflblatt

»Ah, siehst du wohl, hier haben wir Zwölflblatt. Doch, doch, ich bin ganz sicher, wir haben Mitte Firun, mithin die Zeit, in der dieses Kräutlein seine segensreiche Wirkung entfaltet. Rolle das Blatt vorsichtig auseinander und siehe da: Es ist zwar braun, aber auch lang und schön gefiedert. Wir haben Glück, die Blätter, die wir schneiden, werden uns gute Dienste leisten, denn der Rotz greift im Kloster um sich.«

—Thronwig von Bregelsaum, Hoher Abt des Heiligen Orden der Drei Guten Schwestern von den Feldern zu einer jungen Ordensschwester, 1038 BF.

Zwölflblatt ähnelt auf den ersten Blick gewöhnlichem Streifenfarn, denn seine Blätter sind ebenso schmal und gefiedert. Bei genauem Hinsehen lassen sich die Pflanzen jedoch unterscheiden, denn beim Zwölflblatt treiben stets zwölf einzelne Blattstängel aus der Hauptwurzel, woher auch sein Name rührt.

Zwölflblatt kommt in ganz Aventurien südlich von Riva vor. Es liebt schattige, feuchte Standorte in Wald und Steppe, gedeiht selten aber auch in Grasländern und sehr selten im Hochland oder in südlichen Sümpfen. Bei guten Bedingungen wird Zwölflblatt über zwei Spann hoch, und im Wald treibt es beinahe jedes Jahr neue Blätter aus, die paarweise unter den bereits vorhandenen wachsen. Wald-Zwölflblatt ist daher häufig deutlich buschiger als solches, das in der offenen Steppe steht. Im Winter rollen sich die Blätter zusammen und verfärben sich braun, behalten aber ihre Wirksamkeit bei. Das Heilkraut vermehrt sich über Sporen, die sich von Rondra bis Boron an der Blattunterseite bilden. In dieser Zeit sollten die Blätter des Zwölflblatts nicht verzehrt werden, denn die Sporen verursachen kurzfristig schmerzhafte Magenkrämpfe, die zu akuter Atemnot führen können.

Zwölflblatt ist als Heilpflanze hochgeschätzt, denn frisch verzehrt schützt es vier Tage lang vor Ansteckung aller Art. Dies gilt selbst für die im Winter zusammenge-rollten braunen, sowie für die sporentragenden Blätter. Gerade in Zeiten, da Krankheiten grassieren, ist frisches Zwölflblatt sehr begehrt, umso mehr, wenn regelrechte Seuchen wüten.



Zwölflblatt

Verbreitung:

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

Regionen: eher selten in Wäldern des Nordens, Mittelländischen Wäldern (gemäßigtes, tobrisches und yaquirisches Klima), Immergrünen Wäldern (Südosten), selten in Nördlichen, Mittelländischen und Südlichen Grasländern und Steppen, sehr selten in Südlichen Feuchtländern und Nördlichem Hochland (Strauchsteppe)

Suchschwierigkeit: -2

Bestimmungsschwierigkeit: -3

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

Wirkung:

Roh:

Berührung: keine

Einatmung: Zwischen Rondra und Boron geerntetes Zwölflblatt ist mit Sporen bedeckt, die bei Einatmung Magenkrämpfe und Tränenfluss mit kurzzeitiger Atemnot verursachen (Gift Stufe 3, 1 Stufe Betäubung, 1W3 SP). ●●

Verzehr: Die Einnahme einer Anwendung frischen Zwölflblatts schützt vier Tage lang vor Ansteckungen mit nicht übernatürlichen Krankheiten aller Art. ●

Verarbeitet: noch keine Rezepte bekannt

Preis: 1 / 24 Silbertaler

Rezepte:

noch keine bekannt

Alltagsarzneien und Volksbrauchtum:

Da Zwölflblatt recht selten ist, obwohl es viele Landschaftstypen seine Heimat nennt, ist es eine der am häufigsten gefälschten Arzneien, denn letztlich stellt sich ja erst mit einiger Verzögerung heraus, ob das Kraut wirkt.

Haltbarkeit:

Roh: siehe Abschnitt *Haltbarmachung* im **Aventurischen Herbarium** ab Seite 139

Verarbeitet: Zwölftee (siehe Seite 98) 6 Monate ●

Bislang ist es zudem noch nicht gelungen, das Zwölflblatt als Pulver oder Paste für die Alchimie nutzbar zu machen und so die Wirkdauer zu erhöhen.

Was weiß mein Held über Zwölflblatt?

- QS 1: Zwölflblatt ist eine farnähnliche Heilpflanze, deren Blätter vor jeglicher Ansteckung mit Krankheiten schützen.
- QS 2: Es kann sehr leicht mit Farnen verwechselt werden. Am besten wirkt Zwölflblatt frisch, die Blätter können aber getrocknet und als Zwölftee zubereitet werden.
- QS 3+: Zwischen Rondra und Boron tragen die Blätter an der Unterseite Sporen, die bei Genuss Magenkrämpfe bis hin zu Atemnot verursachen.

REZEPTE

»Drutchen, hör gut zu! Heute ist deine erste Lehrstunde in der Pflanzenkunde. Sicherlich hast du viele Fragen. Was man alles aus Donf, Klippzahn und Neckerkraut machen kann? Eine ganze Menge! Die Kräuter und Pflanzen, die Bäume und Pilze sind voller Kraft, und wer weiß, wie man sie nutzt, der kann damit wundersame Dinge anstellen. Fiebersaft zum Beispiel. Nimm Jorugawurzel und koche sie mit Gulmond und Traschbart – du wirst sehen, nie wirst du an der Gilbe leiden. Wenn du deine von Satuarua geschenkte Kraft auffrischen willst, dann solltest du am besten wissen, wie du einen Trank aus Kairan braust. Und ich kann dir sagen, einmal vom Atmonbrei gekostet und du wirst zu einer wahren Alrika Drachentöterin!

Wenn du eines Tages bewanderter in der Alchimie bist, wirst du noch ganz andere Wunderwerke zusammenstellen können. Mit dem Charismaelixier wirst du Menschen viel leichter zu deinen Freunden machen, und die Furchtlos-Tropfen werden dir helfen, wenn jemand Wahnvorstellungen oder große Angst hat. Die Natur hat für alle Probleme eine Antwort!

Vor ein paar Sachen will ich dich aber warnen, Drutchen. Wir Hexen stehen in dem Ruf, Giftmischerinnen zu sein. Da ist schon etwas dran. Ich kenne eine Menge Möglichkeiten, aus Pflanzen Gifte herzustellen: Die Shurinknolle und den Eitrigen Sumpfknocherich, die kennst du ja auch schon. Aus ihnen kann man wirkungsvolle Gifte machen. Ich rate dir: Lass die Finger davon. Versuch lieber, dein Wissen um diese Gifte dafür zu nutzen, Vergiftete zu heilen, statt selbst dafür zu sorgen, dass jemand dadurch zu Boron fährt. Das gibt nur Ärger und die Inquisition wird dich holen!

Bei einigen Pflanzen und Tinkturen, Drutchen, solltest du wohl überlegen, wie viel du davon zu dir nimmst. Manche Pflanzen lassen dich süchtig werden, wenn du nicht Maß hältst, beispielsweise Mibelrohr, aber auch mit der Einbeere solltest du es nicht übertreiben. Wenn du zu viel davon nimmst, willst du immer mehr davon. Und weil du vorhin wegen des Ilmenblatts gefragt hast: Ein gutes Mittel für Vieles, aber die meisten Menschen setzen es nur zum Vergnügen ein. Welches Vergnügen fragst du? Ach, dafür bist du noch zu jung. Stell lieber eine andere Frage.«

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



Pflanzliche Rezepte

Pflanzliche Rezepte werden mit einer Probe auf *Pflanzenkunde* umgesetzt. Regeltechnisch werden sie in drei Kategorien unterteilt:

☛ *Pflanzliche Hilfsmittel* benötigen für ihre Herstellung lediglich eine bestimmte Hauptpflanze als Zutat. Diese Hauptpflanze kann nicht im Sinne der alchemistischen 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 1 Anwendung der Pflanze wird jeweils 1 Anwendung oder 1 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 Hilfsmittel unterliegen den Regeln zur Haltbarkeit (siehe **Regelwerk** Seite 345). Dies gilt auch für die hier vorgestellten Gegenstände, zum Beispiel die Menchal-Rüstung. Die Fokusregeln zur Haltbarmachung aus dem **Aventurischen Herbarium** ab Seite 139 können nach Meisterentscheid Anwendung finden, um modifizierte Haltbarkeiten festzulegen, die sich an der Herstellungsmethode des pflanzlichen Hilfsmittels orientieren.

☛ *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 1 Anwendung der Pflanze wird jeweils 1 Anwendung des Giftes gewonnen. Pflanzliche Gifte unterliegen den Regeln zur Haltbarkeit von Giften (siehe **Regelwerk** Seite 342).

☛ *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 Gifts 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 Zusatzeffekte bei einer *Überdosierung* entwickeln. Ebenso erzeugen sie eventuell *Sucht*. Detaillierte Regeln zum Themenkomplex Sucht findest du im **Aventurischen Herbarium** ab Seite 155. Aus 1 Anwendung der Pflanze wird jeweils 1 Anwendung des Rauschmittels gewonnen. Pflanzliche Rauschmittel unterliegen den Regeln zur Haltbarkeit von Giften (siehe **Regelwerk** Seite 342).

Die Wirkungstypen der pflanzlichen Rezepte werden, wie die Pflanzen des Herbariums, durch die Symbole auf der folgenden Seite illustriert.

Längere Wirkung von Waffengiften

Optionale Regel

Wenn deine Spielgruppe besonders gerne oder häufig Kämpfe ausspielt, könnt ihr folgende alternative Optionalregel nutzen, um Waffengifte zu stärken.

Waffengifte müssen nicht länger kurz vor dem Kampf auf eine Waffe aufgetragen werden. Es genügt, sie in einer giftgetränkten Scheide aufzubewahren. Das Gift entfaltet dennoch weiterhin nur beim ersten nicht verteidigten Treffer einmalig pro Anwendung seine Wirkung.

Zusätzlich könnt ihr festlegen, dass das Gift nicht nur für die Dauer von 5 durchgeführten Angriffen auf der Waffe haften bleibt, sondern so lange, bis der erste Treffer gelingt. Wurde der Angriff verteidigt, gilt jedoch weiterhin, dass das Gift nicht länger auf der Waffe haftet.

Außerdem könnt ihr festlegen, dass es möglich ist, im Kampf Gift auf eine Waffe aufzutragen. Die Spielleiterin kann hierfür eine Probe auf *Selbstbeherrschung* (*Störungen ignorieren*) verlangen, um zu prüfen, ob dies während des Kampfes gelingt. Die Probe kann je nach Kampfsituation modifiziert werden, sollte tendenziell aber schwieriger werden, nie leichter.

Beachte, dass diese Optionalregel den Grad des Realismus in eurem Aventurien senkt. Gleichzeitig werden Treffer deutlich gefährlicher, auch für die Helden. Um diesen starken Eingriff ins Regelgleichgewicht auszugleichen, kann die Spielleiterin entscheiden, dass sich der Held bei Patzern an seiner Waffe selbst vergiftet hat, insbesondere auch beim Versuch, sie während des Kampfes zu vergiften.



Heilung



Gift



Physische
Wirkung



Psychische
Wirkung



Nützlich



Wehrhaft



Übernatürlich

Pflanzliche Hilfsmittel

Atmonbrei ●●

Eine Anwendung Atmonbüschel wird in einem Kessel zu einem zähen Brei verkocht. Um eine leicht aufzutragende Paste zu erzeugen, kann dem Brei Öl oder Fett beigemengt werden. Reibt man den Brei auf den Körper, so fallen körperliche Anstrengungen leichter: Proben auf *Klettern*, *Körperbeherrschung*, *Kraftakt*, *Schwimmen* und *Tanzen* sind für 3 Stunden um +1 erleichtert. Eine erneute Anwendung am selben oder Folgetag bewirkt die Umkehr in einen Malus -1 auf die genannten Talentproben.

Zutaten: Atmon, optional Fett oder Öl

Typische Hilfsmittel: Kessel

Verarbeitungsschwierigkeit: +/-0

Dergolasch-Pulver ●●

Die Pilzhüte werden zerkleinert, eingekocht und anschließend im Rauch getrocknet, bis sie einschrumpfen und porös werden, sodass sie leicht zu Pulver zermahlen werden können. Verzehrt neutralisiert das Pulver für 6 Stunden die Nachteile *Angst vor Dunkelheit*, *Angst vor engen Räumen* und verwandte Ängste, die sich explizit auf den Aufenthalt an dunklen, engen Orten beziehen. Nach Meisterentscheid können so sogar Furchtstufen abgebaut werden.

Zutaten: Dergolasch

Typische Hilfsmittel: Kessel, optional Mörser

Verarbeitungsschwierigkeit: +/-0

Egelschreckpaste ●●

Der Egelschreck wird komplett zerrieben und zur Verbesserung der Streichfähigkeit mit Fett oder Öl vermengt. Auf den Körper aufgetragen hält die Paste alle profanen Parasiten für einen Tag fern. Alle Zecken und Egel, die bereits am Körper sitzen, fallen bei Kontakt mit der Paste ab. Auf eine kleine Wunde gerieben regeneriert eine Anwendung Egelschreckpaste zudem sofort 1 LeP, jedoch nur ein Mal pro Tag.

Zutaten: Egelschreck, optional Fett oder Öl

Typische Hilfsmittel: Stößel

Verarbeitungsschwierigkeit: +/-0

Feengesteck ●●

Die Blüten von 2 Anwendungen Menchal-Kaktus werden zu einem kleinen Kranz verflochten. Anschließend wird das Gesteck behutsam in der Sonne getrocknet. Durch den Kranz werden Eingänge zu Feenwelten und -globulen sichtbar. Die Bedingungen zum Durchschreiten dieser Tore ändern sich durch die Entdeckung mithilfe des Feengestecks nicht. Während die Pflanze gewöhnlich selbst

nicht magisch ist, wird diese Anwendung durch elementare Mindergeister möglich, welche angezogen werden, wenn sich genügend Blüten beisammen befinden.

Zutaten: Menchal-Kaktus

Typische Hilfsmittel: keine

Verarbeitungsschwierigkeit: -1

Fiebersaft ●

Jorugawurzel wird mit Gulmond und/oder Traschbart und/oder Belmart eingekocht. Ein Fiebersaft aus Joruga und Gulmond verkürzt den Krankheitsverlauf von Schlachtfeldfieber um 2 Tage. Wird dem Fiebersaft zusätzlich auch noch Traschbart beigegeben, verhindert dies eine Folgeerkrankung mit Jahresfieber. Ein Fiebersaft aus reinem Joruga wirkt wie die rohe Pflanze, verursacht jedoch keine Verdauungsbeschwerden.

Zutaten: Joruga mit Gulmond oder Traschbart oder Belmart, Wasser oder Alkohol als Basis

Typische Hilfsmittel: Kessel

Verarbeitungsschwierigkeit: +/-0

Finagebast ●

Einige Bahnen der Rinde des Finagebaumes werden mit den Händen zerfasert und zu einem flaumigen Verband verfilzt. Verbindet man eine Wunde damit, können beide FF-Teilproben beim Einsatz von *Heilkunde Wunde* einmalig wiederholt werden. Das Ergebnis des Wiederholungswurfs ist bindend.

Zutaten: Finage

Typische Hilfsmittel: keine

Verarbeitungsschwierigkeit: -2

Grüner Pilzschleim ●●

Von einer Handvoll Pilze wird der Schleim behutsam abgekratzt, mehrfach abgekocht und anschließend als zähe Paste an Feuer oder in der Sonne getrocknet, bis eine bröselige Matte entsteht. Diese wird in feines



Pulver zerstoßen und vollständig geschnupft. Die Anwenderin ist für 1 Woche immun gegen jegliche Atemgifte, verliert dafür jedoch für 2 Wochen vollständig ihren Geruchssinn. Eine erneute Anwendung innerhalb eines Monats verursacht zusätzlich den Verlust des Geschmackssinns für 2 Wochen. Außerdem wird der Anwender sofort nach Einnahme, wie bei der Pflanze beschrieben, vom Pilz befallen.

Zutaten: Grüner Schleimpilz

Typische Hilfsmittel: Kessel

Verarbeitungsschwierigkeit: -3

Grünschleim-Tropfen ●●

Der Saft mehrerer Pilzstiele wird restlos ausgepresst und präzise mit Wasser verdünnt. In die Augen geträufelt verleihen die Tropfen den Vorteil *Dunkelsicht I*. Außerdem erleidet die Anwenderin einen permanenten Sichtmodifikator Stufe 1, solange sie sich im Tageslicht bewegt. Bei besonders hellem Licht steigt der Modifikator auf Stufe 2. Zusätzlich wird die Anwenderin sofort nach Einnahme, wie bei der Pflanze beschrieben, vom Pilz befallen. Die Wirkung endet erst, wenn der Pilz mit Dergolasch-Abfuhrmittel aus dem Körper entfernt wurde. Die gewöhnliche Wirkung des Pilzbefalls tritt bei dieser Anwendung nicht ein, solange der Pilz nicht zusätzlich auf andere Weise angewendet wurde.

Zutaten: Grüner Schleimpilz, Wasser

Typische Hilfsmittel: keine

Verarbeitungsschwierigkeit: -1

Hesindigo ●

Die Blüten des Guraanstrauchs werden zerkleinert und in Regenwasser eingeweicht. Anschließend werden sie mehrere Stunden eingekocht bis die gesamte Flüssigkeit verdunstet ist. Das zurückbleibende Pigment kann zerkleinert werden und färbt fast jedes Material strahlend blau. Um jahrelang direktem Licht standzuhalten, muss es noch mit Alaun und einem Trägerstoff wie Leim oder Kieselerde versetzt und alchimistisch fixiert werden. Bei einem kritischen Patzer kann es dazu kommen, dass permanente Färbungen auf unerwünschten Körpern und Objekten entstehen, die durch nichts mehr zu entfernen sind, ohne das jeweilige Objekt zu zerstören.

Zutaten: Guraanstrauch, optional Alaun, Kieselerde

Typische Hilfsmittel: Kessel

Verarbeitungsschwierigkeit: -1

Hirad-Antidot ●●

Der aus der Hiradwurzel gepresste Saft wird einen Monat lang vergoren und anschließend destilliert. Das Hirad-Antidot heilt jedes nicht übernatürliche Schlangengift. Eine Anwendung reduziert die Giftwirkung auf die schwächere Ausprägung, zwei Anwendungen beenden die Wirkung des Giftes sofort. Wird es eingenommen, während ein anderes Gift wirkt, erleidet der Anwender heftigen Schüttelfrost (1 Stufe *Paralyse*). Bei 1-5 auf 1W20 entfaltet das Gift zudem sofort seine stärkere Wirkung,

falls nur die schwächere vorlag, wobei dieser Effekt auch bei Alkohol auftreten kann und dann zu doppelten *Berauscht*-Stufen führt. Wird Hiradwurzel mindestens an 5 Tagen im Monat eingenommen, wirkt Schlangengift bei gelungener Giftprobe nur mit der schwächeren Wirkung, bei gescheiterter Probe wird es sofort neutralisiert. Bei der Einnahme wird zudem 1W20 gewürfelt: Bei 10-15 erleidet der Anwender einen Sichtmodifikator Stufe II für 1W6 Tage als Nebenwirkung, bei 15-19 von Stufe III und bei einer 20 von Stufe IV.

Zutaten: Hiradwurzel

Typische Hilfsmittel: Behälter zum Gären, Destille

Verarbeitungsschwierigkeit: -1

Kairantrunk ●●

Eingelegter Kairan wird mit Wasser des Fundortes vermischt und aufgekocht. Nach einer zweiwöchigen Lagerzeit kann der Trunk bei Bedarf aufgeschüttelt und verzehrt werden. Der Anwender erhält 1W3-1 AsP zurück, die innerhalb von 14 Stunden genutzt werden müssen und ansonsten verfliegen. Wird dem Kairan Mibelrohr beigemischt, so erhält der Anwender 1W3 AsP, die ohne Zeitbegrenzung genutzt werden können. Wird Kairantrunk mit Mibelrohr allerdings öfter als zweimal im Monat eingenommen, muss eine Probe auf *Selbstbeherrschung* -3 bestanden werden. Bei Scheitern erkrankt der Anwender an Mibelsucht (siehe Seite 158).

Zutaten: Kairan, Wasser von dessen Fundort, optional Mibelrohr

Typische Hilfsmittel: Mondsilbermesser, Kessel

Verarbeitungsschwierigkeit: +/-0

Matte der Ruhestörung ●●

Einige Halme Winselgras werden zu einer Matte verwoben oder in eine Strohmatten geflochten. Legt man diese in verschiedenen Positionen ins Licht der Praiosscheibe oder des Madamals, so können eine Vielzahl grausiger Schreie, Stöhn- und Brülllaute erzeugt werden. Wer in Hörweite von bis zu 350 Schritt neben einer Matte der Ruhestörung zu schlafen versucht, muss auf seine Regenerationsphase verzichten. Nach Meisterentscheid sind zudem Proben auf *Selbstbeherrschung* (*Störungen ignorieren*) oder *Willenskraft* nötig, um die Nacht ohne 2 Stufen *Furcht* zu überstehen, welche mindestens so lange, wie sich der Verängstigte im Wirkungsradius der Matte befindet, und nach Verlassen des Radius noch 1 Stunde anhalten.

Zutaten: Winselgras, optional Stroh

Typische Hilfsmittel: keine

Verarbeitungsschwierigkeit: -1

Menchal-Rüstung ●

Aus der ledrigen Schale des Menchal-Kaktus kann eine Rüstung gefertigt werden, indem seine Teile zerschnitten und vernäht werden. Statt einer um -2 erschwerten Probe auf *Pflanzenkunde* kann zur Herstellung eine Probe auf *Lederbearbeitung* +/-0 genutzt werden.

Zutaten: Menchal-Kaktus

Typische Hilfsmittel: Messer, Nähzeug

Verarbeitungsschwierigkeit: -2



Menchal-Rüstung

Name	Rüstungsschutz	Belastung (Stufe)	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis
Menchal-Rüstung	3	1	-1 GS, -1 INI	5 Stn	10 S

Anmerkung Die Menchal-Rüstung ist eine Variante der Lederrüstung. Die Menchal-Rüstung verleiht durch natürlichen Verfall jeden Monat 1 RS weniger, bis sie am Ende des dritten Monats nach Herstellung völlig zerfällt.

Rüstungsvorteil: Die Menchal-Rüstung kühlt ihren Träger durch ihre glitschige Innenhaut, wenn sie alle 3 Tage angefeuchtet wird. Dadurch kann 1 Hitzestufe ignoriert werden.

Rüstungsnachteil: Aufgrund des kruden bis glitschigen Aussehens der Rüstung sind Gesellschaftsproben für ihren Träger um -1 erschwert (ausgenommen *Menschenkenntnis* und *Willenskraft*).

Messergras-Skalpell

Aus Messergras können Skalpelle gefertigt werden, indem ein Halm mehrfach stabilisierend gefaltet und um sich selbst gewickelt wird, bis nur ein kleiner Teil der scharfen Schneide herausragt. Messergras-Skalpelle eignen sich aufgrund ihrer begrenzten Stabilität und winzigen Reichweite nicht für den Kampf, können aber als Hilfsmittel bei Proben auf *Heilkunde* Wunden und zum langsamen Schneiden von Objekten genutzt werden.

Zutaten: Messergras

Typische Hilfsmittel: keine

Verarbeitungsschwierigkeit: +/-0



Die Menchal-Rüstung ist von der Regelung der Preise von Pflanzlichen Hilfsmitteln nicht ausgenommen. Allerdings verfällt sie und bietet für einen standesbewussten Krieger nicht den beeindruckendsten Aufzug. Nach Meisterentscheid kostet sie aufgrund der vergleichsweise aufwändigen Herstellung wie eine Lederrüstung 150 Silbertaler.

Narbenpulver

Ein Gemisch aus Tarnelpulver und Knochenmehl führt dazu, dass offene Wunden zu schwarzen Narben verheilen. So lassen sich Schnitte mit Narbenpulver einreiben und mehr oder weniger ansehnliche Hautverzierungen erzielen. Dank der Tarnele verheilen solche Wunden problemlos. Nach Meisterentscheid kann eine Probe auf *Malen & Zeichnen* -1 nötig sein, um das tatsächlich gewünschte Motiv zu verewigen.

Zutaten: Tarnele, Knochenmehl

Typische Hilfsmittel: Messer

Verarbeitungsschwierigkeit: +/-0

auf *Willenskraft*). Während der Hesindestunde, zwischen 05:00 und 06:00 Uhr, kann 1W20 geworfen werden: Bei einer 1 hat die Blüte ihre natürliche Wirkung beibehalten (siehe Seite 63) und berichtet ihre Beobachtungen ihrem Träger. Bei einer 20 gibt sie Umstehenden entsprechende Information über ihren Träger preis.

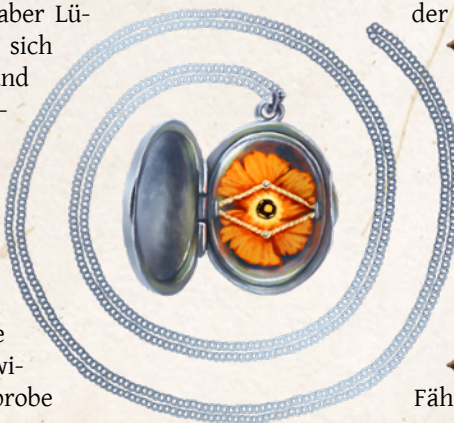
Zutaten: Schwarzäugige Canyzeth, Amulett

Typische Hilfsmittel: keine

Verarbeitungsschwierigkeit: +/-0

Schwarzäugiges Amulett

Eine getrocknete Blüte der Schwarzäugigen Canyzeth wird ins Innere eines aufklappbaren Amuletts gebettet. Das dunkle Zentrum der getrockneten Blüte scheint den Betrachter anzustarren. Während das Gegenüber sich im Bann der Blume befindet, fällt es leichter, ihm Geheimnisse zu entlocken, vor allem aber Lügen als solche zu entlarven, da sie sich mehr und mehr in den Vordergrund seiner Gedanken drängen, bis sie herausquellen und schließlich versiegen. Ein kluger Diener der Hesinde kann einmal täglich für 30 Minuten mit seiner *Menschenkenntnis* (*Lügen durchschauen*) +3 auf die Wahrheit hinter den ausgespülten Lügen schließen. Nur wahrhaft listige Leute können dem Bann der Blüte widerstehen (bestandene Vergleichsprobe



Tarntinktur

Tarntinktur entspricht in ihrer Grundform einem einfachen Absud aus Tarnblatt. Sobald man diesen mit anderen Zutaten kombiniert, entstehen verschiedene Versionen der Tarntinktur, die je völlig andere Wirkungen hervorbringen. Alle Wirkungen halten jedoch stets 1 Tag, und jede Anwendung Tarntinktur kann nur einen der folgenden Effekte aufweisen:

- Tarntinktur mit Alraune und schwarzen Baumpilzen lässt dem Anwender spitze Ohren wachsen,
- mit Chamäleonäugen und Färberlotos kann die Augenfarbe entsprechend der Lotosfarbe geändert werden,
- Maraskengift verursacht in Kombination mit Tarntinktur zeitweilige Narben,
- Kreide verleiht der Tinktur die Fähigkeit, die Stimmlage des Anwenders,

der das Mittel in seinen Rachen tropft, zu erhöhen. Den gegenteiligen Effekt erzielt das Beimengen von Honig.

Zutaten: Tarnblatt, optional Alraune, schwarze Baumpilze, Chamäleonaugen, Färberlotos, Maraskengift, Kreide, Honig

Typische Hilfsmittel: keine

Verarbeitungsschwierigkeit: +/-0

Waldwebennetz ●●

Mit zwei Stöcken werden vorsichtig Waldweben aufgewickelt, bis ein dichtes Netz entsteht. Solange man die beiden Stöcke nutzt, um das zwischengespannte Netz zu arrangieren und wieder aufzuwickeln, ist man vor Resen ihres Giftes sicher. Das Gift muss bei der Herstellung von den Stöcken gewaschen werden, damit diese nicht korrodieren. Bei Kontakt mit einem Objekt oder Körper gibt das Waldwebennetz einmalig sein Gift ab, welches wirkt wie Säure auf kleiner Fläche. Danach kann es ohne Nebeneffekt zum Transport von Objekten oder als Fangnetz für Insekten oder kleine Tiere gebraucht werden.

Zutaten: Waldwebe

Typische Hilfsmittel: Stöcke

Verarbeitungsschwierigkeit: -2

Weißdorn-Mazerat ●

Weißdorn-Mazerat lässt sich herstellen, indem die holzigen Teile der Pflanze in mehreren Durchgängen über Nacht in Wasser eingelegt werden, bis sich der Duftstoff löst. Der Vorgang wird wiederholt, bis die ursprüngliche Wassermenge auf ein Zwölftel verdunstet ist. Das Mazerat aus einer Pflanze und 12 Schank Wasser genügt, wie Weihwasser versprengt, um 15 Rechtsschritt Boden vor Vampiren und Feen zu schützen. Ebenso lässt es sich solchen Wesen entgegenspritzen, woraufhin diese zurückweichen müssen, wenn möglich, sofern ihnen keine Probe auf *Selbstbeherrschung* (*Störungen ignorieren*) -3 gelingt. Die Wirkung des versprengten Mazerats verfliegt nach 1 Stunde.

Zutaten: Weißdorn, Wasser

Typische Hilfsmittel: keine

Verarbeitungsschwierigkeit: +/-0

Pflanzliche Gifte

Axorda-Katzensäckchen ●●●

Axorda-Blütenkätzchen werden vorsichtig getrocknet und in ein Leinensäckchen gegeben. Wenn man das Säckchen stark zusammendrückt oder es öffnet und dann stark einatmet, erschlägt einen förmlich ein Gefühl wie bei extremer Trunkenheit.

Um das Säckchen auf ein Opfer zu werfen, muss eine Probe auf die Kampftechnik *Wurfaffen* gelingen, die wie üblich modifiziert wird (Reichweite: 5/10/15). Um auszuweichen, muss dem Beworfenen eine Probe auf Ausweichen gelingen. Auch hier gelten die üblichen Modifikatoren für Ausweichen im Fernkampf. Um das Pulver nach einem erfolgreichen Angriff nicht einzuatmen, ist eine Probe auf *Selbstbeherrschung* -2 nötig. Bei einem Patzer öffnet sich das Beutelchen in der Hand des Werfenden. Alternativ lässt sich das Säckchen ausleeren. Dann wird jedem in einem Radius von 5 Schritt dennoch eine Probe auf *Selbstbeherrschung* -2 zugestanden, um im richtigen Augenblick die Luft anzuhalten.

Stufe: 2

Art: Atemgift, pflanzlich

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: 2 Stufen *Betäubung*, 1W3 SP / 1 Stufe *Betäubung*

Beginn: sofort

Dauer: 5 Minuten / 1 Minute

Wert/Preis: 20 Silbertaler / 85 Silbertaler

Boabungaha ●

Bei Boabungaha handelt es sich um ein von den Waldmenschen im Tiefen Süden genutztes, gefährliches Atemgift, das aus dem Saft der Moarana-Liane gewonnen und nach streng geheimen Methoden bearbeitet wird. Es führt zu Ersticken.

Stufe: 5

Art: Atemgift, pflanzlich

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: 1 Stufe *Betäubung*, 1 Stufe *Schmerz* / 1 Stufe *Betäubung*

Alle volle 5 KR muss dem Helden eine Probe auf *Selbstbeherrschung* (*Handlungsfähigkeit bewahren*) gelingen, ansonsten erleidet er erneut die Giftwirkung. Wird der Held während der Wirkungsdauer durch den Zustand *Betäubung* handlungsunfähig, erleidet er für 2W6+6 Minuten den Status *Bewusstlos* und beginnt zu ersticken (siehe **Regelwerk** Seite 341). Der Status kann, mit Ausnahme von übernatürlichen Effekten (Zauber, Götterwirken), nicht aufgehoben werden.

Beginn: sofort

Dauer: 50 KR

Wert/Preis: 800 Silbertaler / 1.200 Silbertaler

Margolasch-Abführmittel ●●●

Dem Margolasch-Pilz wird durch Einlegen in lauwarmen Flüssigkeit sein Gift entzogen. Dieses wirkt bei Einnahme stark abführend und fesselt seine Anwenderin bei stärkerer Wirkung für die Dauer der Wirkung regelmäßig an den

Waldwebennetz

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Waldwebennetz	Hiebwaaffe	1W6+1	KK 14	0/-2	mittel	0,3 Stn	80 HF	14 S

Waffenvorteil: Das Netz ist feinmaschig und fesselt Gegner der Größenkategorie *winzig* bei einer erfolgreichen Attacke. Um zu entkommen, muss dem Opfer eine Probe auf *Körperbeherrschung* (*Entwinden*) -1 gelingen.

Waffennachteil: Das Waldwebennetz ist nicht sehr haltbar und geht bei der ersten fehlgeschlagenen Attacke oder nach der ersten gelungenen Parade kaputt.

Abort, sofern sie ihre Bedürfnisse nicht mit *Selbstbeherrschung* (*Störungen ignorieren*) –2 im Griff behält. Die Wirkung von Einnahmegiften kann mit der stärkeren Wirkung des Abführmittels neutralisiert werden. Dafür sind Anwendungen in Höhe der der Giftstufe nötig. Margolasch-Abführmittel kann sich nicht selbst neutralisieren.

Stufe: 6

Art: Einnahmegift, pflanzlich

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: stark abführend / –

Beginn: 1 Stunde

Dauer: 30 Minuten

Wert/Preis: 1 Silbertaler / 1,2 Silbertaler

Knötergift ●●

Aus dem gesamten Fruchtkörper des Schleimigen Sumpfknöterichs wird durch Abkochen und Filtrieren das Gift gelöst. Mit einer Verzögerung von 8 Stunden verursacht es heftigen Brechdurchfall.

Stufe: 3

Art: Kontakt- und Waffengift, pflanzlich

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: 1W6+1 SP je KR, 1 Stufe *Betäubung* / 1W3+1 SP, 1 Stufe *Betäubung*

Beginn: 8 Stunden

Dauer: 8 KR / 4 KR

Wert/Preis: 400 Silbertaler / 600 Silbertaler

Schwarzer Lotosstaub ●●●

Der Blütenstaub von 1 Anwendung Schwarzer Lotos wird mit Schwefelwasser gewaschen (vorzüglich Gratenfelder Schwefelquell), mit feinem Papier gefiltert und in der Sonne getrocknet. Das daraus gewonnene feine Atemgift löst beim Anwender lebhaftes synästhetische Halluzinationen aus und lähmt mit der Zeit dessen Glieder, bis das Gift zum Herzstillstand führt. Das Gift kann an seinem einzigartigen herbsüß-hypnotischen Duft erkannt werden.

Stufe: 4

Art: Atemgift

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: 1W6+2 SP alle 5 Minuten, 2 Stufen *Verwirrung* / 1W3+1 SP alle 5 Minuten, 1 Stufe *Verwirrung*

Beginn: sofort

Dauer: 1 Stunde

Wert/Preis: 1.500 Silbertaler / 2.000 Silbertaler

Shurinknollengift ●●

Das durch komplexe Filtrierung aus der Shurinknolle gewonnene Gift wirkt langsam, hat jedoch oft eine tödliche Wirkung. Es schwächt das Opfer zudem innerhalb des Wirkungszeitraums. Sollte das Opfer überleben, regeneriert es pro Stunde je 1 Punkt auf alle körperlichen Eigenschaften bis zum ursprünglichen Wert.

Stufe: 3

Art: Einnahme- und Waffengift, pflanzlich

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: 1W6 SP und Verlust von 1 Punkt auf alle körperlichen Eigenschaften pro vollen 5 Minuten (sollte eine Eigenschaft auf 0 fallen, tritt sofort der Tod ein)

Beginn: 30 Minuten

Dauer: 60 Minuten / 30 Minuten

Kosten: 400 / 600 Silbertaler

Pflanzliche Rauschmittel

Beruhigungsmittel ●●●

Alternativer Name: Tigerschnurren

Beruhigungsmittel wird aus Tigermohnsamen gewonnen und in der Seelenheilkunde genutzt.

Stufe: 5

Art: Einnahmegift, pflanzlich

Widerstand: Seelenkraft

Einnahme: Beruhigungsmittel ist flüssig und wird in Flüssigkeit gelöst, kann aber auch zu Pillen verarbeitet werden.

Wirkung: Verminderung von Angst, Aggression und Wahnvorstellungen für 1W6+3 Stunden (entsprechende Nachteile *Angst vor ...* und Zustandsstufen *Furcht* werden für die gesamte Wirkungsdauer ignoriert, kehren danach aber wieder zurück, falls sie im Wirkungszeitraum nicht von sich aus verschwunden wären). / Desgleichen, aber für 1W3+3 Stunden.

Nebenwirkung: nach Ende der Wirkungszeit 1 Stufe *Betäubung*

Überdosierung: 1 Stufe *Furcht*

Beginn: 1 Minute

Dauer: 1W6+3 Stunden / 1W3+3 Stunden

Legalität: legal

Wert/Preis: 20 Silbertaler / 30 Silbertaler

Sucht: 1-2 auf 1W20 (Probe bei jeder Anwendung fällig); 1 Anwendung pro 3 Tage

Cheriacha ●

Alternative Namen: Bunter Eunuch (Horasreich, Meridiana), Cheriacha (Tulamiden), Novadikraut (Mittelaventurien)

Das aus dem getrockneten Kaktusfleisch des Cheria-Kaktus gewonnene Rauschmittel Cheriacha verschafft dem Anwender zunächst eine wohlige Lethargie, die für etwa die erste Hälfte des Rausches mit leichten Halluzinationen in Form von Farben und Gerüchen verbunden ist. Regelmäßiger Konsum über einen zu langen Zeitraum führt jedoch zu Apathie und zeitweiliger Impotenz.

Stufe: 4

Art: Einnahmegift, pflanzlich

Widerstand: Zähigkeit

Einnahme: Cheriacha wird in einer Wasserpfeife geraucht.

Wirkung: 2 Stufen *Berauscht* / 1 Stufe *Berauscht*

Nebenwirkung: bei Sucht am Ende der Wirkungsdauer Apathie (1 Stufe *Paralyse*) und zeitweilige Impotenz für 1W3 Tage

Überdosierung: keine Auswirkungen

Beginn: 30 KR

Dauer: 15 Minuten

Legalität: legal

Wert/Preis: 15 Silbertaler / 20 Silbertaler

Sucht: 1-2 auf 1W20 (Probe bei jeder 5. Anwendung fällig); 1 Anwendung alle 1W6 Tage

Einbeerentrunk ●●

Einbeerentrunk wird aus der vierblättrigen Einbeere gewonnen und ist eines der häufigsten Heilmittel des Mittelreichs. Seine potente Wirkung schlägt jedoch schnell in Sucht und Leid um, weshalb er gewöhnlich nur für schweres Ungemach bemüht wird.

Stufe: 5

Art: Einnahme- und Kontaktgift, pflanzlich

Widerstand: Zähigkeit

Einnahme: Einbeerentrunk wird eingenommen oder auf Wunden geträufelt

Wirkung: Eine Anwendung gewährt 4 LeP zusätzlich bei der nächsten Regeneration. Die Wirkung ist nicht kumulativ, auch nicht zu jener von rohen Einbeeren.

Nebenwirkung: bei Sucht 1W6 SP pro Woche, wenn nicht mindestens 1 Anwendung pro Woche eingenommen wird; Die gewöhnliche Wirkung tritt nicht ein, solange der Anwender süchtig ist.

Überdosierung: Sucht

Beginn: am Ende der nächsten Regenerationsphase; Die Wirkung verfällt, wenn jene nicht innerhalb der nächsten Stunde nach Einnahme beginnt.

Dauer: sofort

Legalität: legal

Wert/Preis: 20 Silbertaler / 25 Silbertaler

Sucht: wenn 2 oder mehr Anwendungen am selben Tag und mehr als 3 Anwendungen in einer Woche eingenommen werden; 1 Anwendung alle 1W6 Tage

Ilmenblatt-Rauchpäckchen ●●

Ilmenblatt ist ein leichtes Rauschmittel, das mit dem Hanf verwandt ist und leicht beruhigend und euphorisierend wirkt. Man kann es fast überall in kleine Päckchen gewickelt erwerben, die nur noch in einer Pfeife oder auf Kohlen verbrannt werden müssen.

Stufe: 3

Art: Einnahmegift, pflanzlich

Widerstand: Zähigkeit

Einnahme: Ilmenblatt wird mit Pfeifenkraut zusammen geraucht oder über heißen Steinen erwärmt und der Rauch eingeatmet.

Wirkung: 1 Stufe *Berauscht*, außerdem mit W6 für zusätzliche Wirkung würfeln: 1 Stufe *Berauscht* (1-3) oder 1 Stufe *Paralyse* (6) / 1 Stufe *Berauscht*

Nebenwirkung: bei 1 auf W6 nach der Wirkungsdauer Hunger und/oder leichte Übelkeit (1 Stufe *Betäubung*)

Überdosierung: keine Auswirkungen

Beginn: 5 Minuten

Dauer: 4W6 Stunden

Legalität: legal

Wert/Preis: 4 Silbertaler / 10 Silbertaler

Besonderheiten: Bei 1-10 auf W20 beendet der eingeatmete Rausch in einem Radius von 7 Schritt die Status *Bluttausch* und *Raserei* am Ende der nächsten KR.

Sucht: 1 auf W20 (Probe bei jeder 10. Anwendung fällig); 1 Anwendung alle 1W6 Tage

Lotoswein ●●●

Zur Herstellung von Lotoswein wird der Blütenstaub des Schwarzen Lotos in Rotwein gelöst sowie ein borongefälliges Gebet über das Gemisch gesprochen.

Stufe: 3

Art: Einnahmegift, pflanzlich

Widerstand: Zähigkeit

Einnahme: Lotoswein wird getrunken.

Wirkung: 1 Stufe *Verwirrung* (synästhetische Halluzinationen), 1 Stufe *Betäubung* / 1 Stufe *Betäubung*

Nebenwirkung: bei 1-2 auf W6 1 Stufe *Paralyse*

Überdosierung: 1W3 SP

Beginn: 5 Minuten

Dauer: 1 Stunde / 30 Minuten

Legalität: nur in Besitz von Borongeweihten genehmigt (Al'Anfaner Ritus)

Wert/Preis: 75 Silbertaler / 350 Silbertaler

Sucht: 1-2 auf 1W20 (Probe bei jeder 5. Anwendung fällig); 2 Anwendungen alle 1W6 Tage

Marbos Odem ●

Alternativnamen: Pollen (Mittelaventurien), Staub (Meridiana, Tulamidenlande), Weißer Traum (Horasreich)

Marbos Odem entsteht, wenn Blütenstaub des Weißen Lotos mit Unauer Salzlake gemischt, getrocknet und pulverisiert wird. Er erfreut sich auf Feierlichkeiten in gehobenen Kreisen großer Beliebtheit. Besonders in Südaventurien und Aranien wird er stark gehandelt.

Stufe: 5

Art: Atemgift, pflanzlich

Widerstand: Zähigkeit

Einnahme: Marbos Odem wird inhaliert.

Wirkung: 2 Stufen *Betäubung*, Proben auf *Willenskraft* sind um -2 erschwert / 1 Stufe *Betäubung*, Proben auf *Willenskraft* sind um -1 erschwert

Nebenwirkung: *Handlungsunfähig* für 2 Stunden nach dem Ende der Wirkungsdauer, bei Sucht führen Entzugserscheinungen zu starker Apathie (+2 *Paralyse* bis zur nächsten eingenommenen Anwendung).

Überdosierung: 1 Stufe *Berauscht*, Verlust von 1W3 LeP

Beginn: 1 Minute

Dauer: 2W20 x 5 Minuten

Legalität: illegal

Wert/Preis: 70 Silbertaler / 200 Silbertaler

Sucht: 1-5 auf 1W20 (Probe bei jeder Anwendung fällig); 1 Anwendung alle 2 Tage

Mibel-Absud ●●

Stängel und Blütenkolben des Mibelrohrs werden mit Wasser und Alkohol gekocht. Der entstandene Sud stärkt Kopf und Hand, ist aber stark suchterzeugend.

Stufe: 4



Art: Einnahmegift, pflanzlich
Widerstand: Zähigkeit
Einnahme: Mibel-Absud wird getrunken. Meistens wird er mit Tee gemischt.
Wirkung: +1 KL, +1 GE / bei 1-3 auf 1W6: +1 KL, bei 4-6: +1 GE
Nebenwirkung: keine
Überdosierung: 1 Stufe *Betäubung*
Beginn: 1 Minute
Dauer: 1 Stunde
Legalität: legal
Wert/Preis: 20 Silbertaler / 35 Silbertaler
Sucht: 1-15 auf 1W20 (Probe ab der 2. Anwendung im selben Monat fällig), siehe Mibelsucht (Seite 158)

Moarana-Liebessaft ●●●●
Alternativer Name: Lianen-Trunk (Horasreich)
 Der aus der Moarana-Liane gewonnene Liebessaft steigert Potenz und Ausdauer.
Stufe: 4
Art: Einnahmegift, pflanzlich
Widerstand: Zähigkeit
Einnahme: Moarana-Liebessaft wird getrunken.
Wirkung: 1 Stufe *Berauscht*, gesteigertes körperliches Durchhaltevermögen (Proben auf *Kraftakt* +1 und *Be-tören (Liebesspiel)* +2) / 1 Stufe *Berauscht*
Nebenwirkung: am Ende der Wirkungs-dauer Gliederschmerzen und Müdigkeit (1 Stufe *Betäubung*)
Überdosierung: Dauer +1 Stunde, Verlust von 1 LeP pro Überdosierungs-Anwendung
Beginn: 5 Minuten
Dauer: 4 Stunden
Legalität: legal
Wert/Preis: 6 Silbertaler / 15 Silbertaler
Sucht: 1-2 auf W20 (Probe bei jeder Anwendung fällig); 1 Anwendung alle 1W3 Tage

Quinja-Schnaps ●●●
 Aus Quinja-Beeren gebrannter Schnaps klärt Körper und Geist von Anstrengung – wenn man ihn in Maßen genießt.
Stufe: 3
Art: Einnahmegift, pflanzlich
Widerstand: Zähigkeit
Einnahme: Quinja-Schnaps wird getrunken.
Wirkung: 1 Stufe *Betäubung* wird abgebaut, 2 Stufen *Berauscht* / 1 Stufe *Berauscht*
Nebenwirkung: säuerlicher Quinja-Atem
Überdosierung: 1 Stufe *Betäubung*
Beginn: 1 Minute
Dauer: 2 Stunden
Legalität: legal
Wert/Preis: 10 Silbertaler / 15 Silbertaler
Besonderheiten: Achaz bauen 2 Stufen *Betäubung* ab, wenn sie Quinja-Schnaps zu sich nehmen.
Sucht: 1-5 auf 1W20 (Probe bei jeder 4. Anwendung fällig); 1 Anwendung alle 1W3 Tage



Schwarzer Pfeffer ●●●●●
Alternativer Name: Zithabar
 Schwarzer Pfeffer ist der Name für getrocknete Zithabar.
Stufe: 3
Art: Atemgift, pflanzlich
Widerstand: Zähigkeit
Einnahme: Schwarzer Pfeffer wird in einer Pfeife oder Wasserpfeife geraucht
Wirkung: 1 Stufe *Betäubung*, im Zusammenspiel mit Kabasflötenmusik halluzinogene Wirkung / keine
Nebenwirkung: bei 1 auf 1W6 pro Anwendung Kopfschmerzen nach der Wirkungs-dauer (1 Stufe *Betäubung*)
Überdosierung: keine
Beginn: 5 Minuten
Dauer: 1 Stunde

Legalität: legal
Wert/Preis: 2 Silbertaler / 12 Silbertaler
Besonderheiten: Gewissermaßen als Zutat wird eine Kabasflöte (15 Silbertaler, überall in Aranien und den Tulamidenlanden erhältlich) benötigt, da sich die berühmte halluzinogene Wirkung nur im Zusammenspiel mit deren Musik entfaltet.
Sucht: 1 auf 1W20 (Probe bei jeder 10. Anwendung fällig); 1 Anwendung alle 1W3 Tage



Schwarzer Wein ●●●●●
 Aus dem Schwarzen Weinstock lässt sich dieses Getränk herstellen. Es ist eine berauschen-de, magische Droge, die vor allem von Belkelel-Kultisten und solchen, die es noch werden wollen, getrunken wird.
Stufe: 5
Art: Einnahmegift, pflanzlich
Widerstand: Seelenkraft
Einnahme: Schwarzer Wein wird getrunken.
Wirkung: 1 Stufe *Betäubung*, -1 IN, +2 CH, +2 KK, der Zustand *Schmerz* kann bis Stufe II ignoriert werden, ab Stufe III wirkt der Zustand wieder voll / 1 Stufe *Betäubung*, -2 IN, +1 CH, +1 KK, *Schmerz* bis Stufe I kann ignoriert werden, ab Stufe II wirkt der Zustand wieder voll

Nebenwirkung: Nach dem Ende der Wirkung KL, FF und GE -4 für 24 Stunden, für jeweils volle 30 Minuten Wirkung 1 SP; bei Sucht treten keine Boni auf Eigenschaften mehr ein, nur noch Nachteile, Held bekommt Status *Hörigkeit* für Belkelel-Kulte (siehe Seite 182).
Überdosierung: keine Auswirkungen
Beginn: 30 KR
Dauer: 1W6+1 Stunden
Legalität: illegal
Wert/Preis: 45 Silbertaler / 70 Silbertaler
Sucht: Bei jeder Anwendung muss eine Probe auf *Selbstbeherrschung* abgelegt werden, die um (Anzahl der bisherigen Schwarzer Wein-Anwendungen) erschwert wird, bei Misslingen wird der Anwender süchtig; 1 Anwendung alle 1W3 Tage

Alchemistische Rezepte

Alchemistische Rezepte werden mit einer Probe auf *Alchimie* umgesetzt. Dies wird entsprechend der Regeln zur Alchimie im **Regelwerk** ab Seite 270 abgehandelt. Die hier thematisierten alchemistische Rezepte enthalten unter der Angabe *typische Ingredienzien* neben Pflanzen aus diesem Buch stets zusätzliche tierische und mineralische Ingredienzien. Alchimika, also alle Elixiere sowie alchemistischen Gifte und Rauschmittel, sind unbegrenzt haltbar.

Regeltechnisch werden alchemistische Rezepte in drei Kategorien unterschieden:

- **Elixiere** sind alchemistisch hergestellte Substanzen mit nützlichen Wirkungen. Bei ihren Rezepten sind typische Ingredienzien angegeben, welche sich im Laufe der Zeit bewährt haben und immer funktionieren. Es ist jedoch möglich, Ingredienzien gemäß der alchemistischen Äquivalenzlehre (siehe **Aventurisches Herbarium** ab Seite 150) gegen andere auszutauschen und trotzdem das Rezept mit der gewünschten Elixierwirkung umzusetzen. Theoretisch ist es so möglich alle tierischen und mineralischen Ingredienzien eines Rezeptes gegen pflanzliche 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 ihrem Brauvorgang AsP eingeflossen sind oder explizit magische Ingredienzien verwendet wurden.

- **Alchemistische Gifte** sind über einen alchemistischen 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 alchemistische Gifte können, ebenso wie bei Elixieren, Ingredienzien gemäß der alchemistischen Äquivalenzlehre ersetzt werden. Der Raum für Experimente ist hier jedoch geringer, da eine Hauptingredienz in ihrer bereits bestehenden 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. Eine

Optionalregel zur längeren Wirkung von Waffengiften findest du auf Seite 80.

- **Alchemistische Rauschmittel** sind über einen alchemistischen Brauvorgang erzeugte oder verstärkte Rauschmittel. Ihre Herstellung funktioniert wie bei Elixieren und ihre Anwendung folgt den Regeln für Rauschmittel (siehe Abschnitt *Sucht* ab Seite 158). Bei einigen Rezepten für alchemistische Rauschmittel können, ebenso wie bei Elixieren, Ingredienzien gemäß der alchemistischen 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 alchemistischen Rezepte werden, wie die Pflanzen des Herbariums, durch die unten abgebildeten Symbole illustriert.

Elixiere

Bannkreide

Bannkreide wird von Beschwörerinnen genutzt, um bei Invokationen Sicherheitsmaßnahmen zu treffen oder außer Kontrolle geratene Elementare und Dämonen zu fixieren.

Typische Ingredienzien: Kreidepulver, Mondsilberspäne, Satuariensbuschsaft

Kosten der Ingredienzienstufe: 30 Silbertaler pro Stufe

Labor: archaisches Labor

Brauschwierigkeit: +/-0

Voraussetzungen (Brauvorgang): keine

AP-Wert (Berufsgeheimnis): 2 AP

Besonderheiten: 1 Anwendung Bannkreide genügt, um 1 Bannkreis zu zeichnen, unabhängig davon, welcher Wesenstyp gebannt werden soll.

Qualitätsstufen:

- 1: Das Aktivieren des Bannkreises, der mit der Bannkreide gezeichnet wurde, kostet 1 AsP weniger.
- 2: Das Aktivieren des Bannkreises, der mit der Bannkreide gezeichnet wurde, kostet 2 AsP weniger.
- 3: Das Aktivieren des Bannkreises, der mit der Bannkreide gezeichnet wurde, kostet 3 AsP weniger.
- 4: Das Aktivieren des Bannkreises, der mit der Bannkreide gezeichnet wurde, kostet 4 AsP weniger.

• Es ist auch hier theoretisch möglich sogar einen AsP-spendenden Zaubertrank zu brauen, der selbst nicht magisch ist, z. B. indem er stattdessen den Körper dazu anregt AsP aus der Umgebung aufzunehmen, oder ähnliches.



Heilung



Gift



Physische
Wirkung



Psychische
Wirkung



Nützlich



Wehrhaft



Übernatürlich

- 5: Das Aktivieren des Bannkreises, der mit der Bannkreide gezeichnet wurde, kostet 5 AsP weniger.
 6: Das Aktivieren des Bannkreises, der mit der Bannkreide gezeichnet wurde, kostet 6 AsP weniger.

Berserkerelixier ●●●

Das Berserkerelixier verwandelt Kämpfer in rasende Bestien. Sie greifen in ihrem Bluttausch allerdings nie denjenigen an, der ihnen das Elixier zu Trinken gegeben hat.

Typische Ingredienzien: Blut von einem durch das Beil gerichteten wahnsinnigen Mörder, echtes Premier Feuer, Feuerkraut, Feueropal, Schleimiger Sumpfknöterich

Kosten der Ingredienzienstufe: 70 Silbertaler pro Stufe

Labor: archaisches Labor

Brauschwierigkeit: -2

Voraussetzungen (Brauvorgang): keine

AP-Wert (Berufsgeheimnis): 2 AP

Qualitätsstufen:

- 1: Anwender ist für 5 KR im Kampf leicht aggressiv (+1 AT, -2 VW). Nach dem Ablauf der Wirkung erhält der Anwender 1 Stufe *Betäubung*.
- 2: Anwender ist für 5 KR im Kampf sehr aggressiv (+2 AT, -4 VW).
- 3: Anwender erhält Status *Bluttausch* für 5 KR.
- 4: Anwender erhält Status *Bluttausch* für 10 KR.
- 5: Anwender erhält Status *Bluttausch* für 20 KR.
- 6: Anwender erhält Status *Bluttausch* für 40 KR.

Charismaelixier ●

Manch ein Verführungskünstler nutzt Charismaelixier, um sich seinen Weg im Leben zu erschleichen. Auch im Umgang mit magischen Wesen kann dieses Mittel Leben retten.

Typische Ingredienzien: Baldrian, Diamantstaub, Finage, Gratenfelser Schwefelquell, Süßholz, Schlangenzunge, Schönaug, Schwarzer Wein

Kosten der Ingredienzienstufe: 30 Silbertaler pro Stufe

Labor: Hexenküche

Brauschwierigkeit: -2

Voraussetzungen (Brauvorgang): keine

AP-Wert (Berufsgeheimnis): 4 AP (Voraussetzung: Alchimie 6)

Qualitätsstufen:

- 1: +1 CH für 20 Minuten
- 2: +1 CH, +1 SK für 20 Minuten
- 3: +2 CH, +1 SK für 20 Minuten
- 4: +2 CH, +2 SK für 20 Minuten
- 5: +3 CH, +2 SK für 20 Minuten
- 6: +3 CH, +3 SK für 20 Minuten

Feuerpulver ●●●

Die Rezeptur von Feuerpulver ist ein eifersüchtig gehütetes Geheimnis weniger Scharlatane und Alchimistinnen aus Mengbilla und von den Zyklopeninseln. Wenn man es verbrennt, entstehen völlig profan aufregende Lichtspiele. Je nach individueller Rezeptur ändern sich

Farben und Streumuster der warm glimmenden Gluten. Aufgrund der Unmengen an benötigten Zutaten, der gefährlichen Herstellung und der exklusiven Rezeptur wird man Feuerwerken in Aventurien nur bei kaiserlichen Feierlichkeiten begegnen, solange man keinem Spezialisten seine Geheimnisse entlockt.

Typische Ingredienzien: Feuermoss und Efferdsmoss, getrocknete Feuersalamander, gemahlene Steine aus Drachennägen, Phosphorpilze, Pyrit, Rubinstaub, Synäretikon, allerhand experimentelle Mittel, die das Pulver trocken und Mindergeister fernhalten sollen

Kosten der Ingredienzienstufe: 150 Silbertaler pro Stufe
Labor: Alchimistisches Labor

Brauschwierigkeit: -5

Voraussetzungen (Brauvorgang): völlig trockene Umgebung, Schutz vor Feuerelementaren

AP-Wert (Berufsgeheimnis): 8 AP (Voraussetzung: Alchimie 14)

Besonderheiten: Feuerpulver muss in wasserdichten Behältnissen unter Wasser gelagert werden. Wird dies nicht eingehalten, werden binnen 1W6 KR Mindergeister des Feuers angelockt, welche das Feuerpulver entzünden. Wird Feuerpulver feucht, so ist es augenblicklich unbrauchbar. Bei einer 1-5 auf 1W20 entzündet es sich sofort nach der Herstellung. Ab Hitzestufe 3 muss stündlich 1W20 gewürfelt werden. Bei 1-5 auf W20 entzündet sich das Pulver, selbst wenn es sachgemäß unter Wasser gelagert ist, sofern dieses nicht speziell gekühlt wird.

Qualitätsstufen:

- 1: Verzückende Lichtspiele erleuchten eine Zone von 1 Rechtsschritt. Wer sich in der Zone aufhält, erhält bei 1-2 auf 1W20 den Status *Brennend* auf kleiner Fläche.
- 2: Verzückende Lichtspiele erleuchten eine Zone von 2 Rechtsschritt. Wer sich in der Zone aufhält, erhält bei 1-2 auf W20 1W20 TP durch sich spontan ausdehnende bunte Funken sowie den Status *Brennend* auf kleiner Fläche.
- 3: Verzückende Lichtspiele erleuchten eine Zone von 3 Rechtsschritt. Wer sich in der Zone aufhält, erhält bei 1-2 auf 1W20 2W20 TP durch sich spontan ausdehnende bunte Funken sowie den Status *Brennend* auf großer Fläche.
- 4: Verzückende Lichtspiele erleuchten eine Zone von 4 Rechtsschritt. Wer sich in der Zone aufhält, erhält bei 1-2 auf 1W20 3W20 TP durch sich spontan ausdehnende bunte Funken sowie den Status *Brennend* auf großer Fläche.

• Es ist in Aventurien unmöglich, Feuerpulver zu Sprengstoff weiterzuentwickeln, da die Substanz unweigerlich Feuerelementare anlockt, die es frühzeitig entzünden. Nach Meisterentscheid kann die Forschung am Feuerpulver an von Agrimoth pervertierte Orte möglich werden. Bedenke allerdings, dass dies das Gesicht von Aventurien nachhaltig verändert und sich daraus starke Abweichungen von der offiziellen Spielwelt ergeben können.

5: Verzückende Lichtspiele erleuchten eine Zone von 6 Rechtsschritt. Wer sich in der Zone aufhält, erhält bei 1-2 auf 1W20 4W20 TP durch sich spontan ausdehnende bunte Funken sowie den Status *Brennend*, den ganzen Körper betreffend.

6: Verzückende Lichtspiele erleuchten eine Zone von 8 Rechtsschritt. Wer sich in der Zone aufhält, erhält bei 1-2 auf 1W20 5W20 TP durch sich spontan ausdehnende bunte Funken sowie den Status *Brennend*, den ganzen Körper betreffend.

Friedenswasser ●●

Alternativer Name: Tsa-Tränen

Bei seelenkundigen Noioniten, Marbiden und Tsageweihten wird das Geheimnis um die Herstellung des Friedenswassers gehütet, welches manchen als heiliges Elixier der Tsa oder gar einer Nachbildung ihrer leibhaftigen Tränen gilt.

Typische Ingredienzien: reiner Alkohol, Ilmenblatt, Grün vom Lebensbaum, durch einen Regenbogen gefallene Regentropfen, Tigermohn

Kosten der Ingredienzienstufe: 40 Silbertaler pro Stufe

Labor: Hexenküche

Brauschwierigkeit: -3

Voraussetzungen (Brauvorgang): keine

AP-Wert (Berufsgeheimnis): 4 AP (Voraussetzung: Alchimie 6)

Qualitätsstufen:

- 1: Verminderung von Angst, Aggression und Wahnvorstellungen für 1W6 Stunden (entsprechende Nachteile *Angst vor ...* und der Zustand *Furcht* werden für die Dauer ignoriert und 1 Stufe *Furcht* wird abgebaut).
- 2: Verminderung von Angst, Aggression und Wahnvorstellungen für 1W6+2 Stunden (entsprechende Nachteile *Angst vor ...* und der Zustand *Furcht* werden für die Dauer ignoriert und 2 Stufen *Furcht* werden abgebaut).
- 3: Verminderung von Angst, Aggression und Wahnvorstellungen für 1W6+4 Stunden (entsprechende Nachteile *Angst vor ...* und der Zustand *Furcht* werden für die Dauer ignoriert und 3 Stufen *Furcht* werden abgebaut).
- 4: Desgleichen. Der Anwender wird außerdem für 15 Minuten zum vollendeten Pazifisten. Er versucht alle kulturschaffenden Lebewesen, die er wahrnehmen kann, von der Sinnlosigkeit von Gewalt und Zwietracht zu überzeugen
- 5: Desgleichen. Der Anwender wird außerdem für 30 Minuten zum vollendeten Pazifisten. Er versucht alle intelligenten Lebewesen (ja, selbst Dämonen), die er wahrnehmen kann, von der Sinnlosigkeit von Gewalt und Zwietracht zu überzeugen.
- 6: Desgleichen. Außerdem versucht der Anwender, alle Waffen an sich zu bringen, die er wahrnimmt, und sie zu zerstören. Bei Widerstand bleibt er entschlossen und verwendet sämtliche friedlichen Mittel, die ihm zur Verfügung stehen, um sein Ziel zu erreichen.

Furchtlos-Tropfen ●●

Furchtlos-Tropfen gehen auf ein traditionelles Rezept der Orkschamanen zurück, welche das Elixier

geschwächten Kriegern vor dem Kampf in Augen, Nase oder Rachen träufeln, um Ängste zu bannen.

Typische Ingredienzien: Blutachat, Dergolasch, Fell vom Vielfraß, Holzkohle, Ilmenblatt-Harz, Quellwasser, Salzwasser, Schwefel

Kosten der Ingredienzienstufe: 45 Silbertaler pro Stufe

Labor: archaisches Labor

Brauschwierigkeit: -1

Voraussetzungen (Brauvorgang): keine

AP-Wert (Berufsgeheimnis): 2 AP

Qualitätsstufen:

- 1: Verminderung von Angst, Aggression und Wahnvorstellungen für 1W3+3 Stunden (entsprechende Nachteile *Angst vor ...* und der Zustand *Furcht* werden für die Dauer ignoriert und 1 Stufe *Furcht* wird abgebaut).
- 2: Verminderung von Angst, Aggression und Wahnvorstellungen für 1W3+4 Stunden (entsprechende Nachteile *Angst vor ...* und der Zustand *Furcht* werden für die Dauer ignoriert und 1 Stufe *Furcht* wird abgebaut).
- 3: Verminderung von Angst, Aggression und Wahnvorstellungen für 1W3+5 Stunden (entsprechende Nachteile *Angst vor ...* und der Zustand *Furcht* werden für die Dauer ignoriert und 1 Stufe *Furcht* wird abgebaut).
- 4: Verminderung von Angst, Aggression und Wahnvorstellungen für 1W3+5 Stunden (entsprechende Nachteile *Angst vor ...* und der Zustand *Furcht* werden für die Dauer ignoriert und 2 Stufen *Furcht* werden abgebaut).
- 5: Verminderung von Angst, Aggression und Wahnvorstellungen für 1W3+6 Stunden (entsprechende Nachteile *Angst vor ...* und der Zustand *Furcht* werden für die Dauer ignoriert und 3 Stufen *Furcht* werden abgebaut).
- 6: Verminderung von Angst, Aggression und Wahnvorstellungen für 1W3+8 Stunden (entsprechende Nachteile *Angst vor ...* und der Zustand *Furcht* werden für die Dauer ignoriert und 4 Stufen *Furcht* werden abgebaut).

Gewandtheitselixier ●

Das Gewandtheitselixier gilt als eines der Elixiere der Tugenden[•]. Es erlaubt eine beeindruckende Flinkheit ○ und Körperführung.

Typische Ingredienzien: reiner Alkohol, Einhornhaar, lebende Fliegen, Mibelrohr, Smaragdstaub, Zwiedestillat

Kosten der Ingredienzienstufe: 30 Silbertaler pro Stufe

Labor: Hexenküche

Brauschwierigkeit: -2

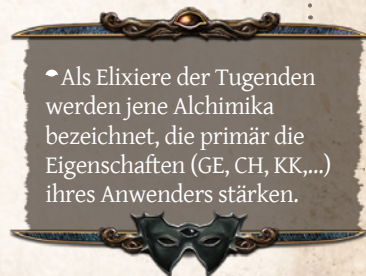
Voraussetzungen (Brauvorgang): keine

AP-Wert (Berufsgeheimnis): 4 AP (Voraussetzung: Alchimie 6)

Qualitätsstufen:

- 1: +1 GE für 20 Minuten
- 2: +1 GE, +1 GS für 20 Minuten
- 3: +2 GE, +1 GS für 20 Minuten
- 4: +2 GE, +2 GS für 20 Minuten
- 5: +3 GE, +2 GS für 20 Minuten
- 6: +3 GE, +3 GS für 20 Minuten

• Als Elixiere der Tugenden werden jene Alchimika bezeichnet, die primär die Eigenschaften (GE, CH, KK,...) ihres Anwenders stärken.



Ghulscheuche ●

Ghulscheuche ist das einzige verlässliche Heilmittel gegen Ghulgift und kann in hoher Qualität eine Verwandlung permanent stoppen. Es wird in einem streng geheimen Verfahren von Hexen, noch seltener Druiden, aus Mistelbeerenextrakt hergestellt.

Typische Ingredienzien: Eierschalen, in Sonnenlicht gebadetes Einhornhaar, Knoblauchblüten, Mistelbeerenextrakt, abgeworfene Schuppen einer Regenbogeneidechse, Salbenfett

Kosten der Ingredienzienstufe: 120 Silbertaler pro Stufe

Labor: Hexenküche

Brauschwierigkeit: -4

Voraussetzungen (Brauvorgang): keine

AP-Wert (Berufsgeheimnis): 8 AP (Voraussetzung: Alchimie 10)

Qualitätsstufen:

- 1: Der Anwender verwandelt sich erst binnen 1W20 Tagen in einen Ghul, wenn er bereits mit Ghulgift infiziert wurde.
- 2: Eine Probe auf *Heilkunde Gift (tierisches Gift)*, um gegen Ghulgift vorzugehen, ist nur noch um -2 erschwert. Es ist nicht länger nötig, einen Aderlass durchzuführen.
- 3: Eine Probe auf *Heilkunde Gift (tierisches Gift)*, um gegen Ghulgift vorzugehen, ist nicht mehr erschwert. Es ist nicht länger nötig, einen Aderlass durchzuführen.
- 4: Beim Anwender wirkt augenblicklich nur noch die schwächere Wirkung des Ghulgiftes.
- 5: Das Ghulgift wird vollständig neutralisiert. Der Anwender ist für 1 Tag gegen weiteres Ghulgift immun.
- 6: Desgleichen, ebenso kann die Probe auf *Heilkunde Gift* bei einem bereits verwandelten Ghul versucht werden, dessen Verwandlung allerdings nicht länger als 1 Tag her sein darf.

Gnädiger Drachenodem ●

Gnädiger Drachenodem ist eine neue Errungenschaft der Alchimie und vermag es, Flüche zu brechen, wenn ein Teil vom Körper des Fluchsprechers als Zutat erlangt werden kann.

Typische Ingredienzien: goldene Ähren, Echsenaugen, Goldspäne, Haare, Nägel oder Haut der Person, die den Fluch ausgesprochen hat, Roter Drachenodem, Sonnenlicht

Kosten der Ingredienzienstufe: 50 Silbertaler pro Stufe

Labor: Hexenküche

Brauschwierigkeit: -3

Voraussetzungen (Brauvorgang): keine

AP-Wert (Berufsgeheimnis): 4 AP (Voraussetzung: Alchimie 6)

Qualitätsstufen:

- 1: Ein zufälliger Fluch, der auf dem Anwender liegt, wird aufgehoben, solange dessen QS bei der Wirkung maximal 1 betrug und etwas vom Körper des Fluchsprechers beim Brauen des Elixiers verwendet wurde.
- 2: Desgleichen, aber maximale QS 2.
- 3: Desgleichen, aber maximale QS 3.
- 4: Desgleichen, aber maximale QS 4.

5: Desgleichen, aber maximale QS 5.

6: Desgleichen, aber maximale QS 6.

Hauch der Weissagung ●●

Mit dem Hauch der Weissagung bieten Schamaninnen, Animisten, Druiden, Hexen, aber auch Leibmagierinnen al'anfanischer Granden ihre prophetischen Dienste an. Meist dient das Elixier lediglich zur Steigerung der Beobachtungsgabe, doch auch profane meisterliche Alchimistinnen vermögen es tatsächlich, mit dem Hauch echte Prophezeiungen zu sprechen.

Typische Ingredienzien: Cheria-Kaktus, Gewölle einer Eule, Ilmenblatt-Harz, Myridaniumkristall, Rosenquarz, 7 Tränen eines Weisen, Unauer Salzlake, Zithabar

Kosten der Ingredienzienstufe: 50 Silbertaler pro Stufe

Labor: Hexenküche

Brauschwierigkeit: -3

Voraussetzungen (Brauvorgang): keine

AP-Wert (Berufsgeheimnis): 3 AP (Voraussetzung: Alchimie 6)

Qualitätsstufen:

- 1: Proben auf Sinnesschärfe sind für 1 Stunde um +1 erleichtert. Dafür sinkt die KL um -1.
- 2: Proben auf Sinnesschärfe sind für 1 Stunde um +2 erleichtert. Dafür sinkt die KL um -2.
- 3: Proben auf Sinnesschärfe sind für 1 Stunde um +2 erleichtert. Dafür sinkt die KL um -1.
- 4: Desgleichen, außerdem erlebt die Anwenderin synästhetische Eindrücke und Proben auf *Menschenkenntnis* sind um +1 erleichtert.
- 5: Desgleichen, aber *Menschenkenntnis* ist um +2 erleichtert.
- 6: Desgleichen, außerdem kann sie einem anderen Abenteurer Karten legen, aus dem Teesatz lesen oder auf andere Weise die Zukunft deuten. Dies ist nur einmal bei einem Helden während eines Abenteuers erlaubt und kostet 1 Schip. Weitere Anwendungen von Prophezeiung innerhalb dieser Frist haben keine Auswirkungen. Davon ausgenommen sind Helden mit der Sonderfertigkeit *Prophezeien*. Der Held, an den die Prophezeiung gerichtet ist, bezahlt nach dem nächsten Einsatz von *Neu Würfeln*, *Schadenswurf wiederholen* oder *Verteidigung* keinen Schip. Die Wirkung der Prophezeiung hält bis zum Ende des aktuellen Abenteuers an.

Ifirnstrunk ●●●●

Mithilfe von Ifirnstrunk halten sich Nordleute mollig warm wie dicke Robben. Allerdings benötigt der Körper eine entsprechende Behandlung, damit keine Nebenwirkungen auftreten.

Typische Ingredienzien: Algen, Eiswasser aus Ifirns Ozean, Gulmond, Herz einer Robbe, Jaspis

Kosten der Ingredienzienstufe: 70 Silbertaler pro Stufe

Labor: Hexenküche

Brauschwierigkeit: -2

Voraussetzungen (Brauvorgang): keine

AP-Wert (Berufsgeheimnis): 2 AP

Qualitätsstufen:

- 1: Schützt für 1 Stunde vor jeglichen Auswirkungen von Kältestufen. Allerdings verliert die Anwenderin 1 Tag nach Einnahme des Elixiers 1W6 LeP durch spontanen Frost auf ihrer Haut, wenn sie ihre Haut während der Wirkungsdauer nicht feucht hält.
- 2: Desgleichen, jedoch 4 Stunden Schutz vor Kältestufen.
- 3: Desgleichen, jedoch 12 Stunden Schutz vor Kältestufen.
- 4: Desgleichen, jedoch 1 Tag Schutz vor Kältestufen.
- 5: Desgleichen, jedoch 3 Tage Schutz vor Kältestufen.
- 6: Wie QS 5, zusätzlich wachsen der Anwenderin für die Wirkungsdauer Schwimmhäute (Proben auf Schwimmen +3).

Kaltes Licht ●●

Alternative Name: Phosphoros

Kaltes Licht ist ein Standard-Alchimikum, das fast jeder Alchimist brauen kann. Das Kalte Licht wird in Flüssigkeit aufbewahrt. Sobald man es herausnimmt, beginnt es zu leuchten und die Masse wird handwarm. Bei einer Berührung mit Haut oder Kleidung von 1 KR mit dem brennenden Phosphoros gilt das betroffene Kleidungsstück oder der Held selbst als auf kleiner Fläche *Brennend*. Die Probe auf *Körperbeherrschung*, um das Kalte Licht zu löschen, ist um 2 erschwert.

Typische Ingredienzien: Bienenwachs, Eigelb, fauler Urin, Knochenasche, Phosphorpilze, Schneelaurefett

Kosten der Ingredienzienstufe: 15 Silbertaler pro Stufe

Labor: archaisches Labor

Brauschwierigkeit: -1

Voraussetzungen (Brauvorgang): keine

AP-Wert (Berufsgeheimnis): 1 AP

Qualitätsstufen

- 1: Das Kalte Licht besitzt den Lichtradius einer Kerze für 0,5 Stunden.
- 2: Das Kalte Licht besitzt den Lichtradius einer Kerze für 1 Stunde.
- 3: Das Kalte Licht besitzt den Lichtradius einer Kerze für 1,5 Stunden.
- 4: Das Kalte Licht besitzt den Lichtradius einer Fackel für 2 Stunden.
- 5: Das Kalte Licht besitzt den Lichtradius einer Fackel für 2,5 Stunden.
- 6: Das Kalte Licht besitzt den Lichtradius einer Fackel für 3 Stunden.

Mutelixier ●

Das Mutelixier stärkt die Psyche des Anwenders und hilft, Entscheidungen schnell umzusetzen.

Typische Ingredienzien: Reiner Alkohol, Basiliskum, Granatstaub, Löwinnenblut, Scharfe Gewürze, Schwarzer Wein

Kosten der Ingredienzienstufe: 30 Silbertaler pro Stufe

Labor: Hexenküche

Brauschwierigkeit: -2

Voraussetzungen (Brauvorgang): keine

AP-Wert (Berufsgeheimnis): 4 AP (Voraussetzung: Alchimie 6)

Qualitätsstufen:

- 1: +1 MU für 20 Minuten
- 2: +1 MU, +1 INI für 20 Minuten
- 3: +2 MU, +1 INI für 20 Minuten
- 4: +2 MU, +2 INI für 20 Minuten
- 5: +3 MU, +2 INI für 20 Minuten
- 6: +3 MU, +3 INI für 20 Minuten

Neckergel ●

Mit Neckergel können wichtige Notizen, wertvolle Artefakte und liebgewonnene Rüstung vor Feuer und Säure geschützt werden. Alchimisten sind in Hüttendörfern gerne gesehen, und oft legen selbst ärmste Bauern ihr Geld zusammen, um ihre Schreine und die Schlafstätten ihrer Kinder bei Unglücken schützen zu lassen. Leider hält das Gel Regen nur kurze Zeit stand.

Typische Ingredienzien: Aquamarin, Efferdsmoos, Meerschaum, Salbenfett, Schwimmblätter des Färberlotos, Tonerde

Kosten der Ingredienzienstufe: 30 Silbertaler pro Stufe

Labor: archaisches Labor

Brauschwierigkeit: -1

Voraussetzungen (Brauvorgang): keine

AP-Wert (Berufsgeheimnis): 2 AP

Qualitätsstufen:

- 1: Eine eingeriebene Fläche von 1 Rechtsschritt pro Anwendung ist für 5 KR vor dem Zustand *Brennend* geschützt und erleidet keinen Schaden durch Feuer oder Säure. Gleichzeitig perlt für 5 Minuten jede Flüssigkeit ab. Ausgenommen sind magisches Feuer und Drachenfeuer. Die Wirkungsdauer beginnt erst bei Kontakt mit Feuer oder Säure.
- 2: Wie QS 1, aber für 10 KR.
- 3: Wie QS 1, aber für 20 KR.
- 4: Wie QS 1, aber für 1 Minute. Magisches Feuer ist nicht länger ausgenommen.
- 5: Wie QS 4, aber für 2 Minuten.
- 6: Wie QS 4, aber für 2 Minuten. Alternativ wird Drachenfeuer für 5 KR neutralisiert.

Pulver des Klaren Geistes ●

Alternative Name: Rauschmittel-Antidot

Wer das Pulver des Klaren Geistes einatmet, wird von den Auswirkungen eines Rauschmittels befreit. In höchster Güte ist sogar die spontane Heilung von Süchten möglich.

Typische Ingredienzien: Amethyst, abgestreifte Echsenhaut, Goldspäne, Gulmond, Heilkräuter, rote, rosafarbene, weiße und gelbe Rosenblüten, Zuckerwasser

Kosten der Ingredienzienstufe: 35 Silbertaler pro Stufe

Labor: archaisches Labor

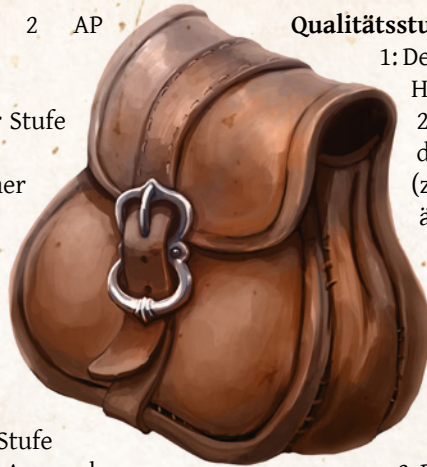
Brauschwierigkeit: -1

Voraussetzungen (Brauvorgang): keine

AP-Wert (Berufsgeheimnis): 2 AP
(Voraussetzung: Alchimie 4)

Qualitätsstufen:

- 1: Hebt Rauschmittel bis zu einer Stufe von 1 auf.
- 2: Hebt Rauschmittel bis zu einer Stufe von 2 auf.
- 3: Hebt Rauschmittel bis zu einer Stufe von 3 auf.
- 4: Hebt Rauschmittel bis zu einer Stufe von 4 auf.
- 5: Hebt Rauschmittel bis zu einer Stufe von 5 auf.
- 6: Hebt Rauschmittel bis zu einer Stufe von 6 auf. Zusätzlich darf der Anwender, wenn er unter einer Sucht leidet, die Sucht-Probe für 1 Sucht wiederholen. Würde er diesmal nicht süchtig werden, so klingt seine Sucht innerhalb eines Tages ab. Allerdings ist dieser Versuch für jedes Rauschmittel nur einmal möglich und die Sucht kehrt automatisch zurück, falls das betreffende Rauschmittel je wieder eingenommen wird. Eine zweite Heilung durch Therapie ist weiterhin möglich.



Tarnelixier ●●

Tarnelixier vermag wahre Wunder der Täuschung zu vollbringen. Allerdings ist eine geschulte Konzentration vonnöten, damit das erwünschte Bild nicht frühzeitig verfliegt.

Typische Ingredienzien: Alicornstaub, Alraunensaft, Bleistaub, Chamäleonhaut, Färberlotos, Kirschen, Kröteneier, Abgeworfener Schwanz der Regenbogeneidechse, Schmetterlingspuppen, Tarnblatt, Quecksilber

Kosten der Ingredienzienstufe: 80 Silbertaler pro Stufe

Labor: Alchemistisches Labor

Brauschwierigkeit: -4

Voraussetzungen (Brauvorgang): keine

AP-Wert (Berufsgeheimnis): 6 AP (Voraussetzung: Alchimie 8)

Besonderheit: Der Anwender trinkt das Tarnelixier und begibt sich für 30 Minuten in einen meditativen Zustand, wobei er visualisiert, welche Veränderung er an seinem Körper vornehmen will. Die Wirkung des Elixiers kann sich nicht entfalten, wenn diese Meditation unterbrochen wird. Mit einer Probe auf *Selbstbeherrschung (Störungen ignorieren)* kann ggf. verhindert werden, dass das Elixier bei Störung ohne Wirkung verfliegt. Danach hält die Wirkung für QS Stunden an. Der Körper des Anwenders ist mit entsprechenden Mitteln als magisch verändert erkennbar. Mit einer Vergleichsprobe *Sinnesschärfe (Hinterhalt entdecken)* gegen *Verbergen* lässt sich von Beobachtern identifizieren, dass es sich um eine Täuschung handelt. Die Probe ist für den Getäuschten um die QS erschwert. Nach Meisterentscheid sind untypische Farben und Formen auch ohne Probe zweifelsfrei als Auswirkungen magischen oder sonstigen Eingreifens erkennbar.

Qualitätsstufen:

1: Der Anwender kann seine Augen-, Haar- und Hautfarbe frei bestimmen.

2: Desgleichen. Ebenso ist es möglich, die Form einzelner kleiner Körperteile (z. B.: Nase, Auge, Ohr, Finger) leicht zu verändern, beispielsweise, um spitze Ohren zu erzeugen. Bei starker körperlicher Er-tüchtigung, etwa bei der Anwendung von Körpertalenten oder im Kampf, muss nach Meisterentscheid eine Probe auf *Selbstbeherrschung (Störungen ignorieren)* -2 gelingen, um die Veränderung aufrecht zu erhalten.

3: Desgleichen. Ebenso können einzelne mittel-große Körperteile (z. B.: Hand, Fuß, Genitalien) ver-ändert werden.

4: Desgleichen. Ebenso können einzelne große Kör-per-teile (z. B.: Bein, Arm, Bauch, Brust) verändert werden. Es ist nur noch eine um -1 erschwerte Probe auf *Selbstbeherrschung (Störungen ignorieren)* nötig.

5: Desgleichen. Es ist nur noch eine einfache Probe auf *Selbstbeherrschung (Störungen ignorieren)* nötig.

6: Desgleichen. Ebenso lässt sich sogar eine ganzkörper-liche Veränderung bewirken, die das körperliche Geschlecht, das Gesicht und die Körperstruktur be-treffen, solange Gesamtgröße und -gewicht des An-wenders erhalten bleiben. Selbst die Stimme kann in ihrer Höhe und Klangfarbe verändert werden. Das letzte Wort hat hierbei der Meister.

Techtals Elixier ●

Mithilfe eines aufwändigen, in seinen Details nahezu un-bekannten Destillationsprozesses wird dem Klippenzahn sein belebender Duft entlockt und potenziert. Der Le-genden zufolge in Ungnade gefallene Alchimist Techtall entwickelte dieses Mittel, um in Einsamkeit Forschun-gen voranzutreiben, die sonst von ganzen Zirkeln ge-leistet werden. Um der Rezeptur habhaft zu werden, müssen die wenigen Kontakte Techtals oder ehemalige Kollegen aufgespürt werden, die Hinweise auf seinen Verbleib oder Aufzeichnungen geben könnten.

Typische Ingredienzien: reines Bergquellwasser, Duft-drüsen des Bibers, Elfenhaar, Unmengen an Klippen-zahn, in Mondschein gebadeter Quarz, Rosenwasser, Urin einer Stute

Kosten der Ingredienzienstufe: 30 Silbertaler pro Stufe

Labor: Alchemistisches Labor

Brauschwierigkeit: -3

Voraussetzungen (Brauvorgang): luftdicht

AP-Wert (Berufsgeheimnis): 8 AP (Voraussetzung: Alchimie 8)

Qualitätsstufen:

1: Bei einer Sammelprobe oder Gruppensammelprobe zu Recherchezwecken steigert das Elixier die Effizienz der Anwenderin so stark, dass ihre bei-gesteuerten QS um 1 steigen (bis zu einem Maximum von 10). Der Effekt kann für jede Probe nur einmal

angewendet werden, egal wie viele Anwendungen genutzt wurden und wie viele der Beteiligten es eingenommen haben. Die Anwenderin riecht für 1 Tag stark, aber angenehm nach Klippenzahn.

- 2: Desgleichen, aber die QS steigen um 2.
- 3: Desgleichen, aber die QS steigen um 3.
- 4: Desgleichen, aber die QS steigen um 4.
- 5: Desgleichen, aber die QS steigen um 5.
- 6: Desgleichen, aber die QS steigen um 6.

Wachtrunk ●

Der Wachtrunk ist ein Mittel, mit dem man, wenn es in guter Qualität vorliegt, tagelang wach bleiben kann, ohne dass man dadurch an Schlafmangel leidet.

Typische Ingredienzien: Aufputschmittel, Fledermausblut, Gulmondblätter, Minenschwamm, Moarana-Liane, getrocknete Nachtschwärmer, Yagannuss

Kosten der Ingredienzienstufe: 30 Silbertaler pro Stufe

Labor: archaisches Labor

Brauschwierigkeit: +/-0

Voraussetzungen (Brauvorgang): keine

AP-Wert (Berufsgeheimnis): 3 AP (Voraussetzung: Alchimie 4)

Qualitätsstufen:

- 1: Vertreibt Müdigkeit für 1W6 Stunden, man muss jedoch nach wie vor schlafen.
- 2: Der Anwender verspürt für eine Nacht (etwa 6 Stunden) keine Müdigkeit und muss nicht schlafen, allerdings entfällt seine Regenerationsphase (mit Ausnahme von Regenerationsboni wie Heilpflanzen).
- 3: Wie QS 2, jedoch kann der Held wie gewohnt eine Regenerationsphase nutzen, solange er keine schweren körperlichen Anstrengungen unternimmt.
- 4: Wie QS 3, jedoch für zwei Nächte.
- 5: Wie QS 3, jedoch für drei Nächte.
- 6: Wie QS 3, jedoch für vier Nächte.

Weissagungspulver ●

Mithilfe des Weissagungspulvers bitten überwiegend Schamanen und Druiden die Natur und ihre göttlichen und elementaren Wesenheiten um Zeichen, die helfen sollen, die Zukunft zu deuten.

Typische Ingredienzien: Cheria-Kaktus, Feder eines Raben, Mondsilberpulver, Schlangenaugen, Weihrauch

Kosten der Ingredienzienstufe: 45 Silbertaler pro Stufe

Labor: archaisches Labor

Brauschwierigkeit: -1

Voraussetzungen (Brauvorgang): keine

AP-Wert (Berufsgeheimnis): 2 AP

Qualitätsstufen:

- 1: Der Anwender atmet das Pulver ein und bittet eine Entität seiner Wahl um ein Zeichen. Innerhalb der nächsten 15 Minuten macht der Anwender eine flüchtige Beobachtung, die ihm bemerkenswert und außeralltäglich erscheint. Allerdings muss dem Anwender eine Probe auf *Bekehren & Überzeugen* -1 gelingen, damit andere das Zeichen nicht nur ebenso wahrnehmen, sondern gleichsam als bedeutungsvoll

verstehen. Der Anwender spürt nicht automatisch, ob das Zeichen auch von der Entität stammt, die er angerufen hat.

- 2: Desgleichen, allerdings ist die Probe nicht erschwert.
- 3: Desgleichen, allerdings ist die Probe um +1 erleichtert.
- 4: Desgleichen, zusätzlich ist das Zeichen 3 KR lang auch für Personen sichtbar, die nicht aktiv darauf hingewiesen werden.
- 5: Desgleichen, aber für 6 KR lang.
- 6: Desgleichen, aber für 9 KR lang.

Zurbarans Pflanzentinktur ●●

Mithilfe von Zurbarans Pflanzentinktur lassen sich Pflanzen zeitweilig verschmelzen.

Typische Ingredienzien: Dämonische Materie, Guano, Kot einer Chimäre, Mindoriumspäne, Quecksilber, Schmetterlingspuppen, Speichel einer Animistin, Tarnblatt

Kosten der Ingredienzienstufe: 100 Silbertaler pro Stufe

Labor: Hexenküche

Brauschwierigkeit: -4

Voraussetzungen (Brauvorgang): keine

AP-Wert (Berufsgeheimnis): 8 AP (Voraussetzung: Alchimie 12)

Qualitätsstufen:

- 1: 2 verschiedene Pflanzen werden miteinander verschmolzen. Das Ergebnis ist eine dämonisch anmutendes Pflanzenchimäre (siehe Seite 147). Die Verschmelzung hält 1 Tag an. Danach zerfällt die Chimäre zu dämonischem Unrat.
- 2: Desgleichen, jedoch hält die Verschmelzung 2 Tage an.
- 3: Desgleichen, jedoch hält die Verschmelzung 3 Tage an.
- 4: Desgleichen, jedoch hält die Verschmelzung 4 Tage an.
- 5: Desgleichen, jedoch hält die Verschmelzung 5 Tage an.
- 6: Desgleichen, jedoch hält die Verschmelzung 6 Tage an.

Alchimistische Gifte

Lichtnebler-Beutel ●●

Die alchimistisch bearbeiteten Lichtneblersporen können als ätzendes Wurfgeschoss genutzt werden.

Um das Säckchen auf ein Opfer zu werfen, muss eine Probe auf die Kampftechnik *Wurfaffen* gelingen, die wie üblich modifiziert wird (Reichweite: 5/10/15). Um auszuweichen, muss dem Beworfenen eine Probe auf Ausweichen gelingen. Auch hier gelten die üblichen Modifikatoren für Ausweichen im Fernkampf. Um das Pulver nach einem erfolgreichen Angriff nicht einzuatmen, ist eine Probe auf *Selbstbeherrschung* -2 nötig. Bei einem Patzer öffnet sich das Beutelchen in der Hand des Werfenden.

Stufe: QS

Art: Atem- und Kontaktgift, alchimistisch

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: Sichtmodifikator Stufe I, Radius 5 Schritt, Säureschaden wie auf großer Fläche, wenn der Körper nicht vollständig verdeckt ist (inklusive Augen, Scheitel, Fingerspitzen usw.), bis die Sporen abgewaschen werden; wenn eingeatmet: Säureschaden,

als wäre der ganze Körper betroffen, für 3 KR/ Sichtmodifikator Stufe I, Radius 5 Schritt, Säureschaden wie auf kleiner Fläche, wenn der Körper nicht vollständig verdeckt ist (inklusive Augen, Scheitel, Fingerspitzen usw.), bis die Sporen abgewaschen werden; wenn eingeatmet: Säureschaden, als wäre der ganze Körper betroffen, für 1 KR

Beginn: sofort

Dauer: siehe Wirkung

Wert/Preis: 18 Silbertaler pro Stufe / 22 Silbertaler pro Stufe

Typische Ingredienzien: Bergquellwasser, in völliger Dunkelheit geerntete Lichtneblersporen, Quarzstaub, Wühlschratspeichel, 1 poröses Beutelchen

Kosten der Ingredienzienstufe: 18 Silbertaler pro Stufe

Labor: archaisches Labor

Brauschwierigkeit: -3

Voraussetzungen (Brauvorgang): völlige Dunkelheit

AP-Wert (Berufsgeheimnis): 4 AP

Qualitätsstufen: Die Giftstufe entspricht der QS.

Stabiles Zazamotoxin ●●●●●

Das mit Weißem Lotos und einem komplexen, nahezu unbekannten Verfahren alchimistisch aufbereitete, dämonische Gift Zazamotoxin wirkt ausschließlich gegen Dämonen und fesselt deren „tote“ Körper für einige Zeit an die 3. Sphäre. Angeblich wird jedes mithilfe des Giftes ausgelöschte Exemplar für immer den Armeen der Niederhöllen entrissen. Die Nutzung von Zazamotoxin ist trotzdem extrem umstritten.

Stufe: QS

Art: Waffengift, dämonisch, alchimistisch

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: 2W6+7 SP pro KR gegen Dämonen, Verlust der Fähigkeit *In den Limbus Ausweichen*, Verlust von *Unsichtbarkeit* und allen Regenerationsfähigkeiten, GS halbiert. Die ZK von Dämonen, um sich dem Gift zu widersetzen, sinkt um 7 Punkte. Die Körper durch Stabiles Zazamotoxin „getöteter“ Dämonen verbleiben für 3W6+7 Tage in der 3. Sphäre. / 2W6 SP pro KR gegen Dämonen, Verlust der Fähigkeit *In den Limbus Ausweichen*, GS halbiert. Die Körper durch Stabiles Zazamotoxin „getöteter“ Dämonen verbleiben für 3W6 Tage in der 3. Sphäre.

Beginn: sofort

Dauer: QS+7 KR / QS KR

Wert/Preis: 200 Silbertaler pro Stufe / 300 Silbertaler pro Stufe

Typische Ingredienzien: Alraune, Rauchendes Braunöl, Weißer Lotos, Zazamotoxin

Kosten der Ingredienzienstufe: 200 Silbertaler pro Stufe

Labor: alchimistisches Labor

Brauschwierigkeit: -2

Voraussetzungen (Brauvorgang): Schutzkreis

AP-Wert (Berufsgeheimnis): 8 AP (Voraussetzung: Alchimie 12)

Qualitätsstufen: Die Giftstufe entspricht der QS.

Alchimistische Rauschmittel

Drachentrunk ●●●●●

Mithilfe des Drachentrunks lassen sich Erinnerungen fixieren, sodass sie sogar den Tod überstehen. Allerdings kann diese Kontrolle süchtig machen und den Geist verwirren.

Stufe: QS

Art: Einnahmegift, alchimistisch

Widerstand: Seelenkraft

Einnahme: Drachentrunk wird getrunken.

Wirkung: Die Einnahme von 1 Anwendung führt dazu, dass der Anwender sich alle Details seiner Wahrnehmung unmittelbar nach dem Trinken merkt, als besäße er ein eidetisches Gedächtnis. Dies kann ein Gespräch, gelesene Seiten, Wegstrecken, optische sowie haptische Eindrücke und Gerüche umfassen. Der Trank muss am Stück und vollständig innerhalb 1 KR eingenommen werden. Die entstehende Erinnerung ist so eindringlich und fest verankert, dass sie nicht durch Magie und nur durch Götterwirken vergessen werden kann. Selbst als Geist bleibt die Erinnerung dem Anwender erhalten.

Nebenwirkung: Manche Erinnerungen können belastend sein und nach Meisterentscheid zu Nachteilen führen.

Überdosierung: 1 Stufe *Verwirrung* für 1 Tag; Ab der 3. Anwendung innerhalb von 24 Stunden speichert der Trank nur noch die Erinnerung 1 zufälligen Sinnes im Geist des Anwenders

Beginn: sofort

Dauer: 5 Minuten / 1 Minute

Legalität: legal

Wert/Preis: 35 Silbertaler pro Stufe / 45 Silbertaler pro Stufe

Sucht: 1-2 auf 1W20 (Probe bei jeder 3. Anwendung fällig); 2 Anwendungen alle 1W3 Tage

Typische Ingredienzien: Abbilder und Proben des Erinnerungskontextes, Buchseiten mit Forschungsthesen, Samen der Dracheneiranke, Edelsteine, Ginkgoblätter, feines Pergament, Schlangenhaut

Kosten der Ingredienzienstufe: 35 Silbertaler pro Stufe

Labor: Hexenküche

Brauschwierigkeit: -2

Voraussetzungen (Brauvorgang): keine

AP-Wert (Berufsgeheimnis): 4 AP

Qualitätsstufen: Die Giftstufe entspricht der QS.

Dreh-Öl ●●●●●

Alternative Namen: Falscher Nandus

Meist aus Rache oder zu ihrer Belustigung nutzen Druiden und Hexen das nahezu unbekannte Dreh-Öl, welches mithilfe von Druidenwurz hergestellt werden kann. Wem die Nerven fehlen, verkleidet im Dorf umzugehen und das Öl mit einer väterlichen Geste auf die Schläfen des Opfers aufzutragen, wählt dabei meist den Weg über die Schlafstätte, deren Kissen mit dem geruchsneutralen Öl präpariert werden.

Stufe: QS

Art: Kontaktgift, alchimistisch

Widerstand: Seelenkraft

Einnahme: Dreh-Öl muss auf die Stirn oder die Schläfen aufgetragen werden.

Wirkung: Die Persönlichkeit des Anwenders wird ins Gegenteil verkehrt. Leute mit großer Selbstbeherrschung verlieren diese, Verschwiegene werden zu Plappermäulern, Züchtige zu Sinnenfrohen, Gestrenge zu Großzügigen, Tugendhafte zu Liederlichen. Für die Wirkungsdauer werden so nach Meisterentscheid passende Nach- und Vorteile vergeben. Außerdem verspürt das Opfer den heftigen Drang, sich der Welt kundzutun und Dinge anzupacken, die es schon lange vor sich hergeschoben hat. Um seinem inneren Aktionismus zu widerstehen, ist eine Probe auf *Willenskraft* -QS nötig. Wird das Gift einem Schlafenden aufgetragen, so beginnt die Wirkung bei dessen Erwachen.

Nebenwirkung: Das Dreh-Öl brennt leicht (Säureschaden wie auf kleiner Fläche, 1 KR).

Überdosierung: Säureschaden wie auf großer Fläche, 1 KR. Bei 1-2 auf 1W20 *Bluttausch* für die Wirkungsdauer.

Beginn: 1 Minute

Dauer: 30 Minuten / 10 Minuten

Legalität: legal

Wert/Preis: 90 Silbertaler pro Stufe / 100 Silbertaler pro Stufe

Besonderheiten: Das Dreh-Öl kann süchtig machen, was zu Problemen führen kann, da die Anwender in der Regel Opfer der Öl-Herstellerin sind und nicht einmal wissen, wonach sie ein Verlangen verspüren. Gerade in Zusammenhang mit den Entzugserscheinungen wird das Verhalten des Opfers meist auf eine Krankheit zurückgeführt, obwohl eine vorsätzliche Vergiftung vorliegt.

Sucht: 1-5 auf 1W20 (Probe bei jeder Anwendung fällig); 1 Anwendung alle 1W6 Tage

Typische Ingredienzien: Druidenwurz, zweiköpfige Eidechse, Federn einer Eule, Haare eines Druiden oder einer Hexe, Pyrit

Kosten der Ingredienzienstufe: 40 Silbertaler pro Stufe

Labor: archaisches Labor

Brauschwierigkeit: -3

Voraussetzungen (Brauvorgang): keine

AP-Wert (Berufsgeheimnis): 6 AP (Voraussetzung: Alchimie 6)

Qualitätsstufen: Die Giftstufe entspricht der QS.

Alternative Wirkungen durch Haltbarmachung

Bei manchen Pflanzen führt die Haltbarmachung zu alternativen Wirkungen. Einige haltbar gemachte Pflanzen sind sogar zu Grundzutaten der Alchimie geworden. Im Folgenden seien einige Sonderfälle präsentiert.

Ausführliche Fokusregeln zur Haltbarmachung findest du im **Aventurischen Herbarium** ab Seite 139. Zusammengefasst gilt: Für die Haltbarmachung einer Pflanze bzw. eines Pflanzenteils ist keine zusätzliche Probe notwendig. Wie lange eine Pflanze haltbar ist, hängt von der Beschaffenheit des jeweiligen Pflanzenteils ab (Blatt, Blüte, Wurzel, Kern usw.) und mit welcher Methode dieser haltbar gemacht wurde (einlegen, trocknen usw.). Die folgenden alternativen Wirkungen mancher auf spezielle Weise haltbar gemachter Pflanzen kannst du sowohl verwenden, wenn du mit den Fokusregeln zur Haltbarmachung spielst, als auch, wenn du lediglich die Grundregeln zur Haltbarkeit im Spiel verwendest. Dann gilt: Pflanzen (und damit auch alle Pflanzenteile) haben nach den Grundregeln eine pauschale Haltbarkeit von 3 Monaten (siehe **Regelwerk** Seite 345). Die alternative Wirkung durch Haltbarmachung bleibt in beiden Fällen gleich.

Argansud ●●

Zubereitung: zerstampfte Arganknolle mit heißem Wasser bedecken, 10 Stunden ziehen lassen, nicht kochen

Haltbarkeit: 12 Tage

Alternative Wirkung: Bei strikter Ruhe heilt Argansud Verletzte nach 4 Stunden (1W6+10 LeP). Körperliche Ertüchtigung, z. B. Kampf, Klettern, und lange Wanderungen, annullieren die Wirkung. Zusätzlich erleidet die Anwenderin 2 Stufen *Paralyse* für 24 Stunden. Die Einnahme weiterer Anwendungen verursacht jedes Mal 2 Stufen *Paralyse* für 24 Stunden. Die natürliche Chance auf Wundfieber beträgt nach 1 Anwendung statt 10 % nur noch 5 %. Dieser Effekt wirkt nicht kumulativ.

Brandhilf ●

Zubereitung: Nothilfblätter in Öl einlegen

Haltbarkeit: 12 Monate

Alternative Wirkung: Die eingelegten Blätter erleichtern auf eine Brandwunde gelegt eine Probe auf *Heilkunde Wunden* um +3.

Eingelegter Kairan ●●

Zubereitung: Kairanhalm im Wasser des Sees einlegen, in dem sie geerntet wurden

Haltbarkeit: 1 Monat

Alternative Wirkung: Eingelegter Kairan kann sich positiv auf die QS von *übernatürlichen* Elixieren, alchimistischen Giften und alchimistischen Rauschmitteln erweisen. Er wirkt beim Brauen beigemischt 1 mal auf z. B. durch eingeflossene AsP oder Ingredienzien magische oder karmale Alchimika.

Es muss vor dem Brauen eine Probe auf *Alchimie* erschwert um -2 gelingen.



Gelingt die Probe, wird 1W6 gewürfelt:

1-2: keine Wirkung

3-4: Die QS des Alchimikums steigt um 1.

5: Die QS des Alchimikums steigt um 1. Ein Astralgeist wurde vom Kairan angezogen und befindet sich nun im Alchimikum. Der Hersteller des Alchimikums bemerkt dies.

6: Die QS des Alchimikums steigt um 1. Ein Astralgeist wurde vom Kairan angezogen und befindet sich nun im Alchimikum. Der Hersteller des Alchimikums bemerkt dies nicht. Wer das Alchimikum zu sich nimmt, verschluckt den Geist und muss mit den Konsequenzen leben (siehe *Astralgeist* Seite 160).

Finagesud ●●

Zubereitung: frische Finagetriebe mit Alkohol langsam köcheln, bis die Flüssigkeit auf ein Achtel reduziert wurde

Haltbarkeit: 12 Monate

Alternative Wirkung: Finagesud heilt Schäden, die durch Gift und Magie verursacht wurden, um 1W3+2 LeP. Wenn mehr als 1 Anwendung innerhalb von 24 Stunden eingenommen wird, muss 1W20 gewürfelt werden: Bei 1-2 auf 1W20 verfällt der Anwender in einen *Bluttausch*.

Getrocknete Menchal-Blüten ●

Zubereitung: Blüten des Menchal-Kaktus in der Sonne trocknen, dabei darauf achten, dass sie keine Brandflecken bekommen

Haltbarkeit: 1 Monat

Alternative Wirkung: Wer sein Gericht beim Kochen mit getrockneten Menchal-Blüten würzt, erhält eine Erleichterung von +2 bei der Probe auf *Lebensmittelbearbeitung* (Voraussetzung: Lebensmittelbearbeitung 6). Wer einem Dschinn oder Feenwesen ein mit getrockneten Menchal-Blüten gewürztes Gericht von QS 6 anbietet, darf 1W6 würfeln:

1: Das Wesen gewährt dem Koch nach Meisterentscheid einen Wunsch, wobei dessen Erfüllung mit typischen Nebenwirkungen einhergeht, die auf Schabernack und, bei Dschinnen, auf eine Lektion in Demut des sterblichen Bittstellers aus sind.

2-4: Das Wesen tut alles, um dem Koch das Gericht und jegliche weiteren Vorräte an Menchal-Blüten abzuschwatzen. Dabei geht es mit enormer Penetranz vor und nervt den Koch so lange, bis es sämtliche Blüten an sich gebracht hat. Die einzige Möglichkeit, dies abschließend zu verhindern, ist die Vernichtung des Wesens.

5: Das Wesen stiehlt das Gericht und hinterlässt dafür ein für es selbst wertvolles Geschenk, welches für den Koch aber nicht zwangsläufig von Wert sein muss (z. B.: bei Feen ein Tautropfen getroffen vom ersten Sonnenstrahl des Tsa-Monats, ein Pilz aus einem Feenring; bei Dschinnen ein Kiesel in Form eines perfekten Hexagons, eine nie vergehende Schneeflocke, ein Blatt, das überall von selbst wie im Wind tanzt, ...).

6: Das Wesen belästigt die Mitreisenden des Kochs so lange, bis diese den Koch dazu zwingen, das

Gericht und alle weiteren Menchal-Blüten dem Wesen auszuhändigen.

Gulmondtee ●●

Zubereitung: getrocknete Gulmondblätter mit heißem Wasser aufgießen

Haltbarkeit: 6 Monate

Alternative Wirkung: 1 Anwendung lässt den Konsumenten 24 Stunden lang die Abzüge von 2 Stufen *Betäubung* ignorieren. Bei Stufe IV wird der Konsument dennoch *handlungsunfähig*. Ein Tee aus 2 Anwendungen Gulmond (Doppelter Gulmond) lässt den Konsumenten 24 Stunden lang die Abzüge von 3 Stufen *Betäubung* ignorieren. Bei Stufe IV wird der Konsument dennoch *handlungsunfähig*. Eine zweite Anwendung Doppelter Gulmond innerhalb von 2 Tagen beendet die Wirkung aller Gulmond-Anwendungen, egal in welcher Form, und unterbindet die weitere Wirkung der Pflanze für 3 Tage. Außerdem erhält der Anwender 4 Stufen *Betäubung* für 3 Tage.

Ilmenblatt-Essenz ●●

Zubereitung: Ilmenblatt in Alkohol einlegen und filtrieren

Haltbarkeit: 6 Monate

Alternative Wirkung: Ilmenblatt-Essenz kann sich positiv auf die Wirkungsdauer von pflanzlichen und alchemistischen Rauschmitteln auswirken.

Bei der Herstellung des pflanzlichen bzw. alchemistischen Mittels wird 1W6 geworfen:

1: Es tritt keine zusätzliche Wirkung ein.

2-3: Die Wirkungsdauer des Rauschmittels steigt um 10 %. Es verursacht zusätzlich 1 Stufe *Berauscht*.

4-5: Die Wirkungsdauer des Rauschmittels steigt um 20 %. Es verursacht zusätzlich 2 Stufen *Berauscht*.

6: Die Wirkungsdauer des Rauschmittels steigt um 30 %. Es verursacht zusätzlich 3 Stufen *Berauscht*.

Nothilf-Lösung ●

Zubereitung: Nothilfblüten in Öl einlegen und regelmäßig schütteln, danach Blüten mit einem Sieb ausfiltern

Haltbarkeit: 6 Monate

Alternative Wirkung: Nothilf-Lösung wird mit Wasser verdünnt und getrunken. Sie stoppt die Wirkung des Giftes Tulmadron augenblicklich.

Rauschgurke ●

Zubereitung: siehe Tabelle

Haltbarkeit: siehe Tabelle

Alternative Wirkung: Je nach Haltbarmachungsmethode (und dem Zufall bzw. dem Willen von Rur und Gror) entfaltet die Rauschgurke völlig unterschiedliche Wirkungen. Die unten genannten Vorschläge sind dabei keinesfalls erschöpfend gemeint, denn gerade in Kombination mit anderen Zutaten scheinen für die Wirkung der Pflanze keine definitiven Regeln zu gelten und alles ist nach Meisterentscheid möglich, wobei die Wirkungen stets kurios und lustig

für die Anwender sein sollten. 1 Anwendung Rauschgurke muss von einer geraden Anzahl Personen gemeinsam verspeist werden, um zu wirken (min. 2, max. 6 Personen). Die Wirkungsdauer wird von der Meisterin verdeckt ausgewürfelt (1: 1 KR, 2: 1 Minute, 3: 1 Stunde, 4: 1 Tag, 5: 1 Monat, 6: Meisterwillkür). Statt sie von der Haltbarkeitsmethode abhängig zu machen, kann die Meisterin auch verdeckt je 1W6 für **Wirkung** und **Haltbarkeit** werfen.

Roter Drachenodem ●

Zubereitung: Blätter des Roten Drachenschlunds trocknen

Haltbarkeit: 10 Jahre

Alternative Wirkung: Dem echsenhaften Geruch der frischen Pflanze nähern Raubtiere sich nur widerwillig. Der Rauch aus einer Anwendung getrockneter Blätter hält Werwesen für 1W6+1 Stunden auf mindestens 25 Schritt Abstand.

Satuarienstees ●

Zubereitung: Blüten und Rinde des Satuarienbusches trocknen und mit seinen Früchten zu warmem Tee aufgießen

Haltbarkeit: 6 Monate

Alternative Wirkung: Die Zähigkeit des Anwenders steigt bei der nächsten Krankheitsprobe um 1.

Xordai ●

Zubereitung: 4 Anwendungen Rinde des Axordabaumes zu einem intensiven Sud abkochen, optional Tarnele hinzufügen

Haltbarkeit: 12 Monate

Alternative Wirkung: Xordai ist das einzige Heilmittel gegen Zorganpocken. Diese müssen mit dem Sud bestrichen werden. War die Krankheitsprobe erfolgreich und nahm die Krankheit den schlimmeren Verlauf, nimmt sie nach der Verabreichung den weniger schlimmen Verlauf; war die Probe misslungen, wird die Krankheit sofort geheilt und die Pocken heilen ab. Wird dem Sud 1 Anwendung Tarnele hinzugefügt, so sind nur noch 2 Anwendungen Axorda nötig, um Xordai herzustellen. Außerdem wirkt Xordai dann prophylaktisch: Bei der nächsten Probe auf die Ursache der Krankheit sinken die Chancen sich anzustecken um 50%.

Zwölftee ●

Zubereitung: Zwölf Blätter Zwölflblatt trocknen und mit siedendem Wasser aufgießen

Haltbarkeit: 6 Monate

Alternative Wirkung: Die Einnahme einer Anwendung Zwölftees schützt zwei Tage lang vor Ansteckungen aller Art. Der Tee muss brühend heiß eingenommen werden (1W3 SP durch eine stark verbrannte Zunge).

Rauschgurke

1W6	Haltbarmachung & Anwendung	Wirkung	Haltbarkeit
1	in Öl einlegen, leicht würzen	Die Anwender sind überzeugt davon, dass sie an den Vibrationen des Bodens spüren, dass die Welt sich neigt, als wäre sie ein Diskus.	2 Minuten
2	zu Mus verkochen, Saft trinken, Masse beherzt auf den Boden werfen	Die Anwender können Emotionen anderer Lebewesen sehen, als seien sie Muster, die in die Luft gezeichnet werden. Allerdings wissen sie nicht, was die Zeichen bedeuten.	22 Stunden
3	zu Mus verkochen, Masse zu Brötchen backen, Saft einer Person entgegenschütten	Den Anwendern fallen plötzlich überall Paare auf und alles scheint durch 2 teilbar zu sein. Einzelne Dinge übersehen sie geradezu, wenn sie nicht von anderen angemerkt werden.	2 KR
4	in Stücke schneiden und am Feuer rösten	Den Anwendern scheint es so, als wären sie von abgehoben intelligenten Philosophen umgeben und jede Aussage scheint ihnen als Zeichen stiller Genialität (jedoch nicht unbedingt als moralisch gut; die Anwender sind ausgenommen und wirken einander daneben herzlich dämlich).	222 Jahre
5	im Ganzen panieren und anbraten, bis ein knuspriger Fladen entsteht	Die Anwender erleben sich gegenseitig wie durch völlig neue Augen. Sie erscheinen einander, unabhängig von ihrem tatsächlichen Aussehen, wie mit dem Vorteil <i>Gutaussehend II</i> gesegnet.	22 Tage
6	Gehäuse entfernen und Rest wie einen Becher für Alkohol nutzen	Die Anwender sind zeitweilig vom Schicksal verbunden. Alle Patzer und kritischen Erfolge wirken sich gleichsam auf alle Anwender aus.	2 Monate

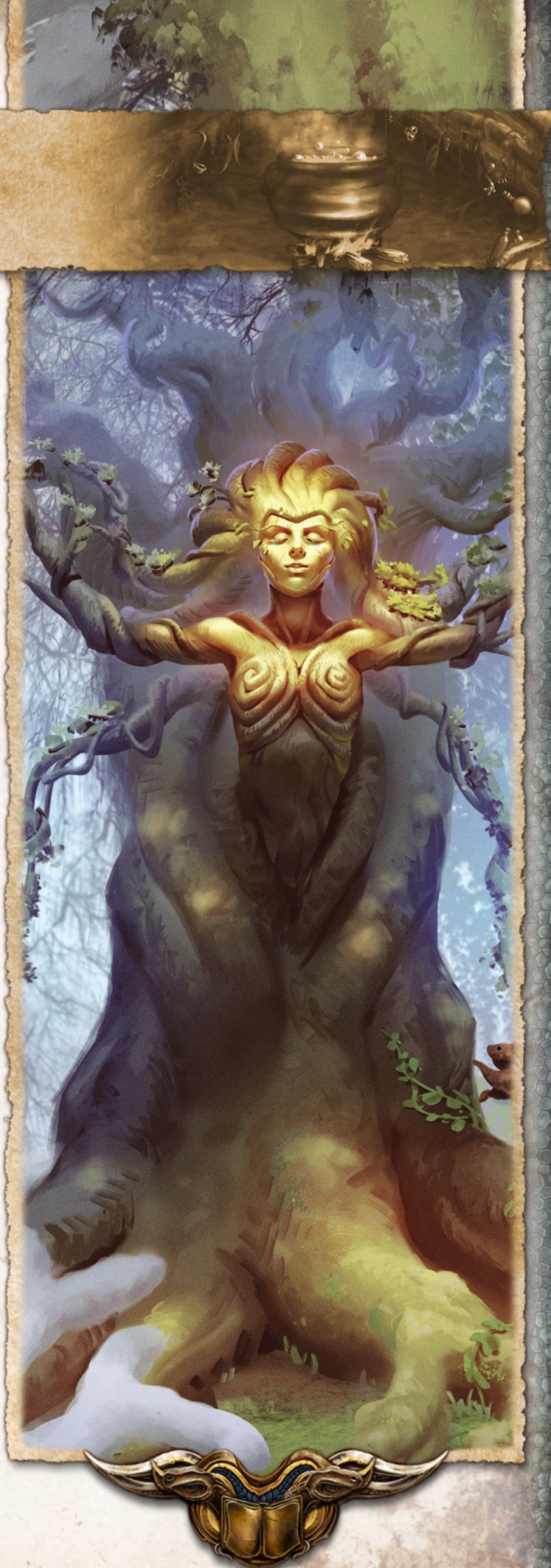
REGELN UND TABELLEN

»Riecht ihr den Klippenzahn? Überall auf dieser Wiese ist Leben! Die Bienen bestäuben die Pflanzen und tragen die Pollen weiter. Ohne sie gäbe es keine Pflanzen. Die Harmonie der Wiese erschließt sich nur für jene, die genau beobachten. Alle Pflanzen und Tiere harmonieren miteinander, keine kommt ohne die anderen aus.

Wir könnten viel von ihnen lernen, doch meistens missachten wir sie. Wir glauben, wir seien zu Höherem bestimmt, wären die Herrscher der Welt, könnten uns alles nehmen.

Wenn ein fey ein iama aus Holz herstellen will, so sucht er nach einem Baum, der seinem Wesen entspricht. Oft kommt es vor, dass er sich einen Ast nehmen muss, aber viele fey pflanzen einen neuen Baum zu Ehren des Spenders. Es ist ein Geben und Nehmen. Ihr Menschen missachtet dies jedoch. Nicht jeder von euch, Hilbert, ich weiß, du sorgst dich sehr um die Pflanzen, aber die Andergaster Holzfäller, denen wir vor einiger Zeit begegnet sind – ich glaube kaum, dass sie für jeden Baum, den sie fällten, einen neuen pflanzten. Und Zwerge tragen bekanntlich Bäume unter die Erde, um sie in ihren Hochöfen zu verbrennen, richtig, Arbosch? Mein Volk war früher auch so. Die Hochelfen achteten die Natur nicht, sie nahmen und nahmen und nahmen. Und sie gingen unter. Doch selbst mein Volk kann noch viel lernen von jenen Geschöpfen, die ihr Rosenohren Waldschräte nennt. Sie sind ein altes Volk und sie lebten schon hier als die ersten Elfen aus dem Licht traten. Ihr Verständnis der Natur ist unübertroffen. Ihr seht in ihnen Ungeheuer, aber sie leben in Harmonie. Ihr Gespür für Pflanzen ist unübertroffen, sie können sogar mit ihnen reden, so erzählt man sich. Unter den Schräten gibt es verschiedene Arten, die unterschiedlichen Bäumen ähneln: Tannen, Kiefern, Eschen und Eiben. Von ihnen können wir alle lernen.«

—Layariel Wipfelglanz, auelfische Wildnisläuferin, in einem Monolog gegenüber ihren Gefährten, neuzeitlich





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, Hjalldorberge, 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'Rabaal, 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: Eher-nes 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 II** 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 vordergründig 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
Arganstrauch	-	-	2	1	2	-	-	-
Atmon	-	4	1	-	-	3	5	-
Axorda-Baum	-	-	-	-	-	-	-	2 (ab 1.000 Schritt Höhe)
Belmart	-	-	-	4	-	-	-	-
Boronie	-	1	-	-	2	-	-	-
Anmerkung: sehr selten an jeglichen borongefälligen Orten								
Boronsschlinge	-	-	-	2	2	-	-	-
Cheria-Kaktus	-	-	-	-	-	-	3	-
Dergolasch	3*	3*	3*	3*	3*	3*	3*	3*
Anmerkung: in Höhlen und ähnlichen Gebilden								
Donf	-	3	5	-	-	-	-	-
Dracheneiranke	-	1	-	-	-	1	-	-
Druidenwurz	-	-	-	3	-	-	-	-
Efeuer	3	-	-	3	-	3	-	-
Anmerkung: gelegentlich in Ruinen, selten in Gärten und an Anwesen								
Egelschreck	-	4	5	4	-	-	-	4
Färberlotos	-	5	5	5	-	-	-	5
Felsenmilch	3*	3*	3*	3*	3*	3*	3*	3*
Anmerkung: in Höhlen und ähnlichen Gebilden ab 100 Schritt Tiefe								
Feuer- und Efferdsmoos	3*	3*	3*	3*	-	3*	-	-
Anmerkung: in feuchten Höhlen und Gängen Nord- und Mittelaventuriens								
Finage	-	1	-	2	2	-	-	2
Grauer Mohn	-	-	-	-	-	2*	-	-
Anmerkung: häufiger nahe dem Konzil der Geister im Regengebirge (3)								
Grüne Schleimschlange	-	-	5	-	-	-	-	-
Grüner Schleimpilz	3*	3*	3*	3*	3*	3*	3*	3*
Anmerkung: in Höhlen und ähnlichen Gebilden ab 50 Schritt Tiefe, häufiger ab 100 Schritt (4)								
Gulmond	-	5	-	5	-	-	-	-
Guraanstrauch	-	-	3	-	4	-	-	-
Hiradwurz	-	5	-	-	-	-	5	-
Hlûtharsiegel	1*	1*	1*	1*	1*	1*	1*	1*
Anmerkung: auf Gräbern von Dienern der Zwölfgötter								
Hollbeere	-	-	-	4	-	-	-	-
Ilmenblatt	-	3	-	5	5	4	-	-
Jagdgras	-	2*	-	1	-	-	-	5
Anmerkung: seltener in Nord- und Mittelaventurien (1)								



Pflanze	Hoher Norden	Grasländer, Heiden und Steppen	Sümpfe, Marschen und Moore	Wälder	Regenwälder	Gebirge	Wüsten- randgebiete und Wüsten	Maraskan
Joruga	-	3	-	4	-	2	-	-
Kairan	-*	-*	-*	-*	-*	-*	-*	-*
Anmerkung: Neunaugensee und Einsiedlersee (Grund: 3, Ufer: 2), andere magische Seen (Grund: 2, Ufer: 1)								
Khômknolle	-	3	-	-	-	-	2 (Rand), 1 (Wüste)	-
Klippenzahn	3	4	-	3	-	5	-	-
Kukuka	-	-	-	-	2	-	-	-
Lichtnebler	4*	4*	4*	4*	4*	-	4*	-
Anmerkung: in Höhlen und ähnlichen Gebilden ab 75 Schritt Tiefe								
Madablüte	-	1	-	-	-	1	-	-
Anmerkung: ebenso an Orten mit Verbindung zu Mada								
Margolasch	-	-	-	5	-	5	-	-
Menchal-Kaktus	-	-	-	-	-	-	2 (Wüste), 1 (Rand)	-
Messergras	-	3 (Norden), sonst 2	-	-	-	-	1 (Rand)	-
Mibelrohr	-	-	4 (westli- che Seen), 1 (Flüsse)	1	-	-	-	-
Moarana-Liane	-	-	-	4	5	-	-	-
Mordpilz	-	-	-	-	1	-	-	1
Morgendorn- strauch	-	-	2	-	-	-	-	-
Neckerkraut	-	4	3	-	4	-	-	-
Nothilf	-	-	-	2	-	2	-	-
Phosphorpilz	5*	5*	5*	5*	5*	5*	5*	5*
Anmerkung: in Höhlen und ähnlichen Gebilden								
Purpurmohn	-	2	-	1	-	-	-	-
Quinja	-	-	-	3	4	-	-	-
Rauschgurke	-	-	-	-	-	-	-	4
Roter Drachenschlund	-	-	-	1	-	-	-	-
Satuariensbusch	-	4	-	5	-	3	-	-
Schattennebler	-	-	-	5	-	5	-	-
Schlangentang	1*	1*	1*	1*	1*	1*	1*	1*
Anmerkung: in dämonisch beeinflussten Gewässern								
Schleimiger Sumpfknöterich	-	-	-	5	-	-	-	-
Schwarzäugige Canyzeth	-	-	-	2	-	-	-	-
Schwarzer Lotos	-	-	1	-	-	-	-	-



Pflanze	Hoher Norden	Grasländer, Heiden und Steppen	Sümpfe, Marschen und Moore	Wälder	Regenwälder	Gebirge	Wüsten- randgebiete und Wüsten	Maraskan
Schwarzer Weinstock	-	1 (Aranien)	-	3(Aranien)	-	-	-	-
Anmerkung: außerdem an Kultplätzen der Belkelel (4)								
Shurinstrauch	-	3	-	2	2	-	-	-
Tarnblatt	-	-	-	-	-	-	-	5 (Wälder), sonst 2
Tarnele	-	5, 2 (Hochland)	2	2	-	-	-	-
Tigermohn	-	4	-	3	-	-	-	-
Traschbart	-	-	3	4	-	-	-	-
Trichterwurz	-	-	-	-	-	-	-	3
Vierblättrige Einbeere	-	4	-	5	-	-	-	-
Waldwebe	-	-	-	4	4	-	-	4
Weißdorn	-	5 (Norden), sonst 2	-	-	-	-	-	-
Weißer Lotos	-	2	2	2	-	-	-	-
Winselgras	-	5 (Süden), sonst 1	-	-	-	-	-	-
Zithabar	-	5	4 (Flussläufe)	-	-	-	-	-
Zwölflblatt	-	1 (Hochland), sonst 2	1	3	-	-	-	-

Nahrung aus der Wildnis

Das Reisen ist wichtiger Bestandteil im Leben eines Helden. Um zu den Schauplätzen seiner Abenteuer zu gelangen, aber auch während ihres Verlaufs, müssen bisweilen große Strecken zurückgelegt werden. Unter dem Sternenhimmel verbrachte Nächte sind keine Seltenheit. Sie gehören ebenso wie Abende am heimeligen Lagerfeuer zum Dasein eines Abenteurers. Ihnen voraus geht in der Regel die Suche nach Feuerholz, gerne aber auch jene nach allem, „was da gerade so wächst“. Eine Handvoll Beeren, ein paar frische Blätter oder eine nahrhafte Wurzel peppen eintönigen Reiseproviant aus trocken' Brot und Käse oder Bohneneintopf nicht nur auf, sie verleihen Überlandreisen auch etwas Farbe. Zudem sind kleine Erfolgserlebnisse, wie der Fund eines wilden Kirschbaums voller Früchte in den Salamandersteinen oder einer Bananenstaude am Rande des Regenwalds, von Vorteil für die Stimmung von Helden und Spielern. Die verschiedenen Regionen Aventuriens bringen verschiedene Landschaftsformen und natürlich auch

unterschiedliche Pflanzen hervor, worauf im **Aventurischen Herbarium** genauer eingegangen wird. Hier nun liegt der Fokus auf den in den jeweiligen Regionen wild vorkommenden Nutzpflanzen, mit denen du deine Abenteuer bereichern kannst.

Nordaventurien

Regionen: Ewiges Eis, Tundra, Taiga, Nördliches Hochland (Strauchsteppe), Nördliche Grasländer und Steppen, Nördliche Feuchtländer, Wälder des Nordens, Nord- und Mittelaventurische Gebirge

Namentlich: Der Hohe Norden, Die Wälder des Nordens, Die Steppen der Orks, Thorwal und Gjalskerland, Die Streitenden Königreiche, Nördliches Mittelreich (Weiden, Nordtobrien), Das Bornland

Abgesehen vom Ewigen Eis, der Tundra und allzu unwirtlichen Hochländern wartet der Norden Aventuriens mit einigen wilden Obstbäumen und Beerensträuchern auf. Der wilde Apfelbaum, allenthalben **Thosapfelbaum** (Thorwalsch: Thos, „Apfel“, auch „Holzapfel“) genannt, ist in ganz Aventurien nördlich der Khômwüste heimisch, kommt aber vornehmlich in den nördlichen Wäldern sowie in Mhanadistan vor. Der Baum wird bis zu zehn Schritt hoch, seine Äste sind mit Dornen besetzt und von ihm stammen alle aventurischen Apfelsorten ab. Seine ein bis zwei Finger durchmessenden hellgrünen Äpfel reifen im Sommer. Menschen essen die holzigen und herbsauren Früchte nur in Notzeiten, nutzen sie aber als Viehfutter. Einkocht liefern sie jedoch ein fruchtiges Mus, und auch zerkocht im Eintopf schmecken sie. Mit der wenig schmackhaften **Holzbirne** verhält es sich ähnlich, wohingegen die Früchte des **Trollbirnbaums** sehr wohlschmeckend sind. Im Bornland, in den Drachensteinen und dem Svelttal kommt die **Sauerkirsche** (Vogelkirsche) in Wäldern häufig, andernorts jedoch nur vereinzelt, vor. Sie erscheint als bis zu sieben Schritt hoher Baum, aber auch als Strauch. Ihre dunkelroten Früchte reifen in Rahja und Praios, sind sauer, aber schmackhaft, und werden von Vögeln und Menschen gleichermaßen geschätzt. In den Salamandersteinen wachsen gelegentlich **Kirschbäume**, die in Praios und Rondra große und süße Kirschen tragen, was allgemein dem hier starken Einfluss der Elfen zugeschrieben wird. Gerade alte Bäume beherbergen häufig eine Dryade, die ihren Baum und seine süße Last hier verbissen verteidigt oder sich dort über Besuch freut, den sie nicht mehr gehen lassen will. Schon im Phex blüht goldgelb die **Kornelkirsche**, deren rote ovale Kornellen im Efferd geerntet werden. Sie werden etwa einen Finger lang und ihr herbsaurer Geschmack erinnert an Sauerkirschen. Dem Schwarzdorn sehr ähnlich ist die **Krieche** (Haferpflaume), ihre Früchte sind jedoch etwas größer.

In allen Wäldern sind **Haselnusssträucher** verbreitet, deren Nüsse in Efferd und Travia reif sind. In Auwäldern, und damit im Tiefland des Nordens, im Walsachtal und in Weiden häufiger, ansonsten selten, wächst der bis zu 20 Schritt hohe **Walnussbaum**, dessen große Nüsse ab Efferd reif sind. In Walnussbäumen leben häufig Baumfeen, die elfisch *Vilay* (Isdira: Val, „Wächter“) genannt werden.

Die **Erdbeere** wächst ebenso, wie Him- und Brombeeren auf Waldlichtungen. Dabei bildet die **Himbeere** (Himmelbeere) häufig regelrechte Dornichte, deren stachelige Triebe im Frühsommer voller roter Beeren hängen. Die **Brombeere** wächst zusätzlich auch in Grasländern. Ihre beinahe schwarzen, säuerlich schmeckenden Früchte reifen im Rondra. Die Rote und die Schwarze **Rahjanisbeere** (Ribisel; irdisch: Johannisbeere) sind



in Feld und Flur heimisch. Ihre sauren Früchte hängen in Dolden und werden im Rahja reif. In Heidelandschaften sind **Heidel-** (Blaubeere) und **Kronsbeere** (Preiselbeere) häufig. Von Anfang Praios bis Ende Efferd können die sehr schmackhaften, dunkelblauen Beeren geerntet werden. Weniger schmackhaft, aber durchaus genießbar sind die schwarzen **Moorbeeren** (Rausch- oder Krähenbeere).

Sie ähneln der giftigen Marboebeere, die jedoch sehr selten ist. In nördlichen Heiden und an Moorrändern wächst die goldgelbe **Moltebeere**.

Auch Kräuter sind eine willkommene Ergänzung des Speisezettels, im Frühling vor allem der auf feuchten Wiesen stehende, aromatische **Bärlauch** sowie der säuerlich-frische **Sauerampfer**. Aus beiden lässt sich schmackhafter Salat zubereiten. Im Sommer gedeiht hier Peraines heiligste Pflanze, der **Wilde Knoblauch**, auch **Wilde Minze** ist weitverbreitet. Aus ihr wird erfrischender Tee bereitet und im Trinkschlauch hält sie das Wasser länger frisch. **Elbenkraut** ist ein Farn, dessen zarte Wedel sowohl Elfen als auch Menschen munden. In Sommer und Herbst gibt es im Norden Aventuriens eine große Vielzahl von Pilzen, die jedoch bei weitem nicht alle ess- oder genießbar sind. Mit am bekanntesten sind die im Wald gedeihenden **Butter-** und **Steinpilze**, wie auch der trichterförmige, ockerfarbene **Warunker Reizker** mit dem roten Saft und der goldgelbe **Pffifferling**.

Mittellaventurien

Regionen: Mittelländische Grasländer und Steppen, Nördliche Feuchtländer, Mittelländische Wälder (gemäßigtes, tobrisches und yaquirisches Klima), Nord- und Mittellaventurische Gebirge
Namentlich: Mittelreich (Albernien, Windhag, Nordmarken, Kosch, Greifenfurt, Garetien, Rommilyser Mark, Rabenmark, Warunkei, Sonnenmark, Perricum), Die Bingen der Zwerge

Auch die Landschaften Mittellaventuriens weisen noch große Bereiche ursprünglicher Wildnis auf. Insgesamt ist das Land hier jedoch in größerem Umfang gezähmt als in den nördlichen Regionen. Dennoch ähnelt die wilde Flora jeweils derjenigen angrenzender Regionen, sowohl im Norden als auch im Süden.

Thosapfelbaum und Kornelkirsche sind auch in Mittellaventurien verbreitet. Die **Holzbirne** (Mostbirnbaum) ist die Urmutter aller aventurischer Birnbäume. Sie kommt als bis zu 20 Schritt hoher Baum vor, in der Wildnis jedoch vor allem als dorniger Strauch. Ihre kleinen und holzigen Birnen eignen sich hervorragend zur Mostherstellung, weswegen sie gerne gesammelt werden,

sind davon abgesehen aber beinahe ungenießbar. Auch der **Trollbirnbaum** (Bodirbirne) kommt in Mittelländischen Wäldern vor. Seine Äste sind voller Dornen und die Blüten verströmen einen fürchterlichen Gestank. Nichtsdestotrotz sind die flaschenförmigen Birnen süß-sauer, schmackhaft und daher bei Menschen, vor allem aber bei Trollen, beliebt. Letztere beanspruchen während der Erntezeit im Spätsommer häufig ganze Bäume und reagieren gereizt auf jegliche Konkurrenz.

Wilde **Kirschbäume** sind hier überaus selten, kommen aber ebenso vor wie verwilderte Apfel- und Birnbäume. Der **Schwarzdorn** (Schlehe, Schlehdorn) ist die wilde Urform des Pflaumenbaums und eng mit Kirschbäumen verwandt. Er blüht im zeitigen Frühjahr und hat ausladende, sehr dornige Äste, in denen Vögel gerne nisten. Seine Früchte ähneln kleinen Pflaumen, sind aber sehr sauer. Werden sie nach dem ersten Frost gepflückt, sind sie deutlich süßer und schmackhafter. Die Zwerge nennen die Schlehe *Torkelbeere* und stellen daraus Schnaps und Likör her.

In Frühjahr und Sommer gibt es auf Lichtungen in Wald, aber auch in größeren Waldflecken und Kahlschlägen häufig Schmackhaftes zu entdecken, allem voran die **Erdbeere**, die im Frühling zu blühen beginnt. Ihre dreiteilig gefalteten Blätter duften sacht nach Rosen und können, fein geschnitten und getrocknet, als Absud getrunken werden, der dem schwarzen Tee ähnelt und gegen Durchfall hilft. Bei genügend Lichteinfall können die kleinen und süßen roten Beeren, die eine wichtige Zutat für jeden Liebestrank sind, bis zum ersten Frost geerntet werden. Wie im Norden kommen auch auf Mittelländischen Lichtungen **Him-** und **Brombeeren**, wie auch **Rahjanisbeeren** vor. Aus derselben Familie wie Letztere stammt die **Stachelbeere**, die in der Wildnis gerne in Hecken wächst und auch Schatten verträgt. Sie mag trockene Standorte und kommt daher häufig in Grasländern, an Südhängen im Gebirge, oder auf großen Lichtungen vor. Wilde Stachelbeeren tragen in Praios und Rondra erbsengroße Früchte, die hellgrün bis purpurrot sind und säuerlich schmecken. In Heidelandchaften kommen auch hier **Heidel-** und **Moorbeeren** vor.

Auf Lichtungen entlang von Flüssen und Bächen sprießen gerade im Frühjahr zahlreiche nützliche und schmackhafte Kräuter wie **Wilder Knoblauch**, **Bärlauch** und **Wilde Minze**.

Pilze sind in Mittelaventurien, wie auch im gemäßigten Norden, häufig in Feld und Flur zu finden. Sie können das ganze Jahr über gesammelt werden, wenngleich die bekanntesten Arten ihre Fruchtkörper von Rondra bis Ende Travia ausbilden. In nördlichen Nadelwäldern häufig ist der hellrote bis ockerfarbene **Warunker Reizker** mit seinem trichterförmigen Hut. Sein festes Fleisch ist sehr schmackhaft. Die Kappe des **Steinpilzes** ist meist dunkler, seine Lamellen sind in der Jugend weiß, später gelblich. Auch er wächst vor allem im Wald, kommt aber auch mit felsigem Untergrund zurecht.

Die cremefarbenen **Feenkäppchen** mit ihren eleganten Schirmen sind als Tanzplätze insbesondere bei Laadifahrern beliebt und nur solchermaßen genutzte Exemplare sind genießbar, während andere zu anhaltendem Bauchgrimmen führen. Überhaupt sollten Pilze aus einem Feenwald mit Bedacht gegessen werden, denn häufig wohnt ihnen feesche oder sogar koboldische Magie inne. Ein Wiesenpilz ist der bekannte, weiße **Shamahampion** (irdisch: Champignon) mit seiner gedrunge- nenen Form. Zwerge züchten ihn in ihren Höhlen, er kommt aber auch recht häufig wild vor.

Südaventurien

Regionen: Südliche Grasländer und Steppen, Südliche Feuchtländer, Immergrüne Wälder (Südosten), Südliche Gebirge, Wüstenrandgebiete, Wüste
Namentlich: Aranien, Die Lande der Tulamiden, Mittelreich (Almada), Wüste Khôm und Kalifat, Das Horasreich

Weite Teile Südaventuriens sind vom Klima begünstigt, denn Regenzeiten ersetzen den weiter nördlich häufig grimmen Winter. Gerade in wilden und entlegenen Gegenden kommen fruchtttragende Bäume häufig vor. In

Steppen und Gebirgen Mhanadistans stehen vereinzelt **Mandel-** sowie wilde **Apfel-** und **Maulbeer-**

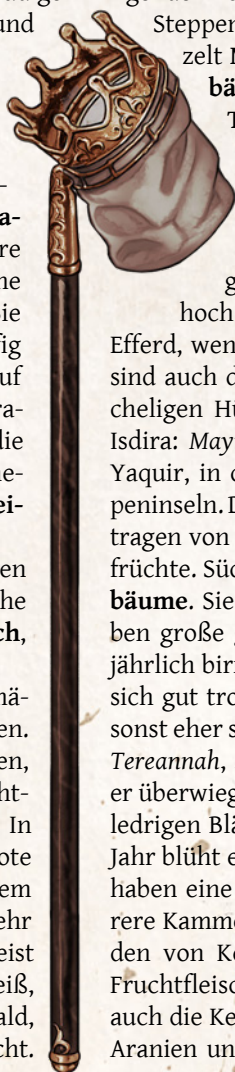
bäume. In Wäldern sind **Thosapfelbaum** und **Trollbirnbaum** anzutreffen. Wilde **Kirsch-**

bäume sind vor allem im Horasreich häufig. Wahrzeichen desselben und zugleich Praios' heiliger Baum ist die **Bosparanie** (Edelkastanie, Marone von Tahaya: *Maroni*, „Kugelfruchtbaum“). Sie wird bis zu 30 Schritt

hoch und bevorzugt lichtdurchflutete Wälder. Im

Efferd, wenn sich die spannlängen Blätter gelb färben, sind auch die Esskastanien oder Maronen in ihrer stacheligen Hülle reif. **Aprikosenbäume** (Marillenbaum, Isdira: *Mayille*, „Schönfrucht“) wachsen vor allem am Yaquir, in den Tulamidenlanden sowie auf den Zyklopeninseln. Die kleinen Bäume blühen weiß oder rosa und tragen von Praios bis Rondra kleine, gelb-orange Steinfrüchte. Südlich der Yaquirlinie gedeihen wilde **Feigen-**

bäume. Sie können bis zu 30 Schritt hoch werden, haben große gelappte Blätter und tragen bis zu dreimal jährlich birnenförmige grüne oder violette Früchte, die sich gut trocknen lassen. Am unteren Mhanadi häufig, sonst eher selten, ist der **Granatapfelbaum** (Tulamidya: *Tereannah*, „roströte Frucht“). In der Wildnis erscheint er überwiegend als großer Strauch mit krummen Ästen, ledrigen Blättern und zahlreichen Dornen. Zweimal im Jahr blüht er orange oder gelb. Seine kugeligen Früchte haben eine hellrote, ledrige Haut, unter der sich mehrere Kammern befinden, die angefüllt sind mit Dutzenden von Kernen, umschlossen von festem, tiefrotem Fruchtfleisch. Der daraus gepresste herb-süße Saft, wie auch die Kerne selbst, sind hochgeschätzt. Vor allem in Aranien und auf Maraskan, im übrigen Südaventurien



seltener, findet sich der **Pfirsichbaum**. Seine flaumbehaarten, großen gelb-roten Früchte reifen ab Rahja und gelten den Tulamiden als Inbegriff weicher Haut. Selten ist die nandusheilige **Tamarinde** (Sauerdattel), deren bis zu 25 Schritt hoher, wulstiger Stamm von Laub gekrönt wird, das kleinen Palmwedeln ähnelt. Nahe am Stamm bildet die Tamarinde große Trauben weißer bis rötlicher Blüten, aus denen Hülsenfrüchte heranwachsen. Diese öffnen sich nicht, bergen aber ein säuerlicherfrischendes Mus. Die **Große Dattelpalme** (Tulamitya: *Tamar*, „Palme“; *Tamr*, „Dattel“) benötigt zum Wachsen viel Platz sowie Sonne und ist daher im Land der Ersten Sonne besonders häufig. Alle zwei Jahre entwickeln sich aus den Blüten traubige Fruchtstände, die bis zu 100 Stein schwer werden können. Sie bestehen aus süßen und länglichen braunen Früchten. Das Fällen einer *Tamar* gilt in vielen Regionen als todeswürdiges Verbrechen. In Wüstenrandgebieten und Wüsten kommen neben anderen Kakteen verschiedene **Feigenkakteen** vor. Ihre Früchte, die Kaktusfeigen, werden drei bis fünf Finger groß und sind von Bündeln kleiner Dornen geschützt. Ihr Fruchtfleisch ist saftig und enthält platte, ungenießbare Samen. Auch die jungen Triebe eines Feigenkaktus sind essbar, die Tulamiden bereiten daraus Salat und Beilagen zu.

In immergrünen Wäldern erklimmen die dicht belaubten Triebe der **Yamswurzel** Bäume. Die namensgebende Knolle sitzt im Boden, kann bis zu einem Schritt lang werden und hat dunkle Haut. Sie kann wie die ebenso heimischen **Kartoffeln** gekocht, oder aber getrocknet und dann zu Mehl verarbeitet werden. Auch im Norden zu Hause, kommt **Salbei** (Isdira: *Salbai*, „Heimhelfer“) in Südaventurien meist als liegender Halbstrauch vor. Seine duftenden Blätter werden unter anderem zum Zähneputzen benutzt, denn sie sind fleischig-rau und hinterlassen sowohl einen angenehmen Geruch wie auch Geschmack. Ein Sud aus Salbei hilft gegen Entzündungen aller Art, wie verschmutzte Wunden oder Halsschmerzen. Was im Norden die Minze ist, ist im Süden die **Melisse**, deren gezahnte Blätter nach Zitrone duften und dem Wasser in Trinkschläuchen einen angenehmen, frischen Geschmack verleihen. In heißen Wäldern windet sich **Süßmoos** um Baumstämme. Seine weißen Blüten sind sehr süß und können als Nascherei verzehrt oder zum Süßen genutzt werden. Wilde Beerensträucher kommen in Südaventurien so gut wie nicht vor.

Tiefer Süden, Waldinseln und Maraskan

Regionen: Südliche Grasländer und Steppen, Südliche Feuchtländer, Über-, Mittel und Halboberer Regenwald, Regengrüner Wald, Nebelwald, Südliche Regengebirge, Maraskan.

Namentlich: Die Stadtstaaten Meridianas, Die Echsensümpfe, Die Insel Maraskan, Dampfende Dschungel, Altoum und die Waldinseln.

Es ist die überbordende Natur, die den Tiefen Süden mit am stärksten prägt. Hitze und überreiche Regenfälle begünstigen gerade im Bereich von Regenwäldern und Feuchtländern üppiges Wachstum – allem voran auf Maraskan, dessen Flora zudem als beispiellos gefährlich gilt.

Doch es ist auch Heimat von Gewächsen wie dem **Mandelbaum**, der hier und anderswo besonders gut in heißem Bergland gedeiht. Seine enge Verwandtschaft mit der Pflaume zeigt sich an seinen Früchten, die als Steinobst daher kommen. Allerdings ist ihr Fruchtfleisch ungenießbar und zäh, sodass stattdessen der Mandelkern verzehrt wird. Sowohl in immergrünen Wäldern als auch im offenen Land ist der **Maulbeerbaum** anzutreffen. Seine weißen bis schwarzen Früchte sind süß und saftig und erinnern an längliche Brombeeren. Sie sind auch bei Vögeln beliebt, die gerne ihre Nester in diesen Bäumen bauen. Der in Regenwäldern wachsende **Brotfruchtbaum** ist ihm sehr ähnlich, bildet aber kopfgroße, runde oder flaschenförmige Früchte, deren mehliges Fruchtfleisch fad schmeckt. Wird es jedoch mit Wasser, Säften und Fett vermischt, kann daraus nahrhaftes Brot gebacken werden. Affen, allen voran Riesen- und Brüllaffen, lieben reife Brotfrüchte, weswegen es schwer ist, solche zu finden, ohne in Streit mit den wehrhaften Tieren zu geraten. Der **Perainapfelbaum** ist unterdessen vor allem eine Kulturpflanze, kommt im Regenwald aber auch wild vor. Der kleine Baum ist immergrün, wird sieben Schritt hoch, hat eine breite Krone und blüht meist im Phex. Seine hübschen weißen Blüten verbreiten einen herrlichen Duft, der sogar Blutsauger fernhält. Es gibt viele verschiedene Arten von „Perainäpfeln“, die alle eigene Bezeichnungen haben. Am bekanntesten sind Arange (Oronge, von Tulamitya: *Oron*, „Aranien“), Anfelsine („Al’Anfa“/Tahaya: *Sine*, „täuschend gelb“), die kleine Maraskerine, die gelbe Citrone (Zitrone) und die grüngelbe Limette. Auf den Waldinseln und auf Maraskan ist der immergrüne **Mangobaum** (Tuzakapfel) heimisch. Er benötigt zum Wachsen viel Licht und bevorzugt daher Lichtungen oder Schneisen gefallener Urwaldriesen und kann dann bis zu 30 Schritt hoch werden. Aus den rispenförmigen, rosa- bis rotfarbenen Blüten entwickeln sich binnen drei bis sechs Monden mehrere eiförmige, bis zu zwei Stein schwere Früchte, die rispenartig an einem langen Stil hängen. Ihr Fruchtfleisch ist gelb und sehr schmackhaft. Eine Rarität auf den Inseln des Südens ist der **Gurkenbaum** (Tulamitya: *Averrhoa*, Tahaya: *Bilimbi*). Er wird bis zu 15 Schritt hoch und seine längsgerippten Früchte sprießen in Dolden direkt aus dem Stamm. Aufgeschnitten erinnern die Scheiben an Sterne und schmecken nach Sauerklee. Typisch für die Strände der Waldinseln und der Syllanischen Halbinsel sind **Kokospalmen** (Tahaya: *Koko*, „essbar“), deren Stamm aufwärtsgekrümmt bis zu 15 Schritt hoch wächst. Zwischen Stamm und Schopf aus zerfranschten Palmwedeln sitzen seitlich die Kokosnüsse. Sie sind schwer zu öffnen, doch die erfrischende Milch und das weiße Fruchtfleisch sind die Mühe wert. Seltener findet man **Dattelpalmen** an den Stränden der Waldinseln. Die

Bananenstaude (Tahaya: *Banane*, „helle, süße Freude“) wächst zuhauf wild im Regenwald und wird bis zu zehn Schritt hoch. Aus dem Blattknoten sprießen palmwedelartige Blätter, zwischen denen sich meist überhängende Blütenstände bilden. In mehreren Reihen reifen hier Dutzende krummer Einzelfrüchte. Der **Melonenbaum** der Waldinseln hat dreifach geteilte Blätter, rosa Blüten und eine helle Rinde. Seine grünen Früchte sind birnenähnlich und werden *Papaya* genannt. Im Regengrünen Wald recht häufig ist die **Brabakbirne** (Tahaya: *Avocado*, „Frucht, die nur die dumme Hand verschmählt“), ein immergrüner Baum von bis zu 20 Schritt Höhe. Aus den unscheinbaren, weißgrünen Blüten bilden sich

birnenförmige Früchte mit dunkelgrüner, leicht pockiger Haut, die sich jedoch leicht lösen lässt. Darunter liegt das feste und gehaltvolle hellgrüne bis gelbe Fleisch der Avocado.

Überall im Tiefen Süden können wilde **Sakowurzeln** (auch Sako oder Sakotaq) und **Shatakwarz** (Süßkartoffel) gefunden werden, deren Wurzeln unter dem Namen Maniok oder als Iltok-Knollen im al'anfanischen Reich bekannt sind. Ebenso findet sich überall die klimmende und nahrhafte **Yamswurzel**. Im Regenwald, allen voran jenem auf Maraskan, sind Nussbäume wie der **Paranussbaum** und die **Gefleckte Springnuss** sehr häufig.

Nahrung aus der Wildnis im Überblick

Wilde Nahrungspflanze (Unterart) Alternative Namen	siehe Seite	Norden	Mittelaventurien	Süden	Tiefer Süden & Maraskan
Obst					
Apfelbaum (Holzapfel, Thosapfel)	105, 106	X	X	X	
Aprikosenbaum Marille (Isdira: <i>mayille</i> , „Schönfrucht“)	106, 114			X	
Avocado (Tahaya: „Frucht, die nur die dumme Hand verschmählt“) Brabakbirne	108				X
Bananenstaude	108, 117, 137				X
Birnbaum (Holzbirne/Mostbirnbaum, Trollbirne/Bodirbirne)	105, 106, 111, 112	X	X	X	
Bosparanie Edelkastanie, Marone	112, 114, 131, 135, 151, 152, 154			X	
Brotfruchtbaum	107				X
Dattelpalme (Große Dattelpalme) Tamar (Tulamidya: tamar für „Dattel“, Tamar für „Palme“)	107, 114			X	X
Feigenbaum	106			X	
Feigenkaktus	107			X	
Granatapfelbaum Tereannah (Tulamidya: „rostrote Frucht“)	106, 135			X	
Gurkenbaum Averrhoa (Tulamidya), Bilimbi (Tahaya)	107				X
Kirschbaum (Sauerkirsche/Vogelkirsche, Kornelkirsche)	104-106, 111, 112, 135	X	X	X	
Kokospalmen	107				X
Mandelbaum	107, 114			X	X
Mangobaum Tuzakapfel	107, 116				X
Maulbeerbaum	107			X	X
Melonenbaum Papaya (Mohisch: „viel-Leben-sprechen“)	108				X
Perainapfelbaum (Arange/Oronge, Anfel-sine, Maraskerine, Citrone, Limette)	107, 135				X
Pfirsichbaum	107, 114			X	
Pflaumenbaum (Schlehe/Schwarzdorn/Torkelbeere, Krieche/Haferpflaume)	106	X	X		
Tamarinde	107, 114, 135			X	

Nahrung aus der Wildnis im Überblick

Wilde Nahrungspflanze (Unterart) Alternative Namen	siehe Seite	Norden	Mittelaventurien	Süden	Tiefer Süden & Maraskan
Nüsse					
Haselnuss-Sträucher	105, 135	X			
Gefleckte Springnuss	108				X
Paranussbaum	108				X
Walnussbaum	105, 111, 112, 151	X			
Beeren					
Brombeere	105-107, 111	X	X		
Erdbeere	105, 106	X	X		
Heidelbeere Blaubeere	105	X	X		
Himbeere Himmelbeere	105, 111	X	X		
Kronsbeere Preiselbeere	105	X			
Moltebeere	105	X			
Moorbeere Rauschbeere, Krähenbeere	105, 106	X	X		
Rahjanisbeere (Rote und Schwarze) Ribisel	105	X	X		
Stachelbeere	106		X		
Kräuter und Gewürze					
Bärlauch	105, 106	X	X		
Elbenkraut	105	X			
Melisse	107			X	
Salbei Salbai (Isdira: „Heimhelfer“)	107			X	
Sauerampfer	105, 136	X			
Süßmoos	107			X	
Wilder Knoblauch	106, 135	X	X		
Wilde Minze	31, 105-107	X	X		
Wurzeln					
Kartoffel	107, 111, 112, 115			X	
Sakowurzel Sako, Sakotaq	108, 115				X
Süßkartoffel Shatakwurzel, Maniok, Iltok-Knolle	108, 115				X
Yamswurzel	107, 108, 115			X	X
Pilze					
Butterpilz	105	X	X		
Feenkäppchen	106		X		
Pfifferling	105, 120	X			
Steinpilz	105, 106, 120	X	X		
Shamahampion	18, 106, 120		X		
Warunker Reizker	105, 106	X	X		

Kulturpflanzen Aventuriens

Kaum eine andere Form der Daseinsvorsorge hat einen ähnlich großen Einfluss auf die Gestalt Aventuriens wie die Landwirtschaft. Durch sie geformte Landschaften können ein hübsches Bühnenbild für zahlreiche Abenteuer bieten. Sie können aber auch selbst zum Akteur werden, wenn sie entsprechend in Szene gesetzt werden.

Nachfolgend stellen wir die typischen Kulturpflanzen einzelner Regionen vor. Denn zu wissen, was wo und wann wächst, verleiht der Gestalt Aventuriens eine Tiefe, aus der sich kleine oder auch größere abenteuerliche Szenarien ergeben können.

Kulturpflanzen Nordaventuriens

Nordaventurien ist in weiten Bereichen ungezähmt, wild und ursprünglich. Das raue Klima im Hohen Norden ist durch kurze Sommer und lange Winter geprägt. Durch den dauerhaft gefrorenen Untergrund ist weder in Tundra noch in Taiga planmäßige Landwirtschaft möglich. Jenseits davon ist die Landschaft jedoch deutlich von ihr geprägt. Sich im Wind wiegende Ähren im Sommer, oder aufgebrochene Äcker im Winter sind allenthalben ein vertrauter Anblick, ebenso Haine, in denen gepflegte Obstbäume stehen.

Getreide Nordaventuriens

Unter den harten klimatischen Bedingungen im Hohen Norden gedeihen nur wenige Kulturpflanzen. Der anspruchslose **Dinkel** ist eine davon und dem gewöhnlichen Weizen recht ähnlich, wiewohl seine Ähren flacher, dünner und länger sind. Er wird als Wintergetreide angebaut, spätestens im Efferd ausgesät und überdauert unter dem Schnee die kalte Jahreszeit. Wenn der Dinkel Mitte Praios geerntet wird, ist er zwar noch nicht reif, kann aber zu *Grünkern* weiterverarbeitet werden. Geschnittener Dinkel wird zu Garben gebündelt und bei gutem Wetter für einige Tage zum Trocknen auf den Feldern gelassen. In dieser Zeit verschwinden wie von unsichtbarer Hand bisweilen Garben und tauchen anderswo wieder auf, gelegentlich bei Bedürftigen, denen sie dann auch nicht wieder abgenommen werden dürfen. Weit öfter finden die Bauern sie aber, verkeilt zwischen Fels und Stein, in der Nähe des Ackers. Jedes Kind des Nordens weiß, dass dahinter *Vesen* stecken, hasenartige Feenwesen, die in Dinkelfeldern leben und sich mit den Garben ein Winterlager einrichten. Es bringt großes Unglück, die Feenwesen heimatlos zu machen, denn während der Reife wachen sie über die Felder und gelten daher als Glücksbringer.



Helden- oder Bauernspiel?

Beides! Landwirtschaft prägt fast alle Bereiche des aventurischen Lebens, denn acht von zehn Menschen bestellen das Land, und bewirtschaftete Felder sind allgegenwärtig. Feld- oder Obstdiebstahl sind in Aventurien streng geahndete Verbrechen und deine Helden können auf beiden Seiten ins Geschehen gezogen werden. Auch ein außer Kontrolle geratenes Lagerfeuer oder ein allzu gefräßiger tierischer Begleiter können Helden in engen Kontakt mit Bauern bringen.

Abgesehen davon sind sie von rachsüchtigem Wesen, und Nordländer fürchten ihren Zorn.

Ebenfalls genügsam ist **Emmer** (Zweikorn), den neben den Menschen vornehmlich *Grishik* (Bauern) der Orks anbauen. Wie sein Verwandter, der Dinkel, hat auch Emmer geringe Ansprüche, liefert aber auch nur dürftige Erträge. Er eignet sich nicht zur Mehlerstellung und wird stattdessen zu Brei, Mus oder Graupen, aber auch zu dem dunklen und würzigen Emmerbier verarbeitet. Im Binnenland und in den Flussauen des Nordens wird **Hafer** angebaut. Nivesen tauschen ihn gerne ein, um Fladen daraus zu backen, und allenthalben ist er als kräftigendes Pferdefutter sehr geschätzt. Hafer hat keine richtigen Ähren, sondern stark verzweigte, büschelige Rispen. Er ist recht anspruchslos und gedeiht selbst an Stellen, an denen anderes Getreide nur kümmerlich wächst. Dennoch bringt auch Hafer seinen größten Ertrag auf guten, fetten Böden. Seine große Bedeutung als Futterpflanze – für Mensch und Tier – spiegelt sich in gleich zwei Sprichwörtern wider, die im Volksmund

wohlbekannt sind. Lastet auf einem Raum unangenehmes Schweigen, ist „da gut Hafer säen“, denn die sehr leichten Körner benötigen bei der Ansaat windstilles Wetter. Jemand, den der „Hafer sticht“ zeichnet sich durch großen Übermut aus, was häufig auch auf ein gut gefüttertes Pferd zutrifft.

Im nördlichen Mittelreich und dem Bornland wird hauptsächlich **Roggen** angebaut. Kälte macht ihm nichts aus und selbst auf sandigem Moorland gerät Roggen recht gut, weswegen er als ein besonderes Geschenk Peraines gilt. Er wird im späten Traviamond ausgesät und Anfang Rondra geerntet. Weiterverarbeitet wird er meist zu Roggenmehl. Außerdem lässt sich aus Roggen hervorragend Branntwein destillieren, als dessen edelste Variante *Balihoer Barentod* gilt. Ebenfalls beliebt ist das erdige und malzige Bier aus Roggenmalz. Aus alten Zeiten hat sich der Brauch bewahrt, Roggenfelder nicht vollständig abzuernsten und damit „die letzte Garbe“ zu

entrichten. Diese Sitte soll die Roggenmuhme (auch *Rog-gawif*) gnädig stimmen. Sagen berichten von ihr entweder als übel meinendem Korndämon und Kinderschreck oder als altem und wohlmeinendem Geist des Landes. Allgemein heißt es, wenn eine Roggenmuhme das Feld durchschreitet, Sorge dies für fruchtbaren Boden und kräftigen Roggen. Zürnt sie dem Bauern hingegen, lässt sie das Feld verdorren. Bei der Ernte soll sie in den letzten Halm fliehen oder eben in die letzte Garbe, wo sie bis zur Aussaat überdauert. Ihr Aussehen wird unterschiedlich beschrieben, übereinstimmend ist nur, dass sie übermenschlich groß und hager ist, überlange Arme und Brüste sowie langes, spinnwebenartiges Haar haben soll. Weiter heißt es, sie sehne sich nach eigenen Kindern, weswegen sie jene in ihr „Wurzelreich“ lockt, die sich im Zwielicht zu nah an ihren Acker wagen.

Obst & Gemüse Nordaventuriens

Kaum ein Bauernhof noch ein Adelssitz des Nordens hat keinen eigenen Gemüsegarten. Große **Rüben**, allen voran *Zuckerrüben*, werden im nördlichen Mittelreich großflächig angebaut, um daraus Zucker und Rübensirup herzustellen. Auch kleinere Arten, wie *Steckrüben*, *Rote Rüben* und *Mohrrüben* spielen eine große Rolle in der Küche des Nordens.

Ähnlich vielfältig und verbreitet ist **Kohl**, denn neben Brot und Grütze ist er das Hauptnahrungsmittel des einfachen Volkes. Klein geschnitten und mit Salz in Fässern eingemacht, wird er zu *Sauerkraut*. Nördlich von Mittelreich und Bornland wird eher *Bauernkohl* (Grün-, Eis- oder Ifirnskohl) angebaut, von dem es heißt, Frost würde ihn erst bekömmlich und schmackhaft machen. Nur in kleinem Umfang wird im nördlichen Mittelreich **Kürbis** angepflanzt.

Seit bornische Kauffahrer sie vor etwa zwei Jahrhunderten aus dem Süden in ihre Heimat brachten, ist die **Kartoffel** im Norden mittlerweile heimisch geworden und wird großflächig angebaut. Die oberirdischen Teile der Knollenpflanze sind leicht giftig.

Erbsen und **Bohnen** gedeihen außerhalb des Ewigen Eises überall. Während der Sommermonate werden sie frisch als grünes Gemüse gegessen. Einige werden jedoch erst im Herbst geerntet, um dann die getrockneten Kerne aus den Schoten zu klopfen, denn sie sind als Trockenbohnen sehr lange haltbar.

Weitverbreitet ist auch der Anbau von **Lauch** und **Zwiebeln**. In ihrer wilden Form sind Letztere schlecht verträglich, bisweilen sogar giftig. Die großen Erfolge bei der Kultivierung zu verschiedenen Zwiebelsorten gelten daher als besonderer Segen Peraines.

Im Laufe der Zeit haben Bauern die im Norden so häufigen Beeren in ihre Gärten geholt. Die fruchtigen **Himbeeren** und die säuerlichen **Rahjanisbeeren** (im Norden auch Ribisel) sind allenthalben beliebt, aber auch die **Brombeere** wird als fruchttragender Schutzwall sehr geschätzt. Wo das Klima es zulässt, werden Obsthaine angelegt.

Birnbäume spielen hier nur vereinzelt eine Rolle, wohingegen kultivierte **Apfelbäume** im ganzen Norden heimisch sind. Besonders bekannt ist der große grüne

Warunker Appel, doch es gibt eine große Vielzahl von Sorten, und in manchen Apfelhainen werden sie so klug kombiniert, dass vom Frühling bis in den Herbst frische Äpfel geerntet werden können.

Ursprünglich im Süden beheimatet, gedeihen **Pflaumen** inzwischen sogar in Tobrien, Greifenfurt und insbesondere in Weiden. *Zibarten*, die ältesten Zuchtpflaumen, werden fast nur in der Branntweinbrennerei benutzt, während größere Pflaumen vielfältig eingesetzt werden und den Speisezettel vieler Menschen, seien sie von Stand oder gemein, bereichern.

Im bornischen Walsachtal besonders häufig sind die, nördlich einer Linie Havena-Beilunk vorkommenden, **Walnussbäume**. Wo sie gedeihen, wachsen sie zu regelrechten Baumriesen heran und werden sorgsam gepflegt, denn ihre Nüsse sind ein kostbarer Handelsartikel. Das aus ihnen gepresste Öl ist vielfältig einsetzbar und wird daher bis nach Al'Anfa gehandelt. In der Alchimie werden Walnüsse als Repräsentanten des Gehirns und somit des Geistes verwendet.

Kirschbäume sind als Kulturpflanzen außerhalb des Bornlands eher selten, dennoch gibt es einige Sorten. *Knorpelkirschen* haben süßes und festes Fruchtfleisch, *Herzkirschen* sind dunkelrot, süß und weich. *Doppelkirschen* jedoch sind keine Sorte, sondern eine Besonderheit, bei der zwei Früchte am gleichen Stil hängen. Den meisten Menschen gelten sie als Symbol der Fruchtbarkeit, Elfen betrachten sie als unheimliches Omen.

Andere Nutzpflanzen Nordaventuriens

Im ganzen Mittelreich, ehemals aber vor allem in Tobrien, wird **Flachs** (Lein) angebaut. Normaler Flachs blüht himmelblau, der am Bedon-Fluss angebaute jedoch gelb, weswegen goldene Bedonblüten das Wappen Beilunks zieren. Die Stängel bestehen aus langen Bastfasern, aus denen mit geringem Aufwand robuste und mit etwas mehr Mühe hochwertige Fäden gesponnen werden können. Ersteres ergibt Grobleinen, Letztere werden zu edlen Tuchen verwoben. **Hanf** gedeiht in Nordaventurien nur in Weiden. **Färberwaid** hingegen wird südlich der Eislande in ganz Nordaventurien angebaut. Seine gelben Blüten ähneln denen von Raps und aus seinen blaugrünen Blättern kann durch Zerkleinern in einer Waidmühle sowie Fermentieren ein tiefblauer Farbstoff gewonnen werden, der jedoch nicht so dauerhaft oder kräftig ist wie Hesindigo. Das auch Färberginster genannte **Gelbkraut** wird nur selten gezielt kultiviert und ist eine typische Heidepflanze. Blüten, Blätter und Zweige werden verwendet, um Stoffe sonnengelb zu färben. Wurde das Gewebe zuvor mit Alaun behandelt, ergibt dies ein zartes Limonengelb, wurde es Waid ausgesetzt, entsteht ein sattes Grün.

Kulturpflanzen Mittelaiventuriens

Abgesehen von einigen wilden Gebirgen und ursprünglichen Wäldern zeichnet sich Mittelaiventurien vornehmlich durch gezähmte Landschaften und gemäßigtes Klima aus. Bewirtschaftete Flächen dehnen sich hier häufig bis zum Horizont aus.

Getreide Mittelaventuriens

Vor allem im zentralen Mittelreich und in den Zwergen-königreichen wird **Gerste** angebaut, denn sie verträgt weder Hitze noch Frost. Sofern das Wetter es zulässt, wird Gerste im Phex ausgesät, denn sie muss bis zum *Saatfest* am 1. Peraine im Boden sein, wenn die Ernte erfolgreich sein soll. Sobald sich, meist im Praios, die Ähren zu Boden neigen, werden sie geschnitten, denn auch bei der Ernte ist Gerste empfindlicher als andere Getreidearten. Trotz ihrer großen Empfindlichkeit, und obwohl aus ihr gebackenes Brot nicht nahrhaft ist, dafür aber schwer im Magen liegt, ist ihr Anbau lukrativ, denn zum Bierbrauen ist sie unerlässlich, was sie zu einem krisenfesten Handelsgut macht.

Der **Weizen** gilt allgemein als edelste aller Getreidearten, denn er ist sehr ergiebig und seine Körner liefern feines weißes Mehl. Alte Legenden erzählen, die heilige Familie Phraisop habe aus dem Gildenland peraineheiligen *Wunderweizen* mitgebracht und in Aventurien eingeführt. Beim Wunderweizen verzweigt sich der Halm nahe der Spitze in drei bis zehn Ähren. Er trägt nicht nur ein Vielfaches an Körnern, sie sind auch besonders nahrhaft, weswegen Bauern diese sehr selten auftretenden Ähren meist weder dreschen noch mahlen, sondern sorgfältig trocknen. Bei der nachfolgenden Aussaat wird er als „Peraines Segenshand“ und in der Hoffnung ausgesät, er möge besonders hohen Ertrag bringen. Bislang ist es jedoch nicht gelungen, diese Sonderform nachzuzüchten. Weizen wird meist als Winter-, seltener als Sommerweizen angebaut. Für einen kräftigen Austrieb im Frühjahr benötigt *Winter- oder Jahresweizen* Frost, und dank der längeren Reifezeit von Efferd bis Praios oder Rondra ist diese Art des Anbaus ertragreicher. *Sommerweizen* wird erst nach dem Winter ausgesät und bereits im Praios geerntet. Außer in Aranien lohnt sich diese Art des Anbaus nicht, denn nur hier erlaubt die kurze Wachstumszeit eine weitere Aussaat mit einer zweiten Ernte im Firun.

Im westlichen Mittelreich und teilweise auch in Garetien wird **Roggen** angebaut. Aus allen drei Getreidearten fertigen die Bauern Mittelaventuriens nach Ende des Kornschnitts *Erntekronen*, die mit bunten Bändern und Blumen geschmückt und beim Erntefest feierlich zum nächsten Peraineschrein oder -tempel getragen werden. Ursprünglich wurden besonders große Garbenbündel geopfert, erst im Laufe der Zeit wurden daraus kunstvolle Kronen. Es wird erwartet, dass der oberste Perainegeweihte der Region oder die Lehensherrin die schönste davon prämiert. Diese wird dann bis zum nächsten Jahr im Tempel präsentiert, während die übrigen Kronen gedroschen und das Korn für Notzeiten eingelagert wird.

Obst & Gemüse Mittelaventuriens

Die Gemüse- und Obstgärten Mittelaventuriens unterscheiden sich – je nach Lage – nur wenig von jenen der angrenzenden Regionen. **Zwiebeln, Rüben, Kartoffeln, Bohnen** und **Kohl** werden ebenso angebaut wie in Nordaventurien.

Nur im Süden Garetiens lässt sich jedoch der *Purpurkohl* kultivieren, eine besondere, violette Sorte, die bessere Böden und mehr Düngung benötigt als normaler Kohl. Dafür ist er widerstandsfähig und seine festen Köpfe lassen sich gut einlagern. Wegen seines delikaten, süßlichen Geschmacks wird er besonders gerne zu Wildbret und Geflügel gereicht und ist darum besonders an den feinen Tafeln des Adels beliebt. Auch Alchimisten schätzen den Purpurkohl, dessen Sud durch einen Farbumschlag anzeigt, ob es sich bei einer unbekannten Flüssigkeit um eine Säure oder eine Lauge handelt.

Aus den Gärten der Mittellande kaum wegzudenken sind **Erbsen**, die mit den meisten Böden zurechtkommen. Im Norden werden sie bereits im Herbst, weiter südlich jedoch erst nach dem Winter ausgesät. Im yaquirischen Klima der südlichen Mittellande gedeihen auch frostempfindliche **Kürbisse**.

Lauch wächst zwar auch in Nordaventurien, der Anbau in Mittelaventurien ist jedoch leichter und einträglicher, denn an die Beschaffenheit des Bodens stellt er kaum Ansprüche. Überhaupt ist die grün-weiße Pflanze wegen ihrer gesundheitsfördernden Wirkung ein Liebling Peraines. Rituelles Schlagen mit in Streifen geschnittenen Lauchstangen ist fester Bestandteil von Zeremonien ihrer Kirche und soll als symbolische Geißelung Krankheitsdämonen aus dem Leib eines Kranken vertreiben.

Auch in Mittelaventurien sind **Beerensträucher** feste Bestandteile von Gärten, und **Birnbäume** bilden hier regelrechte Haine. Ihre Früchte sind größer, saftiger und weicher als Wildbirnen und sie werden auch überregional gehandelt. Besonders bekannt ist die große, braune *Rabenmundbirne* aus der Rommilyser Mark und Garetien, sowie die hartschalige, aber zuckersüße *Hutzelbirne* aus den Zwergen-königreichen.

Äpfel werden in Mittelaventurien, durchaus etwas großspurig, Tafeläpfel genannt, wohl um sie von den meist kleinen und herben Früchten des Nordens zu unterscheiden. Der *Goldapfel* des Lieblichen Feldes wird längst auch in den Hainen Garetiens und der Nordmarken angebaut und der feuerrote *Koschapfel* gilt vielen als Idealbild eines süßen und saftigen Apfels.

Neben den vorgenannten Obstsorten kommt in Mittelaventurien auch die **Quitte** häufig vor. Dies geht vor allem auf die Herrschaft Kaiser Valpos, genannt der Trinker, zurück, der in seiner Regierungszeit großflächige Anpflanzungen befahl. Er war ein besonderer Freund von Quittenschnaps, der nach ihm *Valposella* benannt wurde und nur stilecht ist, wenn er mit Eis aus den Eiszinnen genossen wird. Roh sind Quitten kaum genießbar, entwickeln gekocht aber einen feinen, charakteristischen Geschmack. Neben dem bekannten Schnaps werden sie vor allem zu Mus weiterverarbeitet, das zu Quittenbrot, einer beliebten Süßigkeit, eingekocht wird. Pflaumen stehen nur gelegentlich in den Obsthainen der Mittellande, auch Walnuss- und kultivierte Kirschbäume sind hier selten.

Häufiger sind praiosheilige **Bosparanien** (Edelkastanien) anzutreffen, große Laubbäume, die in Mittelaventurien

in eigenen Hainen gezogen werden. Vor allem im Reichsforst kommt die *Goldblättrige Kastanie*, auch *Elbenkastanie* genannt, vor. Sie trägt das ganze Jahr über gelbes Laub. Im Efferdmond sind die einseitig abgeflachten Maronen reif. Die weißen und harten Kerne schmecken roh nussig, entwickeln geröstet oder gekocht aber eine angenehme Süße. Getrocknet und gemahlen kann sogar Brot aus Esskastanien gebacken werden.

In den südlichen Regionen Mittelaventuriens werden **Weintrauben** angebaut.

Zwerge & Pilze

Zwerge haben ein recht inniges Verhältnis zu Pilzen. In ihren Höhlen züchten sie sie gezielt, wie beispielsweise den **Schummrigen Wandpilz** in Wohnhöhlen, derweil der **Helle Wandpilz** Werkstätten erleuchtet und der **Laternenpilz** Fackeln ersetzt.

Auch die Angroschim schätzen und kultivieren den **Shamahampion**. Andere von ihnen angebaute Pilze und Flechten zeichnen sich oft durch mineralischen Geschmack aus, den nur wenige Nichtzwerge zu schätzen wissen. Arten wie **Bittersalz-Breitling**, **Schwefelschwamm**, **Feuerrote Ferrit-Flechte**, **Nickeling**, **Quecksilber-Kruste** und **Bleizuckermoss** bleiben daher meist ganz Angroschs Volk vorbehalten.

Andere Nutzpflanzen Mittelaventuriens

Auch in Mittelaventurien wird **Flachs** angebaut, **Baumwolle** hingegen vornehmlich in Garetien und in der Rommilyser Mark.

Hanf ist ein nördlicher Verwandter des Ilmenblatts und wächst in ganz Mittelaventurien. Die aus den Stängeln gewonnenen Bastfasern werden für die Herstellung von Papier, Seilen, Bindfäden und Webgarnen genutzt. Hanftuch ist überall verbreitet, denn es ist sehr belastbar, reißfest und gegenüber Nässe und Salzwasser unempfindlicher als Leinen.

Hopfen ist eine schnellwachsende einjährige, sechs bis acht Schritt hohe Kletterpflanze. Geerntet werden die kleinen, Zapfen ähnelnden Dolden. Ihr Harz ist sehr herb, sogar bitter, hält Insekten fern und macht Nahrung, vor allem aber Bier, haltbar. Der Ranker wird in sogenannten Hopfengärten gezogen, in denen er hohe Stangen, nicht selten auch entastete Baumstämme, emporklimmt. Hopfen verleiht Bier seinen charakteristischen herben Geschmack.

In Mittelaventurien werden die Färberpflanzen **Krapp**, **Waid**, **Gelbkraut** und **Färberdistel** angebaut. **Galläpfel** wachsen in Nord- wie Mittelaventurien an der Unterseite von Eichenblättern und können bis zum Herbst Kugeln von ein bis zwei Finger Durchmesser bilden. Aus den getrockneten Galläpfeln wird eine tiefdunkle, stark färbende Flüssigkeit gewonnen, die im Norden häufig echte Tinte ersetzt.

Früher als Ausschweifung roher Menschen verpönt, ist das Rauchen von **Pfeifenkraut** seit der Regentschaft der Kaiserlichen Zwillinge (948-975 BF) wohlgeboten. Nördlich einer Linie Harben-Perricum wird **Knaster** angebaut, eine bisweilen wilde Mischung der aus dem Süden stammenden Tabakpflanzen. Seine entspannende Wirkung ist schwach, sein Geschmack meist kratzig.

Kulturpflanzen Südaventuriens

Im Küstenbereich, entlang von Flussläufen und im Schatten von Gebirgen, an deren Hängen sich der Regen segensreich entlädt, ist Südaventurien sehr fruchtbar, und manche Ernte kann zweimal im Jahr eingefahren werden.

Getreide Südaventuriens

Manche Botaniker halten **Mais** für Gras, andere für Getreide, bisweilen heißt es, er stamme aus dem Guldensland, dann wieder, er komme von den Waldinseln oder sogar aus Uthuria. Im Süden wird er auf großen Feldern angebaut, wo er schnell bis zu zweieinhalb Schritt in die Höhe schießt und spannlange Kolben bildet, die aus gelben, selten auch aus roten oder blauen Körnern bestehen. Frisch sind die Körner saftig wie Erbsen und werden als Gemüse gegessen. Waldmenschen nennen Mais *Kukuru*, trocknen die Kolben und mahlen aus den harten Maiskörnern Mehl, aus dem sie Grütze kochen oder Brot backen. In den Vollmondnächten kurz vor der Ernte meiden Bauern ihre Maisfelder. Es heißt, wer sich dann hineinwage, würde Opfer der *Kukreo*, einer Sorte übelmeinender Wesen, die in den Halmen leben und sich nur bei Vollmond davon lösen – ein Motiv vieler aventurischer Sagen und Legenden, sei dies bei profanem Dinkel oder dem astral affinen Kairan. *Kukreo* gelten dabei als ausgesprochen feindlich. Sie treten stets in Gruppen auf und erscheinen als dürre, zwei Schritt hohe Gestalten mit unverhältnismäßig langen Gliedmaßen, aber einem kurzen Rumpf sowie einem winzigen, verschrumpelten Kopf. Bisweilen heißt es auch, sie hätten gar keinen Kopf, weswegen sie ihren Opfern mit Vorliebe die ihrigen abreißen und dann als Ersatz benutzen würden. Ihr Begehrt ist unterdessen ein Mysterium, das es noch zu lüften gilt.

Wo gemäßigte Temperaturen vorherrschen, wird auch in Südaventurien **Gerste** angebaut. Die kleinen büschligen Ähren der **Hirse** werden von den Zyklopeninseln bis zu den Oasen der Khôm angebaut. Sie zeichnet sich durch ihre hohe Trockenheitstoleranz, sowie eine kurze Wachstumsdauer aus und wird sogar von umherziehenden Personen, zum Beispiel Novadis, während des Frühjahrslagers angebaut. Aus Hirsemehl wird zusammen mit Weizenmehl Brot gebacken. In vielen Städten ist ein aus den Körnern gekochter Brei die Hauptnahrung der Armen. Die Novadis hingegen stellen Hirsegries her, den sie mit Kräutern in einem Korb über ihren Schmorgerichten dämpfen. Schon seit Urzeiten wird zudem am südlichen Perlenmeer **Reis** angebaut.

Obst & Gemüse Südaventuriens

Gurken sprießen im Süden besonders üppig und werden sowohl für den eigenen, als auch für den regionalen Bedarf gezüchtet. Die schlanken Früchte mit der dunkelgrünen Haut bestehen zu einem Großteil aus Wasser, weswegen sie zur Haltbarmachung in Sole oder Sauer-sud eingelegt werden. Fässer voller *Essig-* und *Salzgurken* werden bis nach Nordaventurien gehandelt, wo der Gurkenanbau nur lokale Bedürfnisse stillt.

In den Gemüsegärten des Südens sind **Kürbisse** prominent vertreten. Die großblättrigen Pflanzen ähneln denen der gewöhnlichen Gurke, allerdings sind die Früchte weit größer und vielgestaltiger. Kürbisse können birnenförmig, kugelförmig, diskusförmig, länglich, ja sogar gerippt sein und dabei alle Farben des Regenbogens annehmen. Je fruchtbarer der Boden, desto größere Früchte entwickeln sich. Reife Kürbisse sind lange haltbar, sofern die Haut unbeschädigt ist. Das feste und häufig traviagefärbt orangegefärbte Fruchtfleisch wird als Gemüse gekocht, gebraten, und gebacken. Besonders hartschalige Kürbisse werden ausgehöhlt, getrocknet und dann als leichte Wasserbehälter, Kalebasen genannt, genutzt. Darüber hinaus kommen auch in Südaventurien **Bohnen, Erbsen, Kichererbsen, Kohl, Rüben, Lauch** und **Zwiebeln** vor. Die **Linse** bevorzugt sandigen und lockeren Boden und benötigt weniger Wasser als ihr mittelländisches Gegenstück, die Erbse.

Knoblauch wird in Südaventurien intensiv angebaut, denn er ist ebenso schmackhaft wie gesund und hält Aberglauben zufolge Geister und Wiedergänger fern. Er bedarf keines aufwändig hergerichteten Bodens und erfordert nicht viel Arbeit, ehe er ab Mitte Travia geerntet und zum Trocknen in die Herbstsonne gelegt wird.

An der südlichen Perlenmeerküste wächst die **Tomate** üppig und wild. Inzwischen hat sie aber ganz Südaventurien erobert und wird in verschiedenen Formen angebaut. Manche der sommergrünen Pflanzen bringen Rispen kirschgroßer Tomaten hervor, andere bis zu faustgroße. Empfindlich wie die frischen Früchte sind, werden sie kaum gehandelt, anders als in der spätsommerlichen Sonne getrocknete Tomaten, die sich gut transportieren lassen und lange haltbar sind.

Ölbäume, wie die Bäume heißen, die Oliven tragen, mögen Hitze und reagieren empfindlich auf Kälte. Die knorrigen, häufig krumm wachsenden Bäume tragen erst nach zehn Jahren Früchte und bringen erst mit 50 Jahren ihre volle Leistung.

Es ist in Südaventurien daher streng verboten, einen Ölbaum zu fällen, da er nicht einfach zu ersetzen ist. Frisch sind Oliven zu bitter, um gegessen zu werden, daher werden sie in Lake eingelegt, was sie milder macht. Vor allem wird aus ihnen aber Öl gepresst.



Zwölfgöttergläubigen gelten **Weintrauben** als die edelste Obstsorte Aventuriens. Die traditionellen Weinanbaugebiete liegen in Südaventurien, und aus den grün-gelben oder purpurblauen Trauben wird vornehmlich Wein gekeltert. Ein Teil der Ernte wird aber zu *Rosinen* getrocknet, bisweilen sogar direkt am Weinstock. *Sultani-nen* oder *Goldrosinen* kommen von den gelben, *Zibeben* und *Purpurrosinen* von den blauen Trauben. **Wasser-** und **Zuckermelonenpflanzen** ähneln denen der Gurke und stellen ähnliche Ansprüche an Boden und Pflege. Ihr Fruchtfleisch ist süß und duftend.

Die Vielfalt von Obstbäumen ist in Südaventurien groß. Auch im Horasreich gibt es **Bosparanienhaine**, auf den Zyklopeninseln ebensolche für **Feigen**, und **Dattelpalmen** sind aus dem Land der Ersten Sonne nicht wegzudenken. Wie **Mandelbäume, Tamarinden** und **Aran-genbäume** kommen sie aber im ganzen aventurischen Süden vor. Ihre Früchte bereichern den dortigen Speisetzettel und werden bis in den Norden gehandelt. **Pfir-sichbäume** sind vor allem in Weinbaugebieten häufig, was auch für den sehr ähnlichen **Aprikosenbaum** gilt. Die gelborangen Früchte munden roh, wenngleich sie häufig faserig sind. Edler im Geschmack sind in Zucker eingemachte Früchte, die manche hohe Tafel zieren. Aprikosen können auch gut gedörrt werden. Die Aranier verstehen sich auf die Herstellung von *Zuckergetrockne-ten Aprikosen*, eine sehr begehrte und haltbare Delika-tesse, die weit gehandelt wird.

Andere Nutzpflanzen Südaventuriens

In ganz Südaventurien häufig ist **Färberlotos**. Es ist schwierig, ihn zu kultivieren, doch einige Färberzünfte nehmen die tägliche Gefahr auf sich, mit den pollen-schweren Blüten zu hantieren. Die den ganzen Sommer in blutroten Blütenähren blühende **Leomarswacht** wird bis zu vier Schritt hoch. Die Tulamiden nennen sie Henna-Strauch. Ihre pfeilförmigen Blätter „bluten“ bei Verletzungen rot und aus dem Saft wird *Hannilsud* gekocht, der getrocknet Stoffe in allen Orangetönen, Haare rot und Haut, sowie Nägel rostrot färbt. Auch **Gelb-kraut, Färberdistel** und **Hanf** kommen im Süden vor. **Krapp** (Scharlachwurzel) ist wärmeliebend und ihre anfänglich gelben Wurzeln verfärben sich beim Trocknen dunkelrot. Durch Auslaugen lässt sich daraus rotbrauner Farbstoff gewinnen, aus dem mithilfe verschiedener Öle und alchimistischer Mittel eine lichtechte und leuchtend rote Farbe hergestellt wird. Die Feze vieler Tulamiden zeigen sie, und das Zentrum der Krappfärbung ist Khunchom.

Dreifach gelappte Blätter und große, malvenartige Blüten von Weiß bis Purpur kennzeichnen den **Baum-wollstrauch**. Aus den Blüten entstehen etwa anderthalb Finger durchmessende Kapseln, aus denen nach der Reife feine

weiße Bäusche quellen, die von Hand gepflückt und zu Ballen gepresst werden. Da Baumwolle unregelmäßig reift, muss mehrmals geerntet werden.

Pfeifenkraut wird im Horasreich und in Aranien vor allem als *Methumis-Tabak* kultiviert. Er stammt vom milden Tabak der Eternen ab und ergibt ein helles Kraut mit leichter entspannender Wirkung, das häufig mit süßen Gewürzen gebeizt wird.

Seit über 3.000 Jahren wird in den Tulamidenlanden **Tee** angebaut – auch heute noch eine der traditionsreichsten und beliebtesten Nutzpflanzen Aventuriens. In höherer Lage an Berghängen wird er in terrassenförmig angelegten Feldern gezogen und dreimal im Jahr geerntet, denn je nach Erntezeitpunkt unterscheidet sich der Geschmack: Im Peraine gepflückter *Frühlingstee* schmeckt fein und blumig, *Sommertee* wird Anfang Rahja gelesen und zeichnet sich durch einen runden und stärkeren Geschmack aus. Kräftig und voll ist *Herbsttee*, der nach der Regenzeit im Travia gepflückt wird. Darüber hinaus gibt es verschiedene Teesorten, von denen *Kaisertee* als besonders edel und teuer gilt. Der überaus kompliziert zu erntende *Mondsilberne Tee* ist der kostbarste Tee überhaupt. Das gemeine Volk in den Tulamidenlanden jedoch trinkt *Grünen Tee* aus nur kurz getrockneten Blättern und mit herbem Geschmack. Darüber hinaus ist vornehmlich *Schwarzer Tee* (Borontee) gebräuchlich. Er besteht aus den kräftigen Blättern des Herbsttees, wird länger fermentiert als Grüner Tee, ist milder im Geschmack und jahrelang haltbar.

Kulturpflanzen des Tiefen Südens und Maraskans

Weite Teile des Tiefen Südens, der Waldinseln und Maraskans sind von üppiger, kaum zu zähmender Natur geprägt und nur unter Mühen gelingt es, ihr Flächen abzurufen. Dauerhaft ist dies meist nur im Umfeld von Dörfern und Städten zu bewerkstelligen. Wagemutige Bauern und skrupellose Sklaventreiber dringen jedoch immer wieder in den Dschungel vor, um dort profitable Plantagen zu errichten, wobei die in den Dampfenden Dschungeln lebenden Waldmenschen und Utulus ihre eigenen Verfahren zur Kultivierung von Nutzpflanzen entwickelt haben.

Getreide des Tiefen Südens und Maraskans

Zuckerrohr wird mitunter als „maraskanisches Getreide“ bezeichnet, obgleich es weniger anderen Getreidepflanzen ähnelt, sondern eher dem Brabaker Rohr. Ursprünglich stammt Zuckerrohr von Maraskan, wird inzwischen aber in ganz Südaventurien angebaut. Vermehrt wird es über Stecklinge, die schnell wurzeln und wieder austreiben. Es sind die ganzen Halme, die geerntet und danach gepresst werden. Mit Hilfe verschiedener Methoden lässt sich daraus süßer Saft gewinnen, der eingedampft zu hellbraunem Zucker auskristallisiert. Ein Nebenprodukt ist süße *Melasse*, aus der Rum gebrannt wird. Besonders bekannt ist der maraskanische Rum namens *Offenbarung der Zwillinge*.

Anechten Getreiden werden vornehmlich **Mais**, **Hirse** und **Reis** angebaut. Reis gilt als wichtigstes Nahrungsmittel

des aventurischen Südens, obgleich sein Anbau ein mühsames Unterfangen ist. Zunächst werden Schösslinge aus Saatreis gezogen, die nach den halbjährlichen Hochwässern der großen Flüsse in Felder umgesetzt werden, welche häufig terrassenförmig angelegt sind. Da die Felder für Unkraut sehr anfällig sind, werden sie meist geflutet, obgleich das nur träge fließende Wasser Blutsauger anlockt und in der Sonne schnell zu stinken beginnt. In der Regel wird Reis zweimal jährlich geerntet und als Grütze oder lose gekochte Körner zubereitet.

Obst & Gemüse des Tiefen Südens und Maraskans

Auch hier werden **Gartenbohnen**, **Erbsen**, **Kichererbsen** und **Linsen**, **Tomaten**, **Gurken** sowie eine Vielzahl von **Kürbissen** und **Zwiebeln** angebaut. Um Dörfer und Städte des Südens herum werden zudem Knollengewächse kultiviert, beispielsweise die **Yamswurzel**. **Shatak wurz** (Maniok) wird auf großen Feldern angebaut, um Arme und Sklaven zu ernähren. Der oberirdische Teil besteht aus hohen, farnartigen Wedeln, die gelb werden und abfallen, sobald die großen, spindelförmigen und schwarzviolett schimmernden Wurzelknollen reif sind. Die Knolle kann roh gegessen, zu Brei verkocht, aber auch getrocknet und dann gemahlen werden. Roh schmeckt Shatak wurz zart nach Bittermandeln und ist leicht giftig. Wird sie regelmäßig so verzehrt, führt dies zu schweren Erkrankungen, und selbst wenn sie gekocht werden, senkt ständiger Genuss die Lebenserwartung. Dennoch ist sie für viele Menschen die einzige Alternative zu einem noch früheren Hungertod.

Für einige Stämme der Waldmenschen ist die **Sakowurzel** (Tahaya: *Sakotaq*; „nahrhafte, spitze Gebüschwurzel“) eine wichtige Nahrungsquelle. Die kräftigen Stängel der Sakopflanze sind äußerlich grün bis violett, dicht behaart sowie verzweigt und innerlich hohl. Ihre großen Laubblätter laufen spitz zu und sind gezähnt, die etwa handgroßen, gelben Blüten ähneln kleinen Praiosblumen. Die Pflanze bildet ein halbes bis zwei Dutzend spindelförmige, gelb- bis rötliche Knollen. Sie sind sehr wasserreich, schmecken süß und können roh verzehrt werden, werden aber meist gekocht oder in der Glut gegart. Aus den getrockneten Blättern lässt sich ein tiefgrüner, scharf-fruchtiger Tee herstellen, der bei regelmäßigem Genuss belebend wirkt.

Als Urvater aller **Kartoffeln** gilt die **Iltok-Knolle** (Süßkartoffel), die bornische Kauffahrer von der Insel Iltoken mit in die Heimat nahmen, wo sie weiterkultiviert wurde und ihren Siegeszug durch Nordaventurien antrat. Die Süßkartoffel ist eine mehrjährige Kletterpflanze, deren krautige Triebe sich ohne Rankhilfe kriechend über den Boden bewegen. Iltok-Knollen bilden nur selten Blüten, die dann meist weiß oder helllila sind und jeweils nur wenige Stunden blühen. Die Knollen nehmen verschiedene Formen an, von nahezu kugelförmig bis lang und spindelförmig, und können mehrere Stein schwer werden. Äußerlich sind sie rot, geschält orange. Sie sind vielseitig einsetzbar und ihr angenehmer, süßer Geschmack bleibt unabhängig von der Zubereitungsart erhalten. Roh sind sie jedoch nicht besonders wohlschmeckend und bei übermäßigem Verzehr nicht bekömmlich.

Auch im Tiefen Süden werden **Zucker-** und **Wassermelonen** angebaut. **Arangenhäuser** gibt es vornehmlich östlich des Regengebirges. Ein weiteres Grundnahrungsmittel des Tiefen Südens ist die **Banane**, denn sie vermehrt sich leicht und jede Staude bringt von Anfang Ingerimm bis Ende Boron bis zu zehn Büschel hervor. Ein Büschel kann sich aus bis zu 20 sogenannten „Händen“ zusammensetzen, die wiederum 10 bis 20 Finger haben. Bananen sind sehr nahrhaft, können sowohl gelb als auch grün und unreif geerntet und dann gekocht, gebraten oder gebacken werden. Ebenso weit verbreitet sind der **Tuzakapfel** (Mango), die birnenförmigen grünen Früchte des **Melonenbaums** (Papaya) und die Frucht der klingenblättrigen **Schopfpalme** (Ananas). Im Tiefen Süden alltäglich, stellen sie weiter nördlich durch ihre Seltenheit vor allem Prestigeobjekte dar, die den Reichtum eines Gastgebers verdeutlichen.

Andere Nutzpflanzen des Tiefen Südens und Maraskans

Sowohl für **Baumwolle** als auch für **Hanf** sind die klimatischen Bedingungen des Tiefen Südens günstig. **Pfeifenkraut** stammt ursprünglich aus dem Regengebirge und wird von den Einheimischen *Tabak* genannt. Die Pflanze wird brusthoch und ihre großen Blätter sind sattgrün. Weder Schädlinge noch Parasitenpflanzen tun sich am Pfeifenkraut gütlich, und auch für Menschen ist der Verzehr giftig. Einheimische trocknen die Blätter und rauchen sie in Pfeifen, wohl auch, um fliegende Blutsauger wie Stechmücken zu vertreiben. *Tabak* wird in Plantagen angebaut. Entlang des Regengebirges und auf den Waldinseln wird vor allem *Mohacca* gezogen, der stärkste und dunkelste *Tabak* Aventuriens. Von Südmaraskan stammt das mittelbraune und würzige *Sinoda-Kraut*. Neben Pfeifen rauchen Waldmenschen auch *Cigarren*, wie sie zerschnittene und in ganze *Mohacca*-Blätter eingerollte *Tabakrollen* nennen – eine Sitte, die sich inzwischen auch reisende Abenteurer angeeignet haben. Alchimisten des Roten Salamanders warnen seit

einiger Zeit, dass das der Pflanze innewohnende Gift sich möglicherweise im Körper anreichere und zu langfristigen Schäden führen könne. Die meisten Raucher tun dies jedoch als pure Spekulation sowie Spaßverderberei ab und qualmen fröhlich weiter.

Die überbordende Vegetation des Südens bringt viele Genussmittel hervor, darunter **Süßholz**, eine mehrjährige, krautige Pflanze mit gefiederten Blättern und violett-weißen Schmetterlingsblüten. Ihr Wurzelwerk ist außen gelbbraun, innen gelb und hat einen sehr süßen Geschmack. Angebaut wird Süßholz auf großen Plantagen im Tiefen Süden, nach der Ernte wird es ins Horasreich verschifft, wo unter Mühen aus geraspelten Süßholzwurzeln *Lakritze* hergestellt wird. Ebenfalls in Plantagen wird **Kandis-** oder **Zuckerwurz** (Brabaker Wurzel) gezogen, aus deren Wurzeln Saft gepresst wird, der zu Zucker auskristallisiert. Der Anbau der Brabaker Wurzel ist sehr aufwändig und wird vor allem in Gebieten mit Sklavenhaltung intensiv und mit großem Gewinn betrieben.

Häufig werden in solchen Pflanzungen auch **Vragieswurzeln** angebaut (siehe **Aventurisches Herbarium** Seite 66). Aus ihren verschlungenen, weiß-gelben Wurzeln lässt sich ein Saft pressen, der – ähnlich dem Süßholz – nach *Lakritze* riecht und zu *Boronwein*, einem starken Rauschmittel, weiterverarbeitet wird (siehe **Aventurisches Herbarium** Seite 80).

Bei den Waldmenschen seit Urzeiten eine bei Ritualen genutzte Kostbarkeit, ist **Kakao** durch die Kaiserwitwe Alara Paligan im Mittelreich populär geworden. *Kakaobäume* haben kräftige Stämme mit silbriger Rinde, schlanke, spitze Blätter und rosenrote sowie weiße Blüten, die jedoch nur wenige Stunden blühen. Die spitz zulaufenden, längs gerillten Früchte enthalten bis zu fünfzig violette Bohnen, aus denen nach einigen Arbeitsschritten das begehrte *Kakaopulver* entsteht. Auch im Tiefen Süden kommt **Färberlotos** recht häufig vor und wird stellenweise gezielt angebaut.



Grundrezepte der Lebensmittelbearbeitung

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I für den Themenkomplex Lebensmittelbearbeitung.



Es kann sich lohnen, Zeit in das Zubereiten einer anständigen Mahlzeit zu investieren, qualitative Zutaten zu sammeln und mit Liebe zu kochen. Hier werden einige Grundrezepte vorgestellt, mit denen die gute Seele der Heldengruppe nicht nur seine Gefährten vor dem Hungertod bewahren, sondern ebenso mit kleinen Boni ausstatten kann. Schließlich will auch verwertet werden, was Wildnis und Händlern abgerungen wurde.

Gerichte

Die folgenden Rezepte für pflanzliche Gerichte sind jedem bekannt, dem es gelingt eine Probe auf *Lebensmittelbearbeitung* zu bestehen. Sie zuzubereiten ist leicht und wird nur durch fehlende Hilfsmittel im Rahmen von -1 bis -5 erschwert (Beispiele: kein Schneidwerkzeug -1; kein richtiges Geschirr und Besteck zum Servieren -1; kein richtiger Kessel oder Kochtopf -2). Je nach erreichten QS gelingt das jeweilige Gericht besser und verleiht Boni. Allerdings können Patzer auch zu unerwünschten Nebenwirkungen führen. Jeden Tag wirkt pro Person nur der Effekt von maximal einem Gericht. Nachschlag hat also keine regeltechnischen Konsequenzen.

Rezept für 1 Person: Welche Zutaten werden benötigt, um 1 Person für 1 Tag zu versorgen? Wie wird das Gericht konkret zubereitet?

Zubereitungsdauer: Hier ist festgelegt wie lange es dauert, eine beliebige Menge Portionen herzustellen.

Wirkung: Je nach Ausgang der Probe auf *Lebensmittelbearbeitung* verleiht das Gericht die folgenden Boni/Mali. Beim Erreichen von QS4-5 kann entweder die angegebene Wirkung oder aber die Wirkung von QS 1-3 gewählt werden. Wird QS 6 erreicht, ist die Wahl 1 Wirkung aus allen 3 Kategorien möglich.

Bei einem kritischen Erfolg oder Patzer gelten für alle Gerichte folgende Regeln, wobei auch hier nach Meisterentscheid andere Auswirkungen möglich sind.

Kritischer Erfolg: Das Gericht schmeckt formidabel und bleibt im Gedächtnis. Für den Koch sind Proben auf *Betören* und *Überreden* gegenüber dem Verköstigten für 1 Woche um +1 erleichtert. Außerdem wirken alle Boni von QS 1-6.

Patzer: Das Gericht schmeckt so einprägsam widerwärtig, dass die Verköstigte für eine Weile davon überzeugt ist, sie sollte absichtlich vergiftet werden. Die Köchin hat gegenüber der Verköstigten für 1 Woche eine Erschwernis von -1 auf alle Gesellschaftsproben (außer *Menschenkenntnis* und *Willenskraft*). Außerdem leiden alle, die von dem Gericht gegessen haben, unter Bauchschmerzen (1 Stufe *Betäubung* für 3 Stunden, 1W3 SP).

Eintopf

Rezept für 1 Person: 0,5 Stein Wurzeln, 0,5 Stein Obst oder Gemüse oder Pilze, 1 Bund Kräuter, 2 Schank Wasser, etwas Speiseöl, Steinsalz zum Abschmecken. Alle Zutaten werden in mundgerechte Stücke geschnitten. Die Wurzeln werden im Öl angebraten, danach Pilze oder Gemüse hinzugegeben und angeschmort. Sobald eine leichte Bräunung erreicht ist, wird das Wasser mit Salz hinzugegeben und aufgekocht. Der Eintopf wird bei leicht geöffnetem Deckel auf kleinem Feuer gekocht, bis sich die Wurzeln leicht zerdrücken lassen. 5-10 Minuten vor Ende der Garzeit werden Obst, falls zutreffend, und Kräuter untergerührt und nochmals mit Salz abgeschmeckt.

Zubereitungsdauer: 1 Stunde (15 Minuten Zubereitung, 45 Minuten Kochzeit)

Wirkung:

- ☞ QS 1-3: Dieser Eintopf wärmt Nase und Mund! Kältestufen bis zur Stufe 2 wirken sich für 1 Tag nur halb so schnell aus wie gewöhnlich.
- ☞ QS 4-5: Dieser Eintopf wärmt Hände und Magen! Die Verköstigte baut 1 Stufe *Unterkühlung* ab.
- ☞ QS 6: Dieser Eintopf wärmt Herz und Seele! Der Verköstigte erlangt für 1 Tag den Vorteil *Kälteresistenz*.

Brot

Rezept für 1 Person: 1 Stein Mehl aus Wurzeln oder Getreide, 1 Handvoll Nüsse oder 1 Bund Kräuter, 2 Schank Wasser, Weinstein, Honig, Speiseöl, Salz

Die trockenen Zutaten werden gemischt, wobei nach und nach Wasser und Öl untergeknetet werden, bis ein glatter Teig entsteht. Etwas Honig und Kräuter oder Nüsse werden ebenfalls untergeknetet, bevor ein Brotlaib geformt und in einem geschlossenen Topf über Feuer etwa 50 Minuten lang gebacken wird. Abschließend wird das Brot mit etwas verdünntem Honig bestrichen.

Zubereitungsdauer: 1 Stunde (10 Minuten Zubereitung, 50 Minuten Backzeit)

Wirkung:

- ☞ QS 1-3: Dieser Laib steckt voller Energie! Der Verköstigte kann für 1 Tag 1 Stufe *Belastung* an Gepäck ignorieren.
- ☞ QS 4-5: Dieser Laib stärkt Arm und Bein! Der Verköstigte kann



für 1 Tag 1 Stufe *Belastung* an Gepäck oder Rüstung ignorieren.

- ☛ QS 6: In diesem Laib stecken Bärenkräfte! Der Verköstigte kann für 1 Tag 1 Stufe *Belastung* an Gepäck und Rüstung ignorieren.

Salat

Rezept für 1 Person: 1 Stein Obst, Beeren und Nüsse mit Honig und süßem Essig oder Zucker oder 1 Stein Wurzeln, Pilze und Kräuter mit Salz und Speiseöl
Alle Zutaten werden in mundgerechte Stücke geschnitten und mit Gewürzen mariniert.

Zubereitungsdauer: 15 Minuten

Wirkung:

- ☛ QS 1-3: Dieser Salat erfrischt angenehm! Die Verköstigte muss an diesem Tag 1 Liter weniger Flüssigkeit zu sich nehmen als gewöhnlich.
- ☛ QS 4-5: Dieser Salat ist wie ein kühler Windhauch! Schwere körperliche Arbeit erzeugt für 1 Tag keinen Modifikator für die Vergabe von Hitzestufen.
- ☛ QS 6: Dieser Salat ist wie eine Oase in der Wüste! Die Verköstigte kann bei der nächsten Regeneration 1 Stufe *Überhitzung* zusätzlich abbauen.

Geröstetes/Gebratenes/Gedämpftes

Rezept für 1 Person: 1 Stein Wurzeln oder Gemüse oder Pilze oder festes Obst, 1 Bund Kräuter, nach Geschmack Speiseöl, Steinsalz und/oder Honig
Alle Zutaten werden in mundgerechte Stücke geschnitten und mit Gewürzen mariniert. Die Stücke werden entweder an einem Spieß direkt über dem Feuer geröstet, in einem Kessel gebraten oder in einem Wasserbad gedämpft.

Zubereitungsdauer: 25 Minuten (10 Minuten Zubereitung, 10-15 Minuten Röst-, Brat- oder Dämpfzeit)

Wirkung:

- ☛ QS 1-3: Dieses Gericht beruhigt Magen und Darm! Alkohol verursacht für 1 Tag 1 Stufe *Berauscht* weniger.
- ☛ QS 4-5: Dieses Gericht beruhigt den gesamten Kreislauf! Alle Rauschmittel verursachen der Verköstigten für 1 Tag 1 Stufe *Berauscht* weniger.
- ☛ QS 6: Wer gut isst, kann auch gut bechern! Proben auf *Zechen* sind für die Verköstigte für 1 Tag um +1 erleichtert.

Belebte Landschaften

Hier stellen wir dir einige Settings oder auch Kulissen vor, die du ohne große Vorbereitung in deine Abenteuer einbauen kannst. Sie entsprechen funktional den ausgearbeiteten Örtlichkeiten, wie sie in Regionalspielhilfen enthalten sind. Hier jedoch stehen weder Gebäude im Zentrum des Interesses noch deren Bewohner. Stattdessen wird jeweils eine Landschaft mit den darin vorkommenden Pflanzen zum Leben erweckt, denn was eine fassbare Gestalt mit benennbaren Protagonisten hat, ist lebendig, und deine Helden können gezielt darin agieren – oder vielmehr reagieren, denn Pflanzen sind mitnichten leblose und langweilige Dinge, die tatenlos in der Erde hocken und denen mit Missachtung eigentlich gut gedient ist. Im Gegenteil: Am richtigen Ort und zu bestimmten Zeiten können Pflanzen dir und deinen Helden abendfüllende Herausforderungen liefern, die dem Kampf gegen einen Dämon oder ein Untier in nichts nachstehen.

Nachfolgend findest du je zwei kleinere und größere wilde Landschaften sowie zwei kultivierte Orte, nämlich einen Tempelgarten und ein Akademiegewächshaus. Hierbei haben wir uns für solche Archetypen entschieden, die leicht in ein Abenteuer zu integrieren sind, beispielsweise während einer Reise oder als Station auf einer Verfolgungsjagd. Die beiden Wälder liegen eher in nördlichen Breiten und dort in größeren Waldgebieten. Der beschriebene Sumpf ist ein Überbleibsel des Krieges gegen den Dämonenmeister Borbarad, solche Schauplätze sind in Tobrien zahlreich. Mit wenigen Anpassungen kann er aber auch anderswo

überall in Aventurien verortet werden. Das Grasland mit immergrünem Wald schließlich ist typisch für das südliche Horasiat, das Dornenreich und auch Mhanda-distan. Tempel und Akademie könnten mit einer beliebigen solchen Einrichtung identifiziert werden, die in Aventurien beschrieben wird. Allerdings sind auch hier neue Verortungen durch eure Heldengruppe möglich und erwünscht. Nur eine belebte Landschaft in den Regenwäldern Aventuriens sei hier nicht angeboten, denn dort eine Zuflucht zu finden, soll nicht durch Berechenbarkeit erleichtert werden.

Alle Landschaften haben einen Namen erhalten, der in der jeweiligen Region eine gewisse Bekanntheit genießt. So können deine Helden schon auf dem Weg dorthin etwas von einem mysteriösen Wald oder einem tückischen Grasland gehört haben und müssen nicht zwangsläufig vollkommen vom jeweiligen Setting überrascht werden. Die Namen sind jedoch allesamt bewusst Platzhalter und können jederzeit geändert werden, wenn dies besser in eure Geschichte passt. Ebenso verhält es sich mit den Pflanzenlisten. Alle dort genannten Gewächse können in einem solchen Setting vorkommen, sie müssen aber nicht tatsächlich dort wachsen. Immerhin sollen die belebten Landschaften von den Helden geprägt werden, vielleicht entwickeln sie sich sogar zu wiederkehrenden Orten in euren Abenteuern, einem geheimen Hort oder zur Zuflucht in der Not!

Der Gruselwald Düsterbruch

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Während ihr voranschreitet, wird der ohnehin dämmerige Forst immer dunkler. Dicht an dicht flankieren Blautannen den verschlungenen Wildwechsel, dem ihr folgt. Tiefe Stille lastet auf euch, die Luft ist schwer und erfüllt von Modergeruch. Unbewusst beschleunigt ihr euren Schritt, um dem bedrohlichen Zwielficht zu entkommen. Endlich zeichnet sich vor euch Helligkeit ab, doch das Licht, in das ihr tretet, ist trüb und stumpf. Statt einer Lichtung breitet sich vor euch eine Schneise aus, die ein Sturm in den Wald geschlagen haben muss. Gut ein Dutzend Fichten liegen durcheinander wie achtlos hingeworfene Stöcklein. Zwischen ihnen recken sich Brennnessel, Kletten und Brombeerranken, und auf ihren Stämmen hocken Pilze und Schwämme. Auf einer Seite wird die Schneise von einer Felswand begrenzt, am anderen Ende erhebt sich ein imposanter und unheimlicher Baum: eine Geisterbuche. Ihr Stamm ist merkwürdig verdreht und unter ihrer glatten Rinde zeichnen sich vielgestaltige Knoten ab.

Felsbruch und Baum stehen einander gegenüber wie Feinde, zwischen denen das Schlachtfeld vergangener Auseinandersetzungen liegt. In der einsetzenden Dämmerung treiben

dünne Nebelschwaden darüber und verwischen Einzelheiten zu beängstigenden Schemen. Den Weg, auf dem ihr gekommen seid, könnt ihr nicht mehr ausmachen. Unbeeindruckten Wächtern gleich stehen die Blautannen, zwischen sich einen dichten Vorhang aus Efeu, Efeu, Spinnendorn und Waldwebe spannend, hinter dem der schmale Durchlass verschwunden ist. Ein bedrohliches Gefühl der Eingeschlossenheit umfängt euch.



Das Eingreifen der Helden entscheidet, ob die von ihnen entdeckte Stätte weiter verfällt oder in Stand gesetzt wird. Welcher Gesinnung die übernatürliche Präsenz dieses Ortes ist, sei dabei dir überlassen. Es ist gut möglich, dass rachsüchtige oder zornige Geister, vielleicht gar Dämonen den Übergang nutzen werden. Ebenso könnte es sich um verlorene, hilfsbedürftige oder gar hilfsbereite, aber schaurig besitzergreifende Wesen handeln.



Vegetation des Gruselwalds

Pflanze mit Regeln	Werk	Seite	Wuchsort	Wirkung/Besonderheit
Alraune	Herbarium I	11	Wald	Zutat in vielen Elixieren
Basilamine	Herbarium I	15	Wald	verschießt Säuresamen
Boronsschlinge	Herbarium II	16	Waldrand	Schlingpflanze
Braunschlinge	Herbarium I	19	Wald, Schneise	Schlingpflanze
Blutblatt	Herbarium I	18	an Geisterbuche	Magieanzeiger
Dämonenklaue	Herbarium I	22	Waldrand, Schneise	Giftpilz
Efeu	Herbarium II	22	Waldrand, Schneise	giftige Kletterpflanze
Feuer- und Efferdsmoos	Herbarium II	26	Felswand	sondert ätzende Flüssigkeit ab
Krakenseerose	Herbarium I	35	Tümpel	daimonide Schlingpflanze
Lulanie	Herbarium I	37	Schneise	seltene Heilpflanze
Phosphorpilz	Herbarium II	54	Felswand	leuchtender Pilz
Schleimiger Sumpfknocherich	Herbarium II	62	um Geisterbuche	Giftpilz
Traschbart	Herbarium II	70	an Bäumen	Heilmittel
Waldwebe	Herbarium II	73	an Bäumen, Waldrand	Kletterpflanze mit klebrigen Ranken
Wolchrauke	Herbarium I	71	Schneise	die Schleimhäute reizende Pollen

Alltagspflanzen des Gruselwalds: Blautanne, Brennnessel, Brombeere, Efeu, Klette, Ogerbeerenranke, Schratmoos, Spinnendorn



Der **Düsterbruch** ist ein unheimliches Waldstück, das in größeren Waldländern Nord- und Mittelaventuriens verortet werden kann. Es ist ein Ort von überschaubarer Größe, auf den deine Helden unvermittelt stoßen können. Ihn wieder zu verlassen, ist schwieriger, denn die schmalen Pfade werden von den eng stehenden Bäumen und dicht wuchernden Schlingpflanzen beinahe gänzlich verborgen. Alles Leben scheint Besucher gefangen halten zu wollen – ob aus Neid oder Einsamkeit, ist unklar. Dominiert wird dieser Ort von einer Geisterbuche, die einen Übergang zur Ebene der Geister markiert. Immer wieder gehen von dort widernatürliche Stürme aus, denn zwischen Baum und Bruch befindet sich eine uralte Stätte, die eben diesen Übergang verschließen soll. Die Stürme wollen diese Barriere zerstören und haben sie auch schon so durchlässig gemacht, dass der Einfluss der Geistersphäre diesen Ort zunehmend verändert. Als wäre sie herausgebissen worden, öffnet sich in der Felswand eine hohe, halbrunde Höhle. Davor liegt ein kleiner Tümpel.

Düsterbruch ist ein gefährlicher Ort. Tiere und harmlose Pflanzen meiden ihn, während gefährliche Exemplare angezogen werden.

Giftpilze

Neben den oben erwähnten Giftpilzen gibt es in Aventurien noch andere, die du hier und anderswo gut einsetzen kannst. Der **Ekelschwämmeling** hat einen porösen, knolligen Fruchtkörper und klammert sich vor allem an abgestorbene Bäume. Die schmalstielige **Bleiche Alara** hat einen spitzen kalkweißen Hut. Weithin bekannt ist der **Fliegenpilz** mit seinem weiß-gepunkteten roten Schirm. Der **Marbotäubling** gleicht dem Steinpilz und der **Falsche Pfeiferling** dem schmackhaften Pfifferling. Der **Hexenpilz** hat einen dicken dunkelroten Stiel und rote Poren unter dem ledrigen braunen Hut, sein Genuss führt zu Blutarmut. Auf abgestorbenem Holz lebt der braun-grüne, Atemnot verursachende **Mishkarasch**. Für unbedarfte

Zugreifende oft tödlich ist der dunkelbraune **Pockenpilz**, dessen Trichterschirm mit purpurnen Pocken betupft ist. Um ihre Wirkungen abzubilden, kannst du folgenden Baukasten verwenden. Die prominenteste Wirkung des jeweiligen Pilzes findest du bereits dem Pilz zugeordnet. Wirf zur beliebigen Verstärkung 2W6 oder stelle eine eigene Wirkungspalette aus den Vorschlägen zusammen. Außerdem enthält die Tabelle Angaben zu den Giftstufen der oben genannten Giftpilze. Die Giftstufe des jeweiligen Pilzes kannst du ebenso als Empfehlung verstehen, wie oft du auf der Tabelle Wirkungen wählen solltest, um die Intensität des jeweiligen Giftpilzes zu illustrieren. Würfle dabei (Giftstufe/2) x 2W6.

Wirkung von alltäglichen Giftpilzen

Giftpilz	Giftstufe	2W6	Wirkung
Bleiche Alara	2	2-3	Krämpfe, 1 Stufe <i>Paralyse</i> für 30 Minuten
Ekelschwämmeling	1	4-5	Durchfall, 1 Stufe <i>Betäubung</i> für 30 Minuten
Falscher Pfeiferling	4	6	Gesicht und Hals schwellen an, Erstickungsschaden (siehe Regelwerk Seite 341) für 25 KR
Fliegenpilz	3	7-8	Halluzinationen, 1 Stufe <i>Verwirrung</i> für 30 Minuten
Hexenpilz	3	9	Schock, Ohnmacht, Probe auf <i>Selbstbeherrschung</i> , sonst Status <i>Bewusstlos</i>
Marbotäubling	4	10	anregend, 2 Stufen <i>Berauscht</i>
Mishkarasch	2	11	Atemnot, Erstickungsschaden (siehe Regelwerk Seite 341) für 50 KR
Pockenpilz	4	12	innere Blutungen, 1W6+2 SP pro KR für 1W6+2 KR

Der Märchenwald Heimighain

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr wandert durch einen Wald, der geradewegs einem Märchen entsprungen scheint. Prächtige Buchen formen hohe Säle, in denen ihre silbergrauen Stämme die Säulen bilden, das rotbraune Laub des Vorjahres gleicht einem federnden Teppich und die glänzenden Blätter des Sommers einem Dach in luftiger Höhe. Farnwedel wippen im Schatten, die roten Beeren des Seidelbastes glänzen in einem verirrtten Sonnenstrahl und der Spinnendorn wirkt hier nicht bedrohlich, sondern zauberhaft. Zu allem zwitschern die Vögel ein fröhliches Lied, dem sich das Murmeln eines Bächleins hinzugesellt.

Ihr folgt diesem Geräusch und gelangt zu einer großen Borsweide am Ufer des Bachs. Ihre langen Zweige treiben im klaren Wasser und weisen hin zu einer stattlichen Steineiche, deren Äste knorrig und verwachsen sind, aber vor Gesundheit strotzen. Um sie herum stehen Ahornbäume, deren Rinden merkwürdige Muster zeigen. Am anderen Ufer erkennt ihr eine Roskastanie und dahinter, dunkel und dicht, einen Eibenhain. Doch ehe ihr euch darüber wundern könnt, dass hier so viele Baumarten beieinanderstehen, schiebt sich eine Wolke vor das Praiosmal. Die eben noch strahlende Helligkeit weicht einem Zwielflicht, in dem das matte Glühen, das dort glimmt, wohin der Bach euch zu leiten scheint, ungleich heller wirkt. Ihr folgt ihm in einen sanft abfallenden Kessel, in dessen Mitte ein schilfumstandener Weiher glitzert.

Doch dafür habt ihr keine Augen, denn jenseits des Wassers erhebt sich ein Baumriese, dessen Spitze ihr selbst dann nur erahnen könnt, wenn ihr eure Köpfe weit in den Nacken legt. Das ist sicher der größte Mammutbaum, den ihr je gesehen habt! Er war es auch, der diesem Ort das merkwürdig sanfte Licht spendet, das ihr nun, da die Sonne wieder hinter ihrer Wolke hervorkommt, kaum mehr erkennen könnt.



Heimighain ist vom Element Humus durchdrungen, eine Oase des Friedens und der Fruchtbarkeit. Deine Helden können in den Wäldern des Nordens, und hier vor allem in den Salamandersteinen, auf diesen Ort stoßen, wenn du ihnen eine zauberhafte Begegnung oder eine Ruhepause gönnen willst. Zentrum des drei Meilen durchmessenden Kessels ist ein 1.043 Jahre alter Mammutbaum, den die Elfen Nardhao'Val (Isdira, „Hüter des Lebenswegs“) nennen. Auch die Menschen haben in ihren Märchen von diesem Ort gehört und ihm darin den Namen Heimighain gegeben.

Nardhao'Val ist ein alter, bei weitem aber nicht der älteste Mammutbaum der Salamandersteine. Seine Nachkommen bilden einen lockeren Kreis um die von einem artenreichen Wald eingerahmte Senke. Ein Wesen hat

Vegetation des Märchenwalds

Pflanze mit Regeln	Werk	Seite	Wuchsort	Wirkung/Besonderheit
Alraune	Herbarium I	11	Wald	Zutat in vielen Elixieren
Belmart	Herbarium II	14	Wald	Heilmittel
Druidenwurz	Herbarium II	21	nahe Haselbüschen	Bestandteil des Dreh-Öls
Joruga	Herbarium II	38	Waldrand	Heilmittel
Kairan	Herbarium II	39	Teichufer	magische Nutzpflanze
Madablüte	Herbarium II	44	Lichtung	magische Pflanze
Satuariensbusch	Herbarium II	59	Waldrand	Schutz gegen Übernatürliches
Traschbart	Herbarium II	70	an Bäumen	Heilmittel
Vierblättrige Einbeere	Herbarium II	72	Wald/-rand	sehr heilkräftig
Weißdornbusch	Herbarium II	74	Lichtung	Schutz gegen Übernatürliches
Wirselskraut	Herbarium I	70	Lichtung	Heilpflanze
Zwölfbblatt	Herbarium II	78	Wald	verhindert Ansteckung

Alltagspflanzen des Märchenwalds: Buche (Tiere lieben Bucheckern), Brombeere, Eibe (guter Aussichtspunkt), Gandelrohr (berauscht), Hasel (ideal für Wanderstäbe), Heidelbeere, Himbeere, Hohe Schlüsselblume (tsagefällig), Ingerimmglöckchen, Knäuelgras (bei Tieren beliebt für Nest und Futter), Kronsbeere, Mammutbaum (größte Baumart), Perlgras, Roskastanie (ideales Futter für Pferde), Seidelbast (juckt allen außer Elfen auf der Haut), Schratmoos, Steineiche (begehrtes Handwerksmaterial), Waldmeister, Weide, Weidener Dommelgras (heimelig für Mittelreicher), Ulme (gut für den Bogenbau), Zuckerahorn



sich dem Schutz Heimighains verschrieben: **Acronдор**, ein kräftiger Ahornschrat (siehe Seite 143). Acronдор kümmert sich vornehmlich um das Wohl des Waldes und sorgt dafür, dass niemand ihn betritt, der Ärger verheißt. Er würde diesen Ort und vor allem den Mammutbaum bis zum Letzten verteidigen.

Die Salamandersteine sind ein Ort mit eigenen Gesetzmäßigkeiten. Auch wenn die meisten Täler dem Kreislauf des Jahres folgen, bleibt es in einigen immer Frühling, in anderen herrscht dafür ewiger Herbst. Das Wetter in Heimighain entspricht dem für die aktuelle Jahreszeit typischen, wenngleich es ausnehmend mild

und angenehm ausfällt. Darum gedeihen hier auch Pflanzen, die eigentlich weiter im Süden verortet sind. Heimighain ist ein lichter Ort, dessen freundliche Aura Raubtiere zwar nicht abhält, sie aber friedlich stimmt. Eine Vielzahl von Waldpflanzen wächst hier zu stattlicher Größe heran. In Zeiten, da Acronдор nach seinen anderen Revieren sieht, hat Nardhao'Val Gesellschaft von kleinen Feenwesen, die im Weiher und in den großen Bäumen nahebei leben.

Düsterbruch und Heimighain im Lauf des Jahres

Die nachfolgenden Vignetten liefern dir Anreize für die weitere Ausgestaltung eines Aufenthalts in einem der beiden Wälder.



Praios

Düsterbruch: Die *Dämonenklauen* in der Schneise sind besonders bösartig. Bei Erschütterung im Umkreis von drei Schritt stoßen sie Sporen aus, die einen unangenehmen Rausch erzeugen (1 Stufe *Verwirrung* für 5 Stunden).



Rondra

Heimighain: Die *Druidenwurz* blüht, und ihre kugelförmigen Blüten riechen so intensiv nach Pfeffer, dass einem im Umkreis von 3 Schritt um die Pflanze unaufhörlich die Augen tränen (Nachteil *Blind* für 2 Stunden).



Efferd

Düsterbruch: Die *Ogerbeerenranken* sind reif und überziehen die ganze Schneise mit ihrem übelkeitserregenden Gestank nach ranzigem Fett und fauligem Fleisch (1 Stufe *Betäubung*).



Travia

Heimighain: Die üppig vorhandenen Eicheln und Rosskastanien locken eine große Rote Wildschweine an. Sie stört die beschauliche Ruhe, sehr zu Acron dors Ungemach.



Boron

Düsterbruch: Immer wieder passieren einzelne Geisterwesen den Übergang. Aufgrund der noch vorhandenen Schutzaura fährt bisweilen eines in einen der umstehenden Bäume ein. Ein *Marwold* (siehe Seite 147) entsteht.



Hesinde

Heimighains: Im *Kairan* Heimighains leben besonders viele *Astralgeister* (siehe Seite 160), die in diesem Mond sehr anhänglich sind und schon bei Berührung in einen Magiekundigen einfahren.



Firun

Düsterbruch: Unter dem Schnee haben sich Dutzende *Wolchrauken* mit intakten

Samenkapseln erhalten. Wird darauf getreten, verbreiten sie ihre Pollen, erschweren die Sicht (Sichtmodifikator Stufe 1) und reizen beim Einatmen die Schleimhäute (Gift Stufe 1; 1 SP).



Tsa

Heimighain: Waldelfen besuchen Heimighain, um Saft von den Zuckerahornbäumen zu zapfen. Acronдор versucht wütend, sie zu vertreiben.



Phex

Heimighain: Der Seidelbast blüht noch immer in hübscher, lilafarbener Pracht und verströmt einen verführerischen Duft, der – einmal in der Nase – einen anhaltenden Niesanfall auslöst (1 Stufe *Betäubung* für 3 Stunden).



Peraine

Heimighain: Nardhao'Val blüht. Seine gelben Blüten sind unscheinbar, aber zahlreich, und ihre Pollen treiben in dichten gelben Wolken durch den Wald. Sie erzeugen ein Gefühl umfassender Harmonie. (Furcht wird sofort abgebaut und kann im gesamten Wald während der Blüte nicht erzeugt werden. Alle Nachteile *Angst vor ...* sind ebenso ausgesetzt.)



Ingerimm

Düsterbruch: Die Basilaminen zeigen ihre hübschen, roten Blüten, sind jetzt besonders

empfindlich und verschießen ihre Samen sehr leicht und besonders weit (in einem Radius von 10 Schritt).



Rahja

Heimighain: Die Weißdornbüsche stehen in voller Blüte und ihr Duft wabert durch den Kessel. Alle Feenwesen sind in dieser Zeit reizbar und angriffslustig.



Die Tage des Namenlosen

Düsterbruch: Während dieser Tage geht von der Geisterbuche ein widernatürlicher Wind aus, der zur Dämmerung hin immer stärker wird. *Pflanzenchimären* (siehe Seite 147) entstehen spontan durch dämonische Einflüsse und greifen jedes Lebewesen in ihrer Reichweite an.

Vollmond

Heimighain: Magische Wesen, etwa ein Einhorn, Bies-tinger oder ein Kobold, werden in solchen Nächten von diesem Ort angezogen. Den weit geöffneten Blüten der *Madablüte* entsteigen glitzernd Pollen, in denen Blütenfeen tanzen.

Neumond

Düsterbruch: In Neumondnächten gehen verstärkt übernatürliche Wesen um und locken Eindringlinge in die Nähe der Geisterbuche und damit hin zum Übergang. Geister, die sich sonst verstecken, suchen nun verstärkt Kontakt zu den Lebenden.

Sordulas Fenn – ein dämonischer Sumpf

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor euch breitet sich eine Sumpflandschaft aus, flach, nebelverhangen und eingefasst von purpurn blühenden Sträuchern. Keine Bäume behindern die Strahlen der Sonne, und doch herrscht Zwielicht. Klamme Kälte legt sich auf eure Haut und euer Atem steigt in dichten Wolken auf, bis ein faulig riechender Windstoß ihn fortweht. Irgendwo vor euch durchbricht lautes Platschen die drückende Stille und ihr greift erschrocken nach euren Waffen.

Die Sicht ist miserabel, denn dichter Nebel liegt einem Deckel gleich über der Landschaft und wird nur hier und da von willkürlich auftretenden Windstößen auseinandergetrieben. Doch auch dadurch klärt sich der Blick nicht, denn allenthalben steigt Dunst auf. Immer wieder glimmen in unmittelbarer Nähe, und dann wieder weiter weg, seltsame Lichter auf. Die Luft ist schwer und stinkt faulig. Abgestorbene Bäume, meist Tannen, ragen knochigen Totenfingern gleich auf. Dazwischen liegen verwitterte Stämme, auf denen schleimige Pilze wachsen.

Der Weg, dem ihr bisher gefolgt seid, verliert sich im Nebel. Keine zwei Schritte vor euch sackt er ab und verschwindet unter dunklem Moorwasser, aus dem euch die leeren Augenhöhlen eines Totenschädels entgegenglotzen. Daneben liegt eine im Zwielicht unwirklich leuchtende sattgrüne Wiese, die zum Verweilen einlädt, bis ihr auch hier fahle Knochen

erspäht. In der Ferne ragt eine Form dem Himmel entgegen. Es sieht fast so aus, als hätte jemand einen riesigen Baum ausgehöhlt und sich in seinem Inneren wie ein Geschwür eingenistet, denn was erst wie ein zahnbewehrtes Maul aussieht, entpuppt sich schließlich als zerschlissene Tür.



Sümpfe sind grundsätzlich gefährlich und unheimlich. Doch Sordulas Fenn, das irgendwo in den endlosen Wäldern der Schattenlande liegt, ist noch um ein Vielfaches tödlicher. Das Fenn ist ein Überbleibsel aus der Zeit, in der Borbarad und nach ihm seine Heptarchen diese Lande knechteten. Du kannst diesen Ort aber auch anderswo verorten, etwa in den Echsen Sümpfen des Südens, denn finstere Magier haben auch außerhalb Schwarztoabriens gewirkt und ihre verderbten Spuren hinterlassen.

Die Geschichte von Sordulas Fenn

Sordulas Fenn war einst eine natürlich entstandene Sumpflandschaft, die um 1020 BF von  Sordula Widnarkhal, einer Magierin und Agrimoth-Paktiererin, zu ihrem Wohnsitz erkoren wurde. Als Kind hatte sich Sordula erträumt, einmal einen Wohnbaum der Elfen mit eigenen



Augen zu sehen. Als Paktiererin jedoch wollte Sordula Agrimoths Macht auch bei Pflanzen über neue Grenzen treiben. Und so stieg sie die Kreise der Verdammnis hinab, um vom Erzdämon einen Wohnbaum zu erbitten. Seine Unschöpfung erhebt sich seitdem auf einer kleinen Insel inmitten des Sumpfs. An Stamm und Ästen des Baumes verwachsen mehrere Beulen miteinander. Ihre innenliegenden Hohlräume bilden Zimmer, in denen sich die Magierin eingerichtet hat. Vor allem aus Ästen formte der Erzdämon Vorsprünge und Balkone, von denen aus Sordula über ihr Reich zu blicken pflegte. Doch der Paktiererin waren nur wenige Jahre in ihrem neuen Heim vergönnt, ehe ihre Gier nach immer prächtigeren Anbauten ihre Seele völlig hinfort riss. Seither harrt ihr Baum allein auf seiner Insel aus, mächtig genug, den ganzen Sumpf mit seiner dämonischen Essenz zu knechten, ansonsten aber weitgehend tatenlos.

Der Einfluss Agrimoths ist stark in Sordulas Fenn. Pflanzen wachsen und „verhalten“ sich widernatürlich und Tiere meiden ihn. Halten sie sich doch darin auf, werden sie bald zu reißenden Bestien.



Ein kleiner Spaziergang durch das Fenn

Sordulas Fenn ist umgeben von alten Wäldern, die den Einfluss des Erzdämons langsam, aber sicher abschütteln. Zwischen Wald und Sumpf gibt es kaum einen Übergang. Wo der eine endet, beginnt der andere mit dicht wachsenden Hecken aus Morgendornsträuchern, von denen viele schon so lange hier stehen, dass sie dunkel purpurn blühen. Im Bereich des Waldrandes sind zudem einige *Marwolde* (siehe Seite 147) entstanden.

Bevor die Schwarzmagierin den Sumpf in Besitz nahm, führte ein gut gepflegter Knüppeldamm hindurch. Von ihm zweigten wenige Pfade ab, denn früher ernteten die Bewohner der umliegenden Dörfer hier viele nützliche

Pflanzen. Inzwischen ist der Damm verfallen und gleicht einer Todesfalle. Innerhalb des Fenns sind alle Bäume abgestorben, die einzigen Ausnahmen bilden einige Schlangentang-Boronsweiden, die Sordula als permanent wachende *Pflanzenchimären* (Werte wie Seite 148) hier platzierte. Sie stehen am Rand von Sumpfflächen und greifen mit ihren langen, biegsamen Ästen jedes Lebewesen in ihrer Reichweite an.

Die zahlreichen Sumpflöcher, kleinere Tümpel mit dunklem, modrig riechendem Wasser, sind unter der dicht wuchernden Wasserpest kaum zu erkennen. Einziger Hinweis auf eine Wasserfläche sind meist Schilfpflanzen. Immer wieder gibt es Bereiche, die wie Wiesen mit festem Grund aussehen, tatsächlich aber aus Truggras bestehen.

Sordulas „Wohnbaum“ schließlich ist von einer größeren Wasserfläche umgeben. Dicke Eichenpfeiler ragen aus dem Weiher, wo früher eine Brücke zu der kleinen Insel führte. Gelegentlich sind die Pfeiler noch mit Balken verbunden und ein geschickter Kletterer kann trockenen Fußes auf die andere Seite gelangen. In der Nähe der Brückenreste steht eine Jaguarlilie, die schon einigen Abenteurern zum Verhängnis wurde, wie weit verstreute Knochen beweisen. Um den Wohnbaum ist der Boden weitgehend fest. Hier wachsen einige hilfreiche Pflanzen, die Sordula für den Eigenbedarf angepflanzt hat und die noch überwiegend normal sind. Eine Ausnahme bildet das gute Dutzend Donfpflanzen, deren charakteristische Stängel nahe den Brückenpfosten aus dem Wasser ragen. Wie andernorts auch haben kleine Feenwesen sich diese Blüten zum Tanzgrund erkoren. Hier jedoch lauern sie auf das Blut von Eindringlingen. Wenige Stellen in Sordulas Fenn weisen wirklich einen festen Boden auf. Sie sind dennoch sehr gefährlich, denn hier wachsen vor allem giftige sowie angriffslustige Pflanzen.

Der einzige sichere Weg durch Sordulas Fenn führt darum herum. Zwar schlängeln sich noch immer einige Pfade in den Sumpf hinein, und der ehemalige Dammweg

ist an den jeweiligen Übergängen von Wald zu Moor anfangs noch recht gut zu erkennen und einigermaßen begehbar. Je tiefer der Wanderer jedoch in das Fenn vordringt, desto auffälliger wird der Damm, bis er schließlich ganz verschwindet. Darüber hinaus ist er inzwischen so angegriffen, dass selbst einfaches Darüberlaufen ihn in Mitleidenschaft zieht und der Rückweg sich in der Regel noch anspruchsvoller gestaltet. Mit viel Glück mag es einer erfahrenen Sumpfgängerin aber dennoch gelingen, eine Reisegruppe hindurchzuführen und zumindest einen Teil davon halbwegs wohlbehalten auf die andere Seite zu bringen. Sollte dir das beschriebene Sumpfland noch immer nicht gefährlich genug sein, kannst du deine Helden auch mit einigen typischen Sumpfbewohnern überraschen. Vor allem in den Randbereichen lebt eine größere Rotte von *Sumpfranzen* (siehe Seite 159), unter denen einige Opfer der Morgendornsträucher sind.

Sordulas Fenn im Lauf des Jahres

Im Laufe des Jahres wandelt auch die Sumpflandschaft ihr Gesicht und wartet mit kleineren Ereignissen auf, die leicht für abenteuerliche Erlebnisse bei wiederholten Besuchen genutzt werden können.



Praios

Auf den wenigen trockenen Stellen des Sumpfes erblühen *Schwarze Praiossonnen* und

rauben ihrem direkten Umfeld zusätzlich das Licht. Regelmäßige Inseln der Dunkelheit entstehen (bis Sichtmodifikator Stufe III).



Rondra

Entlang des Damms erblüht die *Schwarze Schwertlilie* zahlreich und erschwert das Durchkommen zusätzlich.



Efferd

Mibelrohr, das im Fenn in diesem Mond geerntet wird, ist besonders suchterzeugend. Bei Mibel-Absud aus diesen Pflanzen ist bei jeder Anwendung eine Suchtprobe nötig.



Travia

Die Blütezeit des *Donfs* neigt sich ihrem Ende zu. Verbissene verteidigen die bössartigen Feenwesen ihren Tanzgrund, sobald ein Eindringling ihnen näher kommt als fünf Schritte.



Boron

Die *Blauschirmpilze* haben sich mit der dämonischen Essenz des Ortes vollgesogen und stehen kurz davor, zu zerfallen – besonders dann, wenn die Aktionen deiner Helden ihr Umfeld in Bewegung versetzen.

Vegetation des dämonischen Fenns

Pflanze mit Regeln	Werk	Seite	Wuchsort	Wirkung/Besonderheit
Blauschirmpilz	Herbarium I	16	fester Boden	absorbieren/verteilen dämonische Essenz
Braunschlinge	Herbarium I	19	Dammweg	Schlingpflanze
Carlog	Herbarium I	20	Uferbereich	schenkt Dunkelsicht
Chonchinis	Herbarium I	21	Wiese	gegen Ätz- und Brandwunden
Donf	Herbarium II	19	Uferbereich	gegen fiebrige Krankheiten
Egelschreck	Herbarium II	23	Uferbereich, Feuchtwiese	hält Parasiten fern
Grauer Lotos	Herbarium I	29	Wasserfläche	verursacht Alpträume
Grüne Schleimschlange	Herbarium II	29	überall	gruselig
Jaguarlilie	Herbarium I	33	Wiese (Brücke)	Habitat des Nachtdämons
Krakenseerose	Herbarium I	35	Wasserfläche	dämonide Schlingpflanze
Libellengras	Herbarium I	36	überall	schärft Sinne
Mibelrohr	Herbarium II	39	Uferbereich	stärkt Eigenschaften
Morgendornstrauch	Herbarium II	51	Waldrand	übernatürliche Pflanze
Pestsporenpilz	Herbarium I	47	überall	giftige Sporen
Schlinggras	Herbarium I	57	überall	Schlingpflanze
Tarnele	Herbarium II	68	überall	Heilpflanze
Tuur-Amash-Kelch	Herbarium I	64	am Wohnbaum	verspritzt ätzenden Saft

Alltagspflanzen des dämonischen Fenns: Boronsweide (wächst über Gräbern Unschuldiger), Faulbaum (stinkt), Moorbeere, Marboeere, Riedgras (scharfe Blätter), Schilf (versperrt die Sicht), Schwarze Praiossonne (dämonid), Schwarze Schwertlilie (dämonid), Truggras (verbirgt Wasserflächen), Wasserpest (verheddert Schwimmer)



Hesinde

Der Pollenteppich der *Jaguarlilie* strahlt in diesem Mond eine starke magische Aura ab.



Firun

Selbst im tiefsten Winter blühen die *Morgendornsträucher* um Sordulas Fenn noch üppig, ihr angenehmer Duft jedoch führt dazu, dass Abenteurer für 1W3 Stunden unheimlich wispernde Stimmen hören.



Tsa

Einige *Carlogpflanzen* blühen jetzt schon und damit zwei Monate zu früh. Werden die Tsablüten verzehrt, erleidet der Held für 1W6 Stunden den Zustand *Blind*.



Phex

Der Nebel ist jetzt besonders dicht und die *Braunschlinge* noch schlechter zu erkennen als sonst (Such- und Bestimmungsschwierigkeit je -3).



Peraïne

Zum Beginn ihrer Blütezeit ist der Schleim der dämonisch verseuchten *Grünen Schleimschlange* ätzend. Bei Berührung mit der bloßen Haut verursacht er Säureschaden wie auf kleiner Fläche.



Ingerimm

Der *Wohnbaum* ist besonders aktiv und gestaltet mit seinem dämonischen Einfluss die

Landschaft um. Die Brückenpfeiler werden in Mitteleidenschaft gezogen: Beulen und andere Verformungen erscheinen willkürlich und verschwinden nach kurzer Zeit wieder. Sie zu passieren wird noch schwieriger, und sich während der Ablenkung durch die chaotischen Veränderungen zu konzentrieren, ist nervenaufreibend (alle Proben auf Körpertalente -1).



Rahja

Das *Libellengras* fruchtet und sein verführerischer Duft lockt Tiere an – auch jene der Helden.



Die Tage des Namenlosen

Die dämonischen Pflanzen des Fenns sind jetzt besonders gefährlich. Sogar gewöhnliche Pflanzen nehmen für kurze Zeit die Züge von *Pflanzenchimären* (Werte wie Seite 148) an und gebärden sich überaus aggressiv.

Vollmond

Im Mondlicht sind einige der *Marwolde* besonders aggressiv, 1W3 davon wandeln sogar als *Laufende Marwolde* umher.

Neumond

Im Neumond liegt besonders übler Gestank über dem Sumpf, legt sich auf freie Hautstellen und erzeugt überall eitrig Pusteln (für 1W3 Tage Nachteil *Hässlich*).

Chard'hasak – eine Oase im südlichen Grasland

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr seid im prallen Sonnenschein den ganzen Tag diese trockene Straße entlanggewandert. Staub hat sich in jeder Falte und jeder Ritze niedergelassen. Euer Mund ist ausgetrocknet und eure Augen brennen, weil sie nichts erblicken als Töne von Ocker und gleißende Helligkeit, wo die Hitze die Luft selbst in flirrende Bewegung versetzt. Man hat euch gesagt, dass ihr die nächsten Tage nicht mit einer Karawanerei rechnen könnt. Niemand hat eine am Wegesrand liegende Oase erwähnt, und doch zeichnet sie sich als verschwommener grüner Punkt am Horizont ab.

Neben der Straße bemerkt ihr nun ein ausgetrocknetes Flussbett. Es führt in geschwungenen Bögen hin zu diesem grünen Fleck, und mit zunehmender Entfernung zur Straße wird es darin grüner. Zunächst zeigen sich nur einzelne grüne Spitzen, dann ganze Sträucher und schließlich sogar Schilfpflanzen.

Dieser Anblick ist Labsal für eure brennenden Augen und ihr beschließt, euer Nachtlager dort aufzuschlagen, denn wo es in der Trockenzeit so grün ist, muss Wasser zu finden sein. Nachdem ihr euch entlang des Flussbetts einen Weg durch die Strauchsteppe gebahnt habt, erreicht ihr die ersten Ausläufer der Oase, die sich, – aus der Nähe betrachtet – als

frisches grünes Grasland erweist, das in ein immergrünes Wäldchen übergeht. Ein feuchter Windhauch weht euch entgegen, und ohne euer Zutun beschleunigen eure Pferde ihre Schritte. Denn tatsächlich glitzert dort Wasser in der Sonne, hier ist das Flüsschen noch nicht ausgetrocknet und um es herum grünt es prachtvoll. Sträucher wie Wilde Rosen und Hibiskus blühen üppig, *Halfagras* wippt im leichten Wind. Ihr erblickt Lilien, *Diademblumen* und *Libellengras*, und selbst auf dem Wasser treiben große weiße Blüten. Wohin eure Augen auch fallen, erblicken sie farbenfrohe Üppigkeit, die das Versprechen einer angenehmen Rast im Schatten mit sich bringt.



Grasland ist im Süden Aventuriens die vorherrschende Landschaftsform. Die meiste Zeit des Jahres ähnelt es trockenen und häufig auch dornigen Steppen, nur um während der beiden Regenzeiten binnen kürzester Zeit zu ergrünen. Entlang von Flussläufen und zu Füßen von Bergen oder Hügeln bleibt das Grasland häufig auch während der Trockenzeiten grün und saftig, wie beispielsweise in *Chard'hasak*. Der tulamidische Name

des Ortes bedeutet auf Garethi so viel wie „Grünes Gestrüpp“. Die hier vorgestellte belebte Landschaft kann in Aranen und angrenzenden Regionen ebenso vorkommen, wie an der Westküste zwischen Grangor und Mengbilla.

Die Geschichte Chard'hasaks

Die kleine Graslandschaft *Chard'hasak* zieht sich entlang eines Flüsschens, das zwischen einigen Hügeln entspringt, aber nur während den Regenzeiten genug Wasser führt, um den nächstgrößeren Wasserlauf zu erreichen. Dort, wo das Flüsschen zu Tage tritt, ist über Jahrhunderte ein kleiner immergrüner Wald entstanden, wie es sie im Süden überall gibt.

Die günstige Kombination aus Hügeln, Wäldchen und vor allem Wasser hat von jeher Lebewesen angezogen,

und von jeher haben sie sich hier zumindest zeitweise niedergelassen. Zuletzt war *Chard'hasak* ein beliebter Treffpunkt oronischer Würdenträger, die hier belkelelgefällige Orgien feierten. Davor trafen sich Hexen sowie eine regionale Qabalya hier und in ferner Vergangenheit waren es Angehörige nichtmenschlicher Spezies. In anderen Teilen Aventuriens verortet diente die Oase vielleicht Echsen- oder Orkkulten als Spielwiese. Immer wieder haben über die Zeit auch Räuberbanden und Wegelagerer hier Schutz gesucht. Jede dieser Gruppen hat den Ort geprägt. Manche haben sogar Pflanzen hier angesiedelt, die ihnen jeweils besonders nützlich oder gefällig waren. Auffallend viele davon sind jedoch giftig oder anderweitig gefährlich, teils auch bewusst eingeführt, um versteckte Vorräte oder Schätze vor Fremden zu schützen. Das Ergebnis ist ein Ort von überbordender

Vegetation des Grünen Gestrüpps

Pflanze mit Regeln	Werk	Seite	Wuchsort	Wirkung/Besonderheit
Aranische Wassernuss	Herbarium I	13	Teich	dienen als Krähenfüße
Boronie	Herbarium II	15	Gräber	schützt Gräber
Boronsschlinge	Herbarium II	16	Wäldchen	Schlingpflanze
Chonchinis	Herbarium I	21	Steppe, Waldrand	gegen Brandwunden
Donf	Herbarium II	19	Flussufer	gegen Krankheiten
Eitriger Krötenschemel	Herbarium I	26	Wäldchen	Giftpilz
Egelschreck	Herbarium II	23	Flussufer	hält Parasiten fern
Hiradwurz	Herbarium II	33	grünes Grasland	gegen Schlangengift
Jagdgras	Herbarium II	37	Steppe	verfolgt Warmblüter
Libellengras	Herbarium I	36	Flussufer	schärft Sinne
Merach-Strauch	Herbarium I	39	Wäldchen	mit Alkohol giftig
Purpurmohn	Herbarium II	55	Waldrand	starkes Rauschmittel
Orazal	Herbarium I	45	Wäldchen	wertvolle Zutat
Quasselwurz	Herbarium I	49	Wäldchen	löst Redeschwall aus
Rahjalieb	Herbarium I	50	grünes Grasland, Waldrand	Verhütungsmittel
Rote Pfeilblüte	Herbarium I	52	Waldrand	erhöht Charisma
Schleichender Tod	Herbarium I	56	Wäldchen	Rauschmittel
Shurinstrauch	Herbarium II	66	Steppe	stark giftig
Schwarzäugige Canyzeth	Herbarium II	63	Wäldchen	macht redselig
Schwarzer Lotos	Herbarium II	64	Teich	boronheilig und giftig
Schwarzer Weinstock	Herbarium II	65	Waldrand	daimonid
Tarnele	Herbarium II	68	grünes Grasland	schmerzlindernd
Tigermohn	Herbarium II	69	grünes Grasland	beruhigende Wirkung
Weißgelber Lotos	Herbarium I	69	Teich	Giftpflanze
Winselgras	Herbarium II	76	grünes Grasland	laut
Wirselskraut	Herbarium I	70	grünes Grasland	Heilpflanze
Zithabar	Herbarium II	77	Flussufer	mildes Rauschmittel

Alltagspflanzen im Grünen Gestrüpp: Akazie (dornig), Aralie (lockt Zikaden), Diademblume, Eselsdistel (Futter für Esel und Kamele), Gadanglilie, Gelbes Feuerkraut (feuerfest), Golddistel, Goldpinie, Halfagras, Hibiskus, Klette, Leomarswacht (färbt rot), Lilien, Maulbeerbaum, Mirhiban, Orgalée, Salbei, Sieldorn, Wilde Rose (duftet anregend), Yasminstrauch (duftet lieblich)

Vielfalt, dessen drei Hauptbestandteile – ein Teich mit Flusslauf, der immergrüne Wald und das Grasland – jeweils einige besondere Pflanzen aufweisen.

Die Vorliebe „spezieller“ Gruppierungen hat dem Grasland einen gewissen Ruf eingebracht, der dafür sorgt, dass die meisten normalen Bewohner der Region ihn nicht erwähnen und zudem meiden – zum einen aus Angst vor der gefährlichen Flora, zum anderen davor, vielleicht irgendwem ohne Absicht in die Quere zu kommen.

Ein kleiner Spaziergang durch das Grüne Gestrüpp

Zwischen der Straße und dem *Grünen Gestrüpp* erstreckt sich einige hundert Schritt weit Steppe, die allmählich in grünes Grasland übergeht. Zunächst dominieren Savannengras und wenige, vorwiegend stachelige Sträucher. Flüchtig betrachtet wirkt die Steppe eben, tatsächlich ist ihr Boden aber durchsetzt von kleinen und größeren Unebenheiten. Es ist beinahe unmöglich, sie in einer geraden Linie zu durchqueren, denn immer wieder zwingen Hindernisse wie Steine, Baumgerippe oder tote Sträucher zu Umwegen, die in die Nähe eines der stacheligen Gesellen führen.

Je näher die Steppe dem Teil des Flussschens kommt, der immer Wasser führt, desto dichter und vielfältiger wird die Flora. Die Steppe wird zu grünem Grasland, und entlang dem Flussufer wachsen auch Sträucher, die weniger wehrhaft, dafür aber hübsch anzusehen sind.

Der Fluss entspringt einer Quelle, die an einem der Hügel zutage tritt und zunächst in einen während der Trockenzeit kleinen, in der Regenzeit weitaus größeren Teich rinnt, ehe sie ins Flussbett weiterfließt. Wasserpflanzen finden hier beinahe perfekte Bedingungen vor. Links und rechts des Ufers steigt das Gelände nun merklich zu den umgebenden Hügeln hin an.

Chard'hasak hat neben den oben genannten Gruppen auch schon mancher Reisegruppen als Lagerplatz gedient, und ein solcher zeichnet sich am Rand des Wäldchens ab. In unmittelbarer Nähe ragen drei etwa zwei Schritt lange und ein Spann hohe Wölbungen aus dem Untergrund. Hier wurden Tote bestattet, deren Namen und Geschichten in Vergessenheit geraten sind.

Das Grüne Gestrüpp im Lauf des Jahres

Auch das Grüne Gestrüpp wartet im Laufe des Jahres mit kleinen Begeben- und Besonderheiten auf. Anders als die vorangegangenen Landschaften, die in mittelländischen und nördlichen Breiten angesiedelt sind, gibt es hier jedoch keinen Wechsel zwischen Winter und Sommer. Stattdessen gliedern zwei Regenzeiten das Jahr. Die Winterregenzeit in *Tsa* und *Phex* fällt mit der Schneeschmelze in den Gebirgen zusammen. Während der Sommerregenzeit in *Rondra* und *Efferd* dringen Gewitterwolken tief ins Landesinnere vor. In den dazwischen liegenden Trockenzeiten wüten bisweilen Busch- und Steppenfeuer.



Praios

Jäh und ohne Vorwarnung umgibt *Chard'hasak* eines der gefürchteten Lauffeuer. Die Helden sind für 1W6 Stunden eingeschlossen.



Rondra

Ein *Sicheldorn* hat so stark ausgetrieben, dass die Blätter einer nahestehenden *Leomarswacht* im Wind ständig an den Dornen reiben. Es wirkt, als stehe der Strauch in einer stetig wachsenden Blutlache, ein böses Omen.



Efferd

Die *Merach-Sträucher* im Wäldchen tragen besonders viele ihrer apfelartigen blauen Früchte und locken zwielichtige Gesellen an, die reiche Ernte halten wollen. Die Helden müssen mit hinterhältigen Angriffen rechnen.



Travia

Die Früchte der *Aranischen Wassernuss* sind reif. Durch die Nähe zum *Weißgelben Lotos* sind sie jedoch giftiger als gewöhnlich (Stufe 2, Wirkung: 1W3+2 SP, Dauer: sofort) und wirken zudem auch bei Berührung.



Boron

Der aromatische Duft der *Boronien* beschert den Abenteurern besonders lebhaftere Träume voller düsterer Vorahnungen.



Hesinde

Die *Schwarzäugige Canyzeth* ist überaus mitteil- sam und wispert von Geheimnissen, die ihr im Laufe all der Zeit anvertraut wurden, auch in ungekannten Sprachen. Der Held verspürt am ganzen Körper ein unangenehmes Kribbeln, das bis zum Ende der nächsten Regenerationsphase anhält (je 1 Punkt weniger Regeneration).



Firun

1W6 *Jagdgrasbüschel* lungern in der Nähe von *Chard'hasak* herum und heften sich an die Fersen der Abenteurer.



Tsa

Der Saft der *Chonchinis* ist heuer besonders heilkräftig (+2 LeP bei Brand- und Ätzwunden), verursacht aber einen starken Juckreiz, der 1W6+1 Stunden anhält (alle Proben -1).



Phex

Ein Lauffeuer streift *Chard'hasak* und wütet in der Steppe. Allein das *Gelbe Feuerkraut* bleibt unbeschadet, verbreitet im heißen Wind aber Blütenpollen, die in den Augen brennen. (Sichtmodifikator II für 1W6 Stunden).



Peraine

Im Wäldchen blüht der *Schleichende Tod* und verströmt seinen Duft, der jeden, der das Wäldchen betritt, umfängt (1 Stufe *Betäubung*, starkes Wohlfühl für 3 Stunden und besonders lebhaft Träume).



Ingerimm

Der *Schwarze Lotos* blüht und sein einnehmender Duft lockt die Abenteurer an und verursacht geistige Verwirrung (Stufe 2, Wirkung: 1W3 SP, 1 Stufe *Verwirrung*, Dauer: sofort).



Rahja

Einige, in der Sonne getrockneten Belkellen hängen am *Schwarzen Weinstock*. Ihr verführerischer Duft berauscht die Helden (Stufe 4, Wirkung: 1W3 SP, 1 Stufe *Betäubung*, Dauer: sofort).



Die Tage des Namenlosen

Der *Purpurmohn* blüht und verbreitet seinen verführerischen Duft. Es besteht ein hohes Risiko, an der Purpursucht zu erkranken (bei 5 und 6 auf 1W6 bei der Suchtprobe).

Vollmond

Das Winselgras um *Chard'hasak* herum stößt in Vollmondnächten ein besonders lautes Winseln aus, in das sich unverständliches Wispern mischt. Es ist nicht nur kaum möglich zu schlafen, man versteht auch zeitweise das Wort seines Nachbarn nicht mehr.

Neumond

Besonders viele Leuchtkäfer haben sich in den *Orgalëen* gefangen und die von innen erleuchteten, lilienartigen Blüten bieten nachts ein zauberhaftes Bild.

Der Tempelgarten Sperenshag

»Das hab' ich hinter der grauen Mauer gar nicht vermutet! Ordentliche Beete, ein Brunnen und ein uraltes, wackeliges Gärtnerhäuschen, in dessen Dachstuhl bündelweise Kräuter trocknen – wahrlich, eine solche Oase habe ich in einem Stadttempel wie Sperenshag nicht erwartet!«
—ein reisender Abenteurer, neuzeitlich

Ein blanker Tempel

Unabhängig davon, welchem der Zwölfgötter ein Tempel geweiht ist, verfügen viele davon über Gärten. Sperenshag ist daher ein typisches Beispiel für einen Tempel in einer mittelgroßen aventurischen Stadt. Er liegt mitten in der Stadt und kann dir beinahe überall als Schauplatz für deine Abenteuer dienen.

Um ihn allgemeingültig zu halten, haben wir ihn keinem Kult zugeordnet. Aussehen und Gestalt von Garten und Tempel verändern sich jedoch, je nachdem, welcher zwölfgöttlichen Kirche er angehört. Um den Schauplatz den jeweiligen Aspekten der einzelnen Kirche leicht anpassen zu können, liefern wir dir als Anregung nachfolgend einige Vignetten.

Tempel in mittelgroßen Städten sind meist groß genug, um ihren Bewohnern die eine oder andere Annehmlichkeit zu bieten. So steht der Tempelvorsteherin oft ein eigenes Wohnhaus zur Verfügung, in weiteren Nebengebäuden befinden sich Räume wie Speisesaal, Quartiere für Priester, Novizen und Gäste, Krankenzublen oder ein Stall. Dazwischen befindet sich ein Tempelgarten, in dem die Geweihten Kräuter und andere Pflanzen anbauen, die sie für den Betrieb des Tempels benötigen. Darunter fallen sowohl Pflanzen für Rauchopfer während des Götterdienstes als auch Küchenkräuter, vor allem

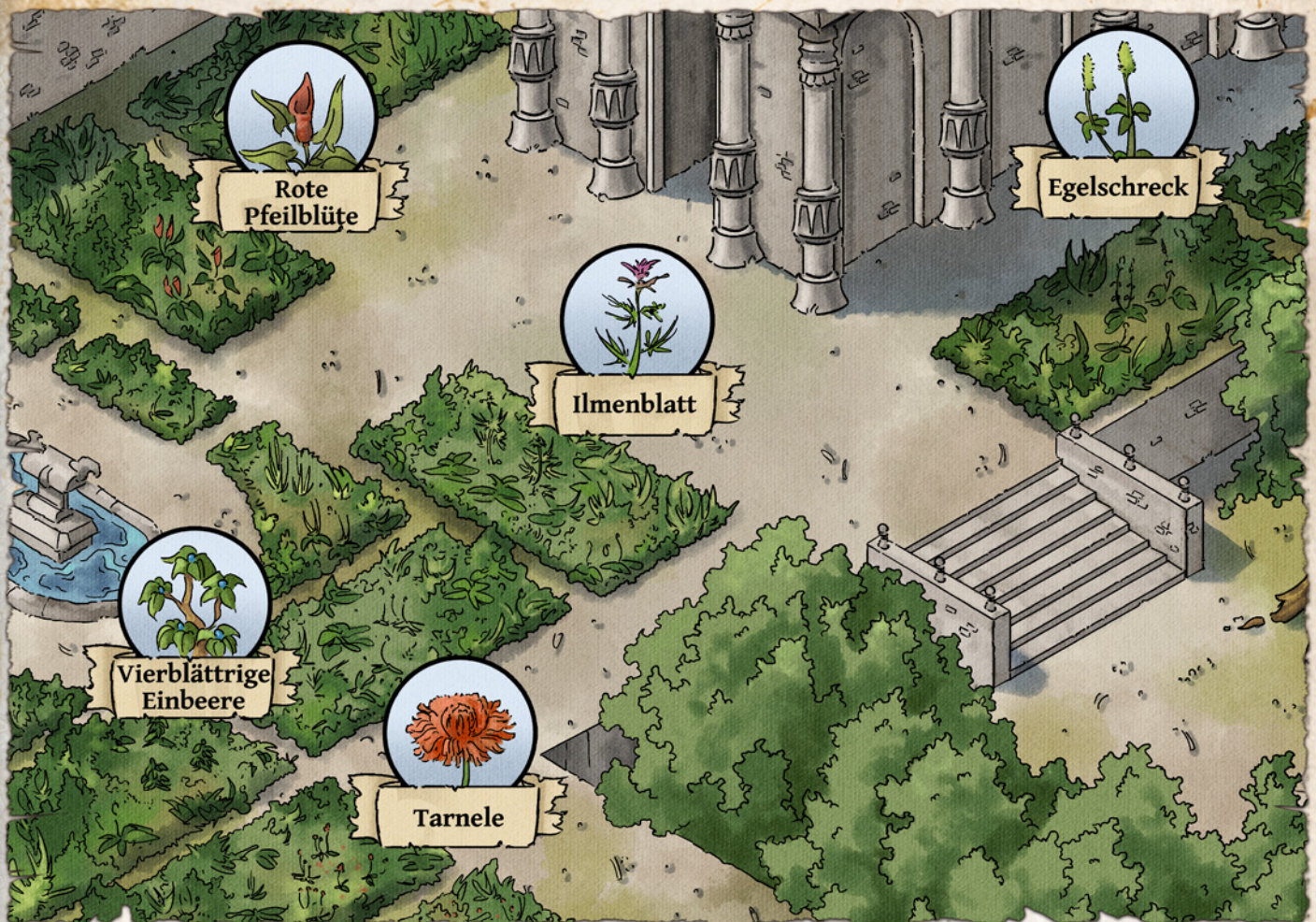
aber bewährte Heilkräuter. Solche Nutzgärten liegen häufig im Süden der Anlage und sind von hohen Mauern umgeben, denn diese schützen sie vor Wind und Wetter. So verhält es sich auch mit dem Sperenshager Tempelgarten, der sich zwischen der Südwand des Tempelgebäudes und einer weiteren, gut zwei Schritt hohen Steinmauer befindet. Im Westen wird er vom Wohnhaus der Prätorin und im Osten von Stall sowie Gartenhäuschen begrenzt. Dazwischen liegen zwölf ordentlich aufgereimte Beete, in deren Zentrum sich ein alter Ziehbrunnen aus Stein erhebt. Hier gedeihen vornehmlich Kräuter. Nördlich des Tempels liegt eine weitere, von Mauern eingefasste Freifläche, die in Sperenshag von Obstbäumen bestanden ist und an die sich eine kleine Koppel anschließt. Hinter dem Tempel und über dem Wohnhaus befindet sich in Sperenshag ein Boronanger. Inmitten uralter Obstbäume liegen hier die Gebeine früherer Tempelbewohner. Es ist ein Ort der Ruhe und des Gebets, der gewöhnlich nur den Tempelbewohnern offensteht. Der Tempelvorhof hingegen ist in der Regel ebenso frei zugänglich wie die Heilige Halle selbst.

Ein Rundgang durch Sperenshag Tempel

Der Tempel steht bei Anlagen wie Sperenshag meist im Zentrum und ist in der Regel frei zugänglich. Seine Architektur folgt dabei den im jeweiligen Kult vorherrschenden Vorlieben sowie regionalen Besonderheiten.

Tempelvorhof

Zwischen Umfassungsmauer mit Tor und Tempelportal erstreckt sich der Tempelvorhof. In Sperenshag besteht er aus gestampfter Erde. Vor einigen Jahren hat ein Gläubiger zwei Platanen gestiftet, die im Lauf der Jahre ein Dach aus Ästen und Blättern bilden und den Gläubigen im Sommer Schatten spenden sollen.



Häufig stehen hier Bäume, die der jeweiligen Göttin heilig sind. Welche das sind, kannst du der Tabelle *Heilige Pflanzen* auf Seite 134 entnehmen.



Stall und Scheune

Sperenshag besitzt zwei Milchkühe und ein Reitpferd. Im Stall gibt es vier Einzelboxen, eine Futterkammer sowie einen kleinen Verschlag für Geschirre und Sättel. Außerdem ist hier der zweirädrige Karren des Tempels untergestellt. Unter dem Dach wird Stroh gelagert. Pflege und Hege der Tiere obliegt dem älteren Novizen, der das weiche Stroh zudem seiner harten und schmalen Pritsche vorzieht und häufig hier nächtigt.

Gartenhäuschen

Zwischen Stall und Mauer schmiegt sich das alte, ein wenig schiefe Gartenhäuschen. Hier lagern die Tempelbewohner alles, was sie zum Betrieb ihres Gartens benötigen. Bevor die Ernte im Wohnhaus weiterverarbeitet wird, wird sie hier gesichtet, gereinigt und grob vorbereitet.

Schon lange beranken üppig gedeihende Kletterpflanzen – Blauregen und Efeu – das kleine Gebäude, und das Fachwerk ist darunter kaum noch zu erkennen. Zwei kleine Butzensfenster und eine schiefe Holztür öffnen sich zum Garten. Im Häuschen riecht es stets nach

Kräutern, denn zu Dutzenden hängen die Bündel, einige umhüllt mit feinem Stoff, zum Trocknen im Dachstuhl. Vor den Fenstern erstreckt sich ein langer, schmaler Holztisch, unter dem Tontöpfe, ausgetretene Stiefel, Eimer, Gießkannen, Körbe und Kisten mit Dünger ein wildes Durcheinander bilden. Auch auf dem Tisch herrscht häufig Unordnung: Setzlinge drängen sich in kleinen Töpfen unter einem der Fenster, Handschuhe und Schere liegen neben Bindebast, Saatzwiebeln, geernteten Wurzeln und sorgsam gewonnenem Saatgut. In einem schmalen Regal stehen Holzkisten, in denen Saatgut in ordentlich beschrifteten Beutelchen lagert. Auch ein zerfleddertes Vademecum, in dem Erkenntnisse ebenso verzeichnet sind wie Ideen und Pflanzpläne für kommende Jahre, findet sich dort. In der Ecke lockt ein alter Schaukelstuhl, an dessen Lehne ein Strohhut hängt, zum Verweilen, während an den Stirnseiten des Häuschens allerlei Werkzeug hängt.

Kräutergarten

Sperenshag verfügt über göttergefällige zwölf Beete unterschiedlicher Größe und Form. Sie sind als niedrige Hochbeete angelegt und von dicken Eichenbalken eingefasst. Der zentrale Weg zwischen Wohnhaus und Scheune, wie auch der Platz vor Gartenhäuschen und Haus, besteht aus großen Steinplatten, die schmalen Streifen zwischen den Beeten sind hingegen aus gestampfter Erde. Wie in den meisten Tempelgärten gedeihen hier bewährte Alltagskräuter, die du untenstehender Tabelle

Die Kräutergärten mittelalterlicher Klostergärten können dir bei der genaueren Ausgestaltung der Beete reiche Anregungen liefern.



zu Alltagspflanzen entnehmen und nach eigenen Gutdünken ergänzen kannst.

Besonders stolz ist die Prätorin auf die Vielzahl hochwirksamer Heilpflanzen (siehe untenstehende Tabelle), die hier gedeihen und entsprechend sorgsam gehegt und gepflegt werden.

Inmitten des Kräutergartens befindet sich auch der Bienenstock des Tempels. Zur Gewinnung der begehrten Samen sind die Geweihten auf die Mithilfe der Bienen angewiesen, die ihren Teil zuverlässig erfüllen. Aus Dankbarkeit entnimmt die Tempelvorsteherin daher auch nur einen Teil des Honigs.

Brunnen

Zentrum des Kräutergartens ist der Brunnen. Es ist ein alter, gemauerter Ziehbrunnen. Längst haben sich auch in den Fugen des Steins Kräuter angesiedelt, von denen die *Brunnenkresse* sich bei den Bewohnern als schmackhafter Salat besonderer Beliebtheit erfreut.

Wohnhaus

Das Wohnhaus der hiesigen Geweihtenschaft; Arzneikräuter werden in der Küche weiterverarbeitet.

Boronanger

Der Sperenshager Boronanger ist an drei Seiten von Mauern umgeben und nur von der Obstwiese aus zugänglich. Ein hüfthoher, von eisernen Boronrädern

gezierter, schmiedeeiserner Zaun mit Tor trennt die beiden Bereiche voneinander. Das Tor ist nicht abgeschlossen, trotzdem würde niemand ohne Grund und Erlaubnis diese heilige Stätte aufsuchen. Drei knorrig, uralte Apfelbäume stehen hier und beschatten im Sommer das knappe Dutzend schlichter Grabsteine, die in eine üppig sprießende Blumenwiese eingelassen sind. Eine alte, wackelige Bank lädt zum Verweilen an diesem stillen Ort ein. Tatsächlich schätzen die Tempelbewohner seine Ruhe sehr und halten hier gerne Zwiesprache mit den Göttern und auch mit den Verstorbenen.

Die Sperenshager sind dankbar und stolz, dass seit einigen Jahren ein *Hlûtharsiegel* (siehe Seite 35) das Grab des Tempelgründers ziert und dem Ort damit einen besonderen Schutz angedeihen lässt.

Allerlei Tempel und ihre Gärten

Die Bedürfnisse der Bewohner eines mittelgroßen Tempels ähneln sich, egal welchem Gott er geweiht ist, oder in welcher Region Aventuriens er liegt. Du kannst den generischen Tempel Sperenshag als Grundgerüst verstehen, das durch wenige Ergänzungen von einem allgemeingültigen Schauplatz zu einem speziellen wird.



Praios

Praiotempel sind meist lichtdurchflutete Stätten, in denen Schatten vermieden wird. Mauern sind in diesen Häusern weniger hoch und schattenspendende Bäume – bis auf eine imposante *Bosparanie* auf dem Tempelvorplatz – Mangelware. Im Kräutergarten wird *Eibisch* angepflanzt und es sind Lichtgärten angelegt, in denen sich niedrige, sonnenliebende Pflanzen um eine Sonnenuhr gruppieren. Eingerahmt sind diese Sonnengärten häufig von *Praiosblumen*.

Vegetation des Tempelgartens

Pflanze mit Regeln	Werk	Seite	Wirkung/Besonderheit
Chonchinis	Herbarium I	21	heilt Ätz- und Brandwunden
Belmart	Herbarium I	14	pausiert Krankheiten
Egelschreck	Herbarium II	23	Schutz vor Parasiten
Fünffingerkraut	Herbarium I	28	für Fingerfertigkeitselixier
Gulmond	Herbarium II	31	stärkendes Heilkraut
Hlûtharsiegel	Herbarium II	35	weiht den Boden
Hollbeere	Herbarium II	34	Gift- und Heilpflanze
Satuariensbusch	Herbarium II	59	Heil- und Schutzpflanze
Tarnele	Herbarium II	68	Heilpflanze, schmerzlindernd
Vierblättrige Einbeere	Herbarium II	72	sehr heilkräftig
Wirselskraut	Herbarium I	70	Heilpflanze
Ulmenwürger	Herbarium I	65	Heilpflanze, fiebersenkend
Zwölfbblatt	Herbarium II	78	verhindert Ansteckung

Alltagspflanzen im Tempelgarten: Bärlauch, Basilikum, Brunnenkresse, Kamille (entzündungshemmend), Knoblauch, Minze, Melisse (erfrischend), Salbei (entzündungshemmend), Schafgarbe (Mittel gegen Darmfrisch), Waldmeister (entzündungshemmend)



Rondra

Rondratempel sind meist Teil der Stadtbefestigung, entsprechend stabil sind ihre Mauern und häufig wird die Anlage durch einen Turm ergänzt. Gärten, in denen Pflanzen wachsen, die bei der Wundversorgung helfen, sind ebenso fester Bestandteil solcher Anlagen wie geräumige Höfe. Hier üben sich die Geweihten an den Waffen oder zelebrieren einen Schwerttanz zu Rondras Ehren. Häufig werden diese Höfe von Beeten oder Töpfen voller *Lilien* eingerahmt und von knorrigen *Eichen* beschattet.



Efferd

Efferds Element ist das Wasser und so sind die Gärten in seinen Häusern häufig von Teichen und Tümpeln voller *Seerosen* durchzogen, die über Wasserläufe miteinander verbunden sind und an deren Ufern üppig *Brunnenkresse* gedeiht. Die Beete sind hier meist weniger streng angelegt und fügen sich organisch in die Anlage ein.



Travia

Notwendigkeiten scheinen die Form der Gärten von Traviatempeln vorzugeben. Gibt es in der Stadt viele Arme, wird beinahe jede freie Fläche genutzt, um Gemüse für deren Speisung anzubauen. In wohlhabenderen Gemeinden locken hingegen freundlich gestaltete, von *Linden* überstandene Flächen, die der Tempel gerne für Familienfeiern seiner Gemeindemitglieder zur Verfügung stellt. Traviatempel haben meist einige Bienenkörbe, um den ihrer Göttin heiligen *Honig* zu gewinnen.



Boron

Die Kräutergärten von Borontempeln sind weniger auf die Heilkunst ausgerichtet als darauf, Sterbenden den Übergang zu erleichtern. In beiden Kulturen werden auch berauschende Kräuter wie *Tigermohn* und *Ilmenblatt* kultiviert. Allein in al'anfanischen Tempeln wird die *Boronie* gezüchtet. Ansonsten sind die Tempel des Schweigsamen meist vom Boronanger der Stadt umgeben.



Hesinde

Nicht ganz so wechselhaft wie die Gärten von Tsatempeln, aber doch einem gewissen Wandel unterworfen, sind die Gärten von Hesindetempeln. Im Süden werden Teile davon häufig als Trockengärten angelegt, in denen sich ungiftige Schlangen tummeln. Bisweilen werden im Garten Pflanzen gezogen, um ihr Wuchsverhalten zu studieren. In allen Regionen werden, für Wissensaustausch und Unterricht unter freiem Himmel, gerne Sitzstufen unter Blutulmen angelegt.



Firun

Städtische Firuntempel sind recht selten. Bei den wenigen, die es dennoch gibt, soll der umgebende Garten die freie Natur nachbilden. Regelrechte *Kiefernwaldchen* umschließen dann den Tempel,

zwischen den Stämmen stehen immer wieder *Schneebereen*. An Nutzkrautern werden vornehmlich solche angebaut, die sich gut konservieren und auf ausgedehnte Reisen mitnehmen lassen.



Tsa

Tsatempel sind stetem Wandel unterworfen und das gleiche gilt für ihre Gärten. So häufig die Tempelbewohner wechseln, so häufig wechselt der Garten eines Tsatempels sein Gesicht. Allen gemein ist jedoch, dass sie eine große Blumenwiese hegen und pflegen, die vom zeitigen Frühjahr, bis in den Winter hinein Blüten hervorbringt. Einziges Zeichen von Beständigkeit sind die meist stattlichen *Kirschbäume*, die in Peraine und Ingerimm blühen.



Phex

Phextempel sind häufig auch Begegnungsstätten, und so sind gerade im Süden die Gärten dieser Häuser gestaltet. Aus *Eibenhecken* werden regelrechte Labyrinth angelegt, in denen es kleine Nischen gibt, die sich für vertrauliche Gespräche eignen. An Kräutern werden zwar auch profane Heilpflanzen, vor allem aber solche angebaut, die Eigenschaften beeinflussen können, wie *Carlog*, welcher die Nachtsicht ermöglicht oder *Fünffingerkraut*, das die Fingerfertigkeit erhöht.



Peraine

In Perainetempeln gibt es stets einen großen Garten für Arzneipflanzen. Über die Jahrhunderte haben sich, je nach Region, bestimmte Heil- und Küchenkräuter bewährt und werden daher in jedem Tempel der Gütigen angebaut. Häufig experimentieren Perainegeweihte zudem mit neuem Saatgut, verbesserten Anbaumethoden und dergleichen, sodass es innerhalb der Mauern Versuchsbeete sowie kleine Getreide- oder Rübenfelder gibt. In keiner dieser Anlagen fehlen *Apfelbäume* sowie Beete mit *Knoblauch* und *Lauch*.



Ingerimm

Priester des Ingerimm sind meist pragmatische Handwerker, folglich sind ihre Gärten auf das Notwendigste reduziert. Eine *Tanne* mag den Tempelvorplatz schmücken und *Gelbes Feuerkraut* im Süden zierend eingestreut werden, ansonsten werden Freiflächen vor allem genutzt, um Gerätschaften und Material unterzubringen. An Kräutern werden vornehmlich solche angebaut, die bei Wunden, Zerrungen oder Brüchen helfen, und natürlich das bei Verbrennungen hilfreiche *Chonchinis*. Manche Tempelvorsteher lassen Setzlinge von Edel- oder Feuerholzbäumen für umliegende Wälder züchten, um nachhaltig gute Materialien zu sichern.



Rahja

Gärten von Rahjatempeln sind nichts anderes als die Erweiterung der heiligen Halle. Bei ihrer Anlage wird weniger Wert auf Nützlichkeit, dafür umso mehr auf Schönheit gelegt. Üppig blühende *Rosenbüsche*,

wilder und kultivierter Wein, Rosenholz- und Granatapfelbäume, hübsch blühende Zierbäume und verführerisch duftende Kräuter bilden häufig ein Gesamtkunstwerk, durch das Geweihte und Gläubige lustwandeln. Dennoch werden auch nützliche Kräuter angebaut, wie beispielsweise Fünffingerkraut, Gulmond und vor allem Rahjalieb.

Der Tempelgarten im Lauf des Jahres

Für wiederkehrende Besuche zu unterschiedlichen Jahreszeiten findest du nachfolgend einige Anregungen für Ereignisse, die sich leicht in deine Geschichte einflechten lassen.



Praios

Am ersten Tag des Jahres erblüht eine Alveranie in einem der Beete und jeden, der sie sieht, durchströmt ein Gefühl von Harmonie. Für 1W6+3 Stunden lächelt er glücklich (Nachteil Persönlichkeitsschwäche (Naiv)).



Rondra

Die Blüte des Hlûtharsiegels auf dem Boronanger verströmt für wenige Tage Pollen. Wird das Schauspiel beobachtet, lächelt dem Helden das Glück zu (nach Meisterentscheid 1 Schip zurück).



Efferd

Der reife Knoblauch verströmt einen intensiven Geruch, der dem Helden für 1W3 Stunden anhaftet und ihn weniger anziehend macht (-1 auf Gesellschaftstalente, außer Menschenkenntnis und Willenskraft).



Travia

Um den 27. Travia geht der Geist des Geweihten um, der den Garten einst angelegt hat. Er hängt sehr an seinem Garten, lehnt alles Neue ab und reißt bisweilen Pflanzen, die ihm nicht behagen, aus den Beeten.



Boron

Der Winterwind treibt die Sporen des Zwölflblatts durch den Garten. Sie verursachen für 3W6 Minuten Magenkrämpfe (Giftstufe 3, 1 Stufe Betäubung, 1W3 SP).



Hesinde

Einige Stängel der Melisse stehen noch und tragen inzwischen harte Blätter, die bei Berührung allergische Reaktionen auslösen können (Giftstufe 1, 1 Stufe Schmerz für 2W6 Minuten).



Firun

Auch im Winter trägt die Vierblättrige Einbeere Früchte, und berührt ein Held eine Beere, verfärbt sich die betreffende Körperstelle für 1 Tag blau.



Tsa

Das Fünffingerkraut keimt. Berührt der Held die zarten Triebe, fühlt sich die entsprechende Hautstelle für 2W6 Stunden taub an (Nachteil Eingeschränkter Sinn (Tastsinn)).



Phex

Ein Wildkraut hat sich eingeschlichen und blüht nun üppig. Die Pollen verursachen einen wandernden Juckreiz, der 1W6+1 Minuten anhält (1 Stufe Verwirrung).



Peraine

Die feinen Samen der Kamille lösen sich bei Berührung und fliegen durch den Garten, dringen sie in die Augen des Helden, schwellen diese leicht zu (Sichtmodifikator Stufe II).



Ingerimm

Der angenehme Tarnelenduft verursacht beim Helden für 1W6 Stunden eine Farbblindheit, er sieht andere Farben, als alle anderen (1 Stufe Verwirrung).



Rahja

Im Schatten eines Buschs wächst eine Rahjaliebpflanze, die jetzt besonders üppig blüht. Ihr Duft wirkt erregend.



Die Tage des Namenlosen

Alle blühenden Pflanzen duften so stark, dass der Geruch unangenehm wird und für 1W6 Tage an Kleidung, Haut und Haaren haftet und Kopfschmerzen verursacht (2 Stufen Betäubung für die gesamte Dauer).

Vollmond

Im Schein des Madamals werden Besucherinnen besonders oft Göttliche Zeichen gewährt. In solchen Nächten der Gottheit des Tempels gefällige Opfer darzubringen, kann sich also besonders lohnen. Nur in Praiostempeln bleibt solche Mühe meist vergeblich.

Neumond

In der Nähe des Satuarienbusches hört der Abenteurer immer wieder wispernde Stimmen, die ihm unverständliche Warnungen zuflüstern.

Heilige Pflanzen

»Keinen Stein kann man werfen, ohne ein heiliges Kraut zu treffen, höre ich meine Gefährten lamentieren. Dabei ist es doch gar so, dass jedes zarte Kräutlein, jeder schüchterne Busch, jeder junge Baum auf Derens Antlitz der Gütigen Göttin und ihrer Ewigjungen Schwester lieb und teuer sind! Welches Gewächs die Kirchen der Zwölfe im Laufe der Zeit als Symbol ihrer Gottheit angenommen haben, spielt doch vor der allgemeinen Heiligkeit des Lebens keine wichtige Rolle.«

—Bruder Hilbert aus Auen, Perainegeweihter, neuzeitlich

Von jeher wurden Götter mit Pflanzen in Verbindung gebracht – sei es, weil ihr Aussehen einer Lobpreisung gleichkommt, wie beispielsweise die Sonnenblume, welche in Aventurien Praiossonne oder -blume genannt, ein Sinnbild für die Sonne ist, oder sei es, weil sie, wie die Seerose, im liebsten Element der Gottheit wachsen. Manche Zuordnung ist sprechend, wie bei Bockshornklee, der dem Bocksbeinigen Levthan zuerkannt wird, oder bei dem im ausgehenden Winter blühenden Ifirnsglöckchen. Andere erschließen sich erst bei genauer Kenntnis ihrer Wirkkräfte. Der Marbo zugeschriebene Baldrian wirkt beruhigend, Lotos kann borongefälligen Rausch erzeugen, aber auch hesindegefällig den Geist klären.

Hin und wieder haben die Götter ihre Affinität zu bestimmten Pflanzen auch selbst erklärt oder sie durch

eindeutige Zeichen angenommen. So entspricht die Aura einer Blutulme der eines erfahrenen Magiers und sie wirkt in dämonisch verfluchten Gegenden wie ein Sanktuarium Hesindes. Die Flammende Eiche von Rhodenstein entstand durch ein Wunder Rondras, das im Zweiten Orkensturm eine Schlacht zugunsten der Menschen entschied, und auf Palakar markiert Schwarzer Mohn eine dem Boron heilige Stätte. Manche Zuordnung jedoch ist menschen- oder auch goblinemacht und darum nicht zwangsläufig vollumfänglich nachvollziehbar.

Heilige Pflanzen und Erzeugnisse daraus spielen in der Symbolik, aber auch bei Zeremonien beinahe aller aventurischer Kulte eine große Rolle – obwohl es auch Gottheiten gibt, deren Aspekte sich in der Pflanzenwelt nicht abbilden lassen oder noch von keinem Kult entdeckt wurden.

Unter den vorgestellten Pflanzen finden sich einige Arten, die im Aventurischen Herbarium I & II nicht konkreter verortet wurden. Du kannst dich bei ihrer Ansiedlung grundsätzlich an irdischen Landschaften orientieren. Überwiegend findet man sie jedoch dort, wo der Einfluss der jeweiligen Gottheit stark ist und viele ihrer Anhänger länger siedeln. Doch so manch reisender Geweihter ist schon neben einem neu erblühten heiligen Pflänzchen aufgewacht, als sende seine Gottheit ihm ein Zeichen.



Heilige Pflanzen			
Gottheit	Baum	Blume/Pilz/Strauch	Gewürz
Praios	Bosparanie	Praiosblume, Gilbornskraut	Eibisch
Rondra	Eiche, Steineiche	(Rondra)Schwertlilie, Feuerlilie, Tigerlilie, Krokus, Rondrazahn	Kurkum-Safran
Efferd	Zeder	Seerose, Ulmenwürger	Brunnenkresse
Travia	Buche, Rotbuche, Linde	Roter Fingerhut, (Kürbis)	Honig
Boron	Ebenholzbaum, Mohagoni (al'anfan.)	Boronie, Schwarzer und Weißer Lotos sowie Schwarzer Mohn (pun.), Vragies (al'anfan.)	Weihrauch, Gandelrohr (al'anfan.)
Hesinde	Blutulme	Lotos, Feuerschlick	Salz
Firun	Kiefer	Landkartenflechte, Schneebeere	Krammetbeere
Tsa	Kirschbaum	Blumen allgemein	Methumian (Kurkuma)
Phex	Eibe	Blauhimmelstern, Madablüte, Phexveilchen	Sternanis
Peraine	Apfelbaum, Perainapfelbaum	Perainenspeer, Arangenblüte	Wilder Knoblauch, Zwiebel, Lauch
Ingerimm	Tanne	Gelbes Feuerkraut	Gelbes Feuerkraut, Eisenkraut
Rahja	Rosenholzbaum, Granatapfelbaum, Kakaobaum	Rosen, Zuckerrohr und -rüben	Zuckersirup, Weinstöcke
Namenloser	Blutbuche	Purpurmohn, Dämonenkralle, Morgendornstrauch, Bittersüßer Nachtschatten, Rattenpilz	Bittermandel
Angrosch	Tanne	Feuerkraut	Rauch
Aves	Keine, aber gefällig sind Chonchinis, Egelschreck, Hiradwurz, Neckerkraut, Orazal und Zunderschwamm.		
Brazoragh	Steineiche	Basilamine	Anis
Bylmaresh	—	Waldwebe	Fenchel
Chr'Ssir'Ssr	Trompetenbaum	Quinja	—
Himmelswölfe	Birke	Wolfsmilch	Kalmus
Ifirn	Birke	Ifirnrose/-blüte, Ifirnsglöckchen, Frühlingsblumen	Birkenzucker, Waldmeister
Kamaluq	Mohagoni, Praiossandelholzbaum (Utulu)	Guraan, Kajubo (Haipu)	Vanille-Orchidee
Kor	Kornelkirsche	Blutdorn, Korkspindel	Koriander
Levthan	Muskatenbaum	Levthansmorchel, Stechapfel	Muskatnuss, Bockshornklee
Mada	Magnolie	Madablüte	Schafgarbe
Mailam Rek dai	Buche	Haselnuss	Liebstöckel
Marbo	Myrte	Bleichmohn, Marbobeere, Marbotäubling	Baldrian
Mokoscha	Eberesche	Klee (vierblättrig), Bedon-Blume	Honig
Nandus	Tamarinde	Korkenzieherhasel	Pfeffer
Natûru-Gon	Mammutbaum	—	Wacholder
Numinoru	—	Seetang	Meersalz
Nurti	Flammenbaum	Kamelie, Wirselkraut	—
Obaran	Praiossandelholzbaum	Merach-Strauch	Benbukkel (Zimt)
Orvai Kurim	Eiche	Haselnuss	Eberraute
Ppyrr	Drachenbaum	—	—
Rastullah	Dattelpalme, Tamarinde	Cheria-Kaktus	Sumak
Rikai	—	Gulmond, Ilmenblatt	—

Heilige Pflanzen

Rur und Gror	Alles was Rur geschaffen hat, ist ein Geschenk an Gror und darum heilig.		
Satinav	Pinie, Lebensbaum	—	—
Satuaria	Weide	Satuariensbusch	Mistel
Shinxir	—	Gelbes Feuerkraut	Ingwer
Simia	Fichte	Huflattich	Hopfen, Sauerampfer
Swafnir	Föhre	Spinat	—
Tairach	Geisterbuche	Ginster	Brennnessel
UcURI	Ölbaum	Goldregen	—
Visar	Blutholzbaum	Mirhamer Seidenliane, Schleichender Tod, Chrysantheme	—
Xeledon	—	Liguster, Druidenwurz, Winselgras	—
Zerzal	Kampferbaum	Besenginster	—

Garten und Gewächshaus einer Magierakademie

»Meiner Erfahrung nach drücken sich Magier um jede halbwegs anstrengende Verrichtung und überlassen es anderen, sich die Hände schmutzig zu machen. D'rum hab ich auch erstmal nur Maulaffen feilgehalten, als ich durch den Garten ins Gewächshaus der Akademie geführt wurde. Auf dem Weg hab'ich gleich ein paar Zauberer gesehen, wie sie mit gereifter Kutte Unkraut rupften, und eine hat sogar Mist auf 'nem Beet verteilt. Als wäre das nicht genug der Überraschung, war das Gewächshaus dann voller Grünzeug, das ich mein Lebtag noch nicht gesehen hab. Überall grünte und blühte es und auch hier waren wieder eifrig arbeitende Magier. Das merk ich mir, für wenn mal wieder einer von denen so tut, als sei er noch nie mit was anderem als Bibliotheksstaub in Berührung gekommen.«

—eine reisende Abenteurerin, neuzeitlich

In vielen Magierakademien ist ein Garten wichtiger Bestandteil der Lehranstalt. Einerseits werden hier Pflanzen angebaut, die für den Betrieb der Akademie notwendig sind. Andererseits ist die Arbeit im Garten manchen der Bewohner ein willkommener Ausgleich oder Mittel der Disziplinierung für allzu forsche Schüler.

Eine Besonderheit der hier vorgestellten Anlage ist das Gewächshaus, das in Aventurien eine große und vor allem teure Anschaffung darstellt. Gewächshäuser ermöglichen es, selbst in Regionen mit harten Wintern Pflanzen aus dem Süden zu kultivieren. Durch das Glas dringt Sonnenlicht ein und es schützt die Beete, bei entsprechender Beheizung, vor Frost.

Anders als Tempel, die meist von Spenden leben und häufig einen karitativen Zweck erfüllen müssen, sind Magierakademien mächtige und vielerorts auch gewinnorientierte Einrichtungen. Sie sind nicht darauf angewiesen, Nahrungsmittel selbst anzubauen, wohl aber darauf, Dinge heranzuziehen, die sich zu gefragten Ingredienzen weiterverarbeiten lassen.

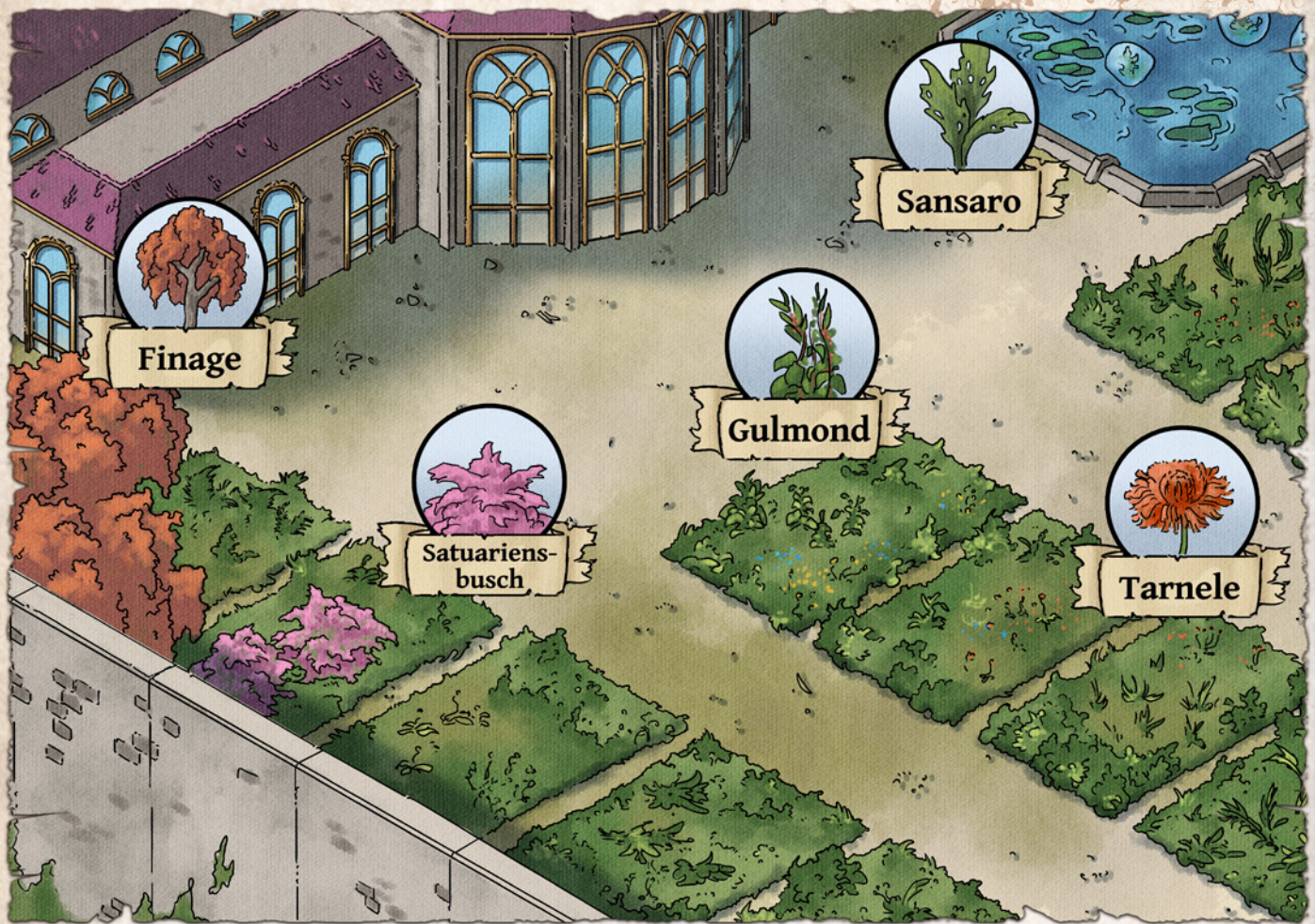
Wie beim vorangegangenen Tempelgarten haben wir darauf verzichtet, den Garten einer bestimmten Akademie oder Gilde zuzuordnen. Das hier vorgestellte und an ein Akademiegebäude angelehnte Gewächshaus passt jedoch gut zu einer Lehranstalt in Mittel- oder Nordaventurien.

Im Süden treten üppig berankte Gerüste und Pergolen an seine Stelle, um vor Sonne oder Regenfällen zu schützen. Der Garten ist von einer hohen Steinmauer umgeben, die an einigen Stellen von Kletterpflanzen wie Rosen, Efeu und dergleichen berankt ist. Welche Pflanzen in einem solchen Garten kultiviert werden, hängt neben den vorherrschenden klimatischen Bedingungen maßgeblich davon ab, welche Merkmale an der Akademie primär gelehrt werden, und auch davon, welcher Gilde das Haus angehört.

Ein Rundgang durch den Akademiegarten Gewächshaus

Das Gewächshaus wurde nachträglich an die Steinwand eines angrenzenden Akademiegebäudes gebaut, wovon noch einige Fenster künden, die sich nun zum gläsernen Haus hin öffnen statt in den angrenzenden Garten. Es gliedert sich in drei Teile, die jeweils über einen mit Steinplatten ausgelegten Boden sowie über einen Zugang zum Außenbereich verfügen.

Der größte und höchste Teil des Gewächshauses wird Wintergarten genannt. Sein Dach ist aufwändig gestaltet und weist zahlreiche kleine Fenster auf, die je nach Witterung und Temperatur geöffnet oder geschlossen werden. Die halbrunden, hohen Fenster sowie die wie wasserspeiende Drachen oder Elementare gestalteten Regenrinnen und Schmuckelemente wirken im Vergleich zu den Seitenflügeln des Gebäudes oft prächtig und fast verspielt. Jene Verzierungen künden vom Wohlstand der Lehranstalt, und folgerichtig dient der Wintergarten vornehmlich der Repräsentation. Große und ausgefallene Pflanzen aus südlicheren Gefilden sind so arrangiert, dass der Eindruck entsteht, der Betrachter befände sich in einem Regenwald – ein Eindruck, der durch die im Gewächshaus lebenden Singvögel, die im Sommer ein- und ausfliegen und im Winter von den Akademiezöglingen versorgt werden, noch verstärkt wird. Zwischen den Pflanzen stehen edle Möbelstücke, die zum Verweilen einladen. Hier werden geschätzten Gästen und Mäzenen der Akademie Tee und kleine Naschereien kredenzt. Ein



kleiner Ofen, der selbst im grimmen Winter für angenehme Temperaturen sorgt, steht gut versteckt hinter einem berankten Sichtschutz.

Der linke Flügel ist vor allem ein Arbeits- und Unterrichtsraum, in dem Gewächse angesät, größere Pflanzen geteilt sowie Stecklinge geschnitten und eingepflanzt werden. Saatschalen und Einzeltöpfe verschiedener Größe sind auf Tischen und Regalbrettern platziert. Vor der Steinwand befindet sich neben einigen Regalen ein stabiler Arbeitstisch. Darunter stapeln sich Blumentöpfe, Körbe mit Bindematerial, Kisten mit Werkzeugen, Dünger oder speziellen Erden. Gegenüber stehen mehrere schmale Tische mit weiteren Saatschalen und bepflanzten Töpfen. Über eine Leitung, die jederzeit verschlossen werden kann, läuft Regenwasser für die Bewässerung dieses Flügels in ein großes Fass. Der linke Flügel ist sehr betriebsam, denn hier wird praktische Botanik unterrichtet, es werden Experimente durchgeführt, ihr Fortgang genau studiert und Samen von weither eingesät.

In beiden Flügeln stehen kleine Öfen, die im Winter zum Schutz der kostbaren Pflanzen angefeuert werden.

Der rechte Flügel steht und hängt voller Südpflanzen, deren Wirkung Magier schätzen und zu nutzen wissen. Hier ist es allzeit grün und meist blüht irgendeine Pflanze, deren Duft den ganzen Bereich erfüllt. Tische und Beete wechseln sich hier ab, und je nach Größe stehen die Pflanzen in Gefäßen auf einem Tisch oder sie wurden direkt in eins der Beete gepflanzt. Hier gedeihen nicht nur nützliche Gewächse, sondern auch solche, die schlicht schön oder zumindest interessant sind. Orchideen hängen in Ampeln von den Streben und Kletterpflanzen haben die Steinwand beinahe ganz überwuchert. Recht neu ist ein Holzgerüst mit verschiedenen kleinen Plattformen und Körben, auf dem sich die beiden akademieeigenen Smaragdnighten *Yenx* und *Tlaix* tummeln. In einer Ecke steht ein Regenwasserfass, das jenem im linken Flügel entspricht. Nachfolgenden Tabellen kannst du entnehmen, welche Pflanzen im Gewächshaus angepflanzt werden:

Vegetation des Akademiegewächshauses

Pflanze mit Regeln	Werk	Seite	Wirkung/Besonderheit
Horusche	Herbarium I	31	erhöht Körperkraft
Rote Pfeilblüte	Herbarium I	52	erhöht Charisma
Dracheneiranke	Herbarium II	20	Verbessert das Gedächtnis
Finage	Herbarium II	27	stärkt Elixiere der Tugenden
Ilmenblatt	Herbarium II	36	stärkt Rauschmittel

Alltagspflanzen im Akademiegewächshaus: Adlerfarn, Banane, Bartflechte, Brabaker Rohr (für Rohrstöcke), Granatapfelbaum, Hibiskus, Kamelie, Mimose (reagiert auf Berührung), Palmlilie, Perinapfelbaum, Purpurfarn, Schlangenbast, Schopfpalmenfrucht (Ananas), Schwertfarn, Wilder Wein, Yasmin, Zwergpalme

Gärtnerhäuschen

Das Gärtnerhäuschen ist an die umlaufende Mauer gebaut und mit einem schlichten Pultdach versehen. Mehrere Fenster und eine zweigeteilte Tür, deren oberer Teil meist offensteht, öffnen sich zum Garten. Regale, in denen vornehmlich Kisten voller Säckchen mit Saatgut und Saatzwiebeln lagern, stehen vor der Mauer. Unter den Fenstern befinden sich Arbeitstische, unter denen wiederum allerlei gelagert wird, was für den Betrieb eines so großen Nutzgartens unerlässlich ist: feste Stiefel, Kisten mit Werkzeug, Bindematerial, Säcke mit Dünger, Schürzen und dergleichen mehr.

In den offenliegenden Dachbalken hängen Kräuter- und Blumensträuße zum Trocknen. Manche sind mit dünnem Stoff umwunden, um reife Samen aufzufangen. Hinter einer Bretterwand liegt links ein kleiner Raum mit Bett, Schemel, Waschtisch und kleinem Ofen. Hier schläft die Gärtnerin der Akademie, denn dank des Ofens ist es im Gärtnerhäuschen auch im Winter recht behaglich. An der rechten Stirnwand hängen zahlreiche Werkzeuge, und davor stehen zwei alte Schaukelstühle, zwischen sich haben sie einen wackligen Tisch mit einer Öllampe darauf. Mancher Student hat hier über die Jahre bei einer Tasse Tee Rat und Ermutigung gesucht. Unterhalb des Gärtnerhäuschens wurde eine Pergola erbaut, die unterdessen dicht mit wildem Wein und Efeu bekränkt ist. Darunter wird fertig gesiebter Kompost gelagert, den die Gärtnerin für die Bodenverbesserung einsetzt.

Becken

Einen Teil der Terrasse nimmt ein Becken ein. Es besteht aus einer etwa kniehohen und einen halben Schritt tiefen Umfassungsmauer, die mit einem kunstvollen Fries hesindianischer Thematik verziert ist.

Im Wasser wachsen einige profane Pflanzen, und ein Schwarm Goldfische zieht seine Kreise. Besonderen Schutz genießen aber die hier wachsenden pflanzlichen Kostbarkeiten:

Terrasse

Direkt an das Gewächshaus mit Wintergarten schließt sich die mit großformatigen Steinplatten belegte Terrasse an. Die rechte Seite wird vom Becken eingenommen. Auf der linken Seite finden das ganze Jahr Unterrichtsstunden statt, darunter auch praktische Lektionen in Selbstverteidigung und dergleichen. Der große Tisch und die Bänke lassen sich daher beliebig verrücken. Unmittelbar hinter der Mauer stehen drei große Ulmen, deren Schatten gerade im Sommer gerne gesucht und für Unterrichtsstunden genutzt wird. Nach einigen Versuchen ist es gelungen, hier Ulmenwürger anzupflanzen, der jedoch regelmäßig zurückgeschnitten wird, um die Bäume zu schützen.

Pflanzbeete

Zwölf beinahe gleichgroße Pflanzbeete nehmen den unteren Teil des Gartens ein. Sie sind in vier Reihen zu je drei Beeten angelegt. Vor den Reihen befinden sich breite, mit Steinplatten belegte Wege, zwischen den einzelnen Beeten schmale Pfade aus gestampfter Erde. In den Beeten werden Kräuter und Gewächse gezogen, die in der Alchimistenwerkstatt der Akademie verwendet werden, aber auch einige, die in der Küche oder in der Krankenstube landen:

Brunnen

Auf einem Podest, das über zwei umlaufende Stufen zu erreichen ist, erhebt sich ein anderthalb Schritt durchmessendes muschelförmiges Becken aus verwittertem Stein. Darüber ragt ein Wasserspeier in Form

Vegetation des Akademiebeckens

Pflanze mit Regeln	Werk	Seite	Wirkung/Besonderheit
Carlog	Herbarium I	20	weitet die Pupillen (<i>Dunkelsicht</i>)
Weißgelber Lotos	Herbarium I	69	für Lotostrunk
Mibelrohr	Herbarium II	39	erhöht KL und GE

Vegetation der Akademiebeete

Pflanze mit Regeln	Werk	Seite	Wirkung/Besonderheit
Alraune	Herbarium I	11	Zutat in vielen Elixieren
Chonchinis	Herbarium I	21	gegen Ätz- und Brandwunden
Fünffingerkraut	Herbarium I	28	erhöht die Fingerfertigkeit
Rahjaleb	Herbarium I	50	Verhütungsmittel
Thonnys	Herbarium I	63	für Astrale Meditation
Wirselskraut	Herbarium I	70	Heilpflanze
Gulmond	Herbarium II	31	stärkendes Heilkraut
Egelschreck	Herbarium II	23	gegen Parasiten
Tarnele	Herbarium II	68	Heilpflanze, schmerzlindernd
Ulmenwürger	Herbarium I	65	Heilpflanze, fiebersenkend
Vierblättrige Einbeere	Herbarium II	72	sehr heilkräftig

Alltagspflanzen der Akademiebeete: Bärlauch, Basiliskum (Zutat mancher Elixiere), Flieder, Kamille (entzündungshemmend), Magnolie, Minze (entzündungshemmend), Melisse (erfrischend), Salbei (entzündungshemmend), Schafgarbe (Mittel gegen Darmfrisch)

Gärten verschiedener Gilden & Fakultäten

Der hier vorgestellte Akademiegarten mit Gewächshaus ist allgemein gehalten und sieht Pflanzen vor, deren Nützlichkeit in allen Gilden unangefochten ist. Da jedoch die Geisteshaltung auch Einfluss auf die Ausgestaltung eines Gartens hat, werden nachfolgend einige Anregungen für Alternativen vorgestellt.

Weißer Gilde:

In Gärten der weißen Gilde sucht man giftige oder nicht strikt akademisch gefragte Pflanzen, als welche beispielsweise in manchen Kreisen auch Rahjalieb gilt, vergeblich. Pflanzen mit besonderen Affinitäten zu den Zwölfgöttern und hier insbesondere denjenigen, die den Hauptmerkmalen der Akademie entsprechen, sind hingegen stark vertreten. Häufig zieren Götterstatuen den Garten und bisweilen gibt es von Hecken eingefasste Bereiche, die – den Blicken Neugieriger entzogen – für den Tanz der Mada, eine Meditationstechnik unter körperlicher Ertüchtigung, vorgesehen sind.

Graue Gilde:

Der hier vorgestellte Garten entspricht am ehesten dem einer Lehranstalt, die der Grauen Gilde angehört. Nützlichkeit und Nutzbarkeit stehen bei solchen Akademien im Vordergrund, nur wenig wird aus rein ideologischen Gründen verdammt. Ein Teil des Gartens ist der Erforschung neuer Kreuzungen, der Kultivierung

unbekannter, aber interessanter und selbst gefährlicher Pflanzen vorbehalten. Die Hilfe von Elementargeistern ist hier ebenso willkommen wie Magie, welche die Pflanzen direkt beeinflusst.

Schwarze Gilde:

Ein Korsett aus Moral engt die Angehörigen der Schwarzen Gilde auch nicht bei der Anlage ihrer Gärten ein, und dem Anbau giftiger und gefährlicher Pflanzen sind keine Grenzen gesetzt. Das Erzeugen von Pflanzenchimären ist hier so selbstverständlich wie anderswo das Veredeln, denn streng genommen ist auch jenes nichts anderes als das Verschmelzen zweier ehemals individueller Pflanzen. Bisweilen wird auf die Hilfe heptasphärischer Kräfte zurückgegriffen, und untote Gärtner haben sich als hirnlose, aber ausdauernde Hilfskräfte erwiesen.

Fakultät für Alchimie:

Die Gärten von Akademien mit bekannten alchimistischen Fakultäten oder auch Niederlassungen von Alchimistengilden verfügen vor allem über Pflanzbeete. Jede freie Fläche wird zum Anbau von Pflanzen genutzt, deren Bestandteile alchimistisch weiterverarbeitet werden. Auch giftige Gewächse sind darunter, denn mit verarbeiteten Giften lässt sich einiges an Gold verdienen. Manche Lehranstalt verfügt in eigens dafür hergerichteten Kellern sogar über Pilzgärten.

eines merkwürdigen Fabelwesens aus der Wand. In Rissen und Spalten wachsen Moos und Pflanzen, vor allem Farne, was dem Brunnen ein verwünschtes Aussehen verleiht. Aus dem Maul des Fabelwesens ergießt sich ein steter Strom klaren Wassers in die Muschel, die wiederum vorne einen Überlauf hat, der das Wasser in ein unter dem Podest verborgenes Becken führt. Dieses wird von einer unterirdischen Quelle gespeist, die zugleich Wohnstatt von schüchternen elementaren Mindergeistern des Wassers ist. Wer sich länger mit ihnen beschäftigt, kann ihr Vertrauen gewinnen. Sie gehen anderen sogar gerne zur Hand, füllen leere Gießkannen auf oder bewässern einzelne Beete mit gezielten Fontänen. Bisweilen vergessen sie sogar ihre Vorsicht und sorgen bei großer Hitze mit feinem Wasserdunst für Abkühlung. Wer sie ärgert, wird mit Wasser bespuckt.

Schattengarten

Am unteren Rand des Gartens liegen links und rechts vom Brunnen und direkt unterhalb der Mauer einige Beete, die hochtrabend „Schattengarten“ genannt werden. Unter einigen größeren Bäumen und zwischen dichten Ziersträuchern wachsen hier Pflanzen, die wenig Licht benötigen. Verborgen hinter hölzernen Sichtschutzwänden liegt der große Kompost in der linken unteren Ecke des Gartens. Unter einem wackeligen Dach stehen zudem mehrere Schubkarren und Schaufeln.

Garten und Gewächshaus im Lauf des Jahres

Nachfolgend findest du nach Ereignismonat sortiert eine Reihe kleiner Besonderheiten, die du leicht in ein Abenteuer einflechten, oder zu Szenarien entwickeln kannst:



Praios

Der Finagebaum im Gewächshaus ist nun voller blutsaugender Insekten. Ein Aufenthalt im Wintergarten ist beinahe unmöglich.



Ronda

Die Horuschenschoten bringen in diesem Mond zwar nur zwei Kerne je Schote hervor, haben aber doppelte Wirkung (+2 auf Kraftakt) bei halbierten Wirkungsdauer (5 Stunden) und erhöhter Schädigung, wenn mehr als ein Kern gegessen wird (2W6+4 SP).



Efferd

Ein Besucher hat eine Blutblattranke in die Erde nahe dem Brunnen gesteckt. Über Nacht hat die Ranke gewurzelt und droht nun, den Brunnen zu überwuchern. Die Mindergeister sind in Aufruhr, wie Katzen an einem Katzenminzstrauch.



Travia

Die *Mimose* im Gewächshaus blüht und verteilt ihre Pollen. Werden sie eingeatmet, sind die Opfer 1W6+3 Stunden besonders sensibel und nehmen sich alles zu Herzen. Dies führt zu allerlei Dramen unter den Magiern, da der profane Auslöser bislang nicht identifiziert werden konnte.



Boron

Das *Ilmenblatt* im Gewächshaus blüht. In diesem Mond sind die Blüten heiß begehrt, weil sie einen besonders intensiven Rausch erzeugen.



Hesinde

Die Samen der *Dracheneiranke* sind heute besonders saftig, sondern aber einen betäubenden

Saft ab, sodass die Zunge anschwillt und der Anwender kaum reden kann (1 Stunde Nachteil *Stumm*).



Firun

Ein Humusgeist ist in den großen *Komposthaufen* eingezogen und nimmt umfangreiche Umgestaltungen vor, bei denen unliebsamer Dreck über den ganzen Garten verteilt wird.



Tsa

Bei einem missglückten Experiment ist ein Astralgeist freigesetzt worden und in eine *Alraune* eingefahren. Jedes Mal, wenn sie geerntet werden soll, schreit sie markerschütternd.



Phex

Wird das *Fünffingerkraut* im Phex im Mondlicht berührt, umschlingen die langen Blätter Finger und Messer und halten beides fest.



Peraine

Die Früchte des *Granatapfelbaums* sind groß und so prall, dass sie bei Berührung aufplatzen und ihren dunkelroten Saft verspritzen.



Ingerimm

Diebe haben sich eingeschlichen und sind auf *Carlogblüten* aus.



Rahja

Die *Kletterrosen* entlang der Mauer blühen in diesem Mond überaus prächtig. Ein betörender Rosenduft liegt über dem ganzen Garten und verführt die Studierenden zu allerlei unbedachten Aktivitäten.



Die Tage des Namenlosen

Pflanzen werden von *Krankheiten*, Pilzen oder Schädlingen befallen.

Vollmond

Die *Mindergeister* des Brunnens lieben es, in Vollmondnächten durch den einsamen Garten zu tanzen und alles ordentlich nass zu machen.

Neumond

Der *Purpurnfarn* im Wintergarten ist eine merkwürdige Unterart, die in Neumondnächten leicht purpurn leuchtet.

PFLANZENWESEN



Pflanzen wachsen und gedeihen, sie folgen dem Kreislauf des Jahres und reagieren in mancher Hinsicht ganz so wie Wesen aus Fleisch und Blut. Wird ihre Haut verletzt, bluten sie, werden sie gebeugt, brechen sie, erleiden sie großen Schaden, sterben sie. Natürlich bringt eine von Magie durchdrungene Welt wie Aventurien neben Tier- auch Pflanzenwesen hervor. Wenn Kletterpflanzen ein Eigenleben entwickeln, Gräser ihren Jagdtrieb ausleben, oder Blumen Fleisch verzehren, wird dies einen Aventurier nur anfänglich überraschen und dann als gegeben hingenommen. In Regionen, in denen die arkanen Ströme stark sind, wie in den Salamandersteinen oder auf den Zyklopeninseln, werden aus ehemals ortsfesten Pflanzen eben wanderlustige Blumenwesen. In allen Wäldern Aventuriens gehen Waldschrate wie lebende Bäume umher. Und wo Dämonen das Land knechten, zieht das unweigerlich auch die Flora in Mitleidenschaft.

Pflanzen zu verändern und sie den eigenen Vorstellungen und Bedürfnissen durch gezielte Zucht anzupassen, ist bei kulturschaffenden Spezies ebenso üblich wie das

Züchten von Nutztieren. Beides erfordert Wissen, Geschick und vor allem Geduld. Viele Diener Peraines und etliche Anhänger der Allweisen haben sich dieser Wissenschaft verschrieben und verfolgen sie im Einklang mit den göttlichen Geboten. Doch nicht alle, die danach trachten Pflanzen zu „verbessern“, wollen warten oder sich irgendwelchen Regeln unterwerfen – allzumal mit Hilfe von Magie und Dämonenwirken vieles in weit kürzerer Zeit möglich ist. So entstehen immer wieder Pflanzenchimären, die der zwölgöttlichen Ordnung spotten – und wer sie herstellt, überschreitet bewusst Grenzen. Diese werden allerdings nicht allerorten mit der gleichen Sorgfalt bewacht und Zuwiderhandlungen auch nicht mit der angemessenen Strenge bestraft.

Im Folgenden werden prägende Pflanzenwesen Aventuriens vorgestellt, welche allesamt seltsam zielstrebiges, eher tierisches Verhalten zeigen oder sich sogar durch ihre Intelligenz von gewöhnlichen Pflanzen unterscheiden. Konkret handelt es sich hierbei um Waldschrate, dämonisch beeinflusste Pflanzen, manifeste Pflanzen-daimonide und Pflanzenchimären.

Waldschrate

»[...] PERaine ließ die Felder und Wälder vertrocknen und verfaulen, und der einzige, der Ernte hielt, war der Hunger, und der Trotz des Humus vernichtete ein Sechstel der Macht des Namenlosen, und die überlebten, wurden zu Waldschraten. [...]«
—aus der geheiligten Originalfassung des Buches Annalen des Götteralters – Vom Anbeginn der Zeiten

»Lebende Bäume, Papperlapapp. Alle Bäume leben, das weiß doch jedes Kind. Ein Waldschrat ist viel mehr als das, er ist ein Hüter, dem nichts über das Wohl seines Waldes geht. Ein Baumhirte ist er, der Zweibeiner nicht schätzt, ob sie nun runde oder spitze Ohren, glatte oder befellte Haut haben, weswegen meine Mutter immer meinte, sie gehörten zu den weisesten Wesen überhaupt. Ehrlich gesagt sind sie unser-eins nicht unähnlich, denn sie wissen genau, was sie wollen, und haben keinen Sinn für Kompromisse. Und wie bei uns gibt es welche, mit denen du gut auskommen kannst, wenn du dich benimmst, und welche, mit denen nicht gut Nüsschen essen ist, egal, wie du dich auch anstellst.«

—Elfwidde Entenwacht, Tochter der Erde aus Weiden zu ihrer Schülerin Gedrut, 1039 BF

Wo immer Aventurien von Wäldern bestanden ist, gibt es Waldschrate. Besonders häufig sind sie in den Urwäldern des Nordens, sie durchstreifen aber auch die Waldflecken der Mittellande und sogar die Dschungel des Südens.

Vom Wesen der Waldschrate

Viele Waldschrate hegen Vorbehalte gegen sämtliche kulturschaffenden Spezies, denn letztlich hat jede davon ihren unstillbaren Hunger nach „mehr“ früher oder später auf die Wälder ausgedehnt und versucht, diese ihrem Willen zu unterwerfen. Nicht einmal Elfen, für viele Aventurier der Inbegriff naturverbundener Lebewesen, können vor den Augen der Waldschrate bestehen, denn diese vergessen nicht: Weder, dass Hochelfen ihresgleichen geknechtet und als Gärtner missbraucht haben, noch, dass Bäume vom lichten Volk um der eigenen Bequemlichkeit Willen bis heute in „unanständige Formen“ gezwungen werden. Ihnen ist außerdem nur allzu gewahr, dass Zwerge seit Jahrtausenden in unüberschaubarer Zahl Bäume unter die Erde schaffen, was für die Schrate ein zutiefst widernatürliches und respektloses Verhalten ist. Orks und Menschen sind ungefähr gleich schlecht angesehen, denn in Anbetracht ihrer kurzen Lebensspanne verbrauchen sie zu viele Ressourcen und scheren sich nicht um Nachhaltigkeit. Angehörige beider Spezies werden häufig nicht einmal unterschieden und schlicht „Baumtöter“ genannt. Ähnliches gilt für Goblins, denn auch deren Hochkultur hat Baum und Strauch große Opfer abverlangt. Der Umstand, dass sie heute eher im Einklang mit der Natur leben, schürt jedoch eher Argwohn als Nachsicht.

Nicht allzu verwunderlich ist da, dass Begegnungen zwischen Waldschraten und Kulturschaffenden oft von Vorwürfen und Ressentiments überschattet sind. Bei vielen Spezies sind die Pflanzenwesen daher als „Baumhirten“ verschrien, die sich starrsinnig gegen den Fortschritt und die Segnungen der Zivilisation wenden. In diesem Zusammenhang sagt man ihnen in menschlichen Kulturen ein besonderes Verhältnis zu den Druiden, in zwergischen zu den Geoden nach. Sicher ist es eine Tatsache, dass Angehörige dieser beiden Zaubertemperaturen deutlich einfacher und unvoreingenommener in Kontakt mit Baumschraten treten können, dies bedeutet jedoch noch lange nicht, dass sich die Ziele und Weltanschauungen von Schrat und Zauberer zwangsläufig decken.

Entgegen der landläufigen Meinung sind Waldschrate längst nicht so stereotyp. Im Laufe ihres meist langen Lebens entwickeln sie eigenständige Persönlichkeiten mit sehr klaren Vorstellungen von Richtig und Gut, vor allem aber von Falsch und Schlecht. Gemein ist ihnen allen eigentlich nur ein außerordentliches Gespür für und Interesse an dem Wohlergehen der Waldgegend, die sie sich als ihre Heimstatt auserkoren haben. Diese starke Form der Pflanzenempathie ist Ursprung vieler Vorurteile gegenüber Waldschraten, und auch wenn sie ein zentrales Element ihres Daseins darstellt, muss dies nicht zwangsläufig bedeuten, dass jeder Waldschrat ihr die gleiche Bedeutung beimisst. In der Vielfältigkeit ihres Strebens stehen sie den kulturschaffenden Spezies in nichts nach.

Die schratige Lebensart

Waldschrate können bis zu beachtliche 1.000 Jahre alt werden. In der Regel versuchen sie, für sich zu bleiben. Oft nehmen sie sich eines Waldes oder mehrerer Waldflecken an und sehen nach dem Rechten, was im Wesentlichen bedeutet, dass sie für ein unbehelligtes Wachsen und Gedeihen sorgen. Besuch schätzen sie nicht, auf Störungen reagieren sie gereizt und aggressiv gegenüber allem, was „ihrem Wald“ Schaden zufügen könnte. Andere Vertreter ihrer Spezies zieht es hingegen in die Ferne, sie streben danach, die Welt zu bereisen und Wunder zu erblicken, die über jene ihres heimatlichen Forstes hinausgehen. Auch diese eher abenteuerlustigen und neugierigen Schrate legen ihre angeborene Scheu vor Wesen aus Fleisch und Blut und ihre Abneigung gegen Sämtliches, was von den Händen Kulturschaffender verändert wurde, niemals völlig ab. Kleidung ist für Waldschrate ein gänzlich unbegreifliches Konzept. Für sie besteht kein Anlass, ihre Körper

in Leder oder Stoffe zu hüllen. Werkzeuge sind für ihre Lebensweise ebenso unnötig, denn zur Ernährung benötigen sie nicht mehr als Wasser, den Erdboden und etwas Sonnenlicht. Auch zur Fortbewegung gebrauchen sie keinerlei Hilfsmittel. Werden sie erzürnt, nehmen sie womöglich Steine zur Hand, um sie nach dem Auslöser für ihren Zorn zu schleudern, und bei echter Notwendigkeit mag sich ein Waldschrat mit abgestorbenen Ästen oder von fremder Hand abgeschlagenen Stämmen bewaffnen.



Nicht jeder aventurische Wald wird von einem Waldschrat behütet. Im Norden, vor allem in den menschenleeren Wäldern jenseits der großen Reiche, sind sie aber, anders als in Mittellaventurien, recht häufig. Den Berichten von Augenzeugen zufolge gibt es dort Waldschrate, die in ihrem Wesen für Angehörige mancher Kulturen eher feminin wirken, während

Exemplare, die in mittelländischen Wäldern gesichtet werden, gerade von Menschen oft intuitiv als maskulin wahrgenommen werden. Ob es jedoch tatsächlich unterschiedliche Geschlechter mit einer echten Bedeutung für die Fortpflanzung innerhalb dieser Spezies oder deren Kultur gibt, wird in forschenden Kreisen in Zweifel gezogen. Obgleich Waldschrate lieber für sich sind, treten gerade die Schrate des Nordens gelegentlich miteinander in Kontakt und treffen sich, wenn äußere Krisen ihnen dies aufzwingen, zu einem *Ratbazamithing* (Schratisch: „mächtige, alle versorgende Sache/Gespräch/Beratung“).



Wie diese Treffen zustande kommen ist ein Rätsel. Gelehrte sind sich allein darin einig, dass Waldschrate über eine bislang unbekannte Art der Kommunikation verfügen, die auch weite Strecken überwindet. Sie versammeln sich in *Audhumla* (Schratisch: „die Saftreiche“), ein den Waldschraten heiliger Talkessel inmitten der Nornja, dessen genaue Lage wohl keinem Außenstehenden bekannt sein dürfte. Hier leben die „Herzhüterinnen“, Waldschrate, denen Hege und Pflege des Tals obliegt.

Auch in den dampfenden Dschungeln des Südens soll es einen solchen Ort geben, über den bislang aber wenig mehr als Gerüchte kursieren.

Waldschrat-Arten

Wie bei Bäumen gibt es auch bei Waldschraten verschiedene Arten und je nachdem, welcher Baumart sie

• Beim Schratischen handelt es sich weniger um eine vollständige Sprache, als eine Sammlung von etablierten Begriffen, die von Schraten genutzt werden. Weder ist es möglich sich bei Waldschraten durch die Kenntnis dieser Begriffe anzubiedern noch die umfängliche Kommunikation zwischen Schraten nachzuvollziehen.

angehören, fällt das Äußere der vier bis acht Schritt hohen Baumhirten unterschiedlich aus. Meist ähneln sie besonders knorrigen Exemplaren ihrer Art und sind, wenn sie stillstehen, kaum von den sie umgebenden Bäumen zu unterscheiden. Unter ihrer borkigen Rindenhaut, aus der mit zunehmendem Alter gern Beulen und zusätzlich Äste wachsen, verbirgt sich weder Fleisch noch Blut, sondern Holz, Baumsaft und Harz. Waldschräte aller Arten und Regionen ähneln einander grundsätzlich, und doch lassen sich – so sich denn die Gelegenheit einer genaueren Betrachtung ergibt – je nach Baumart unterschiedliche Charakterzüge beobachten.

Im Hohen Norden kommen vor allem Nadelbaumschräte vor, sie beanspruchen die großen Wälder für sich. **Tannenschräte** sollen weise und vornehm sein, rechte Herrschernaturen, die nicht zögern, eine Entscheidung wortgetreu umzusetzen. Ihre Vettern, die **Fichtenschräte** sind beinahe flink und kriegerisch, dabei aber ehrenhaft. **Kiefern-schräte** tragen nicht selten ausladende Kronen und gelten als ruhige Zeitgenossen, die nicht so leicht aus der Fassung zu bringen sind. Mit kleineren Revieren müssen sich die weniger langlebigen Birken- und Espenschräte bescheiden. **Birkenschräte** weisen gelegentlich ein so neugieriges Wesen auf, dass sie unter ihresgleichen als *Tantarón* (Schratisch: „sinnlos faselnde Narren“) gelten, die ihrer Aufgabe nicht ordentlich nachkommen und sich mit den schnelllebigen Rassen gemein machen. **Espenschräte** sind – für schratige Verhältnisse – sehr kontaktfreudige Wesen. Kaum eine andere Schratart legt so viel Wert auf Gesellschaft, und einmal ins Erzählen gekommen sind sie kaum zu bremsen.

Der **Ahornschrät** ist in den nördlichen Wäldern ebenso zu Hause wie in den Gebirgen dieser Region. Selbst unter den einzelgängerischen Waldschräten gilt er als Eigenbrötler, der viel Wert auf seine Eigenständigkeit legt. Häufig hütet er mehrere Waldgebiete und legt auch weite Strecken über Grasländer zurück, um von einem Revier ins andere zu gelangen. Obgleich ihn die „Welt jenseits“ sehr interessiert, tritt der Ahornschrät keine Wanderungen in fremde Regionen an. Doch seine Neugier darauf lockt ihn immer wieder in die Nähe menschlicher Ansiedlungen sowie Lager. Sobald etwaige lodernde Brände gelöscht sind, hält er gerne einen Plausch und erweist sich selbst Neuem gegenüber als überraschend aufgeschlossen. Ahornschräte legen einen, für Schräte, ungewöhnlich großen Optimismus an den Tag und neigen dazu, selbst in Kulturschaffenden nur das Gute zu sehen. Ausgenommen davon sind jedoch Elfen, deren Angewohnheit, Ahornbäumen Sirup abzuzapfen, selbst den aufgeschlossensten Ahornschrät in Rage

versetzt. Sie beherrschen die Fähigkeit, das Wachstum aller Pflanzen in ihrem Revier beeinflussen und steuern zu können. Allerdings nutzen sie diese nicht zum Kampf, sondern zur langfristigen Beeinflussung der Pflanzenpopulation ihrer Wälder.

Die seltenen **Lärchenschräte** sind unter ihresgleichen sehr geschätzt. Sie sollen über die Gabe verfügen, einem jeden Wesen direkt ins Herz zu blicken, und gelten darüber hinaus als gerecht und unbestechlich. **Eichenschräte** haben häufig Kronen aus verwobenen, knorrigen Ästen und genießen den Ruf streitbar, aber dennoch gerecht zu sein, weswegen sie sehr gut mit Fichtenschräten auskommen, die ihnen bisweilen aber zu „hektisch“ sind. Auch **Buchen-** und **Lindenschräte** sind um Beständigkeit bemüht, sehr kräftig, vor allem aber friedfertig. Letzteren wird zudem selbst „Baumtötern“ gegenüber ein mildtätiges Wesen nachgesagt.

In Nord- und Mittelaventurien kommen die ebenfalls raren **Ulmenschräte** vor. Selbst andere Waldschräte begegnen ihnen mit Vorsicht und Achtung, denn sie sind häufig zu erstaunlicher Zauberei fähig. Selten sind Ulmenschräte vor allem, weil sie sich bisweilen in ihren Tagträumen verlieren und ihre Pflichten darüber vernachlässigen. Einige geben sich auch ihrer Magie so sehr hin, dass sie sich nach und nach in einen zwar von arkanen Strömen durchdrungenen, aber bewegungsunfähigen Baum verwandeln. Ulmenschräte sind großzügig mit ihren Gaben, und Wälder unter ihrer Obhut strotzen üblicherweise vor Gesundheit, Fruchtbarkeit und Leben, denn es fällt ihnen besonders leicht, das Element Humus zu formen. Ihr Wesen ist eigentlich friedliebend, werden sie oder ihr Revier jedoch angegriffen, verteidigen sich Ulmenschräte verbissen und einfallsreich. Sie lassen undurchdringliche Dornenhecken wachsen, spitze Wurzeln blitzschnell aus dem Boden schießen und Äste peitschengleich umherwirbeln. Ulmenbäume und -schräte neigen zur Bildung von Pfahlwurzeln, und unter den Schräten des Nordens erscheinen sie auffällig hochbeinig. Dank ihrer engen Verbindung zum Element Humus leben häufig andere Pflanzen und auch kleine Tiere in ihren Kronen, zwischen den Ästen und in der Borke.

Von allen Waldschrätarten lässt sich der **Eschenschrät** am besten einschätzen, denn es scheint als seien Vertreter dieser seltenen Art (überdurchschnittlich oft) schlicht und ergreifend böse. Sie durchwandern Nord- und Mittelaventurien, getrieben von der Gier nach Lebenskraft, und sie sind Wäldern nicht aus Verantwortungsgefühl zugetan, sondern weil sie sich deren Kraft aneignen wollen. Als einzige Waldschrätart greifen



sie Artgenossen an, um sie, wie auch ihre Wälder, aus-zuzehren. Sie gelten ihresgleichen daher als verabscheu-ungswürdige Neidlinge, die sich sogar dazu herablassen, Zweibeinern zu dienen. Einige Eschenschräte vereh-ren den Namenlosen für seinen unbändigen Willen zur Macht und dienen bisweilen sogar seinen zweibeinigen Geweihten. Ihre gefiederten Blätter sind üblicherwei-se hellgrün, färben sich bei Schraten, die dem Namen-losen folgen, aber einer Herbstfärbung gleich schwarz ein. Eschenschräte kämpfen wie andere Schräte auch mit ihren Fäusten oder großen Prügeln. Mit ihren Wur-zeln jedoch greifen sie andere Bäume und vornehmlich schlafende Lebewesen an, um von ihrer Lebenskraft zu zehren. Diese Angriffe sind schmerzlos, nur schwer ab-zuwehren und die Wurzeln kaum wieder aus Holz oder

Fleisch zu lösen. Eichen- und Eschenschräte liegen dari-ber schon seit Jahrhunderten in unversöhnlichem Streit. Einer bislang ungeklärten Rastlosigkeit erliegen ge-legentlich **Eibenschräte**. Ihre Wanderungen währen zumindest Dekaden, werden aber immer wieder von ebenso langen Pausen unterbrochen und führen die An-gehörigen dieser Art zuweilen in Regionen fern ihrer angestammten Reviere. Sie sind der Welt in zurückhal-tender Neugier zugetan und bewahren jede ihrer Erfah-rungen wie einen Schatz. Allerdings können sie wie alle Waldschräte recht leicht verärgert werden und nutzen dann ihr Gift, um sich zu rächen.

Ginkgoschräte sind sehr selten, meist in tiefen Gedanken versunken und nehmen nur wenig Anteil an der Welt. Sie sind empfänglich für astrale Matrizen und genießen daher den Ruf, Orakel zu sein. Ein rechter Geck ist der **Tulpen-baumschrät**, denn er bildet sich viel auf seine hübsche Erscheinung mit den großen, tulpenartigen Blüten und den schön geformten, vierlappigen Blättern ein. Im halb-hohen Regenwald ist er recht verbreitet und pflegt regen Kontakt, denn ohne regelmäßige Bewunderung wird ihm schnell fad. Tulpenbaumschräte verteilen großzügig Kom-plimente und erwarten eine ebenso großzügige Replik. Bleibt diese aus, sind sie schnell gereizt und angriffslustig. Südlich der Linie Grangor-Zorgan sind Waldschräte sel-ten, ausgenommen in den Wäldern des Tiefen Südens, die ihnen bis heute ausreichend Rückzugsraum bieten. Zu den größten Vertretern ihrer Art zählen die ausge-sprochen seltenen **Mohagonischräte**. Sie werden von manchen Waldmenschen als unantastbare und heilige Wesen verehrt und mit Opfergaben bedacht. Mohago-nischräte bilden hohe Stelzwurzeln aus, die bisweilen schon auf Höhe ihrer Hüfte abzweigen. Viele von ih-nen verfügen daher über mehr als zwei Beine, die sie erstaunlich geschickt einzusetzen wissen und sie sind ihrer Größe zum Trotz recht flink.

Die Tradition (Waldschräte) als Sonderfertigkeit

- Waldschräte müssen zum Zaubern weder eine Geste ausführen noch eine Formel aufsagen.
- Nur Waldschräte können diese Tradition erler-nen. Ebenso können Waldschräte keine weite-ren Traditionen erlernen.
- Wenn Waldschräte Zauber modifizieren, sind dadurch entstehende Erschwernisse halbiert.
- Zauber mit dem Merkmal Elementar, die mit dem Element Humus in Verbindung stehen, sind für Waldschräte um +1 erleichtert.
- Die Zauber von Waldschraten haben meist un-kontrollierte Nebeneffekte, was sich in winden-den Bewegungen naher Pflanzen, aufkommen-dem Wind oder starken erdigen Düften äußern kann.
- Die Leiteigenschaft der Tradition ist Intuition.

Voraussetzungen: Zauberer muss ein Waldschrät sein

AP-Wert: 250 Abenteuerpunkte



Flinker Waldschrat / Stämmiger Waldschrat

Größe: 4,00 bis 8,00 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 500 bis 2.500 Stein

MU 12/14 **KL** 11/12 **IN** 10/12 **CH** 10/12

FF 13/10 **GE** 14/9 **KO** 27/33 **KK** 27/33

LeP 200/300 **AsP** -/40* **KaP** - **INI** 14+1W6/10+1W6

VW 7/6 **SK** 1/2 **ZK** 8/11 **GS** 13/10

Hieb: **AT** 16/13 **TP** 2W6+2/2W6+5 **RW** lang

Tritt: **AT** 12 **TP** 3W6+6 **RW** mittel

RS/BE: 4/0

Vorteile/Nachteile: Zauberer*/Angst vor Feuer III

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Tradition (Waldschrate)*, Mächtiger Schlag (Hieb), Schildspalter (Hieb, Tritt), Wuchtschlag I (Hieb, Tritt)

Talente: Einschüchtern 9, Klettern 4, Körperbeherrschung 2, Kraftakt 13, Menschenkenntnis 1, Schwimmen 10, Selbstbeherrschung 12, Sinnesschärfe 7, Überreden 2, Verbergen 7, Willenskraft 9

Anzahl: 1 oder 1W6+1 (Waldschrat-Thing)

Größenkategorie: riesig

Typus: Pflanze, humanoid oder nicht humanoid

Beute: Holz (1 bis 30 Silbertaler, je nach Art)

Kampfverhalten: Waldschrate sind eigentlich friedfertige Wesen. Zerstört man jedoch ihren Wald, können sie ausgesprochen aggressiv werden. Meist warten sie als Baum getarnt ab, bis ein Gegner in ihrer Nähe ist, um ihn zu überraschen und zu zertrampeln.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 75 % LeP, 50 % LeP, 25 % LeP, 5 LeP oder weniger

Pflanzenkunde:

- ☛ QS 1: Waldschrate wirken oft wie Bäume, wenn sie sich nicht bewegen.
- ☛ QS 2: Durch Holzeinschlag und Feuer im Wald fühlen sich Waldschrate oft provoziert.
- ☛ QS 3+: Waldschrate sind geistig recht träge und brauchen oft einige Zeit, um sich zu entscheiden.

Sonderregeln:

Empfindlichkeit gegenüber Feuer: Schaden durch Feuer wird verdoppelt.

Tarnung: Wenn Waldschrate bewegungslos im Wald stehen, sind sie sehr leicht mit Bäumen zu verwechseln. Sie erhalten in diesem Fall eine Erleichterung auf *Verbergen (sich Verstecken)* von +3.

Zauberkraft*: Ginkgo-, Lärchen-, Ahorn-, Eschen- und Ulmenschräte beherrschen Magie.

☛ **Ginkgo- und Lärchenschräte** verfügen über die Zauber **BANNBALADIN** 9 und **BLICK IN DIE GEDANKEN** 10

☛ **Ahornschräfte** können das Wachstum von profanen Pflanzen in einem Umkreis von 50 Schritt frei bestimmen. Dabei sind Manipulationen von Wuchshöhe und -richtung innerhalb der natürlichen Grenzen der jeweiligen Art möglich und treten im Vergleich zu natürlichem Wachstum mit doppelter Geschwindigkeit ein. Sie nutzen diese Fähigkeit nie zum Kampf.

☛ **Ulmenschräte** beherrschen den Zauber **HUMOFAXIUS** 14, wobei dieser bei ihnen oft die Form von Holz und Pflanzenteilen annimmt und sie Start- und Zielpunkt des Strahls innerhalb einer Zone von 25 Schritt um ihren Körper frei wählen können.

☛ **Eschenschräte** können binnen 5 KR ihre Wurzeln unterirdisch bis zu 25 Schritt weit wachsen lassen, um damit Lebewesen Lebensenergie abzusaugen. Um die Wurzeln frühzeitig zu entdecken, ist eine Probe auf *Sinnesschärfe (Hinterhalt entdecken)* -2 nötig. Seine Angriffe injizieren einen Wirkstoff, der jegliche Schmerzen und sonstigen Sinnesindrücke durch seine Berührung unterdrückt. Pro KR entziehen die im Körper festgewachsenen Wurzeln 1W3+3 LeP. Um sie zu entfernen ist eine Probe auf *Kraftakt (Ziehen & Zerren)* nötig. Ein Erfolg verursacht 1W3 SP. Alternativ können die Wurzeln abgeschnitten werden. Die Reste müssen dennoch aus dem Körper entfernt werden, wenn keine unansehnlichen Narben entstehen sollen.

Die obigen Werte für flinke und stämmige Waldschrate ergänzen den archetypischen Waldschrat aus dem **Aventurischen Almanach** Seite 167.

- ☛ *Tannen-, Kiefern-, Eichen-, Buchen-, Linden-, Tulpenbaum- und Mohagonischräfte* werden durch die Werte im **Aventurischen Almanach** gut repräsentiert.
- ☛ *Fichten-, Birken-, Espen- und Eibenschräfte* gelten als flinke Waldschräfte.
- ☛ *Ginkgo-, Lärchen-, Ahorn-, Ulmen- und Eschenschräfte* sind stämmige Waldschräfte.

Humofaxius

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Aus den Fingern des Zaubernden schießt einen Humusstrahl, der in gerader Linie sein Ziel trifft. Der Magier muss keine zusätzliche Aktion aufwenden, um nach dem Wirken des Zaubers zu treffen. Das Treffen ist in der Zauberdauer begriffen. Das getroffene Ziel erleidet 2W6+QS Trefferpunkte. Der Humusstrahl

zählt als Fernkampfangriff mit einer Schusswaffe und kann entsprechend geblockt werden, und auch ein Ausweichen ist möglich. An Schilden erzeugt er Strukturschaden, wenn er auf sie trifft. Der Strahl trifft automatisch, wenn man sich nicht verteidigt. Trifft der Humusstrahl sein Ziel, werden die TP durch den RS des Ziels vermindert. Das Ziel wird zudem bei 1-3 auf 1W6 von Ranken umschlungen und erhält den Status *Fixiert*. Eine Zerstörung der Ranken ist nicht möglich, da sie sofort nachwachsen. Das Ziel vermag sich jedoch unter Aufwendung 1 Aktion und mittels einer gelungenen Probe auf *Körperbeherrschung (Entwinden)* erschwert um -QS/2 zu befreien. Die Ranken verbleiben 5 KR, danach lösen sie sich komplett auf.

Zauberdauer: 2 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: 16 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: alle

Merkmal: Elementar

Verbreitung: Waldschräfte

Dämonische Pflanzen & Daimonide

Im Laufe der Jahrtausende blieb auch die Pflanzenwelt nicht von dämonischen Angriffen verschont. So wurden in jüngerer Vergangenheit in Tobrien ganze Forste zu sogenannten *Schwarzen Wäldern*, weil Arkhobelim (siehe **Aventurisches Herbarium** Seite 159), siebengehörnte Dämonen aus der Domäne Agrimoths, sie mit ihrer dämonischen Präsenz verdarben. Auf Dere erscheint ein Arkhobal im Norden als schwarze, von schwärenden Wunden bedeckte Eiche und im Süden als ebensolcher Eisen- oder Ebenholzbaum. Er kann andere Pflanzen sowie Tiere und Böden mit heptasphärischer Einflussnahme verseuchen. Ihn zu bekämpfen ist sehr gefährlich, denn wenn sein pechschwarzes, dämonisches Harz, in die Blutbahn eines Kulturschaffenden gelangt, verwandelt sich dieses in ein Guruk-Phaor, einen Menschenbaum (siehe **Aventurisches Herbarium** Seite 158), während Pflanzen zu sogenannten **Blutbäumen** pervertiert werden können.

Glücklicherweise sind daimonide Pflanzen, wie alle Daimonide, selten fruchtbar und gedeihen von selbst in der Regel nur auf dämonisch verseuchtem Terrain. Einige wenige Sorten, wie Eiterfarn (siehe **Aventurisches Herbarium** Seite 25), Dornrose (siehe ebenda Seite 24), Jaguarlilie (siehe ebenda Seite 33), Charyptoroths Krakenseerose (siehe ebenda Seite 35), Tuur-Amash-Kelch (siehe ebenda Seite 64) und Schlangentang (siehe Seite 61) unterliegen diesen Beschränkungen jedoch nicht und haben sich im Laufe der Zeit beinahe über ganz Aventurien verbreitet.

Obgleich dämonisch kreierte Abartigkeiten kaum Grenzen gesetzt scheinen, haben die Ausgeburten der Niederhölle ein besonderes Faible für die Perversion heiliger Pflanzen. Diese Pflanzendaimoniden sind zwar sehr selten, kommen inzwischen aber auch außerhalb Tobriens und Orons vor:

 Aschgrau und voller Mehltau sind Stängel und Blätter der *Schwarzen Praiossonne*, und ihre Blüten scheinen das Sonnenlicht förmlich zu verschlucken. Die Kerne sind tiefschwarz, von glitschigem Schleim umgeben und liefern ein bitteres Öl, das schon in geringer Dosierung, oder nur auf die Haut aufgetragen, lichtempfindlich machen soll.

 Von dunkelstem, beinahe schwarzem Grün sind die Stängel und die steifen sowie messerscharfen Blätter der *Schwarzen Schwertlilie*, die bisweilen ganze Dickichte bildet. Ihre Blüte ist von der Farbe uralten Rosts und sei, wie auch die Blätter, von giftigem Öl bedeckt.

 *Schwarzer Fingerhut* ist Travia ein Gräuel und steht dem Roten Fingerhut in puncto Giftigkeit in nichts nach, doch lässt sich aus keinem seiner Bestandteile eine Arznei herstellen. Darüber hinaus seien Stängel und Blätter von Myriaden spitzer und glasharter Brennhaare bedeckt, die Kleidung leicht durchdringen und in der Haut abbrechen, um ihr ruhelos machendes Gift zu übertragen.

 Jeden Anflug von klaren Gedanken ersticken die Alpträume, die *Grauer Lotos* (siehe **Aventurisches Herbarium** Seite 29) verursacht. Seine Opfer lassen sich bisweilen nicht mehr daraus befreien und manche erliegen in diesem Martyrium sogar der Versuchung Thargunitoths, sodass besonders Geweihte des Boron sich der Eindämmung dieser daimoniden Pflanze verschrieben haben.

 *Schwarzblutbuchen* wachsen noch schneller als Blutbuchen und auch ihr Harz duftet nach Lotos, ebenso die glänzenden schwarzen Blätter, deren Unterseite ebenso grau bemehlt ist wie die handlangen Stacheln, welche den Baum über und über bedecken. Harz und Mehl sind stark giftig und sollen, einmal in die Blutbahn gelangt, dem Opfer Erinnerung und Wissen rauben.

 Kaum von der gewöhnlichen zu unterscheiden ist die *Schwarze Schneebeere*. Ihre blassen beerenartigen Früchte sind angefüllt mit schwarzen Sporen, die durch das durchscheinende Fruchtfleisch gut zu sehen sind. Werden die „Knallerbsen“ zu Boden geworfen, zerplatzen sie mit einem Knall und entlassen explosionsartig ihre Sporen, die zu vorübergehender Blindheit führen sollen, wenn sie in die Augen gelangen.

 Keine einzelne Pflanze, sondern das Zusammenwirken vieler, ist die *Vielgestaltige Pracht*, üppig blühende Blumen, die in Dutzenden von das Auge verwirrenden Formen daherkommen und mindestens einen Rechtschritt große Felder bilden. Ihre Vielfarbigkeit erinnert nur flüchtig an Tsas Regenbogen, sondern eher an den schmierigen Schimmer, den ein Ölfilm auf Wasser erzeugt. Der süße Duft dieser Blumen verursache bei Mensch und Tier blutlüsterne Raserei, warnen Tsageweihete.

 Die *Graueibe* ähnelt im Habitus Phexens heiligem Baum. Ihre dunklen Nadeln sind von Mehltau überzogen, und sie blüht ständig, ohne jemals zu fruchten. Die unscheinbaren grauen Blüten fallen kaum auf, anders als die Pollen, die sie bei der leichtesten Berührung wolkenweise ausstoßen und die Umgebung damit einnebeln. Eingeatmet raube der Pollenstaub seinen Opfern zunächst die Orientierung und häufig auch das Leben.

 *Stinklauch* ähnelt normalem Lauch nur auf den ersten Blick, auf den zweiten hat das Grün einen deutlichen Graustich und das Weiß wirkt kränklich und schleimig. Der giftige Gestank, den er verströmt, verpestet seine Umgebung weithin.

 *Rostiges Eisenkraut* ähnelt dem ingerimmheiligen Eisenkraut, blüht allerdings schmutzig rot mit schwarzen Blattadern und bildet zusätzlich

Verhärtungen mit harten und nadelspitzen Blättern. Wächst das Rostige Eisenkraut zwischen den Steinen einer Straße, ist es zwar unscheinbar, aber gefährlich, denn seine Stacheln durchdringen sogar Ledersohlen und sollen Gift injizieren, das einem jegliche Fingerfertigkeit raube und schon so manchem Handwerker den Ruin bedeutet haben soll. Abseits von Straßen wird es bis zu einem Schritt hoch und ragt starr und stachelbewehrt in die Landschaft.

 **Dornrose** (siehe **Aventurisches Herbarium** Seite 24) und **Schwarzer Weinstock** (siehe Seite 65), haben sich in Aranian während des Moghulats Oron weit verbreitet und sind auch heute noch so präsent, dass sich alle Kirchen ihrer Ausrottung verschrieben haben.

 Ebenso dämonisch erzeugt ist der **Marwold**, ein Baum, der von anderssphärischen Wesen wie Minder-, Elementar- und Totengeistern, aber auch Dämonen besessen oder beseelt ist. Ein Marwold ähnelt einem gewöhnlichen Baum, ist allerdings meist von stattlicher Größe und hat auffallend viele Äste. Mit diesen und ihren Wurzeln greifen sie gezielt Dinge und Wesen in ihrer Umgebung an, denn sie sind meist böse und von unbändigem Zorn auf alles Lebende erfüllt. Sie kommen in vielen aventurischen Wäldern vor, besonders häufig aber in den Streitenden Königreichen und in den ehemals schwarztoberischen Landen. Für die Werte und Fähigkeiten von Marwolden kannst du dich grundsätzlich an der Pflanzenchimäre (siehe Seite 148) orientieren. Nur die Größenkategorie eines Marwolds reicht von groß bis riesig und seinem Treiben kann durch einen **EXORISMUS** ein Ende bereitet werden.

Pflanzenchimären

Pflanzenchimären haben gegenüber Tierchimären einen entscheidenden Nachteil: Sie sind gewöhnlich ortsgebunden. Selbst die wenigen speziell gefertigten Exemplare, die sich fortbewegen können, tun dies mit Muße und nur nach ausdrücklichem Befehl. Praktisch für ihre Erschaffer ist, dass sie nur selten ein Bewusstsein und damit einen eigenen Willen entwickeln. Da sie nur auf äußere Reize reagieren, werden die meisten dieser Mischwesen eingesetzt, um etwas zu bewachen oder den Zugang zu verwehren.

Grundfähigkeiten von Pflanzenchimären

Pflanzenchimären werden mit *Zurbarans Pflanzentinktur* (siehe Seite 94) hergestellt. Allen Pflanzenchimären ist gemein, dass sie durch den Einfluss der Tinktur für deren Wirkungsdauer zusätzlich zu Wesen des Typs *Chimäre* mit dem Merkmal *Dämonisch* werden. Entsprechend der chaotischen Einflüsse, unter denen die Pflanzenchimäre dadurch steht, entwickelt sie ein Eigenleben und ein verzerrtes dämonisches Aussehen.

Alle Pflanzenchimären besitzen die gleichen Grundfähigkeiten, egal aus welchen Pflanzen sie erschaffen wurden. Für jede verwendete Anwendung von *Zurbarans Pflanzentinktur* kann zusätzlich eine Verbesserung für die Chimäre gewählt werden. Pflanzenchimären besitzen keinen Loyalitätswert, da sie nur auf äußere Reize reagieren, aber kein Bewusstsein entwickeln.

Die folgenden Werte gelten exemplarisch für alle Pflanzenchimären, die mit *Zurbarans Pflanzentinktur* erschaffen wurden.

Verbesserungen für Pflanzenchimären

Je nach Typ der Pflanzen, die für die Chimäre als Materialien verwendet wurden, können unterschiedliche Verbesserungen erworben werden.

Als *Giftpflanzen-Chimären* gelten solche Pflanzenchimären, die ausschließlich aus Pflanzen erschaffen wurden,



Pflanzenchimäre

Größe: 1,00 bis 3,00 Schritt

Gewicht: 100 bis 200 Stein

MU 20 KL 8 (t) IN 11 CH 12

FF 7 GE 10 KO 11 KK 13

LeP 60 AsP – KaP – INI 11+1W6

VW 1 SK 3 ZK 2 GS 0

Ranke/Wurzel: AT 11 TP 1W6+1 RW mittel

RS/BE: 1/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Klammergriff* (Ranke/Wurzel)

Talente: Einschüchtern 7, Kraftakt 10, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 6, Verbergen 2, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Anzahl: 1

Größenkategorie: mittel

Typus: Pflanze, Chimäre, nicht humanoid

Beute: je 1 Anwendung der verschmolzenen Pflanzen

Kampfverhalten: Die Pflanzenchimäre verhält sich, abgesehen von gelegentlichen unheimlichen Zuckungen, wie die Pflanzen, aus denen sie erschaffen wurde, selbst wenn dies konträre Wuchsrichtungen und Ähnliches zur Folge hat. Wenn sie berührt wird, schlägt sie reflexartig auf jeden ein, der sich in Reichweite befindet. Der Erschaffer wird nur angegriffen, wenn er der Chimäre Schaden zufügt (etwa bei der Ernte von Komponenten).

Flucht: Pflanzenchimären können sich nicht von der Stelle bewegen.

Schmerz +1 bei: immun gegen *Schmerz*

Pflanzenkunde (Heilpflanzen oder Giftpflanzen oder Nutzpflanzen):

siehe verwendete Pflanzen

Magiekunde (Magische Wesen):

• QS 1: Diese Pflanze besteht offenbar aus unterschiedlichen Spezies. Manchmal zuckt sie seltsam, als wäre sie beseelt.

• QS 2: Es handelt sich offenbar um eine Chimäre. Wenn man sie angreift, wehrt sie sich, selbst wenn sie harmlos aussehen sollte.

• QS 3+: Pflanzenchimären werden mit Zurbarans Pflanzentinktur hergestellt, welche erst jüngst aus Aufzeichnungen des Meisterchimärologen rekonstruiert werden konnte. Die Verschmelzung hält allerdings, trotz aller Forschungsbemühungen, nicht lange an.

Sonderregeln:

Ranke abschlagen: Um der Pflanzenchimäre eine Ranke/Wurzel abzuschlagen, muss vor der Attacke ein Angriff auf die Ranke/Wurzel angekündigt werden. Nur Waffen mit einer scharfen Klinge können eine Ranke/Wurzel durchdringen. Dazu sind 6 SP notwendig, die innerhalb von 1 KR erzielt werden müssen, da man nach kurzer Zeit die angeschlagene Stelle der Ranke/Wurzel nicht noch einmal treffen kann.

Pflanzliche Physiologie: Die Pflanzenchimäre ist immun gegen die meisten Zustände und Status, von Sichtmodifikatoren wird sie ebenfalls nicht beeinflusst, ihre Wahrnehmung ist magisch und reicht 200 Schritt weit. Im Zweifel entscheidet die Spielleiterin, ob ein Zustand oder Status Wirkung entfalten kann.

Klammergriff*: Dem Wesen muss eine AT mit seiner Ranke/Wurzel 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 Schaden in Höhe der ausgewürfelten TP des Angriffs. Die Pflanzenchimäre kann den *Klammergriff* gegen Gegner der gleichen oder kleineren Größenkategorie einsetzen. Um sich aus dem *Klammergriff* zu lösen, ist eine gelungene Vergleichsprobe auf *Kraftakt (Ziehen & Zerren)* nötig. Mittels einer freien Aktion kann 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.



• Anhand der Symbolzuordnungen in den **Aventurischen Herbarien** lässt sich die Zuordnung zu den drei Anwendungsgebieten des Talents **Pflanzenkunde** erkennen. Für Pflanzen, die unter keines der drei Anwendungsgebiete fallen, werden Proben einfach auf das reine Talent abgelegt, als Komponente von Pflanzenchimären können sie in Abhängigkeit der übrigen Bestandteile alle drei Arten von Chimären bilden.

die unter das Anwendungsgebiet **Giftpflanzen** fallen. Ob die Pflanzen daneben noch andere Typen aufweisen, ist unerheblich. Selbes gilt für **Heilpflanzen-Chimären** und **Nutzpflanzen-Chimären**.

Wenn mehrere Pflanzenchimären-Typen erfüllt würden, muss der Erschaffer sich bei der Anwendung von **Zurbarans Pflanzentinktur** auf 1 Zieltyp festlegen.

Für jede Anwendung Pflanzentinktur kann 1 dem Typ entsprechende Verbesserung für Pflanzenchimären gewählt werden. Jede Pflanzenchimäre kann so insgesamt maximal 3 Verbesserungen erlangen. Verbesserungen können jeweils nur 1 Mal pro Pflanzenchimäre gewählt werden.

Brutale Pflanzenchimäre

Die Chimäre bildet ein Maul und Zähne aus verhärtetem Holz aus. Dadurch wird ihr folgender Angriff möglich:

Biss: AT 14 TP 1W6+3 RW kurz

Zusätzlich besitzt sie die Sonderfertigkeit **Wuchtschlag I**.

Kreaturenarten: Giftpflanzen-Chimären, Heilpflanzen-Chimären, Nutzpflanzen-Chimären

Giftige Pflanzenchimäre

Bei 1-10 auf 1W20 überträgt die Pflanzenchimäre das unter *Berührung* angegebene Gift einer ihrer Komponenten nach dem Zufallsprinzip. Die Chimäre verfügt über (QS der Pflanzentinktur) Anwendungen Gift. Es kann nicht extrahiert oder in Rezepten verwendet werden.

Kreaturentypen: Giftpflanzen-Chimären

Hörige Pflanzenchimäre

Der Erschaffer kann der Pflanzenchimäre das Angreifen und Unterlassen von Angriffen befehlen, sie an einen Ort schicken, den sie wahrnehmen kann, und sie zur Anwendung ihrer *Sonderregeln* bringen.

Kreaturentypen: Giftpflanzen-Chimären, Heilpflanzen-Chimären, Nutzpflanzen-Chimären

Langlebige Pflanzenchimäre

Die Pflanzenchimäre lebt nicht nur 1 Tag pro QS der Pflanzentinktur, mit der sie erschaffen wurde, sondern 1 Monat pro QS. Allerdings verliert sie dadurch jegliche Gift-, Heil- und Nutzwirkung und kann nicht mehr mit anderen Verbesserungen modifiziert werden.

Kreaturentypen: Giftpflanzen-Chimären, Heilpflanzen-Chimären, Nutzpflanzen-Chimären

Laufende Pflanzenchimäre

Die Pflanzenchimäre kann sich mithilfe von Ranken und Wurzeln fortbewegen. Ihre GS beträgt 6. Sie bewegt sich nur, wenn ihr dies befohlen wurde (sofern es sich außerdem um eine *Hörige Pflanzenchimäre* handelt) oder um ihren Standort zu wechseln, wenn ihr Licht- und Nährstoffverhältnisse missfallen. Strategische Standorte im Kampf oder vorausschauendes Ausweichen sind ihr fremd, sie reagiert nur auf momentane Reize.

Kreaturentypen: Giftpflanzen-Chimären, Heilpflanzen-Chimären, Nutzpflanzen-Chimären

Natürliche Wirkung

Die Pflanzenchimäre behält alle Wirkungen, die in den Wertekästen ihrer Komponenten angegeben sind. Nach Meisterentscheid heben sich ggf. Wirkungen auf, die nicht kompatibel sind. Jede Wirkung kann nur so genutzt werden, als bestünde die Chimäre aus je 1 Anwendung ihrer Komponenten. Hiervon ausgenommen sind Pflanzenkomponenten, die kämpfen können, etwa Jagdgras und Schlangentang. Jene Pflanzen behalten ihre Wirkung nur, insofern sie nicht durch die Grundwerte von Pflanzenchimären bereits festgelegt sind.

Kreaturentypen: Giftpflanzen-Chimären, Heilpflanzen-Chimären, Nutzpflanzen-Chimären

Pflanzenchimäre des Bastlers

Die Komponenten der Chimäre vervielfältigen sich bei ihrer Erschaffung und können geerntet werden. Die Chimäre verfügt über (QS der Pflanzentinktur) Anwendungen ihrer Komponenten in zufälliger Zusammensetzung. Diese verfallen jedoch, wenn die Wirkungszeit der Pflanzentinktur endet, zu dämonischem Unrat. Das Ergebnis pflanzlicher und alchemistischer Rezepte, die mit

diesen Zutaten umgesetzt wurden, verfällt ebenso am Ende der Wirkungszeit der Pflanzentinktur. Die Ernte dieser Anwendungen kostet die Chimäre jeweils 10 LeP, welche nicht regeneriert oder geheilt werden können.

Kreaturentypen: Nutzpflanzen-Chimären

Pflanzenchimäre des Giftmischers

Die Komponenten der Chimäre vervielfältigen sich bei ihrer Erschaffung und können geerntet werden. Die Chimäre verfügt über (QS der Pflanzentinktur) Anwendungen ihrer Komponenten in zufälliger Zusammensetzung. Diese verfallen jedoch, wenn die Wirkungszeit der Pflanzentinktur endet, zu dämonischem Unrat. Das Ergebnis pflanzlicher und alchemistischer Rezepte, die mit diesen Zutaten umgesetzt wurden, verfällt ebenso am Ende der Wirkungszeit der Pflanzentinktur. Die Ernte dieser Anwendungen kostet die Chimäre jeweils 10 LeP, welche nicht regeneriert oder geheilt werden können.

Kreaturentypen: Giftpflanzen-Chimären

Pflanzenchimäre des Heilers

Die Komponenten der Chimäre vervielfältigen sich bei ihrer Erschaffung und können geerntet werden. Die Chimäre verfügt über (QS der Pflanzentinktur) Anwendungen ihrer Komponenten in zufälliger Zusammensetzung. Diese verfallen jedoch, wenn die Wirkungszeit der Pflanzentinktur endet, zu dämonischem Unrat. Das Ergebnis pflanzlicher und alchemistischer Rezepte, die mit diesen Zutaten umgesetzt wurden, verfällt ebenso am Ende der Wirkungszeit der Pflanzentinktur. Die Ernte dieser Anwendungen kostet die Chimäre jeweils 10 LeP, welche nicht regeneriert oder geheilt werden können. Wer ein Heilmittel zu sich nimmt, für das Teile der Chimäre verwendet wurden, erleidet nach Meisterentscheid für 1 Tag kuriose, dämonisch anmutende Veränderungen seines Körpers, etwa fauligen Gestank oder schwarze Schuppen auf den Handrücken.

Kreaturentypen: Heilpflanzen-Chimären

Regenerationsfähige Pflanzenchimäre

Für jeden Liter Flüssigkeit oder für jede Anwendung eines flüssigen pflanzlichen oder alchemistischen Rezepts, mit dem die Chimäre gegossen wird, kann diese nach 1 Stunde 1W6 LeP regenerieren – allerdings nicht solche, die sie durch das Ernten von Anwendungen verloren hat.

Kreaturentypen: Giftpflanzen-Chimären, Heilpflanzen-Chimären, Nutzpflanzen-Chimären

Unauffällige Pflanzenchimäre

Die Pflanzenchimäre verrät ihr unnatürliches Wesen nicht durch seltsames Verhalten und passt ihre Form an ihre Umwelt an (FW *Verbergen* 10). Beispielsweise zieht sie sich in die Erde zurück oder formt ihre Blätter ähnlich jenen des Wirselskrauts, sodass ihr Verbleib und ihre Identität nur durch eine gelungene Vergleichsprobe *Verbergen* (*sich Verstecken*) gegen *Sinnesschärfe* (*Suchen* oder *Wahrnehmen*) –3 erraten werden können.

Kreaturentypen: Giftpflanzen-Chimären, Heilpflanzen-Chimären, Nutzpflanzen-Chimären

MAGISCHE UND MAGIEAFFINE HÖLZER



In einer magisch durchdrungenen Welt wie Aventurien finden sich, fast selbstverständlich, auch magische Pflanzen. Einige von ihnen wurden bereits an anderer Stelle im **Aventurischen Herbarium** oder in diesem Band vorgestellt, andere sind nur Teil von Legenden, die bisher niemand abschließend beweisen konnte.

Im Folgenden werden einige magische Pflanzen vorgestellt, die in Aventurien aufgrund ihrer Verwertbarkeit besonders geschätzt werden. Ihr Holz gilt als kostbar, denn aus ihm lassen sich nicht zuletzt mächtige Traditionsartefakte wie Magierstäbe und Fluggeräte fertigen.

- Die meisten magischen Pflanzen nutzen ihre arkanen Fähigkeiten zum eigenen Schutz, so etwa der **Ahorn** (Isdira: *Aiyeona*, „Wohnbaum seit ewig“), der in nordaventurischen Wäldern, aber auch in offenem Gelände vorkommt. Unter den zahlreichen Ahornarten schätzen Waldelfen vor allem den **Zuckerahorn**, dessen Saft sie abzapfen und zu Sirup einkochen. Ihnen ist auch bekannt, dass im Wald stehende Ahornbäume einen Zauber ausüben, der ihren aus libellenflügeligen Samen sprießenden Nachwuchs in einem Umkreis von etwa 20 Schritt um den Mutterbaum daran hindert, höher als drei Schritt zu werden. In Extremform ist dies ebenso bei Ahornschraten (siehe Seite 143) zu beobachten.
- Wenn Buchen alt werden, neigen sie zu knolligen und knotigen Verwachsungen, die sich unter der ebenmäßigen Haut deutlich abzeichnen und dem Baum häufig eine unheimliche Aura verleihen. Besonders verwachsene Exemplare werden **Geister-** oder **Silberbuchen** genannt und kommen auffallend häufig in Wäldern vor, die von Elfen, Feen oder anderen magischen Wesen bewohnt werden. Oft markieren sie zudem einen Übergang in andere Sphären und Globulen, vor allem aber zur Sphäre der Geister. All ihre Bestandteile sind zumindest leicht magisch.
- Nämliches gilt für die **Zyklopenzeder**, die nur in Feenwäldern gedeiht, weswegen ihr Holz besonders gut für Magierstäbe, aber auch für andere magische Kleinodien geeignet ist.
- Dasselbe gilt für das Holz der **Blutulme** (Isdira: *Mandla*), Hesindes heiligen Baum. Allerdings gilt es als Hesindefrevel, einen solchen Baum zu fällen, und wer dies dennoch tut, wird angeblich von der Allweisen verflucht. Blutulmen sind sehr selten, sie stehen immer einzeln, wachsen schnell und bilden ausladende, prächtige Kronen. Ihr Harz duftet nach Lotos, ist blutrot und stockt ebenso wie

der Lebenssaft. Fast jede Blutulme ist untrennbar mit einer Sage über einen an ihrem Standort gestorbenen Zauberkundigen verknüpft, und es heißt, sie würden überhaupt nur dort gedeihen, wo ein solcher sein Leben aushauchte.

- Selbst nicht magisch ist die **Mistel** (Druidenfuß, Hexenkraut), aber sie ist die heilige Pflanze des Elements Humus. Sie wächst als Halbschmarotzer in Baumkronen und bildet kugelige Sträucher von bis zu einem Schritt Durchmesser, ohne ihren Wirt sonderlich zu schädigen. Hexen schätzen die Mistel als wichtige Zutat ihrer Flugsalbe, und Druiden hilft sie, anderen Menschen ihren Willen aufzuzwingen. Nur sehr alte Misteln bilden Stämme, die ausreichend lang und dick sind, um das Holz weiterverarbeiten zu können, ihr Holz ist daher sehr selten zu kaufen und ungemein kostbar, denn es eignet sich zur Herstellung von allerlei magischen Gegenständen.

- Mammutbäume** (Isdira: *Sequoia*, „heimeliges Knarren“) werden in den Salamandersteinen über 100 Schritt hoch, schaffen es jedoch auch in anderen Urwäldern Aventuriens, alle übrigen Gewächse in ihrem Schatten zu lassen. Waldschräte, Nymphen und Feen verschreiben gelegentlich ihr Leben dem Schutz dieser größten Bäume Aventuriens und verschaffen seinem Holz in ihrer Symbiose eine magische Affinität zum Element Humus.

- Ähnliches trifft auf **Mohagonibäume** zu, wobei hier eine starke Verbindung zur Geisterwelt beobachtet werden kann. Weit bekannt ist Mohagoniholz für seine intensive dunkle Farbe und seinen goldenen Glanz, weshalb es für Statussymbole und wichtige Ritualgegenstände verwendet wird.

◊ Eine Salbe aus Mistelbeeren namens *Ghulscheuche* ist das einzige Mittel, das die Verwandlung in einen Ghul nach einem Ghulbiss aufhalten kann. Allerdings ist das Rezept sehr geheim und nur Hexen bekannt (siehe Seite 91).



- **Bosparanien** sind nicht nur als heiliger Baum Praios' bekannt und für ihre schmackhaften Kastanien beliebt, ihr Holz dient auch als Material der Fein- und Edeltischlerei. Tatsächlich ist hierbei das Fertigen von magischen Artefakten nicht ausgeschlossen, da Bosparanienholz, obwohl selbst nicht magisch, stark mit Magie interagiert. So sind Magierstäbe aus Bosparanienholz zwar nicht häufig zu sehen, für Antimagie jedoch von großem Wert.
- Der Bosparanie ähnelt in dieser Hinsicht der **Eisenbaum**, der ebenso selbst nicht astral durchdrungen ist, aber vorzüglich die arkanen Flüsse zu leiten vermag. Sein Holz ist, wenig überraschend, hart wie Eisen und auch im magischen Sinne starr. Maraskanische Magierinnen der Schule der Vierfachen Verwandlung schätzen sein Holz deshalb für ihre Stäbe, da es Verwandlungsmagie besonders störungsfrei leitet.
- Ebenso widerstandsfähig ist **Steineichenholz**. Aus dem stolzen Wahrzeichen Andergasts werden mit Vorliebe Waffen, Rüstungen und Kriegsschiffe gebaut, doch auch Traditionsartefakte profitieren von der feuer- und wasserfesten Struktur des Holzes.
- **Satuariensbuschholz** ist aufgrund seiner Verbindung zur Hexengöttin vor allem bei entsprechenden Zirkeln beliebt. Seine abschreckende Wirkung gegen Geister und Dämonen macht es zudem für Dämonologen interessant, die sich auf Entschwörungen spezialisieren.

- Der verwandte **Weißdorn** bietet ähnliche Vorteile. Allerdings ist der Abwehr von Feen und Vampiren, welche den Geruch der dornigen Hecke meiden, wenig konkrete Beschwörungs- oder Antimagie gewidmet, sodass Artefakte aus Weißdornholz eine Seltenheit unter den Seltenheiten sind.
- Der **Walnussbaum** reiht sich in die Riege nicht-magischer, aber stark magieaffiner Pflanzen ein. In der Alchimie nutzt man vorrangig seine Nüsse, in deren Windungen sich die Magie entfalten soll wie Wissen im Hirn eines Gelehrten. Ganz entsprechend dieser Assoziation hilft Walnussholz manchen Magietraditionen, Magie effizienter zu wirken, die auf die Beeinflussung des Geistes zielt.
- Der **Ravenala** oder **Baum der Reisenden** schließlich ist ein palmenartiges maraskanisches Gewächs, welches seine großen Blätter, die stets nach Osten und Westen weisen, wie in einem Pfauenrad ausbreitet. Er zeigt Reisenden so den Weg, schützt vor der Hitze und spendet reichlich Wasser, das sich in den frühen Morgenstunden und nach jedem Regenguss zwischen seinen Blattachsen sammelt. Zauberer schätzen die Pflanze zudem, da sie an Orten mit dünnem Schleier zu anderen Sphären gelegentlich mit gekreuzten Achsen wächst und sie auf diese Weise für Kundige markiert. Artefakte aus seinem Stamm profitieren von dieser Affinität zu Sphärenübergängen.

Traditionsartefakte aus Holz



Manche Zauberertraditionen sehen in ihrem Traditionsartefakt eine intime Erweiterung ihres selbst, so etwa Elfen, für die das Fertigen eines *iama* einen rituellen Akt darstellt, in den viel Vorbereitung und heldenhafte Jagden nach dem rechten Material einfließen. Andere Traditionen stehen der Idee offener gegenüber, das eigene Traditionsartefakt nach Bedarf zu ersetzen, etwa durch ein Fundstück, ein erworbenes Schnäppchen oder sogar als Akt der Andacht an oder Dominanz über einen *Collega*. In jedem Fall handelt es sich um kunstfertige Objekte, deren Wert und Macht nicht nur durch handwerkliche Güte, sondern ebenso ihr Material bestimmt wird. Allerdings ist und bleibt ein Stab aus Blutulmenholz ein – wertiger – Stock, solange kein Zauberer ein Bindungsritual, Flugsalbe oder Verzauberungen wie magische Sonderfertigkeiten auf ihn angewendet hat. Traditionsartefakt und Zauberer bilden eine Einheit, egal wie flüchtig diese ausfallen mag.

Traditionsartefakte aus Holz herstellen

Hölzerne Traditionsartefakte können mithilfe der Fertigkeit *Holzbearbeitung* hergestellt werden. Dazu muss eine Sammelprobe abgelegt werden, die auch als Herstellung-Probe bezeichnet wird.

Die Herstellung-Probe kann durch das gewählte Material modifiziert werden.

Der Held hat 7 Versuche, um ein Traditionsartefakt mit der Sammelprobe herzustellen.

Das Intervall ist je nach Art des Traditionsartefakts anders bemessen. Alle eventuellen Veränderungen der Probenschwierigkeit und Intervalldauer sind kumulativ.

Die Herstellung eines Traditionsartefaktes läuft somit in folgenden Schritten ab:

- Wahl der Art des Traditionsartefaktes (Fluggerät, Seeleninstrument, Sippenchronik usw.)
- Wahl des Objekttyps (Wanderstab als Fluggerät oder Handharfe als Seeleninstrument oder einfach Sippenchronik, wenn keine unterschiedlichen Typen vorhanden sind)
- Wahl des Holzes
- Herstellung-Probe, erschwert um Modifikatoren durch das jeweilige Holz; Intervall und Voraussetzungen je nach Komplexität des Objekttyps
- Bei Erfolg: Grundwerte des Objekttyps mit Eigenschaften des Holzes kombinieren und notieren

Komplexität von Traditionsartefakten

Jeder Gegenstand, und so jedes Traditionsartefakt, gehört einer der drei folgenden Kategorien an: primitiv, einfach, komplex. Die Komplexität des Gegenstands gibt an, unter welchen Bedingungen die Herstellung-Probe versucht werden darf.

- 🍷 *Primitive* Traditionsartefakte lassen sich allein mit einem Talent erschaffen.
- 🍷 *Einfache* Traditionsartefakte benötigen ein spezielles Anwendungsgebiet, wie z. B. *Instrumente bauen*. Erst damit können diese Gegenstände hergestellt werden. In den meisten Fällen benötigt man dazu eine passende Sonderfertigkeit. In Ausnahmefällen kann auch eine Einsatzmöglichkeit ausreichend sein.
- 🍷 *Komplexe* Traditionsartefakte benötigen zusätzlich ein entsprechendes Berufsgeheimnis.

Buchherstellung

Um ein Buch mit Umschlag und der richtigen Bindung herzustellen, muss man sich mit den jeweiligen Materialien und Verfahren auskennen.

Regel: Mit dieser Sonderfertigkeit erhält die Abenteurerin im Talent *Holzbearbeitung* das neue Anwendungsgebiet *Bücher herstellen*. Die Heldin ist nun in der Lage, mit den richtigen Materialien (etwa Leinen, Papier und Pergament), Bücher herzustellen und Papier zu schöpfen.

Voraussetzungen: Holzbearbeitung 6

AP-Wert: 3 Abenteurerpunkte

Traditionsartefakttypen, Intervall und Komplexität

Traditionsartefakt	Intervall	Komplexität	Anwendungsgebiet
Alchimistenschale	6 Stunden	primitiv	Tischlerarbeiten
Hexenbesen	6 Stunden	primitiv	Zimmermannsarbeiten
Wanderstab	6 Stunden	primitiv	Zimmermannsarbeiten
Flöte	6 Stunden	einfach	Instrumente bauen
Handharfe	8 Stunden	komplex (1 AP)	Instrumente bauen
Fidel	10 Stunden	komplex (1 AP)	Instrumente bauen
Laute	8 Stunden	komplex (1 AP)	Instrumente bauen
Magierstab	6 Stunden	primitiv	Tischlerarbeiten
Holzpuppe	6 Stunden	primitiv	Tischlerarbeiten
Steckenpferd	6 Stunden	primitiv	Tischlerarbeiten
Sippenchronik	6 Stunden	komplex (2 AP)	Buchherstellung
Zauberstecken	6 Stunden	primitiv	Tischlerarbeiten



Eigenschaften magieaffiner und magischer Hölzer

Holz	Eigenschaften	Affinitäten	Herstellung- Probe	Preis pro Stein
Ahorn	hell gelb-braun, elastisch, feinporig, nicht wetterfest	Luft, Einfluss	+1	1 S
Baum der Reisenden	mittelbraun, leicht, faserig, wetterfest	Limbus	-2	8 S
Blutulme	rot, resistent gegen dämonisches Wirken	Kraft, Antidämonisch	-1	9 S
Bosparanie	rot-braun, hart, verlässlich, formbar	Antimagie	+/-0	1,5 S
Eisenbaum	mittel bis dunkelbraun, sehr hart, witterungsbeständig	Verwandlung	-2	12 S
Geisterbuche	helles Holz, dunkle Rinde, krumm, knotig	Geister, Dämonen	-2	5 S
Mammutbaum	rot, gerade, streifig	Humus	-1	4 S
Mistel	grünlich-weiß bis hellbraun, verzweigt	Humus, Einfluss	-2	10 S

Eigenschaften magieaffiner und magischer Hölzer

Holz	Eigenschaften	Affinitäten	Herstellung- Probe	Preis pro Stein
Mohagoni	dunkel rotbraun mit Goldglanz, weich, witterungsfest	Geister	+/-0	7 S
Satuariensbusch	mittelbraun, schmal, verzweigt, dornig	Humus, Hexen	-2	12 S
Steineiche	hell, hart, robust, witterungsbeständig	Feenwesen	-1	5 S
Walnussbaum	dunkelbraun, stark gemasert, empfindlich	Einfluss	+/-0	2 S
Weißdorn	blassbraun, schmal, verzweigt, dornig	Einfluss, Antimagie	-2	12 S
Zyklopenzeder	gelblich-weiß bis rötlich-braun, witterungsfest	Feenwesen	+1	5 S

Damit die unten genannten Effekte in Kraft treten, muss das Traditionsartefakt in mindestens einer Hand

gehalten werden. Prothesen zählen als Teil des Körpers (das letzte Wort hat hierbei die Meisterin).

Kosten von Traditionsartefakten

Der Preis des jeweiligen Artefaktes hängt von seinem Material ab und kann der Tabelle zu Eigenschaften magischer und magieaffiner Hölzer entnommen werden. Allerdings kosten Traditionsartefakte aus den vorgestellten Hölzern oft ein Vielfaches, da in der Regel nur bestes Holz verwendet wird, das bestimmten Anforderungen genügen muss. Etwa muss bei Satuariensbüschen erstmal ein Busch gefunden werden, dessen Stamm den nötigen Umfang ausweist. Zudem

ist nicht bei jeder Tradition üblich, dass ein Zauberer sein Traditionsartefakt selbst herstellt. So ist bei der Auftragsherstellung ein individueller Preisaufschlag zu erwarten, da es sich stets um Sonderanfertigungen handelt. Ein nach Sonderwünschen verziertes Traditionsartefakt kostet etwa 375 Silbertaler + Materialkosten. Aus diesem Grund sind bei den folgend vorgestellten Traditionsartefakten keine individuellen Preise angegeben.



Eigenschaften magischer und magieaffiner Hölzer beim Traditionsartefaktbau

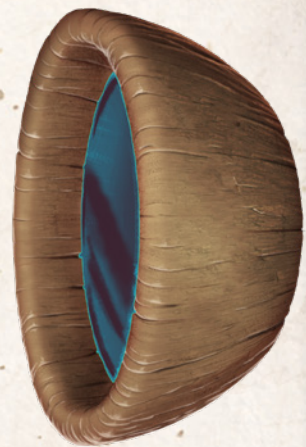
	Alchimistenschale	Fluggerät	Schelmenspielzeug	Seeleninstrument	Sippenchronik	Zauberinstrument	Magierstab	Zauberstecken
Ahorn	—	—	—	Musizieren +1 FP (Elfenlieder)	—	+4 VP (nur für Merkmal Einfluss)	—	—
Baum der Reisenden	—	10 % schneller, 5 Stein mehr Gewicht	O+2 VP, Schelmen- streiche wirken doppelt so lange	—	—	—	Proben Merkmal Sphären +1	—
Anmerkungen: bei Fluggeräten: +1 AsP-Kosten zum Aktivieren von <i>Fliegen</i> ; bei Schelmenspielzeug: +2 AsP-Kosten für jegliche Magie; bei Magierstäben: Patzer bei Merkmal Sphären bei 19-20								
Blutulme	+3 VP	Proben <i>Fliegen</i> +1	+3 VP	doppelte Wir- kungsdauer bei Elfenliedern	+3 VP	+3 VP	+3 VP	Steckenzauber halten 48 statt 24 Std.
Bosparanie	—	—	—	—	—	-2 AsP-Kos- ten (Merkmal Antimagie)	-2 AsP-Kos- ten (Merkmal Antimagie)	—
Anmerkung: Traditionsartefakt-SF kosten jeweils 1 VP mehr (außer Bindung, Volumenerweiterung und Merkmal Antimagie), +1 AsP-Kosten für jegliche Magie (außer Antimagie)								
Eisenbaum	Aufladen mit AsP: 1 AsP billiger	—	—	—	—	—	Proben Merkmal Verwandlung +2	—
Anmerkung: außerdem +1 TP, +3 Bruchfaktor; bei Alchimistenschalen: +2 AsP-Kosten bei magischen Anwendungen; bei Magierstäben: Patzer bei Merkmal Verwandlung bei 18-20								
Geisterbuche	—	25 % schneller	—	—	—	—	-1 AsP-Kos- ten (Merkmal Dämonisch)	—
Anmerkung: bei Magierstäben: +1 AsP-Kosten für alle Merkmale (außer Dämonisch)								
Mammutbaum	—	—	—	Musizieren +1 erleichtert (Elfenlieder)	+2 VP	—	-1 AsP-Kosten (Merkmal Ele- mentar (Humus))	—
Anmerkung: bei Magierstäben: +3 AsP-Kosten für Merkmal Elementar (Eis), alle Traditionsartefakt-SF kosten 1 VP mehr; bei Sippenchroniken: +1 AsP-Kosten; bei Seeleninstrumenten: Patzer bei 19-20								
Mistel	—	-1 AsP für (Merk- male Einfluss und Heilung)	—	—	—	—	—	—
Anmerkung: außerdem +2 AsP-Kosten für alle anderen Merkmale								

•Volumenpunkte



Eigenschaften magischer und magieaffiner Hölzer beim Traditionsartefaktbau

	Alchimistenschale	Fluggerät	Schelmenspielzeug	Seeleninstrument	Sippenchronik	Zauberinstrument	Magierstab	Zauberstecken
Mohagoni	—	jegliche Proben, um magisch mit Geistern in Kontakt zu treten, +1	—	—	—	—	jegliche Proben, um magisch mit Geistern in Kontakt zu treten, +1	—
Anmerkung: außerdem +1 AsP-Kosten für Merkmal Antimagie								
Satuariensbusch	—	Dämonen können durch Magie des Zauberers <i>Furcht</i> erleiden	—	—	—	—	Dämonen können durch Magie des Zauberers <i>Furcht</i> erleiden	Dämonen können durch Magie des Zauberers <i>Furcht</i> erleiden
Steineiche	—	—	—	—	—	—	+1 TP, +4 Bruchfaktor, durch Feuer unzerstörbar	—
Anmerkung: außerdem kostet der Stabzauber <i>Flammenschwert</i> bei der Aktivierung nur 2 statt 3 AsP und belegt nur 6 Punkte Volumen statt 7, zieht Blitze an (+3 TP für den Träger des Stabes)								
Walnussbaum	—	—	—	—	—2 AsP-Kosten (Merkmal Einfluss)	—2 AsP-Kosten (Merkmal Einfluss)	—2 AsP-Kosten (Merkmal Einfluss)	—
Anmerkung: –2 VP								
Weißdorn	—	jegliche Proben, um magisch Feen zu bannen, +1	jegliche Proben, um magisch Feen zu bannen, +1	—	—	—	jegliche Proben, um magisch Feen zu bannen, +1	—
Zyklopenzeder	—	Proben Merkmale Verwandlung und Illusion +1	—	—	—	—	Proben Merkmale Verwandlung und Illusion +1	Proben Merkmale Verwandlung und Illusion +1
Anmerkung: außerdem Proben Merkmal Elementar –3								



Alchimistenschalen für Zauberalchimisten

Zur Tradition der Zauberalchimisten findest du mehr in **Aventurische Magie II** ab Seite 40.

Alchimistenschale						Komplexität: primitiv	
Waffe	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge
Alchimistenschale (i)	Hieb Waffen	1W3	GE/KK 16	-2/-1	kurz	0,5 Stn	30 HF

Fluggeräte für Hexen

Zur Tradition der Hexen findest du mehr im **Regelwerk** ab Seite 278 und in **Aventurische Magie II** ab Seite 19.

Hexenbesen						Komplexität: primitiv	
Waffe	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge
Hexenbesen (i)	Stangenwaffen	1W6+2	KK 15	-1/-3	mittel	0,75 Stn	150 HF

Wanderstab						Komplexität: primitiv	
Waffe	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge
Wanderstab (2H)	Stangenwaffen	1W6+1	GE/KK 15	0/+2	lang	0,75 Stn	150 HF

Seeleninstrumente für Elfen

Zur Tradition Elfen findest du mehr im **Regelwerk** ab Seite 283 und in **Aventurische Magie II** ab Seite 12.



Flöte						Komplexität: komplex	
Waffe	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge
Flöte (i)	Hieb Waffen	1W6	GE 14	-1/-4	kurz	0,25 Stn	25 HF

Handharfe						Komplexität: komplex	
Waffe	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge
Handharfe (i)	Hieb Waffen	1W6+1	KK 14	-1/-3	kurz	1 Stn	25 HF

Zauberinstrumente für Zauberbarden

Zur Tradition der Zauberbarden findest du mehr in **Aventurische Magie** ab Seite 40.

Fidel						Komplexität: komplex	
Waffe	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge
Fidel (i)	Hieb Waffen	1W6+1	KK 14	-1/-3	kurz	1 Stn	30 HF

Laute						Komplexität: komplex	
Waffe	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge
Laute (i)	Hieb Waffen	1W6+1	KK 14	-1/-3	kurz	2 Stn	50 HF





Magierstäbe für Gildenmagier

Zur Tradition der Gildenmagier findest du mehr im **Regelwerk** ab Seite 276, in **Aventurische Magie** ab Seite 12, in **Aventurische Magie II** ab Seite 15 und **Aventurische Magie III** ab Seite 38.

Magierstab							Komplexität: primitiv
Waffe	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge
Magierstab, kurz	Hieb Waffen	1W6+1	KK 14	0/-1	kurz	0,75 Stein	50 HF
Anmerkung: Um den Magierstab bei der Heldenerschaffung zu erwerben, muss der Held der Tradition Gildenmagier angehören.							
Magierstab, mittel	Hieb Waffen	1W6+2	KK 14	0/-1	mittel	0,75 Stein	100 HF
Anmerkung: Um den Magierstab bei der Heldenerschaffung zu erwerben, muss der Held der Tradition Gildenmagier angehören.							
Magierstab, lang (2H)	Stangenwaffen	1W6+2	GE/KK 16	-1/+2	lang	0,75 Stein	150 HF
Anmerkung: Um den Magierstab bei der Heldenerschaffung zu erwerben, muss der Held der Tradition Gildenmagier angehören.							

Schelmenspielzeug

Zur Tradition der Schelme findest du mehr in **Aventurische Magie II** ab Seite 30.

Holzpuppe							Komplexität: primitiv
Waffe	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge
Holzpuppe (i)	Hieb Waffen	1W3-1	GE/KK 16	-1/-3	kurz	0,25 Stn	30 HF
Steckenpferd							Komplexität: primitiv
Waffe	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge
Steckenpferd (i)	Stangenwaffen	1W3	GE/KK 16	-2/-2	mittel	1 Stn	150 HF

Sippenchroniken für Zibiljas

Zur Tradition der Zibiljas findest du mehr in **Aventurische Magie III** ab Seite 43.

Sippenchronik							Komplexität: komplex
Waffe	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge
Sippenchronik (i)	Hieb Waffen	1W3	GE/KK 16	-1/-1	kurz	1,5 Stn	30 HF

Zauberstecken für Scharlatane

Zur Tradition der Scharlatane findest du mehr in **Aventurische Magie** ab Seite 33.

Zauberstecken							Komplexität: primitiv
Waffe	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge
Zauberstecken, kurz	Hieb Waffen	1W6+1	KK 14	0/-1	kurz	0,75 Stein	50 HF
Anmerkung: Um den Zauberstecken bei der Heldenerschaffung zu erwerben, muss der Held der Tradition Scharlatane angehören.							
Zauberstecken, mittel	Hieb Waffen	1W6+2	KK 14	0/-1	mittel	0,75 Stein	100 HF 45 S
Anmerkung: Um den Zauberstecken bei der Heldenerschaffung zu erwerben, muss der Held der Tradition Scharlatane angehören.							
Zauberstecken, lang (2H)	Stangenwaffen	1W6+2	GE/KK 16	-1/+2	lang	0,75 Stein	150 HF
Anmerkung: Um den Zauberstecken bei der Heldenerschaffung zu erwerben, muss der Held der Tradition Scharlatane angehören.							

i) Einige der vorgestellten Gegenstände lassen sich als improvisierte Waffen benutzen. Regeltechnisch gilt für improvisierte Waffen: Bei Attacken und Paraden reicht bereits eine gewürfelte 19 des Helden aus, damit ein Bestätigungswurf für einen Patzer erfolgen muss (sprich: es ist wahrscheinlicher, einen Patzer abzulegen). Gegen improvisierte Waffen erhält der Verteidiger einen Bonus von +2 auf seine Verteidigung.

ANHANG



Sucht

Die ausführlichen Fokusregeln zum Thema Sucht findest du im **Aventurischen Herbarium** ab Seite 155. Im Folgenden werden neue Süchte vorgestellt, die durch den Konsum von in diesem Werk vorgestellten Pflanzen entstehen können.

Mibelsucht

Mibelsucht entsteht bei arglosem Konsum von Mibel-Absud, welcher Klugheit und Gewandtheit stärkt.

Stufe: 3

Verlauf: Die Süchtige wird zunehmend apathisch, bis schließlich die Handlungsunfähigkeit eintritt. Es wirkt, als sei sie bis zur Lähmung in ihren eigenen Gedanken gefangen.

Widerstand: Zähigkeit

Inkubationszeit: sofort

Schaden: jeden Tag 2 Stufen *Paralyse* bis zur nächsten Anwendung von Mibel-Absud. Die Stufen bauen sich alle innerhalb von 1 Minute ab, sobald der Absud eingenommen wurde, jedoch nicht früher / desgleichen, aber nur 1 Stufe *Paralyse* pro Tag

Dauer: permanent / 14 Tage

Ursachen: Abhängigkeit von Mibelrohr (1-15 auf W20, 75 %; Probe ab der 2. Anwendung im selben Monat fällig)

Behandlung: Fürbitten durch Geweihte, insbesondere der Hesinde

Gegenmittel: keines

Purpursucht

Wer häufig Purpurmohn zu sich nimmt, erkrankt mit steigender Wahrscheinlichkeit an Purpursucht.

Stufe: 5

Verlauf: Die Süchtige erlebt einen allgemeinen Glaubensverfall, wobei selbst Geweihte mit der Zeit ihre Gottheit verfluchen und sich von ihr abwenden. Um erneut einen Rausch zu erleben, würde sie stehlen, betrügen und sogar ihre Freunde verraten. Geweihte des Namenlosen sind immun.

Widerstand: Seelenkraft

Inkubationszeit: 1 Tag

Schaden: Die Süchtige wird einmal täglich von einem umfassenden Leeregefühl und spontanen heftigen Schmerzen (*Schmerz* Stufe II für 1 Stunde) am ganzen Körper überrascht. / Die Süchtige wird einmal täglich von einem umfassenden Leeregefühl und spontanen Schmerzen (*Schmerz* Stufe I für 30 Minuten) am ganzen Körper überrascht.

Purpurmohn hat bei beiden Verläufen nicht mehr seine gewöhnliche Wirkung und verursacht stattdessen pro Anwendung 1 Stufe *Betäubung* und 1 Stufe *Paralyse* für 3 Stunden.

Dauer: permanent / 13 Tage

Ursachen: Abhängigkeit von Purpurmohn. Probe bei jeder Anwendung: (Zahl der bisherigen Anwendungen) x W6; zeigt auch nur ein Würfel eine 6, so ist der Anwender süchtig. Ein Süchtiger muss alle 2 Tage 1 Anwendung einnehmen.

Behandlung: Bekehrung durch Geweihte

Gegenmittel: keines

Legalität und Preise von Rauschmitteln in der Übersicht

Rauschmittel	legal?	erhältlich	Preis pro Anwendung
Beruhigungsmittel	legal	fast ganz Aventurien	30 S
Cheriacha	legal	ganz Südaventurien	20 S
Einbeerentrank	legal	ganz Nord- und Mittelaventurien	25 S
Ilmenblatt-Rauchpäckchen	legal	fast überall	10 S
Lotoswein	nur bei al'anfan. Borongeweihten	legal und erhältlich	350 S
Marbos Odem	illegal	Südaventurien	200 S
Mibel-Absud	legal	bei Alchimisten	35 S
Moarana-Liebessaft	legal	Horasreich, Meridiana	15 S
Quinja-Schnaps	legal	Südaventurien	15 S
Schwarzer Pfeffer	legal	in allen größeren Städten	12 S
Schwarzer Wein	illegal	Aranien, sonst vereinzelt nahe Kulturen	70 S
Drachentrunk	legal	an Akademien, bei Alchimisten	45 S pro Stufe
Dreh-Öl	legal	bei Druiden und Hexen	50 S pro Stufe

Neue Krankheiten

Belmartfieber

Das gefürchtete Belmartfieber sucht jene heim, die es bei der Therapie anderer Krankheiten und von Giften zu gut mit der Verabreichung von Belmart meinen.

Stufe: 3

Verlauf: Der Erkrankte leidet zusätzlich zu einer eventuell bereits wütenden Krankheit an heftigem Fieber und Gliederschmerzen.

Widerstand: Zähigkeit

Inkubationszeit: sofort

Schaden: 1W6 SP pro Tag, 1 Stufe *Schmerz*, 2 Stufen *Verwirrung* / 1W3 SP pro Tag, 1 Stufe *Schmerz*

Dauer: mindestens bis zur Heilung jeder anderen Krankheit des Erkrankten, danach endet das Belmartfieber automatisch nach 3 Tagen

Ursachen: Wird mehr als einmal innerhalb einer Woche Belmart eingenommen, so erkrankt der Anwender, falls auf 1W20 eine geringere Zahl als die Gesamtmenge der Anwendungen während dieser Woche gewürfelt wird.

Behandlung: keine

Gegenmittel: keines

Komplexität: komplex (1 AP)

Mordpilzbefall

Der schnell wachsende Mordpilz breitet sich in kurzer Zeit über den gesamten Körper eines Befallenen aus und beginnt dann unter beständigem Jucken, ihn zu zersetzen.

Das oberflächliche Geflecht von der Haut zu entfernen, hilft nicht, denn der Befall sitzt unter der Oberfläche. Lediglich mit starker Kälte kann das unaufhaltsame Wuchern des tödlichen Pilzes unterbunden werden.

Stufe: 5

Verlauf: Auf der gesamten Körperoberfläche des Erkrankten breitet sich ein gelblich-weißes Geflecht aus, das den Körper langsam, aber stetig zu fruchtbarem Humus zersetzt.

Widerstand: Zähigkeit

Inkubationszeit: 24 Stunden

Schaden: 1W3 SP pro Stunde, 1 Stufe *Verwirrung* (durch Jucken), zusätzlich 1 Stufe *Schmerz* alle 4 Stunden / 1 SP pro Stunde, 1 Stufe *Verwirrung* (durch Jucken)

Dauer: bis zur Genesung oder dem Tod

Ursachen: Kontakt (1-4 auf W20, 20 %) mit oder Einatmen (1-8 auf W20, 40 %) von Mordpilzsporen

Behandlung: kühlende Umschläge mit essiggetränkten Tüchern und einer Paste aus Chonchimis (-1 SP pro Stunde für 8 Stunden)

Gegenmittel: Während der Erkrankte unter 2 Unterkühlungsstufen leidet, richtet die Krankheit keinen Schaden an. Wird der Körper des Erkrankten für mindestens 24 Stunden auf 3 oder mehr Unterkühlungsstufen gehalten, so sterben die Pilzsporen ab und die Krankheit endet.

Komplexität: komplex (1 AP)

Neue Kreaturen

Sumpfranze

Größe: 1,40 bis 1,80 Schritt Körpergröße

Gewicht: 50 bis 70 Stein

MU 11 **KL** 15 (t) **IN** 13 **CH** 13

FF 15 **GE** 15 **KO** 16 **KK** 14

LeP 32 **AsP** – **KaP** – **INI** 14+1W6

AW 8 **SK** –1 **ZK** 0 **GS** 8

Biss: **AT** 12 **TP** 1W6+2 **RW** kurz

Krallen: **AT** 14 **TP** 1W6+1 **RW** kurz

Stein: **FK** 14 **LZ** 1 **TP** 1W6 **RW** 5/10/20

RS/BE: 1/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht I

Sonderfertigkeiten: Haltegriff (Waffenlos), Präziser Schuss/Wurf I (Stein)

Talente: Klettern 7, Körperbeherrschung 10, Kraftakt 5, Schwimmen 7, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 7, Verbergen 6, Einschüchtern 6, Willenskraft 4

Anzahl: 1 oder 2W6+2 (Rotte)

Größenkategorie: mittel

Typus: Tier, humanoid

Beute: 25 Rationen Fleisch (ungenießbar)

Kampfverhalten: Eine einzelne Sumpfranze greift selten menschengroße Wesen an. In einer Gruppe jedoch stacheln sich die Tiere gegenseitig an. Sie werfen zunächst mit Steinen und führen Scheinangriffe aus. Nach 1W6+1 KR greifen sie aber im Nahkampf an.

Flucht: Verlust von 50% der LeP oder 2 Stufen des Zustands *Schmerz*; Sollte die Hälfte aller Sumpfranzen einer Rotte tot oder geflohen sein, flieht auch der Rest.

Tierkunde (Ungeheuer):

- ☞ **QS 1:** Eine einzelne Sumpfranze ist feige und flieht in der Regel vor Menschen (Vergleichsprobe *Einschüchtern* gegen *Willenskraft*). In Gruppen sind sie weitaus mutiger und stellen für Reisende eine ernstzunehmende Bedrohung dar.
- ☞ **QS 2:** Sumpfranzen führen Scheinangriffe durch, um ihre Gegner abzulenken.
- ☞ **QS 3+:** Es gibt Legenden darüber, dass Sumpfranzen verwandelte Menschen sind. Wer sich an den Dornen des Morgendornstrauchs sticht, verwandelt sich binnen kürzester Zeit in eine Sumpfranze.

Sonderregeln:

Meute: Sumpfranzen, die gemeinsam einen Gegner angreifen, erhalten pro Sumpfranze in der Überzahl +1 AT (bis zu einem Maximum von +4 AT).

Scheinangriff: Wenn Sumpfranzen Scheinangriffe durchführen, muss eine Vergleichsprobe zwischen *Einschüchtern* und *Willenskraft* (*Einschüchtern widerstehen*) abgelegt werden. Gewinnen die Sumpfranzen, so erhalten die Gegner 1 Stufe des Zustands *Verwirrung*, der 1W6 KR anhält. Der Meister legt für die ganze Sumpfranzenmeute eine Probe ab, jeder Held kann einzeln widerstehen.



Astralgeist

Größe: 0,10 bis 0,30 Schritt Körpergröße

Gewicht: 0,5 bis 1 Stein

MU 14 **KL** 8 **IN** 10 **CH** 10

FF 10 **GE** 14 **KO** 9 **KK** 8

LeP 15 **AsP** – **KaP** – **INI** 14+1W6

VW 8 **SK** 2 **ZK** 0 **GS** 9

Astralblitz: **AT** 16 **TP** 2W6 **RW** kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile / Nachteile: keine / Schlechte Eigenschaft (Neugier)

Talente: Fliegen 7, Klettern 4, Körperbeherrschung 10, Kraftakt 1, Selbstbeherrschung 4, Schwimmen 4, Sinnesschärfe 5, Verbergen 8, Einschüchtern 2, Menschenkenntnis 0, Überreden 5, Willenskraft 10

Anzahl: 1

Größenkategorie: winzig

Typus: Elementar (Magie), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: Astralgeister können nicht gerufen werden. Sie bilden sich manchmal spontan an magischen Orten.

Beute: keine

Kampfverhalten: Astralgeister versuchen sich gewöhnlich zu verbergen, sind aber neugierig auf magische Objekte und Wesen. Wenn er zum Kampf gezwungen ist, greift der Astralgeist frontal an. Er kämpft bis zum eigenen Untergang.

Flucht: Astralgeister fliehen nicht.

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

- ☛ **QS 1:** Astralgeister bilden sich manchmal an astral aufgeladenen Orten.
- ☛ **QS 2:** Am häufigsten begegnet man ihnen in Kairanhalm, die in magischen Seen wachsen. Dort kann man sie erspähen, wenn sie bei Vollmond aus ihren Halmverstecken hinauslugen.
- ☛ **QS 3+:** Wer einen von einem Astralgeist bewohnten Kairanhalm verarbeitet, läuft Gefahr, den Geist zu verschlucken. Dies führt bei Zauberern mitunter zu bemitleidenswerten Zuständen, die von Zerstreutheit bis zur Apathie reichen können. Legenden zufolge handelt es sich um die letzten Wesen des Elements Magie, die nach der Zerstörung der Zitadelle der Magie noch übrig sind.

Sonderregeln:

Elementar-Regeln: Für Astralgeister gelten die allgemeinen Elementar-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 358).

Astraler Einfluss: Wenn Astralgeister verschluckt werden oder über ein Alchimikum in den Körper gelangen, löst das bei ihrem Wirt eine Reihe von Nebenwirkungen aus. Der AsP-Stand eines Zauberers, in dessen Körper ein Astralgeist wohnt, verändert sich täglich spontan.

Die Auswirkung wird täglich mit 1W20 ermittelt, wenn der Mond im Zenit steht:

1: +4W6 AsP, 3 Stufen *Verwirrung* für 24 Stunden

2-4: +2W6 AsP, 2 Stufen *Verwirrung* für 24 Stunden

5-8: +1W6 AsP, 1 Stufe *Verwirrung* für 24 Stunden

9-13: keine Veränderung

14-16: -1W6 AsP, davon 1 permanent

17-19: -2W6 AsP, davon 2 permanent

20: -4W6 AsP, davon 3 permanent

Allerdings muss gleichzeitig ein weiterer W20 gewürfelt werden. Bei 15-20 erleidet der Zauberer außerdem den Zustand *Handlungsunfähig* bis zum nächsten Mondzenit.

Die Anzahl der verschluckten Astralgeister hat keinen Einfluss auf diese Nebenwirkungen.

Um einen Astralgeist aus dem Körper eines Wirtes zu entfernen, sind Antimagie oder karmale Fähigkeiten nötig, die Elementare bannen. Statt um die Anrufungsschwierigkeit ist die Probe dabei um Seelenkraft des Astralgeists erschwert.





AVENTURISCHES HERBARIUM II

Fast 70 phantastische Pflanzen Aventuriens werden im **Aventurischen Herbarium II** jeweils auf einer Seite in Wort und Bild vorgestellt. Zahlreiche Anregungen für eigene Abenteuer rund um Efeuervälle, Kairangeister und Tarnblattintrigen laden zur Gestaltung eines grünen und gefährlichen Aventuriens ein, wo jeder Strauch seine Geheimnisse birgt.

Mit über 50 einfachen pflanzlichen Rezepten werden die Improvisationskünstler in den Spielern hervorgelockt, während über 20 weitere alchemistische Rezepte herausfordern und mit spektakulären Wirkungen zu beeindrucken wissen.

Tabellen fassen übersichtlich die Verbreitung der präsentierten Pflanzenarten zusammen. Grundrezepte zur Verarbeitung von Nahrung aus der Wildnis und vom Felde ergänzen die Vorstellung bedeutender Kulturpflanzen und -landschaften Aventuriens. Als Krönung der Pflanzenwelt werden die heiligen Gewächse der Götter und Halbgötter vorgestellt.

Ein Feature zu belebten Landschaften bietet Spielleiterinnen sechs archetypische, spielfertige Settings mit Pflanzenfokus. Ein verwunschener Wald, ein gruseliger Forst, ein dämonisches Moor, eine wehrhafte Oase, ein beispielhafter Tempelgarten mit Varianten für alle Zwölfgötter sowie ein Akademiegewächshaus mit Varianten für Weiße, Graue und Schwarze Magiergilde bieten dabei ihre individuellen Herausforderungen. Um solche Settings im Spiel nach Bedarf zu personalisieren, können die vorgeschlagenen Pflanzenvorkommen und Ereignisse durch Pflanzenwesen ergänzt werden. Neben verschiedenen Waldschraten für wilde Settings bietet das **Aventurische Herbarium II** Regeln zur Erschaffung von Pflanzenchimären sowie einen Überblick zu dämonischen und daimoniden Pflanzen.

Abschließend widmet sich die Spielhilfe magischen Hölzern und ihrer Verarbeitung zu Traditionsartefakten wie personalisierten Zauberstäben, Schelmenspielzeugen und Co.



www.ulisses-spiele.de

US25253PDF

**EMPFOHLEN FÜR
1 SPIELLEITER UND
3-6 SPIELER
AB 14 JAHREN**