

Heilpflanzen und Kräutlein in Doriath

Alugano

Die jungen Blätter dieses Zwergbäumchens können den ganzen Sommer lang gesammelt werden. Ihr Saft enthält ein leichtes, abführendes Gift, welches mit kaltem Wasser gelöst werden kann.

Wirkung: 1W SP und einen Tag Durchfall

Verbreitung: südlich von Brigloh und Gor'ima

Vorkommen: sandiger Waldboden, Wüstenrand, Hochland

Probe: +13

Preis: 1 D / 8 D

Arganwurzel

Der gedrungene Arganstrauch mit seinen kleinen, länglichen und auffällig bläulichgrünen Blättern wächst gerne an schattigen und feuchten Standorten. Je frischer die Wurzel ist, desto stärker sind die lebensfördernden Wirkungen der Pflanze, die als Heilmittel gegen jedes Übel eingesetzt werden kann. Am besten wird die Wurzel roh verzehrt, jedoch ist es auch möglich, eine Absud zuzubereiten, der sich etwa zwei Wochen lang hält, jedoch eine geringere Heilwirkung aufweist.

Wirkung: frische Arganwurzel gibt 1W20+10 LP zurück, der Absud 2W+3 LP

Verbreitung: Regengebirge, Waldinseln, Mysob

Vorkommen: Regenwald, Sumpf, feuchte Waldgebiete

Probe: +12

Preis: 4 ST / 20 D

Atanax

Atanax nennt man das Gebräu, das aus der Rinde der Atankiefer, einer Krüppelkiefer, die nur im Ehernen Schwert in Höhen von mehr als 2000 Schritt vorkommt, gewonnen wird. Der Baum erreicht selten einmal eine Höhe von mehr als anderthalb Schritt, ist meist vom Wind gebeugt und schwer von anderen Krüppelkiefern zu unterscheiden. Die Rinde lässt sich zu jeder Jahreszeit gewinnen, jedoch sollte man darauf achten, den Baum nicht seines ganzen Schutzes zu berauben, da er sonst eingeht. Die Rinde muss drei Tage in klarem Wasser eingekocht werden, wobei die Zugabe von ein wenig Salz den Lösungsprozess beschleunigt. Aus der Rinde einer Atankiefer lassen sich so fünf Portionen Atanax, ein bräunlicher, sehr bitter schmeckender Sud, gewinnen. Das Gebräu hält sich in dunklen Gefäßen bis zu einem Jahr lang.

Wirkung: Atanax wirkt fiebersenkend und fördert die Gesundung bei vielen Krankheiten. Der entsprechende Schaden wird um 2 Punkte vermindert.

Verbreitung: Ehernes Schwert

Vorkommen: Gebirgshöhen

Probe: +10

Preis: 12 ST für Rinde / 10 D pro Portion Atanax

Atmon

Atmon ist der Name eines zähen Grasgewächses, das am besten auf trockenem Boden gedeiht. Die ledrigen Blätter und die zarten Blütenrispen der hellgrünen Pflanze (die gemeinhin im Peraine gesammelt wird) werden zerstampft und während fünf Stunden zu einem dicken Brei gekocht. Der Brei wirkt förderlich auf die Durchblutung der Muskeln und die Empfindlichkeit der Nerven. Vorsicht bei Überdosierung: Die stimulierende Wirkung verkehrt sich in ihr Gegenteil, wenn der Brei während zweier Tage mehrmals aufgetragen wird. Eine Atmon-Pflanze reicht, um eine Portion des Breis herzustellen. Der Brei verliert binnen eines Monats die Hälfte seiner Wirkungskraft, nach einem halben Jahr ist sie ganz verloren.

Wirkung: Für alle Talentproben Körperbeherrschung in den fünf Stunden nach Auftragen des Breis gibt es einen Bonus von 2 Punkten.

Verbreitung: Rand der Khom und der Gorischen Wüste, Höhen im Raschtulswall und Khoramgebirge

Vorkommen: Steppe, Hochland, Sumpf und Flussauen

Probe: +6

Preis: 2 D / 30 D

Atrope

Die Atrope ist ein gut 2 Schritt hoher Strauch mit dunkelgrünen, glänzenden Blättern und kleinen, weißen Blüten. Nur an ihren länglichen, bitteren schwarzen Beeren ist die Pflanze im Herbst eindeutig erkennbar. Die Blätter und Wurzeln enthalten ein starkes Gift, das in geringer Dosis auch heilend eingesetzt werden kann. Ein Absud aus Blättern hält sich etwa 6 Monate.

Wirkung: 5W-15 SP; 0,1 Anwendung hilft bei Gänsepesteln oder Ungezieferbefall

Verbreitung: Brazoragh bis zu den Salamandersteinen

Vorkommen: Wald, Feldrain

Probe: +25, +15 im Herbst

Preis: 6 ST / 4 D

Basilamine

Diese Waldpflanze mit leuchtend roten Blüten bildet Schoten, die schließlich aufplatzen und ihren Inhalt - von einem Säuremantel umgebene, linsengroße Früchte - bis zu fünf Schritt weit in die Umgebung verschießen. Die Säure ist nicht sehr aggressiv, kann jedoch Kleidung und Ausrüstung ruinieren und unangenehme Brandflecken auf der Haut erzeugen. Basilaminen stehen meist in kleineren Gruppen zusammen und ähneln in Form und Farbe ihren jeweiligen Nachbarpflanzen, daher ihr zweiter Name. Direkt erkenntlich sind sie nur zur Blütezeit im Ingerimm.

Wirkung: Basilamine-Treffer auf ungeschützte Stellen: 0,1 SP; auf organischen Materialien: RS-0,01

Verbreitung: Orkland

Vorkommen: Wald, Waldrand

Probe: +15

Basilikenminze

Der minzähnliche Saft, der aus den Stielen dieses immergrünen Strauches gepresst wird, verursacht bei Menschen und Zwergen eine schmerzhafte Muskelstarre, die bis zu 2 SR anhalten kann. An den folgenden Tagen sind erneute Anfälle zu 15% wahrscheinlich.

Wirkung: Starrkrampf-Gift der 11. Stufe, mehrere Tage lang sind Rückfälle möglich

Verbreitung: Orkland, Finsterkamm, Schwarze Sichel, Trollzacken

Vorkommen: Nadelwald, Wegrand

Probe: +17 (Verwechslung mit anderen Minzsorten)

Preis: 7 H / 5 D

Belmart

Belmart nennt man die vielfach gerippten, dunkelgrünen Blätter eines kugeligen Busches, der häufig im Schatten der nordaventurischen Wälder zu finden ist. Das frische Blatt bewirkt eine Steigerung der Abwehrkräfte. Leider wurde noch keine Methode gefunden, diese Wirkung über längere Zeit zu bewahren. Einzig das Trocknen der Blätter ermöglicht eine längere Lagerung von etwa 4 Monaten.

Wirkung: Die Wirkung von Krankheiten wird für einen Tag neutralisiert, bei Giften wird eine Stufenprobe abgelegt. Getrocknetes Belmart vermindert den täglichen Schaden bei Krankheiten um 3 Punkte und stoppt die Wirkung von Giften bis zu Stufe 5

Verbreitung: Ganz Doriath nördlich von Saljet

Vorkommen: Wald, Waldränder

Probe: +8

Preis: 9 ST / 12 D

Bitterals

Die hellgrünen, kleinen Blätter dieses Halbstrauches sind seidig behaart, die kleinen gelben Blüten stehen in aufrechten Rispen. Diese Blüten werden zwischen Ingerimm und Tsa gepflückt und getrocknet. Das einfache Volk gewinnt daraus einen Tee gegen Schwächezustände und Mundgeruch

Wirkung: KK und Talente der Körperbeherrschung erreichen wieder ihren normalen Wert, ggf. CH+1

Verbreitung: zwischen Anchopal und Andergast

Vorkommen: Waldrand, Wiese, Wegrand

Probe: +4

Preis: 6 H / 2 ST

Bollenmauke

Dieses mehrjährige Liliengewächs ist schon so manchem Feigling zur Rettung geworden. Der Saft der Wurzelknolle ist von besonderer Wirksamkeit bei Angstzuständen, die auf Begegnungen mit widernatürlichen Wesen zu folgen pflegen. Die Knollen werden im Herbst gezogen und können unbehandelt etwa ein Jahr aufbewahrt werden.

Wirkung: TA, RA -2; MU+2 für eine SR; zudem wird durch die Einnahme von mindestens drei Knollen die Ansteckung mit Triefnase oder Skrofulose verhindert.

Verbreitung: überall

Vorkommen: Bachläufe, Sumpf, Waldrand, Wiese

Probe: +12

Preis: 1 ST / 2 D

Carlog

Dieses binsenähnliche Gewächs besitzt lange, dünne Halme und blaßgelbe Blüten. Die Stempel dieser Blüten ermöglichen eine gute Nachtsicht, wenn sie roh eingenommen werden. Da sie jedoch nach zwei Tagen ungenießbar werden, empfiehlt es sich, die Stempel in Alkohol einzulegen, da sie sich dann bis zu einem halben Jahr lang halten. Die Blütenstempel sollten nicht tagsüber eingenommen werden, da dies zu heftigen Kopfschmerzen, schlimmstenfalls gar zu einer zeitweiligen Erblindung führt. Carlog blüht im Efferd und im Peraine.

Wirkung: Carlog erweitert die Pupillen und erhöht die Empfindlichkeit der Netzhaut, Dadurch kann man nachts so gut sehen wie etwa in der frühen Dämmerung.

Verbreitung: Aventurische Westküste, auch am Ylisee und im Gebiet um Vallusa.

Vorkommen: Küsten- und Brackwassersümpfe, Seeufer, Flussauen

Probe: +5

Preis: 5 ST / 18 D

Chonchinis

Unter diesem Namen kennen wir eine Pflanze mit ledrigen, fast auf dem Boden liegenden, dunkelgrünen Blättern, in deren Mitte eine blaßrosa Blütendolde entspringt. Die ledrigen Blätter werden leicht angeritzt und auf Brand- oder Ätzwunden gelegt, wo sie deutliche Schmerzlinderung bringen. Will man Chonchinis weiterverarbeiten, empfiehlt es sich, die Blätter im Efferd zu ernten, weil sie dann die größte Menge der heilkräftigen Milch enthalten. Diese lässt man aus den angeritzten Blättern tropfen, mischt sie mit einer Salbengrundlage (und vielleicht etwas Wirselskraut), und erhält so eine Brandsalbe, die sich etwa zwei Jahre lang hält, wenn man sie in einem geschlossenen Tiegel aufbewahrt.

Wirkung: Auf Brand- oder Ätzwunden aufgelegt bringt Chonchinis 5 LP zurück. Der Saft ist Grundlage für Brandsalben.

Verbreitung: Mittleres Aventurien zwischen Gareth und Selem

Vorkommen: Steppe, Waldränder, Hochland

Probe: +6

Preis: 4 ST pro Pflanze / 7 D für Salbe

Donf

Diese Sumpfpflanze besteht fast nur aus einem einen Schritt langen, fingerdicken Stängel und einer einzigen, violetten Blüte. Der Stängel der Donfpflanze enthält viele heilkräftige Stoffe und sollte am besten unverarbeitet gegessen werden. Da dies meist nicht möglich ist, findet man in Apotheken häufig Donf-Stängel, die in Alkohol eingelegt und in einem licht- und luftdichten Gefäß verpackt sind. Bei dieser Aufbewahrungsart hält sich Donf etwa ein Jahr lang.

Wirkung: gegen verschiedene Krankheiten, besonders Paralyse und Sumpffieber

Verbreitung: ganz Doriath südlich von Gerasim

Vorkommen: Sumpf, Flußauen

Probe: +9

Preis: 3 ST / 20 D

Duttenbeere

An dem winzigen Duttenbeerstrauch finden sich etwa 10 Blättchen und, im Ingerimm oder Rahja, bis zu 7 rote Beeren. Der Beerensaft wirkt antiseptisch und entzündungshemmend. Die getrockneten Beeren heben die Wirkung von Alugano auf.

Wirkung: Wirksames Mittel gegen Wundfieber und Alugano-Vergiftung. Werden die frischen Beeren auf offene Wunden zerdrückt, so erhöht sich die nächtliche Regeneration um 1W.

Verbreitung: nördlich von Nostria und Mendena

Vorkommen: Wald, sonnige Berghänge

Probe: +5

Preis: 9 H / 1 D

Dysdychonda

Die Dysdychonda ist eine große, Fleisch fressende Pflanze, die in den Dschungeln Südaventuriens vorkommt. Um einen grünbraunen, sehr dicken Stamm mit violetter, glockenförmiger Blüte liegen gewöhnlich vier großflächige, fleischige Blätter von tiefgrüner Farbe. Wann immer ein Opfer eines der Blätter betritt, rollt sich dieses blitzartig zusammen und versucht, die Beute zu fassen. Gelingt dies, so wird die Beute zum Stamm befördert, der ein Verwesungssekret absondert. Die Blätter sind mit kleinen Nesseln bedeckt, die ein schnell wirkendes Lähmungsgift (Schaden 1W/KR) abgeben. Wegen dieses Giftes, das zu Kelmon weiterverarbeitet werden kann, ist die Pflanze auch bei Alchimisten begehrt. Jedes Blatt besitzt normalerweise 10 LP, der Stamm 20 LP. Um ein Opfer mit dem Blatt einzufangen, führt die Dysdychonda eine Attacke durch.

Verbreitung: südlich der Eternen, Echensümpfe, Süd-Maraskan

Vorkommen: Regenwald, sonstige Wälder

Probe: +5

Preis: 3 D pro Dysdychondablatt
25 D für eine Anwendung Kelmon

Egelschreck

Der Egelschreck ähnelt dem Fetten Wegerich und kann sogar leicht mit ihm verwechselt werden. Man findet diese feuchtigkeitsliebende Pflanze fast in ganz Mittelaventurien. Die dunkelgrünen, aromatisch riechenden Blätter werden verrieben und zu einer Salbe verarbeitet. Eine Paste aus Kalk und zerstoßenen Egelschreckblättern stoppt Blutungen und vertreibt, wenn sie auf den Körper aufgetragen wird, verschiedene Parasiten. Die Paste ist gut acht Monate haltbar. Egelschreck wird im Spätsommer geerntet.

Wirkung: stoppt Blutungen, vertreibt einen Tag lang blut-saugende Parasiten, lindert die Auswirkungen von Ifirns Schlag

Verbreitung: Ganz Doriath zwischen Selem und Lowangen

Vorkommen: Sumpf (12), Feuchte Wiesen, Flussauen, Waldränder

Probe: +7

Preis: 8 H / 2 D

Ehrenmännertreu

Ein ausdauerndes Kraut mit am Boden liegenden, oft wurzelnden Stängeln und stark verzweigt aufsteigenden Ästen. Die Blüten sind hellblau und stehen in Trauben in den Blattachseln. Erntezeit für das ganze Kraut ist von Hesinde bis Phex. Zur Herstellung von Tee getrocknet kann es lange aufbewahrt werden.

Wirkung: beendet Giftwirkungen bis zur 9. Stufe
hilft bei Triefnase, Blutigem Rotz, Flinken Difar und Isairos

Verbreitung: zwischen Vinsalt und Raschtulswall

Vorkommen: Wald, Waldrand

Probe: +16

Preis: 3 D / 52 D

Eitriger Krötenschemel

Bekannt ist der Eitrige Krötenschemel vor allem dadurch, dass er die Lieblingsspeise der gefährlichen Maraskan-Taranteln darstellt. Der gelbrot gesprenkelte, etwa kürbisgroße Pilz liebt feuchte Böden, kommt aber bisweilen auch in Gärten oder gar städtischen Hinterhöfen vor. Aus seiner Haut kann ein mittelschweres Gift gewonnen werden.

Verbreitung: ganz Doriath

Vorkommen: Sumpf, Wald, Flussauen

Probe: +4

Preis: 7 ST / 15 D

Elbenmantel

Ein unscheinbares, blaues Blümchen ist der Elbenmantel. Von Efferd bis Rahja kann er an Quellen und Flussläufen gesammelt werden. Die Blütenstängel halten sich getrocknet etwa 2 Jahre. Werden sie verbrannt, so entsteht ein Rausch und Visionen erzeugender Rauch.

Wirkung: halluzinogener Rauch, Suchtgefahr, Herzstillstand bei Überdosierung

Verbreitung: zwischen Grangor und Chorhop

Vorkommen: Quelle, Flussufer, Seeufer

Probe: +5

Preis: 3 ST / 40 D

Elhorn

Die gelblichen Doldenblüten dieses großen Strauches können im Boron und Hesinde geerntet werden. Sie verlieren durch Trocknung nichts von ihrer Wirkkraft und sind dann unbegrenzt haltbar. Tees unterstützen die Genesung bei vielen Krankheiten.

Wirkung: lindernd bei Triefnase, Brabaker Schweiß, Flinkem Difar, Gilbe und Jahresfieber

Verbreitung: zwischen Paavi und Methumis

Vorkommen: Waldrand, Wegrand, Gärten

Probe: +10

Preis: 5 H / 2 ST

Essigdorn

Dieser etwa 2 m große Busch trägt im Boron gelbe Blütentrauben zwischen seinen dreiteiligen, fingerlangen Dornen. Im Phex können die sauren, orangeroten Beeren geerntet werden. Ein Mus aus diesen Beeren ist 13 Tage lang haltbar.

Wirkung: Einnahme des Beerenmuses verändert die Beziehung zwischen Zeit und Anwender für höchstens 1 SR

Verbreitung: Eisenwald, Amboss, Koschberge

Vorkommen: Schluchten, Kare

Probe: +6

Preis: 4 D / - D

Fetter Wegerich

Dieses halbschritthohe Kraut gedeiht, wie der Name schon sagt, vornehmlich auf und an unbefestigten Wegen. Der Saft seiner Blätter kann im Sommer und Herbst zur Förderung der Wundheilung verwendet werden. Die im Tsa und Phex entstehenden Samenkörner sind ein beliebtes, muskatähnliches Suppengewürz.

Wirkung: Saft desinfiziert, fördert die Wundheilung

Verbreitung: überall nördlich der Khom

Vorkommen: Wegränder, trockene Wiesen

Probe: -2

Preis: - / 8 H

Feuerkraut

Feuerkraut ist eine graugrüne Flechte, die besonders auf Felsen in größerer Höhe zu finden ist. Ihren Namen hat sie von dem brennend scharfen Geschmack, der das getrocknete Pulver der Flechte zu einem wertvollen Gewürz gemacht hat. Die frische Pflanze kann, roh verzehrt, gegen Fieber und Entzündungen eingesetzt werden.

Wirkung: roh gegen Fieber und Entzündungen

Verbreitung: Ehernes Schwert, Sichelgebirge, Finsterkamm

Vorkommen: eisige Höhenzüge, verkarstete Schluchten

Probe: +13

Preis: 7 D / 90 D

Finage

Die jungen Triebe des Finage-Bäumchens, das im Peraine ausschlägt, werden in vielen Tränken verwendet. Das Bäumchen erreicht eine Höhe von maximal drei Schritt und ist an seinen leicht rötlichen Blättern zu erkennen. Ein Gebräu aus den jungen Trieben hält sich vier Monate lang, wenn es mit Orazal versetzt wird auch acht Monate.

Wirkung: Der Finage-Sud hebt eine beliebige Eigenschaft wieder auf den Ursprungsstand, falls diese durch Gift, Zauberei, Erschöpfung o.ä. abgesunken war.

Verbreitung: südlich von Neetha

Vorkommen: Wald, Regenwald, Grasland

Probe: +5

Preis: 6 ST / 8 D

Geisterschreck

Dieses seltene Gebirgskraut bringt im Hesinde und Ingerimm rötliche oder gelbe Blüten hervor. Die verdorrten Blüten werden im Tsa gesammelt und die Blütenblätter bei der Herstellung von Fackeln mit verwendet. Es heißt, eine Pechfackel, die 5 Blütenblätter enthalte, können beim Abbrennen alle Geister fernhalten.

Wirkung: Fackeln halten mindere Geister und Untote fern

Verbreitung: Gebirgszüge nördlich von Fasar

Vorkommen: Hochgebirge, Schieferhalden

Probe: +22

Preis: 1 D / 18 D

Gelber Bilsen

auch Bauerntobak genannt, ist ein weit verbreitetes Gewächs mit leichtem Halluzinogen-Anteil. Die etwa 1 Schritt hohe Blattpflanze ist zottig, klebrig und von würzigem Geruch. Ihre gelblichen Blüten sind von hellblauen Adern durchzogen. Die Pflanze kann leicht mit dem gefährlicheren Schwarzen Bilsen verwechselt werden! In vielen Gegenden werden die Blätter des Gelben Bilsen getrocknet und mit Pfeifenkraut geraucht.

Wirkung: MU+1, später Schläfrigkeit (AT, PA, GE -1)

Verbreitung: Zentralaventurien zwischen Andergast und Neetha

Vorkommen: Steppe, Waldlichtungen,

Wiesen, Gebirgshänge

Probe: +18

Preis: 5 ST / 3 D

Glanzbeere

Die Glanzbeere ist eine Strauchpflanze, die man bisweilen an Waldrändern findet. Die blauen, etwa haselnussgroßen Beeren sind leicht mit der Vierblättrigen Einbeere zu verwechseln. Der rötliche Beerensaft ist säuerlich und sehr giftig. Er kann in verschlossenen Gefäßen bis zu acht Monaten lang aufbewahrt werden.

Wirkung: 3W-3 SP / Stunde

Verbreitung: Ganz Doriath nördlich von Elenvila

Vorkommen: Waldränder (10), Wald, Grasland

Probe: +10

Preis: 7 ST / 12 D pro Beere

Goldwurz

Die graubraune Wurzel dieses unscheinbaren, meerrettichähnlichen Gewächses enthält einen ätzenden Milchsaft, der an jeder Schnittstelle sofort zu Tage tritt. Er wird häufig zur Behandlung von Hautkrankheiten eingesetzt und kann auch Wasserblasen oder Eiterherde austrocknen. Dazu muss er etwa stündlich aufgetragen werden - eine Wurzel hat etwa 18 Anwendungen.

Wirkung: gegen Hautkrankheiten und eitrig-Entzündungen

Verbreitung: am Fuß der Goldfelsen und Eternen

Vorkommen: Wald, Lichtungen

Probe: +15

Preis: 8 ST / 6 D

Grüne Schleimschlange

Die Grüne Schleimschlange ist ein Sumpfgewächs, das den Boden mit seinen fingerdicken Wurzelarmen überzieht und häufig verwesende Kadaver mit seinen Schlingen einspinnt. Die Pflanze ist dunkelgrün und häufig von Verwesungsgeruch umgeben. Um lebende Wesen zu umschlingen, ist sie viel zu langsam, doch erregt ein im Sumpf liegendes, von der Schleimschlange überwuchertes Gerippe oft diesen Eindruck.

Verbreitung: Orkland, Svelltsümpfe, Totenmoor

Vorkommen: Sumpf, Flußauen **Probe:** +6

Gruserich

Wie das Haar einer tausend Jahr ungekämmten Hexe, so sieht der Gruserich aus. Doch handelt es sich nicht um ein besonderes Gras, sondern um ein Kraut, das aus einer vielzelligen Wurzelknolle sprießt. Das Kraut hält höchstens einen Tag und verliert beim Trocknen seine Wirkung, doch die Wurzelknolle kann ein Jahr aufbewahrt werden und ist dann immer noch roh zu verzehren.

Wirkung: Kraut & Wurzel gegen innere Parasiten

Verbreitung: am Golf von Perricum

Vorkommen: Sumpfrand, Feuchtwiesen

Probe: +8 **Preis:** 1 ST / 2 D pro Knolle

Gulmond

Das Blatt des Gulmondstrauches ist für seine kraft- und Ausdauer steigernde Wirkung bekannt. Aus den etwa handtellergroßen, fleischigen Blättern wird meistens ein Tee bereitet, doch kauen vor allem die Hirten im Svellttal und manche Orks die frischen Blätter mit ein wenig Kreide. Die Blätter bleiben etwa zwei Tage lang frisch - getrocknet können sie bis zu 18 Monate lang aufbewahrt werden.

Wirkung:

- 3 frische Gulmond-Blätter bringen 1 Tag KK+2 / 3 LP
- Tee aus 3 frischen Blättern bringt 1 Tag KK+2 / 2 LP
- Tee aus 5 getrockneten Blättern bringt 1 Tag KK+1 / 1 LP
- Doppelter Gulmond (Tee aus 6 frischen Blättern, der auch Minze enthält) schließlich bringt für 4 Stunden KK+3 und 2 LP, allerdings muss am nächsten Tag mit einem schweren Kater (KK,GE-1 für 1 Tag) gerechnet werden.

Verbreitung: Ganz Nordaventurien, vor allem am Svell

Vorkommen: Steppe, Wald, Hochland

Probe: +8

Preis: 8 ST für einen Strauch / 6 D für Gulmondtee

Heister

Heisterbäume wachsen in großer Zahl in den Wäldern Nordaventuriens und sind leicht an ihrem gewellten Blatt erkennbar. Die Blätter erntet man am besten im Spätsommer; getrocknet sind sie ewig haltbar.

Wirkung: Ein Absud aus Heisterblättern hilft bei Alugano-Vergiftung oder den Folgen verdorbener Speisen. Umschläge mildern Erfrierungen

Verbreitung: Nördliche Wälder

Vorkommen: Wald, Wegrand

Probe: -5 **Preis:** 7 K / 12 ST

Hesindigo

Die von den Ureinwohnern der Waldinseln Guraan genannte Pflanze, die den hochwertigen blauen Farbstoff Hesindigo liefert, ist ein Strauch mit dukatengroßen, blauen, fleischigen Blüten. Wenn diese ausgepresst und mit verschiedenen alchimistischen Stoffen behandelt werden, entsteht ein tiefblauer Pflanzensaft, der in dunklen Gefäßen mehr als drei Jahre haltbar ist. Hesindigo-Farbe bleicht auch unter stärkster Sonnenbestrahlung kaum aus.

Verbreitung: Altoum, Waldinseln, Südwest-Aventurien, Afundaria

Vorkommen: Regenwald, Küstensümpfe

Probe: +7

Preis: 1 H / 5 ST pro Unze

Hexenblut

ist ein sehr, sehr seltenes Sumpfbinsengewächs. Seine Blätter können das ganze Jahr geerntet werden und sollten sofort in Fett eingestampft werden. Je nach Alter verfärbt sich die entstandene Salbe, bis sie luftabgeschlossen verwahrt wird.

Wirkung: 1 Woche (orange): verhindert Wundheilung

2 Wochen (braun): bewirkt dauernde Halluzinationen

4 Wochen (lila): Ausbruch der Duglumspest nach 6 Wochen

6 Wochen (blau und fest): Einnahme verbessert vorübergehend die ZF für

Beherrschungszauber

13 Monate (schwarz und fest): bewirkt bei Verbrennung einen HEPTAGON

Verbreitung: Eisenwald, Drachensteine, Walberge

Vorkommen: Hochmoor, feuchte Wiesen

Probe: +19

Preis: 30 D / 100-450 D

Hiradwurz

Der oberirdische Teil von Hiradwurz ist ein unscheinbares, hellgrünes Kraut, die etwa anderthalb Spann lange, möhrenähnliche, weiße Wurzel ist jedoch als Gegenmittel gegen Schlangengift bekannt. Sie kann entweder roh verzehrt werden oder als alkoholischer Auszug, der sich etwa ein Jahr lang hält.

Wirkung: Hebt die Giftwirkung aller Schlangengifte auf und bringt bis zu 15 LP, die durch Schlangengift verloren gingen, wieder zurück

Verbreitung: Nordrand der Khom, Aranien, Mhanadistan

Vorkommen: Steppe

Probe: +12

Preis: 8 ST / 12 D

Höllenkraut

Das Höllenkraut ist eine Schlingpflanze mit kleinen, gelben Blüten, die sich nur im warmen Klima findet. Wenn die inneren Fäden der Ranke zerkaut werden, bildet sich im Speichel das leichte Gift Wurara, das dann eingekocht und auf Pfeilspitzen geschmiert wird. Die Mohas scheinen gegen dieses Gift vollständig immun zu sein.

Verbreitung: Südaventurien südlich von Mengbilla

Vorkommen: Regenwald, Wald, Waldrand

Probe: +10

Preis: 10 ST / 15 D

Horusche

Die Horusche ist ein Rankgewächs, das sich vor allem an den großen Mammutbäumen findet. In den fleischigen Schoten ihrer Früchte stecken jeweils ein bis zwei haselnussgroße Kerne, deren Verzehr sehr kräftigend wirkt. Leider enthält die Frucht auch ein Gift, das in höheren Dosierungen äußerst schädlich ist. Die Horuschenkerne können während des ganzen Jahres gesammelt werden, ihre Lagerfähigkeit ist jedoch begrenzt: In der Schote halten sie sich 2 Wochen, ansonsten höchstens 5 Tage.

Wirkung: Pro Kern KK+1 für 20 Stunden. Werden während der Wirkungsdauer des ersten Kernes weitere gegessen, so verursacht jeder Kern 1W+4 SP. Der KK-Zuschlag gilt jedoch trotzdem.

Verbreitung: Südmaraskan, Jilaskan

Vorkommen: Feuchte Waldgebiete

Probe: +18 **Preis:** 1 ST / 5 D jeweils pro Kern

Ilmenblatt

Ilmenblatt ist eine bis zu 2 Schritt hohe Strauchpflanze mit hellgrünen, siebenfingrigen, leicht gezahnten Blättern, die in Südaventurien zweimal im Jahr blüht. Die Blüten und Blattspitzen werden verwendet, um ein leichtes, die Stimmung hebendes Rauschmittel herzustellen. Das getrocknete Kraut oder das gewonnene Harz sind praktisch unbegrenzt haltbar und werden entweder zusammen mit Pfeifenkraut geraucht oder auf heißen Steinen oder in Pfannen erhitzt. Viele Lebewesen werden von den Dämpfen beruhigt und friedlich gestimmt, weswegen Ilmenblatt auch in Friedenswasser verwendet wird.

Wirkung: Leichtes Rauschmittel, Dämpfe beruhigen auch Berserker und Amoklaufende

Verbreitung: überall westlich der Eternen und des Regengebirges, Altoum, Zyklopeninseln

Vorkommen: Waldlichtungen, Wiesen, Gebirgshänge

Probe: +5 **Preis:** 1D / 55 D

Ispe

Eine etwa 2 Schritt hohe Staude mit rotweißen Kelchblüten und fünfklappigen Blättern ist die Ispe. Blätter und Blüte werden im Sommer bei trockenem Wetter geerntet. Aus beidem lässt sich ein wässriger, kalter Auszug herstellen.

Wirkung: verhindert längere Zeit Fäulnis, wirkt lindernd bei Isairos und Duglumspes

Verbreitung: Zentralaventurien

Vorkommen: Bachläufe, Wasserlöcher, Viehweiden

Probe: +7 **Preis:** 2 ST / 17 D

Jorphia

Jorphia ist eine parasitäre Pflanze, die in den Ästen von Bäumen und Büschen wächst. Sie verströmt einen Duft, der die meisten Lebewesen in Schlaf versetzt, der allerdings nur kurz anhält, durchschnittlich 2-20 Minuten.

Wirkung: Sieben Unzen Jorphia ergeben, wenn man sie destilliert, ein Elixier, das einen viel längeren Schlaf von 2 -12 Stunden verursacht.

Verbreitung: Andergast bis Neetha

Vorkommen: Wald, Waldrand, Flußauen

Probe: +13 **Preis:** 8 ST / 10 D

Joruga

Joruga ist eine fingerlange, fahlgelbe Wurzel, deren überirdischer Teil stark an Selleriekraut erinnert. Die Pflanze liebt schattige Plätze. Aus der Wurzel kann durch einfaches Kochen ein Sud gewonnen werden, der etwa einen Monat lang genießbar bleibt. Die Wurzel selbst beginnt etwa drei Tage nach dem Ernten zu faulen.

Wirkung: Joruga-Absud verhindert eine Woche lang Tollwut-Ansteckung

Verbreitung: Nostria, Andergast, Albernaria, Nordmarken, Adramil

Vorkommen: Wald, Wiesen, Gebirge

Probe: +10 **Preis:** 3 ST / 18 D

Kairansrohr

Der Kairan ähnelt dem Schachtelhalm, wächst aber unter der Wasseroberfläche. Man zerreibt die dunkelgrünen Halme, gibt zur Wirkungsförderung etwas Mibelrohr hinzu und legt das ganze Gemisch in Alkohol ein. Solange der Kairan in Wasser aufbewahrt wird, hält er sich etwa vier Wochen. Die aus Mibelrohr und Kairansrohr gewonnene Essenz ist bis zu einem halben Jahr lang haltbar.

Wirkung: Magie begabte Wesen gewinnen 7 ASP zum derzeitigen Stand hinzu. Werden diese nicht binnen 14 h verbraucht, dann verschwinden sie wieder. Während der Wirkungsdauer eingenommene Essenz hat keinen zusätzlichen Effekt, kann jedoch zu Mibelsucht führen.

Verbreitung: stehende Gewässer, große Seen

Vorkommen: Seeufer

Probe: +18 **Preis:** 15 ST / 40 D

Kajubo

Die Knospen des dornigen Kajubostrauches, einer Waldpflanze mit großen gelben Blüten haben auf den Organismus von Menschen, Elben und Zwergen eine ganz besondere Wirkung: Sie ermöglichen es, dass der Anwender ohne Luft auskommt. Die Knospen müssen allerdings frisch (Phex bis Travia) sein, damit sie die volle Wirkung entfalten. In Öl eingelegte Knospen besitzen nur ein Drittel der Wirkungsdauer.

Wirkung: 4 Knospen ermöglichen es, 2 SR gänzlich ohne Luft auszukommen

Verbreitung: Altoum, Südostküste Aventuriens, Isdira

Vorkommen: Waldränder, Küste

Probe: +21

Preis: 2 ST / 10 D (4 Knospen)

Kastanienwiege

Dieses äußerst seltene Kräutlein ist nahezu unverkennbar, aber sehr schwer zu finden. Auf einem halbschritthohen, holzigen Stängel, der in Bodennähe einen haarigen Kranz trägt, steht eine dunkelblaue Blüte, aus der im Travia eine kastanienähnliche Frucht wächst. Diese enthält, im Herbst geerntet, ein starkes Gift, welches jedoch in geringer Dosis magische Kräfte zu stärken vermag. Zu diesem Zwecke wird die Frucht zerstoßen und mit Pfeifenkraut geraucht. Da jedoch der Gehalt an Wirkstoffen bei jeder Frucht anders ist, ist bei diesem Versuch schon mancher Magier zu Tode gekommen.

Wirkung: Inhalationsgift der 18. Stufe (Schaden 5W20/h), die richtige Dosis kann die ZF um 5 Punkte steigern
Verbreitung: um Arivor, Angbar, Arkis und Asatoken
Vorkommen: unter Erlen
Probe: +28 **Preis:** 90 D / - für die Frucht

Katallah

Katallah ist eine seltene Sumpfpflanze mit einem schlangenähnlichen Stiel und kreisrunden, graugrünen Blättern. Die Blätter enthalten eine harzige Substanz, deren Einnahme es ermöglicht, Visionen aus der nahen Zukunft zu sehen. Wer die Droge nur gelegentlich nimmt, kann diese wahrsagenden Träume nicht kontrollieren, aber wer sie häufiger nimmt, kann diese Fähigkeit erwerben. Unglücklicherweise macht Katallah stark abhängig. Wer auch nur ein halbes Dutzend Mal die Droge ausprobiert hat, mag nicht mehr auf ihre euphorische und Bewusstseins erweiternde Wirkung verzichten. Ein Katallah-Süchtiger muss die Droge täglich nehmen oder schreckliche und schließlich tödliche Schmerzen leiden.
Wirkung: Hellsicht-Visionen, Suchtgefahr
Verbreitung: Isdira, in Aventurien südlich von Mirham
Vorkommen: Wald, Lichtungen, Bachläufe
Probe: +14
Preis: 8 D pro Staude / 20 D pro Anwendung

Katzenäuglein

Dieses am Boden liegende Kraut bildet im Hesinde fußgroße Stängel aus, an denen jeweils eine leuchtendrote Blüte prangt. Das Kraut kann nach der Blüte gesammelt und getrocknet werden. Umschläge aus dem Aufguss helfen gegen Hautkrankheiten, Warzen und Furunkel.
Wirkung: gegen Hautkrankheiten, Warzen, Furunkel
Verbreitung: am Windhag und südlich davon
Vorkommen: trockene Westhänge
Probe: +22, +5 während der Blüte **Preis:** 2 ST / 3 D

Klah

Der Klah-Strauch ist im Dschungel beheimatet. Er hat große, dunkelgrüne Blätter und bringt zweimal im Jahr einzeln hängende, rote Beeren mit großen Kernen hervor. Der heilkräftige Teil ist der Kern der Beeren, der getrocknet mehrere Jahre aufbewahrt werden kann. Wird er geröstet und gemahlen, so lässt sich ein bitteres Aufgussgetränk daraus machen.
Wirkung: belebend, ggf. Steigerung von MU, KL, KK
Verbreitung: Süd-Aventurien, Guldland
Vorkommen: Regenwald, Waldrand, Küste
Probe: +8 **Preis:** 9 ST / 4 D

Kleptomalie

Dieser immergrüne Busch ist besonders unangenehm für jeden, der sich gerne im Wald versteckt. Die Blatthaare kleben siebenmal stärker als Kletten und halten Lebewesen, die ihnen zu nahe kamen, unvermeidlich fest. So manche Jacke musste dem Busch schon geopfert werden und es geht das Gerücht, besonders Geldbeutel könnten aus dem Busch nicht mehr frei geschnitten werden.
Verbreitung: zwischen Brigloh und Drol, Orkland
Vorkommen: Wald **Probe:** +9

Kriegerblüte

Diese winzige Orchideenart mit rosafarbener Blüte bringt eine rübenähnliche Frucht hervor, die erst nach dem Absterben des Krautes geerntet wird. Die Frucht ist höchstens 9 Tage haltbar.
Wirkung: 1 Anwendung (etwa 200 Früchte), verwandelt in Form eines halbtägigen Bades die Haut in blau-grünes Leder (RS3); diese Wirkung hält 6 Monate an
Verbreitung: rings um das Regengebirge
Vorkommen: unter Urwaldriesen
Probe: +17 **Preis:** 2 D / 30 D pro Frucht

Kukris

Wir haben die Mirhamer Seidenliane unter diesem Namen aufgeführt, da sie kaum jemand noch mit Namen kennt, wenn aus ihr Seile gedreht worden sind. Wenn man bestimmte Teile der Liane jedoch faulen lässt und mit einigen einfachen Zutaten behandelt (das genaue Rezept dürfen wir hier jedoch nicht verraten), entsteht daraus Königsmacher, das beliebteste Gift der professionellen Meuchler.
Verbreitung: westlich des Regengebirges
Vorkommen: Regenwald, Gebirgshänge, Flussufer
Probe: +12 **Preis:** 6 D / 90 D

Lauernder Stäubling

Dieses unscheinbare, weiß blühende Kraut bildet im Ingerimm giftige Flugsamen aus, die unachtsamen Wanderern manch Ungemach bescheren können. Die winzigen Samen dringen in Kleidung und Rüstung ein und verursachen, wenn nicht innerhalb von einer Stunde ein Vollbad mit Kleiderwechsel folgt, Hautentzündungen mit brennenden Schmerzen. Diese klingen jedoch bei entsprechender Pflege schnell wieder ab.
Wirkung: GE, BE -2; Talente Körperbeherrschung -3
Verbreitung: zwischen Hjaldinga und Kunchom
Vorkommen: Wegrand, bei Hexenhäusern
Probe: +14

Lavandan

Diese Schmarotzerpflanze wächst ausschließlich an Papeln und gleicht einer kleinen rosafarbenen Blüte, die aus der Borke sprießt. Die Flugsamen des Lavandan sind giftig genug, dass es bereits durch Einatmen zu einer mittelschweren Vergiftung kommen kann.
Wirkung: alle Fähigkeiten sinken um 20% pro Tag
Verbreitung: südlich der Tommel
Vorkommen: Flußauen, Pappelalleen
Probe: +8 **Preis:** - / 22 D

Liebstock

Diese krautige Pflanze wird bis zu 2 Schritt hoch und trägt im Ingerimm stark duftende, gelbe Blütendolden. Blätter und Stängel sind getrocknet lange haltbar. Sie bewirken als Teeaufguss eine deutliche Entwässerung des Körpers; Giftstoffe werden häufig mit ausgeschieden.
Wirkung: Entgiftung
Verbreitung: zwischen Gerasim und Neetha
Vorkommen: trockene Wiesen, an Hausmauern
Probe: +1 **Preis:** 6 K / 3 ST

Lotos

Die verschiedenen Lotosarten (schwimmende Pflanzen mit großen Blütenkelchen) werden fast ausschließlich nach der Farbe ihrer Blüten benannt. Purpurner und gefleckter Lotos erscheinen in alchimistischen Rezepten. Gelber, roter, blauer und rosa Lotos finden in der Färberei Verwendung. Der Schwarze Lotos ist wegen seines hochgiftigen Blütenstaubes gefürchtet.

Verbreitung: Ganz Doriath südlich von Havena

Vorkommen: Teiche, Seeufer ; Schwarzer Lotos nur an sumpfigen Uferstreifen

Probe: +5 um Lotos zu erkennen
+12 für die genaue Einordnung

Preis: 5 ST / 7 D für Färberlotos
9 ST / 25 D für Gefleckten Lotos
1 D / 30 D für Blütenstaub Schw. Lotos

Lügenkraut

Das Lügenkraut hat einen knotigen Stängel und nach unten hängende, gelbe Blüten mit fleischigen Blütenblättern. An den Knoten tritt an warmen Tagen ein bitterer Saft aus. Wer diesen Saft einnimmt fühlt sich dazu gezwungen, selbst bei unwichtigen Dingen die Unwahrheit zu sagen. Anschließend schläft er ein und vergisst diese Vorkommnisse. Es wurde bislang noch keine Methode gefunden, den Saft haltbar zu machen.

Wirkung: bis ein Gesundheitsschlaf eintritt, lügt die betroffene Person immer häufiger; Verlust des Kurzzeit-Gedächtnisses

Verbreitung: Sumpfbereiche westlich der Eternen

Vorkommen: Sumpf, Seeufer

Probe: +15 **Preis:** 4 D / 11 D

Lulanie

Die Lulanie ist eine Blume, die der irdischen Mohnblume ähnelt, jedoch mit Vorliebe in Wäldern wächst und einen feinen Blütenstaub besitzt, welcher bei bestimmten Krankheiten eingenommen werden muss. Der Staub ist mehrere Monate ohne Wirkungsverlust haltbar.

Wirkung: Der Blütenstaub wirkt förderlich auf die Heilung von Lutas und Raschem Wahn

Verbreitung: zwischen Trallop und Punin

Vorkommen: Wald, Waldrand

Probe: +18 **Preis:** 10 ST / 13 D

Mandragora

Die Mandragora oder Alraune ist eine kleine unscheinbare Pflanze, deren Blätter am Rande gezackt und sehr schmal sind. Doch nicht die tiefgrünen Blätter sind der interessante Teil der Pflanze, sondern die bleiche Wurzel, deren Form oft an die eines Menschen erinnert. Wegen dieser Ähnlichkeit werden der Alraune viele Zauberkünste, ja sogar eine eigene Seele zugesprochen.

Aus der Schwarzen Alraune lassen sich viele Wundermittel gewinnen. Ihr Saft ist leicht giftig und führt zu heftigem Erbrechen. Wird er anderen Mixturen beigemischt, so steigert oder verändert sich oft deren Wirkung. Die Wurzel kann zu jeder Zeit des Jahres gesammelt werden.

Wirkung: Erbrechen, Atemnot (Schaden 1W/SR) bei Einnahme von Alraunensaft

Verbreitung: ganz Doriath nördlich der Khomwüste

Vorkommen: Waldgebiete, feuchte Grasländer

Probe: +15 **Preis:** 1 ST / 8 ST

Menchal

Sowohl am Rande als auch im Herzen der Khomwüste findet sich der Menchal-Kaktus, eine etwa zwei Spann durchmessende graue Kugel, deren Haut so zäh ist wie eine gute Lederrüstung. Das Fruchtfleisch des Kaktus speichert nicht nur Wasser, es kann auch ausgepresst werden und liefert so einen drei Monate lang haltbaren Saft, der gegen vielerlei Gifte wirkt. Der Kaktus kann auch als Ganzes transportiert werden. In diesem Fall beginnt er allerdings nach zwei Monaten zu verfaulen. Wirkung: Menchal-Saft halbiert die Wirkung von Giften aller Art

Verbreitung: Khomwüste, Gorische Wüste

Vorkommen: Wüste, Wüstenähnliches Hochland

Probe: +10 **Preis:** 2 D / 20 D

Menop

Dieser rötliche Strandschachtelhalm kann 2 Schritt hoch werden - doch nur junge Pflanzen enthalten die begehrten Wirkstoffe in größerer Menge. Die Asche von Kraut und Wurzel ist eine willensbrechende Droge. Wie bei vielen Naturstoffen ist eine genaue Dosierung schwierig; leider ist Überdosierung tödlich!

Wirkung: von Tagträumen bis zu stundenlanger Willenlosigkeit

Verbreitung: südlich des Amboss

Vorkommen: Wüste, salzfreie sandige Böden

Probe: +14 **Preis:** 7 H / 15 D

Messergras

Das Messergras ist eine besonders widerstandsfähige Grasart, die bei Reisenden wegen ihrer scharfen, langen Blätter gefürchtet ist. Wo es vorkommt, wächst es im großen Gebieten, deren Durchquerung 1W+2 Schaden pro Meile nach sich zieht. Aus dem Gras lassen sich recht widerstandsfähige Matten flechten, die im Orkland zu Behausungen zusammengestellt werden.

Verbreitung: ganz Doriath, Adramil und Afundaria

Vorkommen: Steppen, Hochland, Wüsten-Randgebiete

Probe: +6

Mibelrohr

Das Mibelrohr ähnelt gewöhnlichen Schilf, besitzt einen langen Stängel, schmale, rapierähnliche Blätter und eine kolbenförmige Blüte. Dieser Kolben wird bei der Verarbeitung am Stängel belassen, zerstampft und mit kochendem Wasser übergossen. Dieser Tee steigert das Reaktions- und Konzentrationsvermögen. Er ist in geschlossenen Gefäßen bis zu 6 Monate haltbar.

Wirkung: KL, GE +2 für eine Stunde

Zu häufiger Genuss - mehr als einmal pro Monat - führen zur Mibelsucht, einer Krankheit der 8. Stufe.

Verbreitung: aventurische Westküste zwischen Salza und Mengbilla

Vorkommen: Seeufer, Flussauen, Sumpf

Probe: +10 **Preis:** 2 ST / 18 D

Mirbelstein

Das einzige handtellergroße Blatt ähnelt einem Moos bewachsenen Stein und ist daher nicht leicht zu finden. Die Wurzelknolle der Pflanze wird zerrieben und in einem Beutel am Gürtel getragen, wodurch ein Geruch entsteht, der für Parasiten wie für menschliche (erst recht elbische) Nasen schwer zu ertragen ist. Der Geruch bleibt etwa 3 Wochen, haftet aber nicht an Haut oder Kleidern.

Wirkung: Der Geruch vertreibt Flöhe, Läuse und Wanzen in bis zu 2 Schritt Entfernung. Wirkt auch gegen die Fliegen und Bremsen, nicht jedoch gegen Borbaradmoskito und die Mirbelfliege, deren Larven auf den Blättern der Pflanze schmarotzen und deren Stich eine schmerzhaft Entzündung (3W+5 SP) hervorruft. CH-4

Verbreitung: zwischen Andergast und Nebachot

Vorkommen: Wald, Grasland, Hochland

Probe: +7

Preis: 1 ST / 6 ST

Mondwedel

Der Mondwedel ist eine Lilienpflanze mit gelbvioletten Blüten, deren Wurzel bei Vollmond geerntet wird. Die Wurzelfasern können getrocknet werden und bewahren ihre Wirkung, bis sie angefeuchtet werden.

Wirkung: schnellere Heilung von Infektionskrankheiten und Wunden

Verbreitung: südlich von Mengbilla

Vorkommen: Feuchtwiesen, Bachufer

Probe: +28

Preis: 4 ST / 6 D

Nachtbeere

Dieser außerordentlich seltene Strauch wird an seinen bläulich bereiften Zweigen leicht erkannt. Im Hesinde trägt er an stacheligen Stielen brombeerähnliche Früchte. Deren Saft ist ein ausgezeichnetes Wundheilmittel, leider aber nur einen Monat haltbar.

Wirkung: gibt bei Verwundungen 3 W LP zurück

Verbreitung: zwischen Paavi und Angbar

Vorkommen: Wald, Waldrand

Probe: +18

Preis: 7 D / 9 D

Nachtwurz

Die Blätter dieses spitzblättrigen Pflänzchens vertreiben Mücken und Ungeziefer. Die gelben Beeren dienen Alchimisten als Giftindikator - sie verfärben sich lila.

Wirkung: Giftindikator, Mittel gegen Insekten

Verbreitung: Steineichenwald

Vorkommen: Wald

Probe: +17

Preis: 2 ST / 15 ST

Naftanstaude

Die gut zwei Schritt hohe Naftanstaude mit ihren gelben Blütendolden enthält in Stängeln und Blättern eine honigartige Flüssigkeit, die außer dem Gewebe der Naftanstaude alle organischen Materialien binnen kürzester Zeit zerfrisst und die als Goldleim berühmt-berüchtigt ist. Es ist ausgesprochen schwierig, diese Pflanze zu ernten, aber sie bringt bei Alchimisten einen hohen Preis ein.

Verbreitung: ganz Aventurien südlich von Andergast

Vorkommen: Grasland, Steppe, Waldrand

Probe: +8

Preis: 8 D pro Staude / 30 D pro Anwendung Goldleim

Nothilf

Nothilf ist eine Rankpflanze, die fast ausschließlich an Eichen schmarotzt. Die Ranken werden fast zehn Schritt lang, sind hellgrün und im Praios mit blaßrosa Blüten besetzt. Die Blüten müssen in Öl eingelegt werden, damit sie ihre volle Wirkung entfalten können.

Wirkung: Nothilf stoppt augenblicklich die Wirkung von Tulmadron

Verbreitung: Wälder um die Salamandersteine

Vorkommen: Wald, Gebirge

Probe: +18

Preis: 12 D / 80 D (5 Blüten)

Olginwurz

Olginwurz gehört zu den seltensten Pflanzen Doriaths. Der oberirdische Teil besteht aus einem kleinen, dunkelgrünen Moosballen, der sich unterirdisch in einem weiten Wurzelgeflecht verzweigt. Diese Wurzeln sind es auch, die mehrere Stunden lang gekocht werden und deren Absud schließlich eines der kräftigsten bekannten Heilmittel ergibt. Olginwurz-Absud ist in dunklen Flaschen etwa ein Jahr lang haltbar und in einer Apotheke ausgesprochen teuer.

Wirkung: Olginwurz bildet Abwehrkräfte. Gifte und Krankheiten können der Person, die Olginwurz eingenommen hat, eine Woche lang nichts anhaben.

Verbreitung: Raschtulswall

Vorkommen: Hochland, Gebirge, Wald

Probe: +25

Preis: 2 D / 50 D

Orazal

Diese sehr zähe Lianenart bietet dem kundigen Alchimisten eine wahre Fundgrube an Möglichkeiten zur Weiterverarbeitung, Sie ist zudem so widerstandsfähig, dass sie auch in Nordaventurien (etwa bis Salza) gezogen werden kann. Lange gekochter Absud eignet sich als zähes Klebemittel, das an der Luft binnen einer Stunde trocknet (Haltbarkeit etwa zwei Jahre, wenn er richtig aufbewahrt wird).

Eine Lösung mit Schwefel und Weinstein ergibt ein Konservierungsmittel.

Wirkung: als Klebstoff oder als Konservierungsmittel (verdoppelt bei vielen Produkten die Haltbarkeit)

Verbreitung: Südaventurien südlich von Mengbilla

Vorkommen: Regenwald, Wald

Probe: +12

Preis: 12 ST pro 10 Stein Liane / 15 D für 1 Unze Klebstoff; 20 D für 1 Unze "Schwefeliger Orazal"

Orkland-Bovist

Diese fast einen Schritt hohen, kartoffelähnlichen Riesenzilien stehen meist an schattigen Abhängen in kleineren Gruppen beisammen. Sie sind üblicherweise ungefährlich, doch im Hochsommer werden sie reif und verschießen ihre Sporen bei jeder größeren Erschütterung. Die so befallenen Opfer bilden einen idealen Nährboden für die Pilze und tragen außerdem zu deren Verbreitung bei. Mögliche Treffer werden durch eine Glücksspielprobe festgestellt. Ein Pilzbefall äußert sich entweder dadurch, dass sich auf der Haut ein grünliches Geflecht bildet oder durch den Lungenpilz, der die Atmung stark behindert

Wirkung: Schaden 1W/Woche; Lungenpilz-Schaden: bis zur Heilung permanent -2W LP; MU, KK, AT, PA -2
Verbreitung: Orkland, Svellttal, Andergast
Vorkommen: Schattiges Hochland, Wald & Steppe
Probe: +6

Pestsporenpilz

Der Pestsporenpilz ist ein Bovist-ähnlicher Bodenpilz von der Größe einer Kokosnuß mit rissiger, hellbrauner Haut. Die Haut des reifen Pilzes wird eine Woche lang in Alkohol eingelegt, mit frischen (!) Carlog-Blütenstempeln vermahlen und zu einer Salbe verarbeitet. Wird beim Ernten des Pilzes die Haut nicht vorsichtig abgelöst (GE+2), so platzt der Pilz und setzt eine Wolke von Sporen frei, die beim Einatmen 3W+4 SP verursacht. Pestsporenpilz-Salbe ist gut anderthalb Jahre haltbar.

Wirkung: Streicht man die Salbe auf die Augenlider und die Schläfen, so ermöglicht sie eine fast vollständige Nachtsicht. Bei mattem Sternenlicht kann der Anwender sehen wie am helllichten Tag. In völliger Finsternis versagt allerdings auch dieses Mittel.

Verbreitung: Orkland, Svellttal, Lasaria
Vorkommen: Sumpf, Wald, Feuchte Wiesen
Probe: +18 **Preis:** 2 ST pro Pilzhaut / 15 D für Salbe

Pfeifenkraut

In letzter Zeit ist es in Doriath Mode geworden, sich ein bestimmtes, getrocknetes Kraut in ein Ton- oder Holzröhrchen zu stecken und den entstehenden Rauch einzusaugen. Dieses Pfeifenkraut wächst ursprünglich wild an den Abhängen des Regengebirges und der Eternen, wird aber mittlerweile auf großen Plantagen gezogen. Die Mohas rauchen das Kraut auch noch auf eine andere Weise, indem sie nämlich zerschnittene Blätter und Stängel in ein Deckblatt einrollen und gleich diese Rolle anzünden. Bekannte Pfeifenkraut-Sorten sind der leichte Methumis-Tabak aus dem Lieblichen Feld, das würzige, maraskanische Sinoda-Pfeifenkraut, Mohacca, ein schwarzes, starkes Kraut und Warunker Knaster, eine Mischung verschiedener Sorten aus Mittelaventurien.

Verbreitung: südlich der Tommel, Afundaria, Isdira
Vorkommen: Gebirgshänge, Waldlichtungen, Steppe, Tabaksfelder

Probe: +5
Preis: - / 1 H bis 4 ST pro Unze

Purpurdistel

Diese Gebirgsdistel scheidet an den Blattenden ein Sekret aus, welches von kundigen Eingeborenen oft als Pfeilgift verwendet wird. Die Verwechslungsgefahr ist groß, die Purpurdistel sieht aus wie viele andere Disteln auch. Nur Esel sind in der Lage, eine sichere Unterscheidung zu treffen.

Wirkung: Lähmungsgift der 9. Stufe
Verbreitung: zwischen Gerasim und Punin
Vorkommen: Gebirgshänge, Geröllhalden
Probe: +89; +2 für Esel
Preis: 8 H / 35 D

Phosphorpilz

Dieser findet sich nur in Höhlen und unterirdischen Gängen. Er benötigt Feuchtigkeit, um sich auszubreiten, stellt ansonsten jedoch keine Ansprüche an Böden oder Klima. Der Pilz bildet auf Höhlenwänden eine fingerdicke Schicht, die von sich aus grünlich leuchtet. Bei genügender Feuchtigkeit kann der Pilz so hell sein, dass er eine große Höhle oder ein Gangsystem mit grünlichem Licht erfüllt.

Verbreitung: Orkland und Finsterkamm
Vorkommen: Feuchte Höhlen, Trockene Höhlen
Probe: +18, -3 wenn er leuchtet
Preis: 4 H / 1 ST

Quillaja

Die Rinde des Quillaja-Baumes ist dünn und flexibel und an der Innenseite sehr schmierig. Aus ihr kann eine seifen-ähnliche Substanz ausgekocht werden, die unbegrenzt haltbar ist. Sie wird von vielen Alchimisten zur Reinigung ihrer Ausrüstung verwendet (evtl. kombiniert mit Salmiak)

Wirkung: seifenähnliches Rindenprodukt
Verbreitung: Südaventurien
Vorkommen: Regenwald
Probe: +4
Preis: 5 ST / 25 ST

Quinja

Diese knallrote Beere wächst bevorzugt an warmen, schattigen Orten. Die frischen Beeren (Ingerimm bis Travia) wirken Durchblutungs fördernd und stärkend, die getrockneten sind eine der Grundlagen des Kraftelixiers. Die Beere ist auch ein beliebtes Aufputschmittel der Echsenmenschen, die aus ihr einen Schnaps destillieren. Oft wird die Quinja-Beere mit der Klah-Beere verwechselt.

Wirkung: KK+1 für 2 Stunden, die Einnahme mehrerer Beeren gleichzeitig bringt keine weitere Wirkung
Verbreitung: Südlich von Drol
Vorkommen: Regenwald, Wald, Waldränder
Probe: +10
Preis: 12 ST / 25 D für 3 Beeren

Rahjalieb

Diese rot blühende Blattpflanze wächst in dichten Gruppen (bis zu 12 Stück) im Schatten großer Bäume oder an Waldrändern. Sie wird wegen ihrer Empfängnis verhütenden Wirkung beim einfachen Volk sehr geschätzt, ist aber schwer zu finden. Manche schreiben der Pflanze auch eine Lust steigernde Wirkung zu.

Wirkung: Empfängnis verhütend; ein öliger Auszug aus frischen Blättern wirkt auch in kleinen Mengen sehr zuverlässig. Ein Tee aus getrockneten Blättern soll in etwa der Hälfte der Fälle von Nutzen sein.
Verbreitung: ganz Aventurien südl. des Neunaugensees
Vorkommen: Regenwald, Waldränder, Sumpf
Probe: +16
Preis: 4 ST / 2 D

Raingarbe

Die Raingarbe ist entfernt mit der Schafgarbe verwandt und ihr im Aussehen fast gleich. Die Stängel wachsen jedoch höher und tragen rötliche Blüten. Stängel und Blüten werden getrocknet und als Tee aufbereitet.

Wirkung: vermindert die Schäden nach Dämonenkontakt

Verbreitung: ganz Aventurien nördlich von Vinsalt, Afundaria

Vorkommen: Wiesen, Wegrand, Waldlichtung

Probe: +10

Preis: 1 H / 9 ST

Rauschgurken

sind die hellgrünen, birnenförmigen Früchte einer großen maraskanischen Baumart. Ihr Genuss bewirkt beim Menschen eine kurzzeitige Kräftesteigerung, die jedoch von einer deutlichen Bewusstseinsstrübung begleitet ist. Menschen, die einmal Rauschgurken gegessen haben, überschätzen sich oft in der nächsten Zeit.

Wirkung: KK+1, GE-1, KL-3, Talente -3

Verbreitung: Maraskan, Bucht von Kunchom

Vorkommen: Wald, Waldrand

Probe: +7

Preis: 5 H / 7 ST

Rieselsporenpilz

Dieser Baumpilz ist ein Gewächs, das meist unangenehm auffällt. Er wächst auf den Ästen von hohen Laubbäumen, ist weit gehend verholzt und variiert farblich von lila bis gelborange. Im Spätherbst rieseln seine Sporen auf harmlose Wanderer oder Schläfer hernieder und lösen unangenehme Hautkrankheiten aus.

Wirkung: Schuppenflechte, schorfige Ekzeme in Achselhöhlen und Kniekehlen

Verbreitung: gemäßigte Breiten

Vorkommen: Wald, Alleebäume **Probe:** +3 & Klettern

Roter Drachenschlund

Die rote Blüte der ansonsten unscheinbaren, breitblättrigen Pflanze erinnert vage an den aufgesperrten Rachen eines Lindwurms daher der Name. Das Gewächs kann bei Opfern von Lykanthropie den Ausbruch der Krankheit verhindern. Dazu muss den Opfern ein Druckverband aus frischen Drachenschlund-Blättern auf die Bisswunde gelegt werden. Die Blätter dürfen höchstens eine Woche alt sein. Eine Behandlung mit dieser Pflanze wirkt bei einem Werwolfopfer nur ein einziges Mal.

Wirkung: Verhindert den Ausbruch von Lykanthropie.

Verbreitung: Ganz Aventurien nördlich von Drol

Vorkommen: Waldränder, Flussufer

Probe: +25

Preis: 20 D

Rote Pfeilblüte

Dieses Schlingkraut, das sich häufig an tropischen Bäumen findet, wird wegen seiner starken, heilkräftigen Wirkung geschätzt. Die roten, lanzettförmigen Blüten sind der einzige Teil der Pflanze, der zu Heilzwecken verwendet wird. Die Blüten können sowohl frisch als auch getrocknet zu einem Aufguss verarbeitet werden. Getrocknete Blüten halten sich etwa sechs Monate lang. Wird der Aufguss mit Orasal und Alkohol versetzt, so kann er

zwei Jahre lang aufbewahrt werden.

Wirkung: Ein Tee aus drei Blüten (soviel hat eine einzelne Pflanze normalerweise) bringt 3W+2 LP

Verbreitung: Ganz Südaventurien südlich von Neetha

Vorkommen: Küstensümpfe, Wald, Sumpf

Probe: +10

Preis: 1 ST / 15 D

Sansaro

Sansaro ist eine übel riechende, grünbraune Tangart, die auf dem Meer oder an Küstenstreifen praktisch abgemäht werden kann. Wenn man den Tang einkocht (vorzugsweise mit etwas Tran und Kalk), entstehen zwei wirksame Mittel: ein Absud, der gegen Krankheiten wirkt, und eine Paste, die Ungeziefer von Mensch und Tier fernhält. Die Paste hält sich etwa zwei Monate lang, der Absud gut ein Jahr, wenn er richtig aufbewahrt wird. Roher Sansaro ist völlig geschmacklos, hilft aber gegen die Kerkersieche.

Wirkung: Der Absud unterbindet einen Tag lang jegliche Ansteckung, die Paste hält zwei Tage lang Parasiten und Ungeziefer fern

Verbreitung: Perlenmeer zwischen Selem und Charypsy

Vorkommen: Küstengewässer (10), Offenes Meer

Probe: +15 (alle Tangarten sehen irgendwie gleich aus)

Preis: 1 ST pro Stein / 5D pro Anwendung Paste / Absud

Satanssitz

Diese Schritt hohe, dunkelgrüne Sumpfpflanze ist besonders bei Meuchlern beliebt. Ihre Blüte wird bei Boron-Vollmond geschnitten und im Dunkeln getrocknet. Auf die Fußsohlen eines Opfer aufgebracht, löst sie die Schwarze Wut aus - falls sie lange genug dort verbleibt.

Wirkung: löst Schwarze Wut aus

Verbreitung: südlich von Mirham, Altoum, Gildenland

Vorkommen: Sumpf

Probe: +17

Preis: 1 D / 32 D

Schafgarbe

Die Schafgarbe ist eine ausdauernde Pflanze mit aromatischem Geruch und leicht bitterem Geschmack. Ihr aufrechter Stängel trägt viele, fein gefiederte Blätter, die Blütendolden sind weiß oder rosa. Geerntet werden Kraut und Blüte, die in getrocknetem Zustand nahezu unbegrenzt haltbar sind.

Wirkung: stoppt Blutungen (2W LP) und lindert Entzündungen (äußerlich und innerlich), lindert die Auswirkungen von Flinkem Difar

Verbreitung: ganz Aventurien nördlich von Vinsalt, Afundaria

Vorkommen: Wiesen, Wegrand, Waldlichtung

Probe: +10

Preis: 1 H / 9 ST

Schattbuttengel

In einer Blattrosette aus gefiederten Blättern wächst eine weißliche Dolde. Von dieser unscheinbaren Pflanze werden jedoch nur die auffälligen, rotorangenen Wurzeln gesammelt.

Wirkung: Der Wurzelsaft und die frisch geriebene Wurzel erhöhen die Abwehrkräfte und verhindern 2 Tage lang Ansteckung. Breiumschläge lindern Brandwunden. Re-

gelmäßiger Genuss verbessert die Nachtsicht.

Verbreitung: Zentralaventurien, Afundaria, südliches Adramil

Vorkommen: Wiesen, Gärten, Waldränder

Probe: +7

Preis: 5 H / 2 ST

Scheißkirschen

An einem bis zu 3m hohen Busch der einen unangenehmen Geruch abgibt, blühen gelbliche Blüten, die später kleine schwarze Beeren hervorbringen.

Wirkung: die Beeren sind ein wirksames Abführmittel. Die Rinde des Scheißkirschenbusches enthält zudem ein auskochbares, leichtes Gift (1W+4 SP /Tag)

Verbreitung: Orkland, Albernia, Liebliches Feld, Vinsalter Senke

Vorkommen: Wegränder, Ruinen, Waldrand

Probe: +2

Preis: 2 ST / 3 D pro Stein Scheißkirschen

Schlangenzwurzel

Dieses dickblättrige Kraut bringt im Hesinde und Ingerimm leuchtend gelbe, kleine Blüten hervor. Gesammelt wird das blühende Kraut, welches getrocknet etwa ein Jahr lang aufbewahrt werden kann. Die Wurzel muss frisch verarbeitet werden.

Wirkung: Tees helfen bei Skrofulose, Flinkem Difar und inneren Blutungen. Breiumschläge der frischen Wurzel unterstützen die Wundheilung.

Verbreitung: zwischen Bjaldorn und Drol

Vorkommen: Wald, Waldrand, Hochland

Probe: +3

Preis: 2 D / 24 D

Schleichender Tod

Über diese Orchideenart ist nur wenig bekannt. Sie wächst im Süden Aventuriens, trägt blaßgelbe bis weiße Blüten, riecht widerlich süßlich, und ihre Blütenpollen erzeugen rauschhafte Träume und schwere Vergiftungen. Diese Pollen sind auch als Samthauch verbreitet und werden vor allem von den Boroni gerne verwendet.

Verbreitung: südlich von Drol, Isdira

Vorkommen: Regenwald, Wald,

Sumpfgelände

Probe: +18

Preis: 2 D / 20 D jeweils pro 5 Skrupel

Schleimiger Sumpfknocherich

Dieser etwa faustgroße Pilz, der eine grünliche Haut und gleichfarbige Lamellen besitzt, wird von allen Tieren wegen seiner brennenden Berührung gemieden. Wie fast alle Pilze liebt dieser Holzschmarotzer schattige Plätze. Oft findet man ihn in so genannten "Hexenkreisen" um einen absterbenden Baum gruppiert. Aus dem Pilz lässt sich ein starkes Gift herstellen.

Verbreitung: Bornland, nördliches Tobrien

Vorkommen: Wald, Waldrand

Probe: +12

Preis: 6 D (3 Pilze) / 50 D (fertiges Gift)

Schlinggras

Diese Graspflanze findet sich in vielen nordaventurischen Mooren und Sümpfen. Sie lebt von verfaulendem Holz, das es dort zur Genüge gibt. Schlinggras kann Mensch und Tier durch seine unangenehme Eigenart gefährlich werden, sich um die Beine eines Opfers zu ringeln - und ein Sturz kann im Sumpf fatale Folgen haben.

Verbreitung: Zentrales Nordaventurien

Vorkommen: Sumpf, Hochmoore

Probe: +12

Schwarzer Bilsen

Diese etwa 1 Schritt hohe Blattpflanze ist zottig, klebrig und von unangenehmem Geruch. Ihre gelblichen Blüten sind von violetten Adern durchzogen. Im Rahja reifen die seltenen Früchte, in denen kleine, schwarze Samen eng gedrängt liegen. Diese Samen enthalten ein starkes, aggressionsförderndes Halluzinogen.

Wirkung: Einnahme der Samen führt zu KK+1, BE-6, 1W+5 SP

Verbreitung: zwischen Brazoragh und Mherwed

Vorkommen: Steppe, Waldrand, Hochland

Probe: +18

Preis: 2 D / 30 D

Shurinknolle

Die Shurinknolle ist die etwa kirschgroße, grüne Frucht des gleichnamigen Strauches, der vor allem auf kargen Böden gut gedeiht. Sowohl die Früchte als auch Stamm und Blätter der Pflanze sind hochgiftig und werden zu entsprechenden Mixturen weiterverarbeitet.

Verbreitung: Ganz Aventurien und Adramil

Vorkommen: Steppe, Grasland, Wald

Probe: +8

Preis: 8 D (3 Knollen) / 70 D (fertiges Gift)

Silberdistel

Diese etwa mannshohe Distelsorte wächst nur im Hochgebirge. Ihr Stängel und ihre Blätter können nach der Blütezeit geerntet und getrocknet werden. Ein Auskochen in Essig gibt einen Schmerz lindernden Sud.

Wirkung: Schmerz lindernd

Verbreitung: Hohe Eternen, Raschtulswall

Vorkommen: Geröllhalden, Bergwiesen

Probe: +14

Preis: 4 ST / -

Steppengras rot

Die Blütenähren dieser Grasart sind sehr nahrhaft; bereits 11 Unzen ersetzen eine Tagesration - sofern der Esser nicht so sehr auf den Geschmack achtet. Die Verdauungsgase sind allerdings schauerhaft, ebenso wie der veränderte Geruch des Schweißes.

Wirkung: CH-6

Verbreitung: südlich von Brazoragh

Vorkommen: Steppe

Probe: +7

Preis: - / 2 ST

Steppengras gelb

Dieses Gras ist nur bei völliger Reife von anderen Grassorten zu unterscheiden. Es bildet dann wollige Samenbündel, aus denen sich innerhalb von 8 Monaten ein alkoholischer Auszug gewinnen lässt.

Wirkung: Wird ein Tropfen des Auszugs abends ins Auge getropft, so ermöglicht er eine fast vollständige Nachtsicht. Bei mattem Sternenlicht kann der Anwender sehen wie am hellichten Tag. In völliger Finsternis versagt allerdings auch dieses Mittel.

Bei Überdosierung droht lang anhaltende Blindheit!

Verbreitung: Chichanebi und Umgebung

Vorkommen: Wüste

Probe: +19

Preis: 2 D / 90 D

Süßer Tod

Die glänzend blaue Frucht des Merach-Strauches ähnelt einem kleinen Apfel. Sie ist außergewöhnlich aromatisch und zuckersüß. Ihr Genuss ist unschädlich, solange man folgende Regel beachtet: In einem Zeitraum von 3 Tagen vor bis 3 Tagen nach Verzehr der Frucht darf man keinen Alkohol zu sich nehmen. Vorsicht ist auch angebracht, wenn die Frucht etwas älter ist und vielleicht durch Eigen-gärung Alkohol entwickelt hat!

Wirkung: Tödlich in Verbindung mit Alkohol (5W20 SP)

Verbreitung: Isdira, Thalusionen, Unau, Regengebirge

Vorkommen: Regenwald, Wald, auch in Gärten

Probe: +4

Preis: - / 2 H pro Frucht

Sumpferzblatt

Das zierliche Sumpferzblatt wird kaum fußgroß. In einer dunkelgrünen Laubrosette stehen mehrere kantige Stängel mit winzigen weißen Blüten. Das ganze Kraut wird im Hesinde geerntet. Die Wirkung ist nur in Orazal einige Monate zu erhalten.

Wirkung: starkes Beruhigungsmittel

Verbreitung: Liebliches Feld

Vorkommen: Sumpf, nasse Wiesen, Bachrand

Probe: +12

Preis: 6 D / 9 D

Talasin

Die gelbgrüne Talasin-Flechte, die man auf allerlei Steinen findet, gilt als eins der widerstandsfähigsten Gewächse ganz Doriaths. Selbst in den Eiszinnen und in der Gorischen Wüste wurde sie schon gefunden, ja es scheint sogar, dass sie diese extremen Bedingungen bevorzugt. Die Flechte wird in einem Mörser zerstampft und zu einer zähen Salbe verarbeitet, die bis zu einem Jahr haltbar ist.

Wirkung: Die Salbe löscht Körpergerüche, selbst gute Spürhunde können keine Witterung mehr aufnehmen. Der Salbenauftrag muss alle zwei Stunden erneuert werden.

Verbreitung: Wüsten, Eisgebiete und Hochgebirge

Vorkommen: Gebirge, Eisgebiete, Wüsten

Probe: +15

Preis: 12 H / 7 D

Täuschbeere

Ein erdbeerähnliches Kraut ist die Täuschbeere, die aber vor allen mit ihren roten Früchten großen Schaden anrichtet. Deren Saft ist ätzend und giftig zugleich und löst Verätzungen aus, die sich auch nach Reinigung noch einige Zeit lang ausbreiten.

Wirkung: ätzender Fruchtsaft, 1W+5/h

Verbreitung: Zentralaventurien

Vorkommen: Waldrand, Gärten und Wiesen

Probe: +24

Taraxacum

Ein bis zu einem Fuß hohes, fleischiges Kraut mit rosa-farbenen, großen Blüten; die Blätter enthalten einen rosa-farbenen Milchsaft. Gesammelt werden die Blätter von Rondra bis Rahja.

Wirkung: hilft bei Gilbe und Leibschmerzen

Verbreitung: überall nördlich von Methumis

Vorkommen: Wiesen, Waldrand, Berghänge

Probe: +1

Preis: 5 K / 4 ST

Tarnele

Die Tarnele ähnelt dem Löwenzahn, blüht aber während der Monate Ingerimm bis Travia leuchtend rot. Sie gedeiht fast überall, im Schatten jedoch besser als in der vollen Sonne. Aus den zerriebenen Blättern und Stängeln (von einer frisch geernteten, blühenden Pflanze!) kann eine heilkräftige Salbe bereitet werden, die je nach Können des Herstellers bis zu 18 Monate haltbar ist.

Wirkung: Auf Wunden aufgetragen wirkt die Salbe Schmerz lindernd und heilkräftig, zur nächtlichen Regeneration oder zu dem Ergebnis einer Heilkunde-Probe kann ein zusätzlicher Lebenspunkt addiert werden.

Verbreitung: zwischen Gerasim und Mengbilla

Vorkommen: Wiesen, Flußauen, Wald, Sumpf

Probe: +4

Preis: 4 H / 5 ST

Tee

Tee ist eines der meistkonsumierten Getränke Doriaths. Die Teepflanzen werden in großen Plantagen angebaut und die Blätter ein oder zweimal im Jahr geerntet. Bekannte Anbauggebiete für Tee sind die Vorgebirge des Raschtulswalls und die thalusischen Hügelrücken. Der stärkste Tee ist der Boran Hochland, während andere Sorten wie Rose von Fasar oder Tulamidengold eher leicht aromatisch bis fruchtig schmecken. Die teuerste Teesorte ist der Ongalo-Hochland- Erste-Ernte-Blattspitzen-Auswahl. Im Norden Aventuriens werden häufig Kräutertees angeboten.

Verbreitung: östlich des Raschtulswalls und der Khom, Maraskan

Vorkommen: Hochland, Steppen, Plantagen

Probe: +7 (zum Erkennen bestimmter Teesorten muss man jedoch höchst spezialisiert sein)

Preis: - / 10 H bis 5 D pro Stein

Teufelsapfel

Die Früchte des Teufelsapfelstrauches sind etwa walnussgroß und gelb. Sie sind schwach giftig und daher für die meisten Lebewesen in Doriath uninteressant. In vielen Gegenden wird jedoch aus den Blättern ein Räucherwerk mit angenehmen Eigenschaften gemischt. Es findet in vielen Tempeln Verwendung.

Wirkung: beruhigend, fördert Meditation und Hellsicht

Verbreitung: Ostaventurien

Vorkommen: Waldrand

Probe: +8

Preis: 8 ST / 8 D

Thonnys

Dieses unscheinbare, der Ackerwinde sehr ähnliche Kraut, dessen einzig hervorstechendes Merkmal die grellroten Blüten während zweier kurzer Wochen im Rahja sind, wird von den Elben hoch geschätzt. Es erleichtert die Astrale Meditation und ermöglicht zusätzlich die Verwandlung von LP in ASP. Das getrocknete Kraut vermag dies auch, verursacht jedoch eine leichte Übelkeit (1W SP). Das getrocknete Kraut hält sich etwa ein Jahr lang.

Wirkung: ermöglicht Elben, Hexen und Druiden die Astrale Meditation ohne LP-Verlust

Verbreitung: Nordaventurien nördlich von Hjaldinga, besonders in der Gegend um Bjaldorn

Vorkommen: Steppen, Wald

Probe: +18

Preis: 12 ST / 35 D

Tollblüte

Die mannshohe Tollblütenstaude hat mit ihren fluoreszierenden Blättern schon manchem nächtlichen Wanderer einen gehörigen Schrecken eingejagt. Ihre kümmelähnlichen Früchte können zu Mehl vermahlen werden und sind dann über ein Jahr lang haltbar. Die Wirkung dieses Mehls ist jedoch nie einzuschätzen.

Wirkung: KK+8 oder berserkerhafter Wahnsinn

Verbreitung: Zentralaventurien

Vorkommen: Flusstäler, Bachläufe

Probe: -8

Preis: - / 4 D

Traschbart

Diese Flechte hängt in langen verfilzten "Bärten" von den Bäumen, was ihr auch ihren Namen eingeragen hat. Wälder, in denen der graugrüne Traschbart häufig ist, gelten oft als verzaubert und unheimlich. Die Pflanze wird getrocknet und zu einem Pulver verrieben, das bei trockener Lagerung praktisch ewig haltbar ist. Da es auch keine bestimmte Erntezeit für das Gewächs gibt, ist Traschbartpulver das bekannteste Mittel gegen Fieberkrankheiten.

Wirkung: In Wasser aufgelöstes Traschbartpulver gibt bei Triefnase, Dumpfshädel, Wundfieber, Brabaker Schweiß und Gilbe 2W LP zurück und stoppt den Verlauf der Krankheit.

Verbreitung: Steineichenwald, Finsterkamm, Koschberge, Eisenwald

Vorkommen: Wald, Sumpfgebiete

Probe: +6 (mit wirkungslosem Schratmoos verwechselbar)

Preis: 1 H / 4 ST

Totenkraut

Die Blätter dieser kräftigen Staude sind an ihren paarigen, bläulichen Öldrüsen gut zu erkennen. Sie werden im Schatten schnell getrocknet und später als Tee zubereitet. Länger als 9 Monate sollte man sie jedoch nicht aufheben.

Wirkung: hilft bei Blutverlust

Verbreitung: Südwest-Aventurien, Zyklopeninseln

Vorkommen: Waldlichtungen, Waldrand

Probe: +4

Preis: 1 ST / 3 D

Ulmenwürger

Diese efeuähnliche Pflanze hat ihren Namen von ihrer Vorliebe, in großen Mengen an alten Ulmen zu schmarotzen. Die blaßblauen Blüten - Blütezeit des Ulmenwürgers sind Efferd und Travia - können zu einem Aufguss verarbeitet werden, der das nächtliche Wohlbefinden stärkt und ansteckungshemmend wirkt. Die getrockneten Blüten, die einen leicht süßlichen Geruch verströmen, können nahezu unbegrenzt aufbewahrt werden.

Wirkung: Verbessert die nächtliche Regeneration um 2 LP, senkt außerdem die Ansteckungsgefahr für Wundfieber einen Tag lang um 20%

Verbreitung: Ganz Doriath nördlich von Havena

Vorkommen: Wald, Waldrand

Probe: +5

Preis: 6 ST / 9 D

Vierblättrige Einbeere

Die Vierblättrige Einbeere ist eine Strauchpflanze, die man bisweilen an Waldrändern finden kann. Im Gegensatz zur giftigen und sehr ähnlichen Glanzbeere bringt der Saft dieser blauen, etwa haselnussgroßen Beere Lebenskräfte zurück, anstatt sie zu rauben. Der eingekochte Saft aus etwa 20 Beeren enthält etwa 50 LP und lässt sich bis zu einem Jahr lang lagern. Sowohl eine äußerliche als auch eine innerliche Anwendung des Saftes sind möglich.

Wirkung: stoppt Blutungen, 1 frische Beere bringt 1W LP zurück, Saft aus 20 Beeren enthält 50 LP.

Verbreitung: Ganz Doriath nördlich des Yaquir

Vorkommen: Waldländer (12), Wald (10), Grasland, ansonsten überall

Probe: +8

Preis: 3 H / 7 ST pro Beere

Vragieswurzel

Diese Pflanze ist eigentlich im Süden Doriaths heimisch, kann aber in allen Klimazonen gezogen werden. Ihr oberirdischer Teil ähnelt Möhrenlaub, während die Wurzel weißgelblich und gewunden ist. Aus ihr lässt sich ein milchiger, nach Lakritze riechender Saft gewinnen, der zu Boronwein, einem starken Rauschmittel weiterverarbeitet wird. Da bei der Verarbeitung (Kochen & Eindicken) nicht alle Giftstoffe der Pflanze zerfallen, kann es beim Genuss von Boronwein durchaus zu Todesfällen kommen.

Verbreitung: Ganz Doriath südlich von Havena, häufig an den westlichen Abhängen des Regengebirges

Vorkommen: Regenwald, Gebirgshänge, Wald

Probe: +21

Preis: 2 ST pro Vragieswurzel / 5 D pro Unze Boronwein

Wasserrausch

Der Wasserrausch ist eine in Nordaventurien beheimatete, aber recht seltene Wasserpflanze. Die fünfblättrigen, blaßrosa Blütenkelche öffnen sich nur für einen Tag, aber die Pflanze bringt von Rahja bis Efferd ständig neue Blüten hervor. Den Blüten entströmt ein Duft, der einen schlafähnlichen Rausch mit lüsternen Träumen erzeugt, dem am nächste Tag ein schlimmer Kater folgt. Bei frischen Blüten ist die Wirkung am stärksten, abgepflückte oder halb verblühte zeigen nur geringe Wirkung. Auch erfahrene Schwimmer meiden Gebiete mit Wasserrausch (ggf. verliert der Schwimmer die Besinnung).

Sehr selten bringt die Pflanze eine dunkelgrüne, etwa kirschkernegroße Frucht hervor (eine Frucht auf ca. 500 Blüten). Diese erzeugt, wenn man sie schluckt, einen leichten, euphorischen Rausch (ohne Kater), und ist ein hochwirksames Rahjaikum. Die Frucht ist 1 Jahr lang haltbar.

Verbreitung: Bornland, nördl. Tobrien

Vorkommen: Teiche, Seeufer

Probe: +3 für die Pflanze, +18 für die Frucht

Preis: 1 D / 20 D pro Frucht

Winselgras

Wenn der Wind über die Halme dieses Grases streicht - eine schwache Brise genügt - entstehen unheimliche Geräusche, meist ein elendes Winseln, das sich aber zu einem durchdringenden Kreischen, manchmal auch zu einem dumpfen Brüllen steigern kann. Art und Lautstärke der Töne sind nicht von der Windstärke, wohl aber von der Helligkeit abhängig. Das Gras winselt nur während der Nacht und tiefen Dämmerung.

Verbreitung: aranische Steppen und Grasländer

Vorkommen: Steppen, Grasland

Probe: +12 (tagsüber), -5 (nachts)

Winterblume

Ein holzartiges, blätterloses Kraut mit stark duftenden, holzfarbenen Trichterblüten., welches nur im hohen Norden zu finden ist. Die Blüte wird in Fett eingekocht (leider blüht eine Winterblume nur 5 Stunden lang) die entstandene Salbe erhöht Kraft und Leistungsfähigkeit.

Wirkung: KK+3 für 3 Stunden, höhere Ausdauer; bei Überdosierung Krämpfe!

Verbreitung: Nordaventurien, Yetiland, Afundaria

Vorkommen: Kältesteppen

Probe: +14

Preis: 20 D / 40 D

Wirselskraut

Diese ausgesprochen unscheinbare Graspflanze mit ihren fingerbreiten, grünweißen Blättern ist in ganz Doriath der Begriff für Heilkräuter geworden. Die Pflanze findet sich in fast allen Grasländern, am häufigsten jedoch auf trockenen, etwas sandigen Böden. Das Kraut muss unbehandelt auf eine offene Wunde gelegt werden, um seine volle Wirkung zu entfalten. Wirselskraut ist auch Grundlage vieler Heilsalben und Tränke.

Wirkung: stoppt Blutungen, gibt 10 LP zurück

Verbreitung: ganz Doriath

Vorkommen: Steppen, Grasländer, Feuchte Wiesen

Probe: +4

Preis: 1 D / 7 D

Wurininskraut

Von Boron bis Tsa erntet man die weiß behaarten, herzförmigen Blätter dieses zwei Fuß hohen Krautes. Sie können unbeschadet getrocknet werden. Als Tee zubereitet helfen sie bei verschiedenen Krankheiten und können Vergiftungen lindern oder gar aufheben.

Wirkung: beendet Giftwirkungen bis zur 7. Stufe, lindert Mibelsucht, Flinken Difar, Triefnase, Brabaker Schweiß, Rotbacke und Karmesin

Verbreitung: Zentralaventurien

Vorkommen: Wald, Bachläufe

Probe: +5

Preis: 1 ST / 12 ST

Würgedattel

Diese Fleisch fressenden Rankpflanzen sind bei den Besuchern der Waldinseln gefürchtet. Ihr Stamm gleicht dem eines Baumes, von dem mehrere Äste abgehen, an denen Trauben leuchtend roter, dattelnähnlicher Früchte hängen. Was man nicht sieht, sind die Würgeschlingen, die entweder unter Laub oder im Geäst benachbarter Bäume verborgen sind. Wer eine der "Datteln" berührt, wird von der Pflanze angegriffen (AT 10) und muss mit einer GE+4 ausweichen. Wem dies nicht gelingt, der befindet sich im Würgegriff der Pflanze und erleidet pro KR 1W+2 SP. Man kann die Würgedattel nur bekämpfen, indem man ihre Ranken abschlägt (LE 10, RS 2). Endgültig vernichtet werden kann der Strauch nur mit Feuer oder Gift.

Verbreitung: Waldinseln

Vorkommen: Regenwald, Waldrand **Probe:** +15

Würgerich

Bis heute ist ungeklärt, wie es möglich ist, dass sich die Luftwurzeln dieses Zwergbaumes blitzschnell um warmblütige Lebewesen schlingen und diese nahezu zerdrücken. Der Baum mit den kleinen, silbrigen Blättern hat zudem keinerlei Verwendung für seine Opfer, wenn man von dem Humus des Fäulnisprozesses absieht.

Wirkung: Luftwurzeln pressen das Opfer zusammen, welches sich nur mit einer KK+11 befreien kann

Verbreitung: zwischen H Raabal und Sylla

Vorkommen: Wald

Probe: +5

Xordai

Dies ist der Name für die Rinde des mächtigen Axordabaumes, der etwa 40 Schritt hoch wird und auf Maraskan und den Inseln des Südmeeres wächst. Von seiner borkigen Rinde kann die innerste Schicht abgekratzt und zusammen mit Tarnele zu einem Sud verarbeitet werden, der als einziges Mittel gegen Zorgan-Pocken wirkt. Aus der Rinde (200 Stein Gewicht) eines Baumes lassen sich etwa fünfzig Aufgüsse gewinnen, die in dunklen Kellern etwa ein halbes Jahr haltbar sind.

Wirkung: Verkürzt Zorgan-Pocken auf 1W+5 Tage, wobei der Erkrankte täglich nur noch 1W+4 SP erleidet

Verbreitung: Maraskan, Südmeerinseln

Vorkommen: Regenwald

Probe: +21

Preis: 40 D für die Rinde eines ganzen Baumes / 100 D pro Anwendung

Yagan

Die Nuss des Yagan-Strauches wird etwa faustgroß und sollte im frühen Boron geerntet werden. Sie ist schwer zu knacken, enthält dafür aber ein wirksames Öl, das gegen einige Krankheiten Heilkräfte besitzt. Das Öl wird, wenn man es richtig lagert, frühestens nach einem Jahr ranzig und ungenießbar.

Wirkung: Steigert die Ausdauer; das Öl dreier Nüsse kann auch dem Pferdefutter beigemischt werden und bewirkt, dass die Tiere länger galoppieren können. Steigert außerdem die Chance, aus der Schlafkrankheit aufzuwachen.

Verbreitung: Maraskan und Aranische Küste

Vorkommen: Wald, Hochland

Probe: +6

Preis: 1 ST pro Nuss / 12 D pro Nuss oder pro Anwendung Nussöl

Zwölfblatt

Zwölfblatt ist ein farnähnliches, buschiges, dunkelgrünes Kraut, dessen Name daher rührt, dass sich stets zwölf einzelne Stängel von der Hauptwurzel aus erheben. Die Pflanze liebt schattige und feuchte Orte, kann aber auch unter widrigeren Bedingungen existieren. Wenn das Kraut frisch gegessen wird, verhindert es vier Tage lang Ansteckungen aller Art. Es kann jedoch auch getrocknet und als Tee aufgebrüht werden und gewährt dann zwei Tage Schutz. Der Tee ist etwa 9 Monate lang genießbar.

Wirkung: verhindert vier Tage lang Infektionen

Verbreitung: ganz Doriath südlich von Riva

Vorkommen: Wald, Steppe, Grasland, Hochland

Probe: +5

Preis: 9 ST / 5 D

Zweifelhafter Zwutzpilz

Dieser Pilz sieht dem Hundehaufen eines Winhaller Wolfshundes mit windiger Darmgicht so ähnlich, dass er nur durch eine Alchimieprobe +15 von jenem zu unterscheiden ist. Er ist in dieser Sammlung nur aufgeführt, weil seine Verwendung hier seiner Wirkung entspricht. Das Wurzelgeflecht dieses Pilzes kann nämlich als Füllmaterial verwendet werden.

Wirkung: Das Myzel dieses Pilzes sondert, nachdem es sieben Jahre gekocht wurde, eine schaumige Substanz ab, welche sich zum Füllen von Leerräumen hervorragend eignet.

Verbreitung: Aranien, Liebliches Feld, Olportsteine

Vorkommen: Weinkeller, Hundezwinger, Kloaken

Probe: +4

Preis: - / 10 D pro Fass

Küchen- und Gewürzkräuter

Alant

Anval (eine Gewürznuss)

Aranischer Pfeffer (mild)

Bachbunge

Basiliskum

Benbukkel (zimtartig)

Drachenkräutlein

Eberraute

Fetter Wegerich (s.o.)

Feuerkraut (s.o.)

Ingrim (ingwerartig)

Khunchomer Pfeffer (extrem scharf)

Konch-Rinde (Essig-Grundlage)

Krötenbrut

Kurkumsafran

Löffelkraut

Mir-Theniok (Kuchengewürz von Iltoken)

Scharlachkraut

Zuckernuss