

DAS BUCH DER KRÄUTER

ALRAUNE

BESCHREIBUNG:

Die Alraune oder Mandragora 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 Zauberfähigkeiten ja sogar eine eigene Seele zugesprochen. In der Tat lassen sich aus der Alraune viele Wundermittel gewinnen.

Der Saft alleine ist leicht giftig und führt zu heftigem Erbrechen. Wird die Alraune jedoch anderen Mixturen beigegeben, so steigert sich oft deren Wirkung oder läßt sie überhaupt erst zu Tage kommen.

Die Wurzel kann zu jeder Zeit des Jahres gesammelt werden.

VERBREITUNG: Ganz Asgan nördlich der Khom-Wueste

VORKOMMEN : Waldgebiete (2) , Feuchte Grasländer (1)

PROBE : + 15

PREIS : 1S / 8S (Für eine eingelegte Alraune)

ARGANWURZEL

BESCHREIBUNG:

Der gedrungene Arganstrauch mit seinen kleinen, länglichen und auffällig Blaustichigen Blättern wächst gern an schattigen und feuchten Standorten.

Je Frischer die Wurzel ist desto stärker sind die lebensfoerdernden Wirkungen der Pflanze , die als Heilmittel gegen jedes Übel eingesetzt werden kann. Am besten wird die Wurzel roh verzehrt, jedoch ist es auch möglich, einen Absud zuzubereiten der sich etwa zwei Wochen hält, jedoch eine geringere Wirkung aufweist.

WIRKUNG : Frische Alganwurzel gibt 1W20+10 LP Zurück., Absud der Pflanze gibt 2W6+3 LP.

VERBREITUNG: Regengebirge, Waldinseln, Mysobgebiet

VORKOMMEN : Regenwald (5), Sumpf(4), Feuchte Waldgebiete (2)

PROBE : +12

PREIS : 4 S / 20 D

ATANAX

BESCHREIBUNG:

Atanax nennt man das Gebräu, das aus der Rinde der Atan-Kiefer, 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 einderhalb Schritt, ist meist vom Wind gebeugt und schwer von anderen Krueppelkiefern zu unterscheiden.

Die Rinde läßt sich zu jeder Jahreszeit gewinnen, jedoch sollte man drauf achten den Baum nicht seines ganzen Schutzes zu berauben, da er sonst eingeht. Die Rinde muß drei tage im Klaren Wasser eingekocht werden, wobei die Zugabe von einwenig Salz den Lösungsprozess beschleunigt. Aus der Rinde einer Atan-Kiefer 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 : Fiebersenkend und fördert den Gesundungsprozess bei vielen Krankheiten.

Der entsprechende Schadenswurf wird um 2 Punkte Vermindert.

VERBREITUNG : Das Eherne Schwert

VORKOMMEN : Gebirgshöhen (4)

PROBE : +10

PREIS : 12 S pro Stein Rinde / 10 D pro Portion Atanax

ATMON

BESCHREIBUNG:

Atmon ist der Name eines zähen Graspflanzes, das am besten auf trockenem Boden gedeiht. Die ledrigen Blätter und die zarten Blütenrispen der hellgrünen Pflanze (die gemeinhin in Praine gesammelt wird) werden zerstampft, und während fünf Stunden zu einem dicken Brei gekocht.

Dieser Brei wirkt sich förderlich auf die Durchblutung der Muskeln und die Empfindlichkeit der Nerven aus. Jedoch sollte man mit Überdosierungen vorsichtig sein da sich die stimulierende Wirkung in ihr Gegenteil verkehrt, 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 verflogen.

WIRKUNG : Für alle *PROBEN* der Talente Körperbeherrschung, die der Anwender in den Fünf Stunden nach Auftragen des Breies ablegen muß, hat er einen Bonus von zwei Punkten

VERBREITUNG : Randgebiete der Khom und der Ghorischen Wüste, Höhen des Raschtulsschwalls und des Khoramgebirges

VORKOMMEN : Steppe(5), Hochland(3), Sumpf- und Flussauen (1)

PROBE : +6

PREIS : 2D / 30 D

BASILAMINE

BESCHREIBUNG:

Die Basilamine (auch Chameleon-Springkraut genannt) ist eine Waldpflanze mit leuchtend roten Blüten. Während der Reifezeit ihrer Blüten bildet sie Schoten aus, die schließlich aufplatzen und ihren Inhalt (nämlich von einer Säure umgebene, linsengroße Früchte) bis zu fünf Schritt weit in die Umgebung verschießen. Die Säure ist zwar nicht sehr aggressiv aber kann Kleidung und Ausrüstung ruinieren und unangenehme Brandflecken auf der Haut erzeugen.

Im Spiel heißt dies, dass jeder Basilamine-Treffer auf ungeschützte Stellen 1/10 (einzehntel) und auf organischen Materialien 1/100 Punkt des Rüstungsschutzes beraubt.

Basilamine stehen meist in kleineren Gruppen zusammen und ähneln in Form und Farbe ihren jeweiligen Nachbarpflanzen, daher ihr zweiter Name. Direkt erkenntlich sind sie nur zu ihrer Blütezeit (Ingrimm).

WIRKUNG : ----

VERBREITUNG : Orkland

VORKOMMEN : Wald(6), Waldrand(4)

PROBE : +15

PREIS : ---- (Schadpflanze)

BELMART

BESCHREIBUNG:

Belmart nennt man die vielfach gerippten, dunkelgrünen Blätter eines kugeligen Busches, der am häufigsten in den Schatten der Nordasganischen Wälder zu finden ist.

Das frische Blatt (das von Praine bis Boron zu finden ist) bewirkt eine enorme Steigerung der Abwehrkräfte des Körpers. Leider wurde noch keine Methode gefunden, diese Wirkung über längere Zeit zu bewahren.

Einzig das Trocknen der Blätter ermöglicht eine längere Lagerung von etwa vier Monaten.

WIRKUNG : Die Wirkung von Krankheiten wird für einen Tag neutralisiert

es ist kein Schadenswurf nötig. Bei Giften wird eine Stufe *PROBE* für das Gift abgelegt

, ob es seine Wirkung entfallen kann. Getrocknetes Belmart vermindert den täglichen

Schadenswurf bei Krankheiten um 3 Punkte und stoppt die Wirkung von Giften bis zur fünften Stufe.

VERBREITUNG : Ganz Asgan nördlich der Linie Grangor - Elburum

VORKOMMEN : Wald(4), Waldränder(2)

PROBE : +8

PREIS : 9 S / 12 D

CARLOG

BESCHREIBUNG:

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 (ein Schank Alk. Für 5 Stempel), da sie sich dann bis zu einem Jahr lang halten.

Carlog blüht im Praine und im Efferd.

DIE BLÜTENSTEMPEL SOLLTEN NICHT TAGSÜBER EINGENOMMEN WERDEN. da dies zu heftigen Kopfschmerzen, schlimmsten falls gar zu einer Erblindung führt.

WIRKUNG : Carlog erweitert die Pupillen und erhöht die Empfindlichkeit der Netzhaut. Dadurch kann man Nachts so gut sehen wie etwa in der Morgendämmerung

VERBREITUNG : Asganische Westküste zwischen Thorwal - Brabak, auch am Yslisee, Gebiet um Vallusa

VORKOMMEN : Küsten- u. Brackwassersuempfe

PROBE : +5

PREIS : 5 S / 18 D

CHONCHINIS

BESCHREIBUNG:

Unter dem Namen Chonchinis 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 Ätzenden 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 gelegt bringt Chonchinis 5 LP Der Saft ist Grundlage für Brandsalben.

VERBREITUNG : Mittleres Asgan zwischen Gareth und Selem

VORKOMMEN : Steppe (8), Waldränder (4), Hochland (2)

PROBE : +6

PREIS : 4 S pro Pflanze / 7 D Für zwei Anwendungen Salbe

DISDYCHONDA

BESCHREIBUNG:

Die Dystischonda ist eine große Fleischfressende Pflanze, die in den Dschungeln südlich Asgans vorkommt. Um einen grünbraunen, vier Spannhohen und 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 diese 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 sehr schnell wirkendes Lähmungsgift abgeben. Wegen dieses Giftes, das zu Kelmon weiterverarbeitet werden kann, ist die Pflanze bei Alchimisten sehr begehrt.

Jedes Blatt besitzt 10 LP, der Stamm 20 LP.

Um ein Opfer mit dem Blatt einzufangen, führt die Disdychonda eine Attacke mit dem Wert 8 durch. Der RS der Pflanze beträgt 4 Punkte. Jeder Held der in ein Disdychonda eingerollt ist, erleidet pro KR 1w6 SP.

Er kann befreit werden wenn man der Pflanze 10 SP zufügt. Die Monsterklasse der Pflanze beträgt 20.

VERBREITUNG : Südlich der Eternen, Echsensümpfe, Maraskan

VORKOMMEN : Regenwald (2), Sonstige Wälder (1)

PROBE : +5

PREIS : 3D pro Blatt / 25 D Für eine Anwendung Kelmon

DONF

BESCHREIBUNG:

Diese Sumpfpflanze besteht fast nur aus einem ein Schritt langen, fingerdicken Stengel und einer einzigen, violetten Blüte. Der Stengel enthält viele Heilkräftige Stoffe und sollte unverarbeitet gegessen werden.

Da dies meist nicht möglich ist, findet man in Apotheken häufig Donfstengel die in Alkohol eingelegt und in einem Licht- u. Luftdichten Gefäß verpackt sind. Bei dieser Aufbewahrungsart hält sich DONF etwa ein Jahr lang.

WIRKUNG : Gegen verschiedene Krankheiten (besonders Paralyse u. Sumpffieber)

VERBREITUNG : Ganz Asgan südlich von Garasim

VORKOMMEN : Sumpf (3), Flußauen (1)

PROBE : +9

PREIS : 3 S / 20 D

EGELSCHRECK

BESCHREIBUNG:

Der Egelschreck ähnelt dem Fetten Wegerich und kann sogar mit diesem verwechselt werden.

Man findet diese feuchtigkeitsliebende Pflanze fast in ganz Mittelasgan. 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 8 Monate haltbar.

Egelschreck wird am besten im Spätsommer geerntet.

WIRKUNG : Stoppt Blutungen, vertreibt einen Tag Lang Wanzen und andere Parasiten

VERBREITUNG : Ganz Asgan zwischen Selem und Lowangen

VORKOMMEN : Sumpf (12), Feuchte Wiesen (8), Flußauen (6), Waldrand (4)

PROBE : +7

PREIS : 8 H / 2 D

EITRIGER KROETENSHEMEL

BESCHREIBUNG:

Wohl bekannt ist der Eitrige Krötenschemel vor allem dadurch, daß er die Lieblingsspeise der gefährlichen Maraskan-Taranteln darstellt. Der Gelbrot gesprenkelte, etwa doppelt Faust bis 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 Asgan südlich von Riva

VORKOMMEN : Sumpf (5), Waldgebiete (4), Flußauen (4)

PROBE : +4

PREIS : 7 S / 15 D

FINAGE

BESCHREIBUNG:

Die jungen Triebe des Finage-Bäumchens, das im Praine ausschlägt, werden in vielen Tränken verwendet.

Das Bäumchen erreicht eine Höhe von Maximal 3 Schritt und ist an seinen leicht rötlichen Blättern zu erkennen. Ein Gebräu aus den jungen Trieben hält sich vier Monate lang.

Wenn es mit Orasal versetzt wird auch 8 Monate.

WIRKUNG : Der Finage Sud hebt eine beliebige Eigenschaft wieder auf den Ursprungszustand, falls diese durch Gift, Zauberei oder Erschöpfung usw. abgesunken war.

VERBREITUNG : Südasgan ab einer Linie Neetha - Thalusa

VORKOMMEN : Wald (4), Regenwald (3), Grasland (2)

PROBE : +5

PREIS : 6 S / 8 D

GRÜNE SCHLEIMSCHLANGE

BESCHREIBUNG:

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 vom 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, Svelltsuempfe, Totenmoor

VORKOMMEN : Sumpf (8), Flußauen (1)

PROBE : +6

PREIS : -----

GULMOND

BESCHREIBUNG:

Das Blatt des Gulmond Strauches ist für seine Kraft und Ausdauer steigernde Wirkung bekannt. Aus den etwa handtellergroßen, fleischigen Blättern wird meistens ein Tee bereitet, jedoch kommt es auch vor, daß die frischen Blätter mit ein wenig Kreide zusammen gekaut werden. Dies ist vor allem bei den Hirten im Svellttal und bei den Orks beliebt.

Die Blätter bleiben frisch bis zu zwei Tagen und können getrocknet bis zu 18 Monate lang aufbewahrt werden.

WIRKUNG :- 3 frische Gulmond-Blätter bringen zerkaut für 12 Stunden KK+1, AU+5 und 1 LP ;

- Tee aus 3 frischen Blättern bringt für 8 Std. KK+2, AU+10 und 2 LP

- Tee aus 5 getr. Blättern bringt 8 Std. KK+1, AU+5 und 1 LP

- doppelter Gulmond (Tee aus 6 frischen Blättern, der auch Minze enthält) schließlich

bringt 4 Std. KK+3, AU+15, 2 LP allerdings muß man am nächsten Tag mit schwerem

Kater (KK und GE für ein Tag je -1) gerechnet werden

VERBREITUNG : Ganz Nordasgan vor allem aber in Svellttal

VORKOMMEN : Steppe (4), Wald (3), Hochland (1)

PROBE : +8

PREIS : 8 S (für einen Strauch) / 6 D für 1 Anwendung gute Doppelter Gulmond kostet 8 D

HESINDIGO

BESCHREIBUNG:

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 bleicht auch unter stärkster Sonneneinstrahlung kaum aus!

VERBREITUNG : Insel Altoum, Waldinseln

VORKOMMEN : Regenwald (5), Küstensümpfe (3)

PROBE : +7

PREIS : 1 H / 5 S pro Unze

HIRADWURZ

BESCHREIBUNG:

Der oberirdische Teil von Hiradwurz ist ein unscheinbares, hellgrünes Kraut. Die etwa 1/2 Spannweite, moehrenaehneliche, weiße Wurzel ist jedoch als Gegengift gegen Schlangen 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, zurück.

VERBREITUNG : Nordrand der Khom, Aranien, Mhadanistan

VORKOMMEN : Steppe (3)

PROBE : +12

PREIS : 8 S / 12 D

HOELLENKRAUT

BESCHREIBUNG:

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

WIRKUNG : s.o.

VERBREITUNG : Suedasgan südlich von Mengbillar

VORKOMMEN : Waldrand (1), Wald (4), Regenwald (6)

PROBE : +10

PREIS : 10 S / 15 D

HORRUSCHE

BESCHREIBUNG:

Die Horrusche ist ein südasiatisches Rankgewächs, das sich vor allem in den großen Mammutbäumen findet. In den dickfleischigen Schoten ihrer Früchte stecken jeweils ein bis zwei Haselnuß große Kerne, deren Verzehr sehr kräftigend wirkt.

Leider enthält die Frucht auch ein Gift, das in höheren Dosierungen äußerst giftig ist. Die Horruschkerne können während des ganzen Jahres gesammelt werden, ihre Ladefähigkeit ist jedoch begrenzt: In der Schote halten sie sich zwei Wochen, ansonsten HOECHSTENS 5 Tage.

WIRKUNG : Pro Kern gewinnt der Anwender für 20 Std. 1 KK Punkt hinzu. 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 (2)

PROBE : +18

PREIS : 1S / 5 D (jeweils pro Kern)

ILMENBLATT

BESCHREIBUNG:

I.B. ist eine bis zu 2 Schritt hohe Strauchpflanze mit hellgrünen, siebenfingrigen, leicht gezahnten Blättern, die in Suedasgan 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 und Pfannen erhitzt.

Viele Lebewesen werden von den Dämpfen beruhigt und friedlich gestimmt, weswegen IB auch in Friedenwasser verwendet wird.

WIRKUNG : Leichtes Rauschmittel, Dämpfe beruhigen auch Berserker und Amoklaufende

VERBREITUNG : Überall westlich der Eternen und des Regengebirges, Insel Altoum, Zyklopeninseln

VORKOMMEN : Waldlichtungen (7), Wiesen (4), Gebirgshänge (2)

PROBE : +10

PREIS : 3S / 18 D

JORUGA

BESCHREIBUNG:

Joruga ist eine fingerlange, fahlgelbe Wurzel, deren überirdische Teil stark an Selleriekraut erinnert.

Die Pflanze liebt schattige Plätze. Aus der Wurzel kann durch einfaches Kochen, ein Sud gewonnen werden, der etwa 1 Monat genießbar bleibt. Die Wurzel selbst beginnt ca. 3 Tage nach der Ernte zu verfaulen.

WIRKUNG : Joruga-Absud verhindert etwa 1 Woche lang Tollwut-Ansteckung

VERBREITUNG : Nostria, Adergast, Albernia, Nordmarken

VORKOMMEN : Wald (5), Wiesen (3), Gebirge (1)

PROBE : +10

PREIS : 3S / 18 D

KAIRAN

BESCHREIBUNG:

Der Kairan ähnelt dem Schachtelhalm, wächst aber nur unter der Wasseroberfläche. Man zerreibt die dunkelgrünen Halme, gibt zur Wirkungsförderung etwas Mibelrohr hinzu und legt das ganze Gemisch in Alkohol ein. Solange Kairan in dem Wasser aus der Neunaugensee aufbewahrt wird, hält er sich etwa

4 Wochen. Die aus Mibelrohr und Kairan gewonnene Essenz ist bis zu 1/2 Jahr haltbar.

WIRKUNG : Jedes magiebegabte Wesen, das von der Essenz trinkt, gewinnt 7 ASP zum derzeitigen Stand hinzu. Werden diese nicht binnen 14 Std. verbraucht, so verschwinden sie wieder.

Während der Wirkungsdauer eingenommener Essenz hat keinen zusätzlichen Effekt.

Häufiger Genuß kann zu Mibelsucht führen.

VERBREITUNG : Nur um den Neunaugensee

VORKOMMEN : Seeufer (1)

PROBE : +18

PREIS : 15 S / 40 D

KAJUBO

BESCHREIBUNG:

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

WIRKUNG : 5 Knospen ermöglichen 3 SR gänzlich ohne Luft auszukommen.

VERBREITUNG : Insel Altoum

VORKOMMEN : Waldränder (1), Küste (1)

PROBE : +21

PREIS : 2 S / 10 D (5 Knospen)

KUKRIS

BESCHREIBUNG:

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 jedoch hier nicht verraten), entsteht daraus "KOENIGSMACHER", das beliebteste Gift der Meuchler...

VERBREITUNG : Westlich des Regengebirges

VORKOMMEN : Regenwald (3), Gebirgshänge (1), Flußufer (1)

PROBE : +12

PREIS : 6 D / 90 D

LOTOS

BESCHREIBUNG:

Die verschiedenen Lotosarten (schwimmende Pflanze mit großen Blütenkelchen) werden fast ausschließlich nach der Farbe ihrer Blüten benannt. Gelber, Blauer, Roter und Rosa Lotos finden in der Färberei ihre Verwendung. Ebenso der Purpurne Lotos, der jedoch auch in verschiedenen alchimistischen

Rezepten erscheint.

Berühmt sind auch der Weiße Lotos (eine mannigfaltig verwendbare Pflanze die auch das traditionelle maraskanische Königswappen ziert) und der Schwarze Lotos, der wegen seines hochgiftigen Blütenstaubes gefürchtet wird.

VERBREITUNG : Ganz Asgan südlich der Linie Havena - Perricum

VORKOMMEN : Teiche (2), Seeufer (1), Schwarzer. Lotos findet sich nur in sumpfigen Uferstreifen (1)

PROBE : +5 (um zu erkennen, daß es sich um eine Lotosart handelt)

+12 (Für die genaue Einordnung der Art)

PREIS : 1 D / 30 D pro Skrupel Blütenstaub des Schwarzen Lotos

LULANIE

BESCHREIBUNG:

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 der Krankheiten LUTANAS und RASCHER WAHN (siehe dort)

VERBREITUNG : Ganz Mittelasgan zwischen Trallop und Punin

VORKOMMEN : Wald (4), Waldrand (2)

PROBE : +18

PREIS : 10 S / 13 D

MENCHAL

BESCHREIBUNG:

Sowohl am Rande als auch im Herzen der Khomwüste findet sich der MenchalKaktus, eine etwa zwei Spann durchmessende graue Kugel, deren Haut so zäh ist wie eine gute Lederrüstung.

Das Fruchtfleisch des Kaktus speichert nicht nur Wasser, nein, sondern es kann auch ausgepreßt werden und liefert so einen drei Monate 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 (2), Wüstenähnliches Hochland (1)

PROBE : +10

PREIS : 2 D / 20 D

MESSERGRASS

BESCHREIBUNG:

Das Messergrass ist eine besonders widerstandsfähige Grassart, die bei Reisenden wegen ihrer scharfen, langen Blätter gefürchtet wird. Wo es vorkommt, wächst es in großen Gebieten, deren Durchquerung immer Schaden nach sich zieht. Pro Meile durchwanderter Messergrassteppe muß man mit 1W+2 SP rechnen.

Die größte Messergrassteppe (die auch diesen Namen trägt) liegt südöstlich des andergastchen Grenzorts Teschkal. Aus dem Gras lassen sich recht widerstandsfähige Matten flechten, die im Orkland zu Behausungen zusammengestellt werden.

WIRKUNG : -----

VERBREITUNG : Ganz Asgan zwischen Riva und Mengbilla

VORKOMMEN : Steppen (3), Hochland (2), Randgebiete der Wüsten (1)

PROBE : +6

PREIS : -----

MIBELROHR

BESCHREIBUNG:

Das Mibelrohr ähnelt dem Gewöhnlichen Schilf, Es besitzt einen Längen Stengel schmale, papierähnliche Blätter und eine Kolbenförmige Blüte.

Dieser Kolben wird bei der Verarbeitung am Stengel gelassen, zerstampft und mit Kochendem Wasser übergossen, so das eine Art Tee entsteht, der das Reaktions und Konzentrationsvermögen steigert.

Dieses Gebräu ist in geschlossenen Gefäßen bis zu sechs Monaten haltbar.

WIRKUNG : KL und GE des Anwenders steigen Für eine Stunde um je 2 Punkte. Zu Häufiger Genuß (mehr als einmal im Monat) führen zu Mibelsucht, einer Krankheit der 8. Stufe. Der Tee hat

zwar bei dem Süchtigen weder Positive noch negative Wirkung, ein Entzug führt jedoch zu völliger Apathie!!!

VERBREITUNG : Asgans Westküste zwischen Salza und Mengbilla.

VORKOMMEN : Seeufer (6), Flußauen (5), Sumpf (2)

PROBE : +10

PREIS : 2 S / 18 D

MIRBELSTEIN

BESCHREIBUNG:

Der Oberirdische Teil der Pflanze besteht aus einem einzigen, etwa Handtellergrossen Blatt, das einem moosbewachsenen Stein ähnelt und daher nicht leicht zu finden ist.

Die Wurzelknolle der Pflanze wird zerrieben und in einem Beutel am Gürtel getragen, wodurch ein Geruch entsteht, der sowohl für Parasiten als auch

für menschliche (und erst recht ELFISCHE) Nasen schwer zu ertragen ist. Der Geruch hält sich etwa 3 Wochen, haftet jedoch nicht an Haut oder Kleidern.

WIRKUNG : Der Geruch vertreibt Flöhe, Läuse und Wanzen in bis zu 2 Schritt Entfernung. Wirkt auch gegen die Meisten Fliegen und Bremsen, nicht jedoch gegen Borbarad Moskitos und die

Mirbelfliege, deren Larven auf den Blättern der Pflanze schmarotzen und deren Stich eine schmerzhaft Entzündung (3W+5 SP) hervorruft. Das Charisma des Anwenders sinkt um

4 Punkte. , solange er den Beutel am Gürtel trägt.

VERBREITUNG : Garetien, Darpatien, Warunk, Beilunk

VORKOMMEN : Wald (5), Grasland (4) , Hochland (2)

PROBE : +7

PREIS : 1S / 6S

NAFTANSTAUDE

BESCHREIBUNG:

Die gut 2 Schritt hohe NS mit ihren gelben Blütendolden enthält in Stengeln 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 es lohnt sich, da sie bei Alchimisten einen hohen Preis einbringt.

WIRKUNG : -----

VERBREITUNG : Ganz Asgan südlich von Riva

VORKOMMEN : Grasland (2), Steppe (1) , Waldrand (1)

PROBE : +8

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

NOTHILF

BESCHREIBUNG:

Nothilf ist eine Rankpflanze , die fast ausschließlich an Eichen schmarotzt. Die Ranken werden fast 10 Schritt lang, sind hellgrün und im Praios mit blassrosa Blüten besetzt. Die Blüten Museen 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 (2) , Gebirge (1)

PROBE : +18

PREIS : 12 D / 80 D

OLGINWURZ

BESCHREIBUNG:

Olginwurz gehört zu den seltensten Pflanze Asgans. Der oberirdische Teil besteht aus einem kleinen , dunkelgrünen Moosballen, der sich unterirdisch zu 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 Apotheken ausgesprochen teuer!

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

VERBREITUNG : Raschtullswall

VORKOMMEN : Hochland (2), Gebirge (1), Wald (1)

PROBE : +25

PREIS : 2 D / 50 D (pro Anwendung)

ORAZAL

BESCHREIBUNG:

Diese sehr Zähne Laienart bietet dem kundigen Alchimisten eine Wahre Fundgrube an Möglichkeiten zur Weiterverarbeitung. Sie ist zudem so widerstandsfähig das sie auch in Nordasgan (etwa bis Salza) gezogen werden kann. Lange gekochter Absud eignet sich als zähes Klebemittel, das an der Luft binnen einer Stunde trocknet (Haltbarkeit etwa 2 Jahre, wenn es richtig aufbewahrt wird), während eine Lösung mit Schwefel und Weinstein als Konservierungsmittel benutzt werden kann.

WIRKUNG : Entweder als Klebstoff (1 Rechtspann hält etwa 100 Stein Gewicht an einer senkrechten Wand oder 5 Stein an der Decke fest) oder als Konservierungsmittel (verdoppelt bei vielen Produkten die Haltbarkeit)

VERBREITUNG : Südasgan südlich von Mengbillar

VORKOMMEN : Regenwald (3), Wald (1)

PROBE : +12

PREIS : 12 S pro 10 Stein Liane / 15 D Für 1 U Klebstoff oder 20 D Für eine U "Schwefliger Orazal"

ORKLAND-BOVIST

BESCHREIBUNG:

Diese fast einen Schritt hohen Kartoffelähnlichen Pilze 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 zur ihrer *VERBREITUNG* bei. Um nicht von den Sporen befallen zu werden, muß ein Held eine *KK PROBE* ablegen, die abhängig davon ist wie weit entfernt er von den Platzenden Bovist steht. Ein Pilzbefall äußert sich entweder dadurch, das sich auf der Haut ein grünliches Geflecht bildet (Schaden: 1W/Woche St 7) oder durch den Lungenpilz, der die Atmung stark behindert (Schaden: LE bis zur Heilung PERMANENT um 2W6 LP vermindert, MU, KK, PA, AT sinken um 2 Punkte.)

VERBREITUNG : Orkland, Svellttal, Andergast

VORKOMMEN : Schattiges Hochland (3), Wald (1), Steppe (1)

PROBE : +6

PREIS : -----

PESTPORENPIILZ

BESCHREIBUNG:

Der PPP ist ein Bovist-ähnlicher Bodenpilz von der Größe einer Kokosnuss mit rissiger, hellbrauner Haut. Die Haut des 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-PROBE* +2) so platzt der Pilz und setzt eine Wolke von Sporen frei, die beim Einatmen 3W+4 SP verursacht. Pestporenpilz-Salbe ist gut 1 1/2 Jahre haltbar.

WIRKUNG : Wird die Salbe auf die Augenlider und die Schläfen gestrichen, so ermöglicht sie fast vollständige Nacht. Selbst beim Matten Sternennacht kann der Anwender sehen wie am helllichten Tag. In völliger Finsternis versagt allerdings auch dieses Mittel.

VERBREITUNG : Nördlich einer Linie Nostris-Vallusa

VORKOMMEN : Sumpf (3), Wald (2), Feuchte Wiesen (2)

PROBE : +18

PREIS : 2S pro Pilzhaut / 40D Für 3 Anwendungen Salbe

PFEIFENKRAUT

BESCHREIBUNG:

In letzter Zeit ist es in Asgan Mode geworden, sich ein bestimmtes, getrocknetes Kraut in ein Ton- oder Holzlöhrchen 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 Stengel 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 starkes schwarzes Kraut und Warunker Knaster, eine Mischung verschiedener Sorten aus Mittelasgan

WIRKUNG : -----

VERBREITUNG : Ganz Asgan südlich einer Linie Salza-Mendena

VORKOMMEN : Gebirgshänge (6), Waldlichtungen (4), Steppe (1), Tabaksfelder (20)

PROBE : +5
PREIS : - / 1H bis 4 S pro U

PHOSPHORPILZ

BESCHREIBUNG:

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

VERBREITUNG : Orkland und Finsterkamm

VORKOMMEN : Feuchte Höhlen (3) , Trockene Höhlen (1)

PROBE : -3 wenn er leuchtet , +18 wenn er nicht leuchtet

PREIS : 4 H pro Stein / 1 S pro Unze

QUINJA

BESCHREIBUNG:

Diese knallrote Beere wächst bevorzugt an warmen, schattigen Orten. Die Frische Beeren (Ingerimm bis Travia) wirken durchblutungsfördernd und stärkend, die getrockneten sind eine der Grundlagen des Kraftelexiers. Die Beere ist auch ein beliebtes Aufputzmittel der Echsenmenschen, die aus ihr einen ungemein draufschlagenden Schnaps destillieren.

WIRKUNG : KK + 1 Für 2 Std., die Einnahme mehrerer Bären gleichzeitig bringt keine weitere Wirkung.

VERBREITUNG : Südlich des Loch Harodrol

VORKOMMEN : Regenwald (8), Wald (5), Waldränder (4)

PROBE : +10

PREIS : 12 S / 25 D (jeweils Für 3 Beeren)

RAUSCHGURKE

BESCHREIBUNG:

Diese hellgrünen , birnenförmigen Früchte finden sich an einer großen Maraskanischen Baumart. Ihr Genuß bringt beim Menschen eine kurzzeitige Kraftsteigerung, die jedoch von einer deutlichen Bewußtseinstrübung begleitet ist.

VERBREITUNG : Maraskan

VORKOMMEN : Wald (3) , Waldrand (2)

PROBE : +7

PREIS : 5H / 7S

ROTER DRACHENSCHLUND

BESCHREIBUNG:

Die rote Blüte der ansonsten unscheinbaren breitblättrigen Pflanze erinnert Vage an den aufgesperrten Rachen eines Lindwurms - daher der Name. Das Gewächs kann bei den Opfern von Lykhanthropie 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 Asgan nördlich einer Linie Drol-Thalusa

VORKOMMEN : Waldränder (1) , Flußufer (1)

PROBE : +25

PREIS : 20 D

ROTE PFEILBLÜTE

BESCHREIBUNG:

Dieses Schlingkraut welches sich häufig an tropischen Bäumen befindet, 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 3 Blüten bringt 3W+2 LP

VERBREITUNG : Ganz Südasgan südlich einer Linie Neetha-Thalusa

VORKOMMEN : Küstensümpfe (4) , Wald (2) , Sumpf (1)
PROBE : +10
PREIS : 1 S / 15 D

SANSARO

BESCHREIBUNG:

Sansaro ist eine übelriechende , grünbraune Tankart, die auf dem Meer oder an den Küstenstreifen praktisch abgemäht werden kann. Wenn man den Tank 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! Rohes Sansaro ist völlig geschmacklos, hilft aber gegen die Kerkerseeche...

WIRKUNG : Der Absud unterbindet einen Tag lang jede Ansteckung, die Paste hält zwei Tage lang Parasiten und Ungeziefer fern.

VERBREITUNG : Perlenmeer zwischen Selem und Charypso

VORKOMMEN : Küstengewässer (10), Offenes Meer (2)

PROBE : +15 (alle Tangarten sehen irgendwie gleich aus!)

PREIS : 1 S pro Stein / 5 D pro 10 U Paste oder pro Flux Absud

SCHLEICHENDER TOD

BESCHREIBUNG:

Über diese Orchideenart ist nur wenig bekannt. Sie wächst im Süden Asgans , 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 des Al`Anfanischen Ritus verwendet.

VERBREITUNG : Südasgan südlich des Loch Harodrol

VORKOMMEN : Regenwald (5) , Wald (2), Sumpfbereiche (2)

PROBE : +18

PREIS : 2D / 20 (jeweils pro 5 Skrupel)

SCHLEIMIGER SUMPFKNOETERISCH

BESCHREIBUNG:

Dieser etwa fausgrosse Pilz , der eine grünliche Haut und etwa 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 sogenannten "Hexenkreisen" um einen Absterbenden Baum gruppiert. Aus dem Pilz läßt sich ein schweres Gift herstellen.

VERBREITUNG : Bornland , Nördliches Tobrien

VORKOMMEN : Wald (3) , Waldrand (1)

PROBE : +12

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

SCHLINGGRAS

BESCHREIBUNG:

Diese Graspflanze findet sich in vielen Nordasganischen 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 ringen - und ein Sturz im Sumpf kann fatale Folgen haben.

VERBREITUNG : Zentrales Nordasgan nördlich von Wehrheim

VORKOMMEN : Sumpf (4) , Hochmoore (1)

PROBE : +12

PREIS : -----

SHURINKNOLLE

BESCHREIBUNG:

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 Asgan zwischen Riva und Al`Anfa

VORKOMMEN : Steppe (4) Grassland (3) Wald (2)

PROBE : +8
PREIS : 8D 3 Knollen / 70 D fertiges Gift

SÜSSER TOD

BESCHREIBUNG:

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 Tage nach dem Verzehr der Frucht darf man keinen Alkohol zu sich nehmen. Vorsicht ist auch angebracht wenn die Frucht etwas älter ist und durch Eigengährung Alkohol entwickelt hat.

WIRKUNG : Tödlich in Verbindung mit Alkohol (5W20 SP)!!!!

VERBREITUNG : Mhanadistan, Thalusion, Unauer Berge, Regengebirge

VORKOMMEN : Regenwald (3), Wald (1), auch in Hausgärten

PROBE : +4

PREIS : - / 2 H pro Frucht

TALASCHIN

BESCHREIBUNG:

Die gelbgrüne Talaschinflechte, die man auf allerlei Steinen findet, gilt als eins der widerstandsfähigsten Gewächse ganz Asgans. 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 Zähnen Salbe verarbeitet, die bis zu einem Jahr haltbar ist.

WIRKUNG : Die Salbe löscht jegliche Körpergerüche. Selbst gute Spürhunde können keine Witterung mehr aufnehmen. Der Salbenauftrag muß alle zwei Stunden erneuert werden.

VERBREITUNG : ALLE Wüsten, Eisgebiete und Hochgebirge Asgans

VORKOMMEN : Gebirge (6), Eisgebiete (4), Wüsten (1)

PROBE : +15

PREIS : 12H / 7D

TARNELE

BESCHREIBUNG:

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 Stengeln (die von einer frisch geernteten BLUEHENDEN Pflanze stammen Museen) kann eine heilkräftige Salbe bereitet werden, die je nach Können des Herstellers bis zu 18 Monate haltbar ist. (Der Hersteller legt eine Alchimie *PROBE* ab. Die überschüssigen Talentpunkte geben an, wie lange sich die Salbe ohne Wirkungsverlust hält).

WIRKUNG : Auf Wunden aufgetragen wirkt die Salbe schmerzlindernd und heilkräftig, zur nächtlichen Regeneration oder zum Ergebnis einer Heilkunde-*PROBE* kann ein zusätzlicher LP addiert werden.

VERBREITUNG : Ganz Asgan zwischen Gerasim und Mengbilla

VORKOMMEN : Wiesen (12), Flußauen (8), Wald (6), Sumpf (6), Hochland (2)

PROBE : +4

PREIS : 4H / 5 S

THONNYS

BESCHREIBUNG:

Diese unscheinbare, der Ackerwinde sehr ähnliche Kraut, dessen einzig hervorstechendes Merkmal die grellroten Blüten während zweier kurzer Wochen im Rahja sind, wird von den Elfen hochgeschätzt. Es ermöglicht ihnen die Astrale Meditation, die Verwandlung von Lebens- in Astralpunkte. im Verhältnis 1:1. Das getrocknete Kraut vermag dies zwar auch, verursacht jedoch eine leichte Übelkeit (1W6 SP).

Das getrocknete Kraut hält sich etwa ein Jahr lang.

WIRKUNG : Ermöglicht Elfen, Hexen und Druiden die Astrale Meditation ohne LP Verlust

VERBREITUNG : Nordasgan nördlich der Linie Thorwal-Festum, besonders in der Gegend Bjaldorn

VORKOMMEN : Steppen (2), Wald (1)

PROBE : +18 (während der Blüte +12)

PREIS : 12 S / 35 D

TRASCHBART

BESCHREIBUNG:

Diese Flechte hängt in langen verfilzten "Bärten" von den Bäumen, was ihr auch ihren Namen eingetragen hat. Wälder in denen der graugrüne Träschbart häufig ist, gelten oft als verzaubert und unheimlich.

Die Pflanze wird getrocknet und zu einem Pulver verrieben, das bei trockener Lagerung praktisch ewig hält. Da es auch keine bestimmte Erntezeit für das Gewächs gibt, ist Träschbartpulver das bekannteste Mittel gegen Fieberkrankheiten.

WIRKUNG : Im Wasser aufgelöstes Pulver gibt bei Tiefnase, Dampfschädel, Wundfieber, Brabaker Schweiß und Schlachtfeldfieber 2W6 LP zurück und stoppt den Verlauf der Krankheit.

VERBREITUNG : Steineichenwald, Finsterkamm, Koschberge, Eisenwald

VORKOMMEN : Wald (8), Sumpfbereiche (3),

PROBE : +6 (kann mit dem wirkungslosen Schratmoos verwechselt werden)

PREIS : 1H / 4 S

ULMENWUERGER

BESCHREIBUNG:

Diese efeuähnliche Pflanze hat ihren Namen von ihrer Vorliebe, in großen Mengen an alten Ulmen zu schmarotzen. Die blaßblauen Blüten - 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 1 Tag lang.

VERBREITUNG : Ganz Asgan nördlich einer Linie Harena-Pericum

VORKOMMEN : Wald (5), Waldrand (3)

PROBE : +5

PREIS : 6S / 9D

VIERBLATT

BESCHREIBUNG:

Das Vierblatt - oder die vierblättrige Einbeere genannt - 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 etwa aus 20 Beeren etwa 50 LP und läßt sich bis zu einem Jahr lang lagern. Sowohl eine äußerliche wie auch eine innerliche Anwendung des Saftes sind möglich

WIRKUNG : Stoppt Blutungen, frische Beere bringt 1W6 LP, Saft aus 20 Beeren enthält 50 LP

VERBREITUNG : Ganz Asgan nördlich des Yaquir

VORKOMMEN : Waldrand(12), Wald(10), Grasland(6), ansonsten überall(1)

PROBE : +8

PREIS : 3H pro Beere / 7 S pro Beere 25 D für einen 50 LP Trunk

VRAGIEWURZEL

BESCHREIBUNG:

Diese Pflanze ist eigentlich im Süden Asgans 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 Boron-Wein, einem starken Rauschmittel weiterverarbeitet wird. Da bei der Verarbeitung (kochen und eindicken) nicht alle Giftstoffe der Pflanze zerfallen, kann es beim Genuß von Boron-Wein durchaus zu Todesfällen kommen.

WIRKUNG : -----

VERBREITUNG : Ganz Asgan südlich von Harena, am häufigsten Regengebirge

VORKOMMEN : Regenwald (5), Gebirgshänge (4), Wald (4), Hochland (1)

PROBE : +21

PREIS : 2S pro Wurzel / 5 D pro U Wein

WASSERRAUSCH

BESCHREIBUNG:

Der Wasserrausch ist eine in Nordasgan beheimatete , aber recht seltene Pflanze Die 5 Blättrigen , blaßrosa Blütenkelche öffnen sich Für einen Tag. aber die Pflanze bringt von Rahja bis Efferd ständig neue Bleuten hervor.

Den Blüten entströmet ein Duft, der einen schlafähnlichen Rausch mit lüsternen Träumen erzeugt,dem am nächsten Tag ein schlimmer Kater folgt. Bei frischen Blüten ist die Wirkung am stärksten, abgepflückte oder halb verblühte zeigen nur eine Geringe Wirkung.

Auch der erfahrene Schwimmer meide Gebiete mit Wasserrausch (KK-*PROBE*+5 sonst verliert der Schwimmer die Besinnung). Sehr selten bringt die Pflanze eine dunkelgrüne, etwa kirschkernegroße Frucht hervor (1 Frucht auf ca. 500 Blüten). Diese erzeugt,wenn man sie schluckt,einen leichten euphorischen Rausch (ohne Kater), und ist zugleich ein Hochwirksames Rahjaikum. Die Frucht ist ein Jahr lang haltbar.

WIRKUNG : s.o.

VERBREITUNG : Bornland , nördlich von Tobrien

VORKOMMEN : Teiche (2) , Seeufer (3)

PROBE : +3 Für die Pflanze +18 Für die Frucht

PREIS : 1D / 20D pro Frucht

WINSELGRAS

BESCHREIBUNG:

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.

WIRKUNG : -----

VERBREITUNG : Aranische Steppen und Grasländer

VORKOMMEN : Steppen (8), Grasland (6)

PROBE : +12 Tagsüber , -5 Nachts

PREIS : -----

WIRSELKRAUT

BESCHREIBUNG:

Dies ausgesprochen unscheinbare Graspflanze mit ihren Fingerbreiten, grünweißen Blättern ist in ganz Asgan der Begriff Für Heilpflanzen geworden. Die Pflanze findet sich in fast allen Grasländern, am häufigsten jedoch auf trockenen , etwas sandigen Böden. Das Gras muß unbehandelt auf eine offene Wunde gelegt werden um seine volle Wirkung zu entfalten. Wirselkraut ist auch häufig Grundlage vieler käuflicher Heilsalben und Tränke.

WIRKUNG : Stoppt Blutungen, gibt 10 LP zurück

VERBREITUNG : Ganz Asgan

VORKOMMEN : Steppen (8), Grasländer (7), Feuchte Wiesen (5)

PROBE : +4

PREIS : 1D / 7D

XORDAI

BESCHREIBUNG:

Dies ist der Name Für die Rinde des mächtigen Axorda-Baumes, der ca.40 Schritt hoch wird und nur auf Maraskan wächst. Von seiner borkigen Rinde kann die innerste Schicht abgekratzt und zusammen mit Tarnele zu einem Sud verarbeitet werden, der als einziges Mittel gegen Zorganpocken wirkt. Aus der Rinde (200 Stein Gewicht) eines Baumes lassen sich etwa 50 Aufgüsse gewinnen, die in dunklen Kellern etwa ein halbes Jahr haltbar sind.

WIRKUNG : Verkürzt die Wirkungsdauer von Zorgan-Pocken auf 1W+5 Tage, wobei der Erkrankte täglich nur noch 1W+4 SP erleidet.

VERBREITUNG : MARASKAN

VORKOMMEN : Regenwald (1)

PROBE : +21
PREIS : 40 D Für die Rinde eines ganzen Baumes, 100D Pro Anwendung

YAGAN

BESCHREIBUNG:

Die Nuß des Maraskanischen Yagan-Strauches wird etwa Faustgroß und sollte im frühen Boron geerntet werden. Sie ist schwer zu knacken enthält dafür aber ein wirksames Öl, das sowohl die AU heraufsetzt als auch gegen einige Krankheiten Heilkräfte besitzt. Das Öl wird wenn man es richtig lagert, frühestens nach 1 Jahr ranzig und ungenießbar.

WIRKUNG : Steigert die Ausdauer eines Menschen, Elfen oder Zwerges für 1 Tag um 2W6, das Öl dreier Nüsse kann auch dem Pferdefutter beigemischt werden und bewirkt, dass die Tiere 1 SR länger galoppieren können, am Tag danach ist die AU jedoch halbiert. Steigert außerdem die Chance aus der Schlafkrankheit aufzuwachen (s.d.)

VERBREITUNG : Maraskan und Aranische Küste

VORKOMMEN : Wald (6), Hochland (2)

PROBE : +6

PREIS : 1 S pro Nuß / 12 D pro Nuß oder Pro 2 Flux Öl

ZUNDERSCHWAMM

BESCHREIBUNG:

Der Zunderschwamm ist ein großer an Bäumen schmarotzender Scheibenpilz, von gelblicher bis grünlicher Farbe, der in Fast ganz Asgan vorkommt. Er erreicht ein Gewicht von bis zu 5 Stein. Wenn er getrocknet wird verliert er mehr als zweidrittel seines Gewichts und entzündet sich beim kleinsten Funken...

WIRKUNG : so

VERBREITUNG : Ganz Asgan südlich des Blauen Sees

VORKOMMEN : Wald (8), Regenwald (6)

PROBE : +4

PREIS : 5H pro Stein / 2 S (Zunderkistchen mit 4 U Inhalt)

ZWOELFBLATT

BESCHREIBUNG:

Zwölfblatt ist ein farnähnliches, dunkelgrünes, buschiges Kraut, dessen Name daher rührt, das sich stets Zwölf einzelne Stengel von der Hauptwurzel aus erheben. Die Pflanze liebt schattige und feuchte Orte, kann aber auch unter widrigen Bedingungen existieren.

Wenn das Kraut frisch gegessen wird, verhindert es vier Tage lang Ansteckungen aller Art. Es kann jedoch auch getrocknet und als Tee aufgebraucht werden und gewährt dann 2 Tage Schutz. Der Tee ist neun Monate lang genießbar.

WIRKUNG : Verhindert 4 Tage lang Infektionen (als Tee 2 Tage)

VERBREITUNG : Ganz Asgan südlich von Riva

VORKOMMEN : Wald (7), Steppe (5), Grassland (4), Hochland (2)

PROBE : +5

PREIS : 9S / 5D