



# HERBARIUM AVENTURICUM



Aventurische Pflanzen  
aller Art und Herkunft





## INHALT

Einleitung.....	5
Heilpflanzen.....	7
Giftpflanzen.....	70
Seltsame Gewächse.....	94
Allerlei aventurisches Pflanzenwerk.....	124



## EINLEITUNG

Dieser Band enthält einen Überblick über die aventurische Pflanzenwelt. Während auf die Kreaturen in der Vergangenheit immer besonderes Augenmerk gelegt wurde, waren Bäume, Blumen und Kräuter stets die Stiefkinder der aventurischen Natur. In den bisherigen Regelwerken wurden sie beinahe ausschließlich unter rechtlichen Gesichtspunkten betrachtet und beschrieben. Wir haben uns bemüht, von der reduzierten zu einer allgemeineren Darstellung zu gelangen.

Die Sammelartikel im ersten Abschnitt des Bandes dienen fast ausschließlich der atmosphärischen Ausgestaltung Aventuriens. Die Beschreibungen der Blumen, Bäume, Pilze und Gräser sollen dabei helfen, eine Landschaft vor dem geistigen Auge entstehen zu lassen. Meist sehen Spieler und Spielleiter die Bäume vor lauter Wald nicht mehr; kleine Details regen dagegen die Phantasie an und erlauben es, tiefer in die Welt des Schwarzen Auges einzutauchen.

Es wird zwar selten nötig sein, auf ein einzelnes Gewächs näher einzugehen, jene Pflanzen aber, die für das Spiel eine weitergehende Bedeutung haben, bedürfen einer umfassenderen Darstellung, als das im Rahmen eines Sammelartikels möglich ist. Der allgemeinen Beschreibung der aventurischen Flora folgen daher drei Abschnitte, die sich eingehender mit nützlichen und schädlichen Kräutern sowie spielrelevanten seltsamen Gewächsen beschäftigen. Für die Einzelbeschreibung der Pflanzen wurde dabei folgendes Format verwendet:

Als Einleitung haben wir jeweils einen aventurischen Text mit Quellenangabe gewählt, ganz so, wie Sie es bereits von einigen Regelwerken her kennen. Der Abschnitt **Die Pflanze im Spiel** enthält eine allgemeine Beschreibung des Gewächses, danach folgen die spielrelevanten Informationen und Werte:

**Verbreitungsgebiet:** Grobe geographische Umschreibung des Gebietes, in dem die Pflanze vorkommt. Innerhalb dieser Region findet man die Pflanze nur in den angegebenen Verbreitungsräumen, außerhalb davon gar nicht.

**Verbreitungsraum:** Ein oder mehrere spezielle Geländetypen, die die Pflanze beheimaten, sind aufgeführt. In Klammern ist jeweils die Häufigkeit der Pflanze (sehr häufig, häufig, gelegentlich, selten, sehr selten) im bestimmten Geländetypus angegeben. Der Meister kann sich an diesen Werten orientieren, wenn er entscheiden möchte, ob das Kraut dort wächst, wo die Helden sich gerade aufhalten. Eine noch genauere Aufschlüsselung des Pflanzenvorkommens beinhaltet die Landschaftstabellen im Anhang des Bandes Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos. Auf die Angaben in diesen Tabellen greift das Kräutersuchsystem im Kapitel Steineiche und Ilmenblatt im gleichen Band zurück.

**Bestimmung:** Eine Pflanzenkundefprobe zur Bestimmung der Pflanze wird um den angegebenen Wert modifiziert. Soll das Kraut in der freien Natur gefunden werden, kommen weitere Modifikationen hinzu. Näheres hierzu finden Sie im Abschnitt Steineiche und Ilmenblatt im Band Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos.

**Ernte:** Es ist angegeben, welche Bestandteile der Pflanze (Samen, Blätter, Blüten...) wirksam sind und wann diese geerntet werden können. Der Eintrag entfällt, wenn für die Pflanze keine Verwendung besteht.

**Wirkung:** Die Beschreibung enthält Angaben über direkte (Einatmen, Nähern ...) oder indirekte (Einnahme, Einreiben, Auflegen ...) Wirkungen nützlicher und/oder schädlicher Art.

**Haltbarkeit:** Der Wert gibt an, wie lange ein Kraut ohne weitere Behandlung oder Verarbeitung frisch, und damit wirksam, bleibt. Die Angabe setzt sich in aller Regel aus einem festen und einem



variablen, durch eine Würfelprozedur beschriebenen Wert zusammen (z.B.  $W_6 + 9$  Monate). Der Festwert gibt an, wie lange die Pflanze in jedem Fall haltbar ist, der oder die Würfel werden erst gerollt, wenn diese Zeitspanne verstrichen ist und das Kraut angewendet werden soll. Näheres dazu im Band Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos im Abschnitt Steineiche und Ilmenblatt. Wird die Pflanze nicht geerntet, entfallen auch die Angaben zur Haltbarkeit.

**Preis:** Der durchschnittliche Preis der *unverarbeiteten, noch haltbaren Pflanze*. Dabei ist zu beachten, daß der angegebene Preis für das Verbreitungsgebiet der Pflanze gilt, am anderen Ende Aventuriens mag leicht das fünffache geboten werden, jedoch stellt sich (außer bei getrocknetem Pflanzenwerk) die Frage, wie das Kraut innerhalb kürzester Zeit über solch große Entfernungen transportiert werden soll. Eine fehlende Preisangabe bedeutet, daß die Pflanze wertlos ist.

Den Einträgen für die unverarbeitete Pflanze folgen oft, aber bei weitem nicht immer, ein oder mehrere Blöcke mit Angaben über eine mögliche nichtalchemistische Weiterverarbeitung zu Tränken, Absuden, Pasten, etc.. Die angegebenen Mittelchen können allesamt ohne die geringsten Kenntnisse in Alchimie hergestellt werden.

**Verwendung:** Die Art der Weiterverarbeitung und das entstehende Produkt werden kurz beschrieben.

**Verarbeitung:** Die zur Weiterverarbeitung erforderliche *Kochen-Probe* wird um den angegebenen Wert modifiziert. Sofern unter dem Stichwort *Wirkung* keine anderen Angaben gemacht werden, bedeutet eine mißlungene Probe, daß das hergestellte Mittel wirkungslos ist.

*Wirkung:* Neben den erwünschten sind, sofern es solche gibt, auch unerwünschte Folgen aufgeführt. Bisweilen finden Sie Angaben über veränderte Haltbarkeit und/oder Wirkung des Mittelchens bei mißlungener *Kochen*-Probe.

**Haltbarkeit:** Die aus den Krautern hergestellten Mittel sind meist deutlich länger haltbar als die Pflanze selbst. Viele Prozeduren dienen ausschließlich der Haltbar-machung. Ansonsten gilt für das verarbeitete Kraut sinngemäß das gleiche wie für die frische Pflanze.

**Preis:** Der durchschnittliche Preis für das richtig verarbeitete Mittelchen im Verbreitungsgebiet der Pflanze. Bei langer Haltbarkeit (3 Monate und mehr) wird am anderen Ende Aventuriens der gleiche Preis erzielt; ein schwer konservierbares Mittel bringt unter Umständen das Doppelte ein. Sofern durch falsche Zubereitung die Wirkung nur beeinträchtigt ist, erzielt das Produkt immerhin noch einen gewissen Bruchteil des angegebenen Preises. Völlig falsch zubereitete Tinkturen sind selbstverständlich wertlos.

Abschließend sind, sofern nötig, Hinweise zur alchemistischen Weiterverarbeitung der Pflanze und Besonderheiten aufgeführt.

**Alchimistische Verwendung:** Fehlt dieser Eintrag, findet das Kraut keine Verwendung in der Alchimie. Die Angaben über eine mögliche alchimistische Weiterverarbeitung sind bewußt recht vage gehalten, jedoch werden Anhaltspunkte für Meister und Spieler gegeben, die beim Herstellen eigener Tränke und Elixiere helfen sollen. Sofern die Pflanze als Zutat bekannter Tränke oder Elixiere Verwendung findet, ist dies vermerkt.

**Besonderheiten:** Wichtige Besonderheiten, etwa die Verwechslungsgefahr mit anderen Krautern. Gibt es nichts zu beachten, wurde der Eintrag einfach übergangen.

Wir wünschen Ihnen viel Spaß bei der Lektüre der folgenden Seiten, und hoffen, daß Sie die ein oder andere Anregung für den nächsten Spieleabend darin finden mögen.



1

# HEIL- PFLANZEN

# ALRAUNE oder MANDRAGORA

»Da es awer 515 Formae der Alrauna giwt, und das Prinzipa gilt 'Gleyches huelfft Gleychem', erwaege die Al'Kimista itens: Wcm sull der Trunck huelffen? Ist's eyne Frouwe, so waeht die Al'Kimista eyne Alrauna, die moeglichsL eyner Frouwe glcybt. Selwiges gilt für die Kerle, Kinder, Zwargen et. al. .2tens: Wassull die Alrauna wuercken? Da gilt: Forma zeigt Essentia, nimmt die Al'Kimisla eyne Alrauna mit dickem Kopf ꝛ Versberfung der Sinne, eyne mit dickem Wanst fuer den Zustand der Segnung oder den Appetit, eyne mit dickem Arm für die Krafft und so weiter.«

—Paramantus et al., Lexikon der Alchimie; *Havena*, 550 bis 450 v.H.

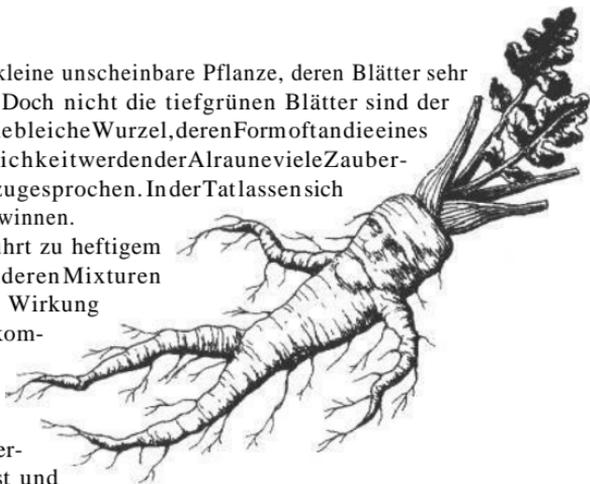
## ALRAUNE IM SPIEL

Die Alraune oder Mandragora ist eine kleine unscheinbare Pflanze, deren Blätter sehr schmal und am Rande gezackt 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 wird der Alraune viele Zauberkünste zugeschrieben, 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 Haltbarkeit vieler Absude kann durch einfaches Beimengen von Alraune verlängert, ältere Tränke können manchmal wieder aufgefrischt werden. Da die Prozedur sehr einfach ist und

keiner alchimistischen Gerätschaften bedarf, versuchen sich oft Laien mehr oder weniger erfolgreich daran - der frische Geruch eines mit Alraune 'erneuerten' Elixieres täuscht oft über dessen Wirkungslosigkeit hinweg.



**Verbreitungsgebiet:** ganz Aventurien nördlich der Khomwüste

**Verbreitungsraum:** Waldgebiete (sehr selten), feuchte Grasländer (sehr selten)

**Bekanntheit:** +15

**Ernte:** Wurzel; ganzjährig

**Wirkung:** Der Saft der Wurzel enthält giftige Bitterstoffe (1W SP), die zu starkem Brechreiz führen (KK: -1, GE: -1 für W6 SR)

**Haltbarkeit:** W3+5 Stunden

**Preis:** 1S

**Verwendung:** Eingelegte Wurzel

**Verarbeitung:** +4

**Wirkung:** Das Einlegen der Wurzel in eine stark alkoholische Lösung verlängert grundsätzlich nur die Haltbarkeit. Nach etwa 24 Stunden sind außerdem die Bitterstoffe zersetzt, so daß die Alraune keine Giftwirkung mehr besitzt.

**Haltbarkeit:** W6+8 Monate

**Preis:** 8S

*Verwendung:* Beimischung zu Elixieren, Tränken oder Absuden

*Verarbeitung:* keine weitere Probe

*Wirkung:* Die Haltbarkeit frischer Elixiere wird verdoppelt. Ohne deutliche alchemistische Vorkenntnisse (*Alchimie-Probe* +15) kann die zu verwendende Menge nur geschätzt werden; daher wird es leicht zu Über- oder Unterdosierung kommen. Der Meister rollt in diesem Fall einen W6 und liest das Ergebnis von folgender Tabelle ab:

1-2	doppelte Haltbarkeit
3	eineinhalbfache Haltbarkeit
4	eineinhalbfache Haltbarkeit, Wirkung wird abgeschwächt
5	kein Einfluß auf die Haltbarkeit, Wirkung wird abgeschwächt
6	kein Einfluß auf die Haltbarkeit, Wirkung wird aufgehoben

Eine solche Verlängerung der Haltbarkeit mittels Alraune ist nur einmal möglich. Die Beimischung von Alraune dient ebenfalls der kurzzeitigen Auffrischung abgestandener Elixiere, selbst Alchimisten wird jedoch davon abgeraten, da die Wirkung unvorhersehbar ist.

*Haltbarkeit:* verändert ursprüngliche Haltbarkeit des Elixiers

*Preis:* Wert des Produktes hängt vom verwendeten Elixier und dem erzielten Ergebnis ab.

*Alchemistische Verwendung:* Grundlage fast aller Elixiere, Tränke usw. Verändert die Wirkung der meisten Kräuter, meist verstärkend. Alchemistischer Catalyt.

# ARGANSTRAUCH

»In den Wäldern der Regengebirge wächst ein bei weitem potenteres Heilmittel für Blessuren aller Art als dies unsere Vierblattbeere ist. Bei uns bekannt als Arganwurzel, nennen es die Waldmenschen Pa-shu. Ich sah, wie Krieger der Oidschaniha, durch Kaempff mit den Jakoschdi aus vielen Verwundungen blutend, auf dem Weg ins heimische Dorf den niedrigwachsenden Arganstrauch im Gantzen aus dem Urwaldboden ziehen, die violette Wurzel mit schnellem Schnitt abtrennen und einnehmen. Und schon als am nächsten Tag die Sonne aufging, war mit mehr viel von ihren Verletzungen zu sehen, selbst das Wundfieber ging mit einher, obwohl sie die Wunden mit gereinigt haben, was die Medici bei uns auf dem Schlachtfeld als erstes thun.«

—Bastan Munter, Die dampfenden Wälder — Von den mittaeglichen Eilanden; ca. 350 v. H.

## ARGAN IM SPIEL

In den Wäldern Südvanturiens kann nur das geschulte Auge den kleinen Arganstrauch entdecken, der bevorzugt an schattigen und feuchten Plätzen - Unterseiten von gestürzten Baumriesen oder mit Humus gefüllte Felsnischen - gedeiht. Die langen, blaustichigen Blätter und pelzigen Halme sind uninteressant für den Kräutersuchenden, nur die violette, knollige Wurzel besitzt die sagenhaften Heilkräfte. Frisch eingenommen, stärkt sie die aufbauenden Kräfte des Körpers gegen Blessuren, Gifte und Krankheiten - allerdings nur, wenn man sich während der Genesung nicht verausgabt und dem Kraut Zeit gibt, im Leib zu wirken. Die Gefahr, an Wundfieber zu erkranken, ist durch die Arganwurzel deutlich verringert. Die Einnahme einer zweiten Wurzel gleich nach der ersten verdoppelt zwar die Heilwirkung, lahm aber den Körper des Patienten, so daß eine zweifache Applikation meist nur von erfahrenen Heilern vorgenommen wird.

Je frischer die Wurzel, desto lebensfördernder ihre Wirkung. Mit verdünntem Vitriol läßt sich ein roter Absud herstellen, der eine geringere Heilwirkung aufweist und auch nicht vor Wundfieber feilt, dafür aber 2 Wochen gelagert werden kann. Aufgrund dieser eher geringen Haltbarkeit kann man den Absud nur in den südlichen Stadtstaaten erstehen, während die frische Wurzel fast nur bei den Waldmenschen Verwendung findet.

*Verbreitungsgebiet:* Wälder um Regengebirge, Mysobgebiet, Waldinseln

*Verbreitungsraum:* Regenwald (gelegentlich), Sumpf (selten), feuchte Waldgebiete (sehr selten)

*Bekanntheit:* +11

*Ernte:* Wurzel; ganzjährig

*Wirkung:* Eine Wurzel gibt im Verlauf von 7 Std. W20+10 verlorene LP zurück. Unternimmt man in diesem Zeitraum große Anstrengungen (Kampf, Minenarbeit), stoppt die Heilung und der Patient bekommt insgesamt nur W6 LP. Beim Wundfieberwurf wird eine 4 abgezogen. Wird im Lauf der 7 Std. eine weitere Wurzel eingenommen, wirkt diese ebenfalls heilkräftig, lahm aber alle Glieder (für einen Tag GE, FF, KKje-5).

*Haltbarkeit:* 2W6+1 8 Stunden

*Preis:* 7S

*Verwendung:* Absud

*Verarbeitung:* +5

*Wirkung:* Der Absud aus einer Wurzel gibt im Verlauf von 4 Std. 2W6+3 LP zurück. Bei Anstrengung in diesem Zeitraum stoppt die Heilwirkung und der Patient erhält keine LP. Mehrfache Einnahme bzw. Einnahme eines Absuds aus mehreren Wurzeln bringt keine Nachteile.

*Haltbarkeit:* W6+10 Tage

*Preis:* 17D (für einen Absud aus einer Wurzel)

*Alchemistische Verwendung:* Bestandteil der Heiltränke in Südvanturien.

## ATAN KIEFER (ATANAX)

*»Atanax ist ein seltenes und doch gefragtes Heilmittel, das bei Krankheitfiebersenkend wirkt und den Patient oft unerwartet genesen läßt. Der braune Sud läßt sich in dunklen Gefäßen weit länger lagern, als dies selbst mitgetrocknetem Belmart möglich ist. Zudem sind keinerlei Nebenwirkungen wie das gefürchtete Belmartfieber bekannt - eine wahre Freude für jeden Heiler. Doch leider findet sich die Atan-Kiefer nicht in jedem Forst - nur in den unzugänglichen Höhen des sturmtostest Ehernen Schwerts wächst diese Krüppelkiefer. Man steht ihr erst gegenüber, wenn man sich durch die Wildnis tiefeingeschnittener Täler und hoher Bergsattel gekämpft hat, wo man auch noch von den Berglöwen oder steinschleudernden Riesenalken attackiert werden kann, Tapfer ist jenes kleine Grüppchen von Atanax-Sammlern, die alle Wochen im Dienste der paavischen Händler und Heiler in die Bergwelt ziehen. Nur eine kleine, vom Wind gebeugte Kiefer ist es, die schwerlich von den anderen unterschieden werden kann. Die dünne Rinde muß abgeschält werden und in einem dunklen Beutel zu Tal gebracht werden, wo sie im Kessel schließlich verarbeitet wird. Achte darauf, daß du dem Baum nicht seine ganze Rinde raubst, da er dadurch nicht mehr vor Wind und Wetter geschützt ist und eingeht.«*

—aus dem Foliath der Kreutherkunde; Ausgabe von 47 v.H.

### ATANAX IM SPIEL

In den Höhenlagen des Ehernen Schwerts gedeiht vereinzelt die Atan-Kiefer, die mit anderthalb Schritt Höhe, tiefbrauner Rinde und den kurzen Nadeln kaum von anderen Krüppelkiefern unterschieden werden kann. Die Atan-Kiefer kann trotz ihres geringen Wuchses uralt werden. Bekanntestes Beispiel ist das Grab des Grafen Ortho von Notmark, auf dessen Grab vor gut 700 Jahren der Setzling einer Atan-Kiefergepflanzt wurde: Noch heute kann man diese Kiefer neben dem verwitterten Grabstein auf der Alkenhöhe bei Notmark sehen. Anhand der Baumringe konnte das Alter mancher Kiefern gar auf über 2.000 Jahre ermittelt werden. Da die langlebigen Bäume aber auch nur sehr selten Schößlinge hervorbringen, ist es ein großer Frevel an Peraine, den Baum seines ganzen Schutzes zu berauben, indem man seine ganze Rinde für die Atanax-Herstellung nimmt.

Um dieses heilkräftige Gebräu zu gewinnen, kann die Rinde zu jeder Jahreszeit abgeschält werden, wobei der Winter aufgrund der Witterung im Gebirge ebensowenig zu empfehlen ist wie die Schneeschmelze im Phx. Achtet man darauf, den Baum nicht eingehen zu lassen, erhält man aus der Rinde eines Baums 3 Portionen Atanax, skrupellose Perainefrevler dagegen deren acht. Die Rinde muß drei Tage in Wasser eingekocht werden, wobei die Zugabe von ein wenig Salz den Lösungsprozeß beschleunigt. Am Ende bleibt ein bräunlicher, sehr bitter schmeckender Sud übrig, der ohne weitere Verarbeitung bei jeder Krankheit als fiebersenkendes Mittel eingesetzt werden kann, das die Krankheitsdauer oft auch verkürzt. Kindern verabreicht man die bittere Flüssigkeit mit viel Honig, während von Erwachsenen erwartet wird, daß sie Atanax auch so herunterbekommen ("Medizin muß nun einmal bitter schmecken!").

In dunklen Gefäßen hält sich Atanax gut ein Jahr lang. Setzt man es dem Sonnenlicht aus, so erhellt sich die Flüssigkeit langsam und bewirkt keine Heilung mehr. Der Handel mit dem Kraut geht größtenteils von Paavi mit dem Schiff und den Karren der Norbarden aus, womit Atanax meist nur in Nord- und Mittelaventurien zu erhalten. Aufgrund der Seltenheit von echtem Atanax bieten Scharlatane und Quacksalber oft ein wirkungsloses Gebräu als Atanax an, das mal verdächtig billig und mal verdächtig teuer ist.

*Verbreitungsgebiet:* Ehernes Schwert

*Verbreitungsraum:* Gebirgshöhen (selten)

*Bekanntheit:* +12

*Ernte:* Rinde; ganzjährig

*Wirkung:* keine, die Rinde muß zunächst verarbeitet werden

*Haltbarkeit:* W6+14 Tage

*Preis:* 12S pro Stein Rinde

*Verwendung:* Sud mit Wasser und Salz; aus der Rinde einer geschonten Kiefer werden drei Portionen, aus der einer komplett abgeschälten acht Portionen gewonnen.

*Verarbeitung:* +4

*Wirkung:* Um das bittere Atanax ungesüßt einzunehmen, muß eine *Selbstbeherrschungs*-Probe gelingen. Der Sud läßt das Fieber sinken und vermindert den täglichen Schadenswurf um zwei Punkte. Mit einer Wahrscheinlichkeit von täglich 1-3 auf W20 stoppt der Krankheitsverlauf und die Genesung beginnt.

*Haltbarkeit:* W6+9 Monate

*Preis:* 10D

*Alchemistische Verwendung:* unbedeutend

# ATMON

»Nun macht die Hitz aber tumb im Kopf und faul in den Gliedern, so daß man kein guth Schritt mehr thun mag, schon gar nicht fein klettern! Der Ferkinacke aber, der bei aller Grausamkeit noch gewitzt ist, rupft das Atimonagewächs und kocht sich damit einen Brei. Den schmieren sich gleicherdings Ferkinack und Ferkinackin auf den nackerten Leib, was bei beiden kein gefälliger Anblick ist. Hernach klettern sie gewändiglich wie die Ziegen über Stock und Stein!«

—Boisupajew v. Sjepengurkcn, Von den Sechs Völkern; Festuni, 98 v.H.

## ATMON IM SPIEL

Atmon ist ein genügsames Grasgewächs von etwa einem Spann Höhe, das am besten auf trockenem und kargem Boden gedeiht. Die hellgrünen Blätter sind ledrig und werden zusammen mit den zarten Blütenrispen im Perainemond gesammelt. Gleich nach der Ernte und sobald der Schild Praios' nicht mehr den Himmel zielt, werden die Pflanzen unter häufigem Umrühren fünf Stunden lang zu einem zähen Brei verkocht, der monatelang haltbar ist. Dieser Brei ist nicht genießbar, da er Flinken Ditar hervorruft, doch äußerlich aufgetragen belebt die Paste die Beweglichkeit der Glieder.

*Verbreitungsgebiet:* Randgebiete der Khom und der Gorischen Wüste, Höhen des Raschtulswalls und des Khoramsgebirges.

*Verbreitungsraum:* Steppe (gelegentlich), Hochland (selten), Sumpf und Flußauen (sehr selten)

*Bekanntheit:* +6 (Ferkinas: +0)

*Ernte:* ganze Pflanze; Peraine

*Wirkung:* Die Einnahme der Blätter ist minder giftig (W6 SP) und führt neben Bauchschmerzen zu starkem Durchfall.

*Haltbarkeit:* W6+6 Stunden

*Preis:* 2D

*Verwendung:* fünf Stunden lang mit Ziegenfett zu Brei verkochte Pflanze

*Verarbeitung:* +3

*Wirkung:* Für alle körperlichen Talente (außer Schwimmen) hat der Anwender in den nächsten fünf Stunden nach Auftragen des Breis einen Bonus von 2 Punkten. Wird der Brei innerhalb von 2 Tagen ein weiteres Mal verwandt, so wird aus dem Bonus ein Malus. Ein Bündel Atmon reicht für eine Portion des Breis aus.

*Haltbarkeit:* Binnen W3+3 Wochen verliert der Brei die Hälfte seiner Wirkung. Nach W6+9 Monaten ist er wirkungslos.

*Preis:* 18D

*Alchemistische Verwendung:* Hauptzutat des FF-Elixiers. Keine weitere Verwendung bekannt.

# BELMART

»Anstelle des Aderlasses haben sich die getrockneten Blätter des Kugelbusches, auch Belmart genannt, als probate Arznei gegen mindere Vergiftungen aller Art und allen Ursprungs erwiesen. In schweren Fällen sollte der Medicus sich jedoch nicht allein auf die abvenenische Wirkung des Belmart verlassen und daher nicht auf die Entgiftung durch Aderlassen verzichten. Ebenso ist von einer Verwendung des frischen Blattes abzuraten, denn allzuoft wird eine derartige Behandlung von schweren Fieberschüben begleitet. Allerdings läßt sich aus dem im Boron frisch geernteten Belmart-Blatteinabscheulichschmeckender alkoholischer Absud herstellen, welcher bei regelmäßiger Einnahme den Körper gegen vielerlei Krankheit und Vergiftung feilt.«  
—Kermon d. J., Kermons Kunde vom Heilkräftigen Pflanzenwerk; Lowangen, 7 Hal

## BELMART IM SPIEL

Belmart nennt man die vielfach gerippten, dunkelgrünen Blätter eines kugeligen Busches, der am häufigsten im Schatten der nordaventurischen Wälder zu finden ist. Das frische Blatt bewirkt eine vorübergehende Steigerung der Körperabwehrkräfte. Getrocknet und fermentiert behalten die Blätter über einen Zeitraum von etwa vier Monaten ihre Wirkung und sind zudem besser verträglich. Das Kraut ist bei Heilkundigen gleichermaßen beliebt wie gefürchtet, denn einerseits ist die Anwendung bei Krankheiten denkbar einfach, andererseits nicht völlig ungefährlich.

Bisweilen tritt, insbesondere nach der Einnahme frischer Blätter, verstärktes Fieber auf, das die weitere Genesung der Gifte dagegen gilt getrockneter Belmart nicht nur als als bedenkenlos verwendbare Medizin. Auch wenn vielwird, ist der regelmäßige Genuß von Belmart-Essenz (ein etwa und ebenso scheußlich schmeckender Schnaps) absolut wir-  
Wengleich sich Alchimisten vielfach erfolglos an einer Weiter-



erschwert. Gegen min-  
vorzügliche, sondern auch  
fach das Gegenteil behauptet  
70% iger, gräblich riechender  
kungslos.

Verarbeitung, vor allem zur längere-  
n Haltbarkeit, versucht haben, muß Belmart für die Alchimie als bedeutungslos angesehen werden.

**Verbreitungsgebiet:** ganz Aventurien nördlich der Linie Grangor-Elburum

**Verbreitungsraum:** Wald (selten), Waldränder (sehr selten)

**Bekanntheit:** +8

**Ernte:** Blätter; Peraine bis Boron

**Wirkung:** Die Wirkung von Krankheiten wird für einen Tag aufgehoben, jedoch kein Heilprozeß eingeleitet. Wird Belmart ununterbrochen über einen längeren Zeitraum verabreicht, so kann sich das Krankheitsbild anschließend deutlich verschlechtern. Der Meister prüft dies, indem er einen W20 rollt. Ist das Ergebnis kleiner als die Anzahl der Tage, die die Krankheit mit Belmart behandelt wurde, so tritt das von Heilkundigen gefürchtete Belmartfieber auf (Krankheit verlängert sich um W6 Tage mit je 2W6 SP durch Fieber zusätzlich zum üblichen Schaden).

Wird Belmart bei Vergiftungen eingenommen, so wird eine Stufenprobe gegen das Gift abgelegt, um festzustellen, ob das Kraut die Giftwirkung stoppen kann.

**Haltbarkeit:** 2W6+18 Stunden

**Preis:** 9S

*Verwendung:* getrocknete, fermentierte Blätter

*Verarbeitung:* +3

*Wirkung:* Die behandelten Blätter vermindern den täglichen Schadenswurf bei Krankheiten um 3 Punkte, die Gefahr des Ausbruchs von Belmartfieber ist deutlich geringer (W20 gegen Einnahmetage/3). Werden die getrockneten Blätter gegen Gifte verabreicht, so wird wegen der erhöhten Wirksamkeit zur Stufenprobe eine 5 addiert.

*Haltbarkeit:* W3+2 Monate

*Preis:* 8D

*Alchimistische Verwendung:* weitgehend unbedeutend, jedoch Zutat neuereralchimistischer Experimente, besonders Antidote.

# CARLOG

»Centesimus quartus sei die Carlogblüte angeführt. Da ihre Farbe gelblich, ist sie von gelber Qualitas, also primo Licht und Wärme zugeordnet. Secundamento ist ihre Couleur aber von schwächerer Intensität, was uns eher an den armen Schein des Madamals remembriert als den stolzen der Praiosscheibe, weswegen wir deduzieren dürfen, daß ihre Wirkung mit Licht und Dunkelheit zu tun hat, also der Carlog eine Substanz enthält, die dem Augeförderlichst.«

- *FranMunterbeem*, Farben- und Formenlehre der Pflanzen; *Grangor*, 1005 BF

## CARLOG IM SPIEL

Das binsenähnliche Gewächs besitzt im Peraine und Efferd lange, dünne Halme und blaßgelbe Blüten. Der Stempel dieser Blüten enthält einen Wirkstoff, der die Pupillen erweitert und die Empfindlichkeit der Netzhaut erhöht; dadurch ergibt sich eine gute Nachtsichträhigkeit. Die Blütenstempel sollten nicht tagsüber eingenommen werden, da dies zu heftigen Koptschmerzen, schlimmstenfalls gar zu einer zeitweiligen Erblindung führt.

*Verbreitungsgebiet:* aventurische Westküste zwischen Thorwal und Brabak, auch am Ylsee und im Gebiet um Vallusa.

*Verbreitungsraum:* Küsten- und Brackwassersümpfe (gelegentlich), Seeufer (selten), Flußauen (sehr selten)

*Bekanntheit:* +5

*Ernte:* Blüten; Peraine oder Efferd

*Wirkung:* Nach Einnahme von ein oder zwei rohen Blüten kann man nachts für W6+12 SR etwa so gut sehen wie in der frühen Dämmerung. Tagsüber erscheint alles derart grell, daß auf alle Sinnesschärfe-Proben ein Zuschlag von 5 (Dämmerung) bis 20 (Mittagssonne) Punkten gilt. Der Meister kann unter Umständen für das Erkennen gewöhnlicher Dinge Sinnesschärfe-Proben verlangen. Der Held leidet unter starken Koptschmerzen (MU: -2, KL: -4) und schwankt ungeschickt durch die Gegend (GE: -3).

*Haltbarkeit:* 2W6+18 Stunden

*Preis:* 5S pro Blüte

*Verwendung:* in Alkohol eingelegte Blütenstempel

*Verarbeitung:* +2

*Wirkung:* Der Alkohol dämpft die Wirkung, verlängert dagegen die Haltbarkeit deutlich. Fünf Blütenstempel, in einen Flux Alkohol eingelegt, rufen die gleiche Wirkung hervor wie ein bis zwei roh eingenommene Blüten. Bei Mißlingen der Verarbeitungsprobe wird ein W20 gerollt. Eine gerade Zahl bedeutet, daß zu wenig Alkohol verwendet wurde, die Haltbarkeit wird durch die gewürfelte Zahl geteilt. Fällt dagegen eine ungerade Zahl, wurde zuviel Alkohol beigegeben. Die Wirkungsdauer verringert sich dann um die erwürfelte Augenzahl in SR, die Wirkung ist zudem bei hohen Ergebnissen entsprechend zu vermindern.

*Haltbarkeit:* W3+5 Monate

*Preis:* 4D (für 5 eingelegte Blüten)

*Alchemistische Verwendung:* Vielfach alchemistische Experimente, jedoch keine belegten Erfolge.

*Besonderheiten:* Einnahme bei Tag kann bei Blick in die Sonne zu vorübergehender Erblindung (W3+6 Stunden) führen.

# CHONCHINIS

*»Auch wenn du mit allen Vorkehrungen zu deiner Sicherheit arbeitest, kann es immer wiedergeschehen, daß Vitriol und ätzendes Öl aus der Retorte heraus auf Finger, Gesicht odergar in die Augen spritzt. Drum solltest du immer zumindest eine Portion Chonchinis in deinem Laboratorium in Griffweite haben, denn es verhilft dir bei der Linderung aller verätzten und verbrannten Wunden. Das Kraut ist überall im mittleren Aventurien zu finden, eine niedrig wachsende Pflanze, deren grüne, ledrige Blätter fast auf dem Boden liegen, Es vermag dir mit seinem Aussehen als bereits vertrocknet erscheinen, doch dem ist nicht so. Die rotweiße Blüte, die in der Mitte der Blätter wächst, ist — bei aller Schönheit — nicht zu gebrauchen (es sei denn als Catalys für ein Expurgicum med., s.pag. 56v, doch die Blätter enthalten den Saft, der heilend bei Verätzungen wirkt. Bei der einfachsten Art der Anwendung ritzt du die Blätter mit scharfem Messer leicht an und verbindest die Wunden damit. Aus Chonchinis werden allerlei Brandsalben gefertigt - Reisende, die der brennenden Sonne in den südlichen Ländern ausgesetzt sind, nutzen eine Chonchinismilch sogar, um die schmerzenden Hautrötungen zu behandeln.«*

- Paramanthus von Havena, Lexikon der Alchimie, Fol. II; Havena, um 500 v.H.

## CHONCHINIS IM SPIEL

Unter dem Namen Chonchinis kennen wir ein Blumengewächs, dessen dunkelgrüne, ledrige Blätter fast auf dem Boden liegen. In der Mitte der staudenförmig ausgehenden Blätter entspringt in Rahja und Praios eine blasrosa Blütendolde, die sich Verliebte gerne pflücken - oft ohne zu wissen, daß Chonchinis ein Heilkraut ist.

Der Saft, der vor allem in den feuchtigkeitspeichernden Blättern zu finden ist, wirkt bei allen Arten von Atz- und Brandwunden deutlich schmerzlindernd und läßt die Wunde schnell verheilen. Meist werden die Blätter leicht angeritzt (wobei abergläubische Naturen besondere, 'perainegefällige' Muster verwenden), so daß der milchige Saft langsam heraustropft und mit einem Verband an die Verbrennungen angelegt wird.

Um Chonchinis weiterzuverarbeiten, sollte man die Blätter vor allem im Efferd ernten, da sie dann die größte Menge der heilkräftigen Milch enthalten. Man läßt die Milch aus den Blättern tropfen oder im heißen Wasser ausschwitzen, mischt sie dann mit einer Salbengrundlage (bei jedem guten Krämer für 6S zu erstehen) und am besten noch etwas Wirselskraut. So erhält man eine Brandsalbe, die sich in einem (luftdichten) Tiegel etwa zwei Jahre lang hält. Üblicherweise wird eine solche Brandsalbe in ganz Aventurien in Gefäßen, die das Zeichen des Elements Feuer und der Göttin Perame tragen, gehandelt.

Seltener ist die Anwendung von Chonchinis, um den schmerzenden Praiosrand auf der Haut zu heilen. Hierfür wird die Milch mit Wasser und Praiosblütenöl vermischt und etwas eingedickt, damit es die vornehmen Reisenden unter der südlichen Sonne leicht anwenden können.

Hört man in den Legenden anderer Länder von Helden, die in Drachenblut gebadet haben und unverwundbar geworden sind, so gehen im Kosch Märchen um, die davon berichten, daß Hexen in Chonchinismilch baden, um nicht von Feuer verletzt werden zu können ...

*Verbreitungsgebiet:* Mittelaventurien von Garetien bis zu den Echensümpfen  
*Verbreitungsraum:* Steppe (gelegentlich), Waldränder (selten), Hochland (sehr selten)

*Bekanntheit:* +6

*Ernte:* Blätter; von Tsa bis Boron, vor allem im Efferd

*Wirkung:* Die Blätter einer Chonchinis-Pflanze bringen, auf Ätz- oder Brandwunden aufgelegt, insgesamt 5 LP zurück und betäuben die Wunde so, daß fast kein Schmerz mehr verspürt wird.

*Haltbarkeit:* W6+24 Stunden

*Preis:* 4S pro Pflanze

*Verwendung:* Salbe mit Chonchinismilch und Wirselskraut

*Verarbeitung:* +2

*Wirkung:* Eine Salbe aus dem Saft von drei Pflanzen und einem Büschel Wirselskraut gibt, auf Brand- oder Ätzwunden aufgetragen, im Laufe eines Tages 4W6+2 LP zurück und wirkt schmerzlindernd.

*Haltbarkeit:* 2W6+18 Monate

*Preis:* 7D

*Verwendung:* Chonchinis-Milch mit Wasser und Praiosblumenöl

*Verarbeitung:* +5

*Wirkung:* Schmerzlinderung bei Praiosbrand und anderen Hautrötungen sowie schnellere Heilung.

*Haltbarkeit:* W3+3 Monate

*Preis:* 5D (für eine Ampulle aus dem Saft von zwei Pflanzen)

*Alchimistische Verwendung:* unbedeutend

# DONF

»Ein guts Mittelchen gegen allerlei Fiebrfall, Schad- und Dumpfbrütcrei ist derDonfhalm. Doch Vorsicht ist bei dem violetten Blüher angemahnt, da derDonfhalm von koboldischem Naturell ist. Der wächst ja nur im Sumpfund aufunsicherem Grund, also grad dort, wo die Kranke sich nicht hintrauen sollt. Verliert sich ja bei der Such nach Linderung doch leicht, was eigentlich gerettet werden sollt, nämlich das Leben ...«

- Autor unbekannt, Folianth der Kreutherkunde; Grangor, um 400 v.H.

## DONF IM SPIEL

Diese Sumpfpflanze besteht fast nur aus einem Schrittlängen, tingerdicken Stengel und einer einzigen, violetten Blüte, die sich den ganzen Sommer über zeigt. Donf liebt feuchten Boden und gedeiht am besten in morastigen Böden und im Uferbereich stehender Gewässer, selbst in weichem Schlamm findet die Pflanze Halt. Daher sind Sumpflöcher bisweilen ganz und gar von Donfüberwuchert — eine gefährliche Falle für kräutersuchende Helden.

Der Stengel der Donfpflanze enthält viele heilkräftige Stoffe, die ein breites Spektrum von Krankheiten lindern. Wenngleich die Pflanze selten ist, läßt sie sich doch gut haltbar machen, und daher kann man m vielen Apotheken m Alkohol eingelegte Donfstengel erwerben, die in einem licht- und luftdichten Gefäß verpackt sind.



*Verbreitungsgebiet:* ganz Aventurien südlich von Gerasim

*Verbreitungsraum:* Sumpflöcher (gelegentlich), Sumpf (selten), Seeufer (selten), Flußauen (sehr selten)

*Bekanntheit:* +8

*Ernte:* Stengel; immer

*Wirkung:* Die möglichst frisch gekauten Stengel lindern verschiedene Krankheiten, insbesondere Paralyse und Brabaker Schweiß.

*Haltbarkeit:* W6+6 Stunden

*Preis:* 3S

*Verwendung:* in Alkohol eingelegte Stengel

*Verarbeitung:* +2

*Wirkung:* Wie unverarbeitete Pflanze, das Einlegen verlängert ausschließlich die Haltbarkeit.

*Haltbarkeit:* W6+9 Monate im licht- und luftdichten Gefäß bei korrektem Mischungsverhältnis, sonst W6+9 Tage

*Preis:* 12D

*Alchemistische Verwendung:* unbedeutend

*Besonderheiten:* Bei der Ernte ist darauf zu achten, daß man festen Boden unter den Füßen hat. Die Gefahr, in ein von Donf überwuchertes Sumpfloch zu geraten ist recht groß. Eine Regel zum Einsinken finden Sie im Kapitel **Schwertstreich und Prankenhieb** des Bandes **Drachen, Greifen, Schwarzer, Lotos**.

# EGELSCHRECK

»Line Pflanze, die ihren Nutzen erst auf den zweiten Blick offenbart ist der Egelschreck: Jeder stolze Besitzer eines Gemüsegartens kennt das bis Qi einem Spann große, dunkelgrüne Kraut, das wie der ähnliche aussehende Fette Wegerich als Unkraut zwischen den tobrisehen Kohlköpfen wuchert. Und doch ist der Egelschreck zu gebrauchen, wenn man ihn im späten Sommer erntet. Verreibt man die aromatisch riechenden Blätter mit Fett und Kalken einer grünweißen Paste, so kann diese nicht nur Blutungen stoppen, sondern auf der Haut aufgetragen auch — wieder Name schon sagt — Egel, Blü (fliegen and andere Parasiten, die dem Menschen den Lebenssaft rauben wollen, vertreiben. Denn der Egelschreck macht das Blut säuerlich, so daß es leichter gerinnt und auch den Blutsaugern nicht mehr schmeckt, in manchen Gegenden versucht man gar, die Vampire damit abzuhalten.«

—aus dem Folianth der Kreutherkunde; Ausgabe von 47 v.H.

## EGELSCHRECK IM SPIEL

Egelschreck ist ein Wiesen- und Sumpfkraut, das mit seinen dunkelgrünen, breiten Blättern und der braunen, ährenförmigen Blüte leicht mit dem Fetten Wegerich verwechselt werden kann, der allenfalls ein minderes Heilkraut ist. In ganz Mittelaenturien wird der Egelschreck benutzt, um kleinere Blutungen zu stillen oder um Parasiten wie Egel, Heckenböcke, Blutfiegen und Läuse fernzuhalten. Dazu wird eine Salbe aus den zerriebenen Blättern, Kreidekalk und Tierfett hergestellt, die immerhin acht Monate hält, bis sie verdirbt. Erntet man das Kraut in den Monaten Rondra bis Travia, entfaltet es seine größte Wirkung.

Egelschreck macht das Blut keineswegs sauer, sondern vertreibt nur aufgrund seines Geruchs die Parasiten. Entgegen einem weit verbreiteten Aberglauben, stört es deshalb auch einen Vampir nur unwesentlich, daß sein Opfer Egelschrecksalbe aufgetragen hat. Gegen Vampirfledermäuse hilft die Paste ebenfalls nicht, da nur niedere Lebewesen vom Geruch abgestoßen werden.

**Verbreitungsgebiet:** Mittelaenturien zwischen Lowangen und Selem

**Verbreitungsraum:** Sumpf (häufig), Feuchte Wiesen (gelegentlich), Flußauen (gelegentlich), Waldränder (selten)

**Bekanntheit:** +7

**Ernte; Blätter; Spätsommer**

**Wirkung:** keine, das Blatt muß erst verarbeitet werden

**Haltbarkeit:** W3+4 Tage

**Preis:** 8H

**Verwendung:** zerriebene Blätter in einer Paste mit Kalk und Fett

**Verarbeitung:** -]

**Wirkung:** Gibt, auf Wunden aufgetragen, 1 LP zurück und stoppt die Blutung. Auf der Haut aufgetragen, vertreibt die Paste einen Tag lang alle Parasiten. Zecken und Egel, die bereits auf der Haut festsitzen, fallen ab, wenn sie mit der Paste bestrichen werden.

**Haltbarkeit:** W6+6 Monate

**Preis:** 2D

**Alchimistische Verwendung:** keine bekannt

# FINAGE

»In den Ländern des Westens aber herrschte das böse Weib Hellah, der kein Zauber zu unheilig war und kein Gift zu verderbt, so daß sie damit beleidigte das A ugc Rastullahs. Bei sich sprach der Eine: "Eine Mahnung will ich ihr geben, bevor sich mein Zorn entfacht, und ich über sie komme mit Feuer und Sturm und Sonne und Wasscr,gar neunundneunzig mal neunundneunzig mal!" Und Er hieß den **Finagebaum zu sprießen**, das Gift- und **Zauberwerk** Hellahs zunichte zu machen. Doch das törichte und böse Weib verstand nicht Sein Zeichen und ließ nicht ab von ihrem Tun. Da rief der All-Eine seinen Zorn und erfüllte, was Er beschloss!"«

- aus dem Märchenkreis der Novadis

## FINAGE IM SPIEL

Finage ist ein schlankes Bäumchen, das eine Höhe von etwa drei Schritt erreicht. Die Blätter sind rötlich und herzförmig, die Rinde ist glatt und Silber-schwarz gestreift und schält sich in den Wintermonaten in schmalen Bahnen ab, dem sogenannten Finagebast. Die jungen Triebe werden in vielerlei Tränken verwendet, wobei der reine Finage-Sud erstaunliche Wirkungen gegen Schäden entwickelt, die durch Gift und Zauberei hervorgerufen worden sind. Aus diesem Grunde ließ im Jahre 139 v.H. der maraskanische König Perjin III in der Nähe Tuzaks einen größeren Finagehain anpflanzen. Nachdem sich jedoch herausstellte, daß der Finagebaum eine große Anziehung auf Djuk- und Blutkäfer ausübte, ließen Perjins Nachfolger den Hain wieder abholzen.

*Verbreitungsgebiet:* Südaventurien ab der Linie Neetha-Thalusa

*Verbreitungsraum:* Wald und Regenwald (selten), Grasland (sehr selten)

*Bekanntheit:*+5

*Ernte:* Tnebe im Peraine, Bast in Boron bis Firun

*Wirkung:* Der Finage-Sud hebt eine beliebige Gute Eigenschaft bzw. senkt eine Schlechte Eigenschaft (Ausnahme: JZ) wieder auf ihren Grundwert, falls der Schaden durch Gift, Zauberei, Erschöpfung oder ähnliches zustande gekommen ist. Bei häufiger Einnahme von Finage (mehr als dreimal in 9 Tagen) kann der Sud bei gleichbleibender Wirkung zu einer erhöhten Reizbarkeit führen. Der Meister überprüft das, indem er ein W20 rollt. Bei 19 - 20 steigt der Jähzorn des Behandelten für 9 Tage um W6.

*Haltbarkeit:* W3+3 Monate, versetzt mit Orazal doppelt so lang

*Preis:* 6S

*Verwendung:* Finagebast

*Verarbeitung:*+5

*Wirkung:* Wird Finagebast als Verbandzeug von Wunden verwendet, so darf einer der beiden Erfolgswürfe bei Heilkunde (Wunden) wiederholt werden. Gültig ist der letzte Wurf.

*Haltbarkeit:* W3+4 Monate

*Preis:* 80

*Alchemistische Verwendung:* Lediglich bisher erfolglose Experimente.

# GULMOND

»Krafft und Standhaftigkeit gibt eyligst der Gulmontstrauch zurueck. Seyne gruenbrauncn Blaetter werden zerrieben ins siedende Wasser gethan, als wie es auch mit dem Tee gemacht wird. Laß sie lange ziehen, um moeglichst viel von der Essentia des Gulmonts zu erhalten. Der Tee weckt im Koerper des Gesunden wie auch Verletzten ungeahnte Kraeffte. Da diese Kraeffte-Steigerung jedoch nur eine kurzzeitige Illusio ist, nützet der Gulmont wenig bey einer langdauernden Laesur - zumal der Patient unter der Wirkung des Tees glauben wuerde, gesundet zu seyn und unvernueftig handeln mag. Dieserhalben sollte der Tee nur in critica, so das Leben des Patienten in Frage stehet, (wie der Fieberschuh der namenlosen Pokken oder der zu große Blutverlust nach eyner Schlacht) appliciert werden, so daß diese Lebensgefahr ueberwunden werden kann.«

— aus Geheimnisse des Lebens; Abschrift von 388 v.H.

»Von einer Unsitte hier im Svellttal muß ich ebenfalls berichten: Allerorten sieht man Jäger und Hirten eine eklige, grünbraune Masse kauen, der sie sich bisweilen fast lethargisch stundenlang hingeben. In den Tavernen haben sie eigens Näpfe zum Hineinspucken dieser Masse, Ich konnte schließlich von einem Händler aus Riva in Erfahrung bringen, daß es hier sehr beliebt ist, Gulmondblätter mit etwas Kreide zu zerkauen, da dies ausdauersteigernd wirkt und die Müdigkeit vertreibt. Ich schätze guten Gulmondtee und versuchte mich selbst an dem Kau-Gulmond - bei allen Götzen der Orks, nie wieder!«

- Deredon von Grangor, Wahrhafter Bericht aus den Nordlanden; Grangor, 1001 BF

## GULMOND IM SPIEL

In ganz Nordaventurien wächst Gulmond, ein schmaler, bis zu einem Schritt hoher Strauch mit 6 bis 8 grünbraunen, fleischigen Blättern von Handtellergröße. Abgesehen von einigen Rehartentypen pflückt nur der Mensch die würzig duftenden Blätter, die sich gut zwei Tage frisch halten. Meistens wird aus den Blättern ein wohlriechender Aufguß bereitet, der für seine kraft- und ausdauersteigernde Wirkung bekannt ist. Tee aus frischen Blättern ist dabei wirkungsvoller als solcher aus getrockneten. Obwohl einfacher Gulmond schon teuer genug ist, existiert auch noch der kostspielige *Doppelte Gulmond*, der aus vielen frischen Blättern und Minze hergestellt wird und dementsprechend stärkend wirkt. Leider bringt dieser auch einen so schweren Kater mit sich, als hätte man eine ganze Nacht durchgezecht. Tee aus frischem Gulmond und 'Doppelter Gulmond' sind nur in Nordaventurien zu erhalten, während die getrockneten Blätter, die sich anderthalb Jahre halten, in die entferntesten Ecken des Kontinents transportiert werden können.

In der Medizin findet Gulmondtee, der meist als luxuriöses Aufputzmittel dient, eher selten Verwendung. Nur imentscheidensten Moment einer Krankheit oder lebensgefährlichen Verletzung wird der Tee angewendet, um dem Patienten die Kraft zu geben, diesen schweren Abschnitt zu überstehen.

Beiden Hirten und Jägern des Svellttals, aber auch bei den Orks findet man häufig Gcsellen, die frische Gulmondblätter zusammen mit etwas Kreide kauen. Diese Beschäftigung, die einem auch noch die Ausdauer verleiht, einen ganzen Tag marschieren zu können, ist nahezu ihre einzige Tätigkeit, während des Schafehütens oder der Pirsch. Wer den bitter-herben Geschmack der zerkauten Blätter nicht gewohnt ist, wird auf diese billige Art der Gulmondanwendung zu gunsten des Tees verzichten.

*Verbreitungsgebiet:* Nordaventurien bis zu einer Linie Nostria-Vallusa  
*Verbreitungsraum:* Steppe (selten), Wald (selten), Hochland (sehr selten)

*Bekanntheit:* +8

*Ernte:* Blätter; Frühling bis Herbst

*Wirkung:* 3 frische Guimondblätter bringen zerkaut für 12 Stunden KK+1, AU+5 und 1 LP, die Einnahme einer weiteren Portion während der Wirkungsdauer der ersten wirkt wie Tee aus drei frischen Blättern, bringt aber am nächsten Tag einen Kater mit sich (KK und GE je -1).

*Haltbarkeit:* W6+24 Stunden

*Preis:* 8S für einen Strauch

*Verwendung:* Tee aus drei frischen Blättern

*Verarbeitung:* -1

*Wirkung:* Der Tee bringt für 8 Stunden KK+2, AU+10 und 2 LP. Wird er am 3. Tag des Sumpffiebers, am 13. Tag der Zorgan-Pocken oder ab dem 4. Tag der Tollwut eingenommen, wird der Schadenswurf für diesen Tag um 4 Punkte reduziert; am 7. Tag der Gilbe sinkt die Wahrscheinlichkeit des Todes um 10%. Einnahme einer weiteren Portion wirkt wie Doppelter Gulmond.

*Haltbarkeit:* W6+24 Stunden

*Preis:* 6D

*Verwendung:* Tee aus fünf getrockneten Blättern

*Verarbeitung:* -1

*Wirkung:* Der Anwender erhält für 8 Stunden KK+1, AU+5 und 1 LP. Wird er am 3. Tag des Sumpffiebers, am 13. Tag der Zorgan-Pocken oder ab dem 4. Tag der Tollwut eingenommen, wird der Schadenswurf für diesen Tag um 2 Punkte reduziert; am 7. Tag der Gilbe sinkt die Wahrscheinlichkeit des Todes um 5%.

Einnahme einer weiteren Portion wirkt wie Tee aus drei frischen Blättern und zieht am nächsten Tag einen schweren Kater nach sich (KK und GE je -1).

*Haltbarkeit:* 2W6+12 Monate (Blätter) / 2W6+18 Stunden (Tee)

*Preis:* 4D

*Verwendung:* Tee aus sechs frischen Blättern und Minze (Doppelter Gulmond)

*Verarbeitung:* +3

*Wirkung:* Der Tee bringt für 4 Stunden KK+3, AU+15 und 2 LP. Wird er am 3. Tag des Sumpffiebers, am 13. Tag der Zorgan-Pocken oder ab dem 4. Tag der Tollwut eingenommen, wird der Schadenswurf für diesen Tag halbiert; am 7. Tag der Gilbe sinkt die Wahrscheinlichkeit des Todes um 20%.

Doppelter Guimond zieht am nächsten Tag auf alle Fälle einen schweren Kater (KK und GE je -1) mit sich. Von der Einnahme mehrere Portionen Doppelter Guimond muß dringendst abgeraten werden, da der Anwender dann W6 Stunden nach der Einnahme einen üblen Schock erhält (5W6 SP, KK und GE für drei Tage je -4).

*Haltbarkeit:* W6+18 Stunden

*Preis:* 8D

*Alchemistische Verwendung:* Zutat im Schlaftrank und Beruhigungsmitteln. Experimente zur Potenzierung der Guimond-Wirkung sind bislang erfolglos verlaufen.

# GURAAANSTRAUCH oder HESINDIGO

» Vor allem ist alten Waldleuthen gemein, daß sie sich viel thun einbilden und wenig verstehen von der Welt. Das belegen ein eigenarthiger kindlicher Brauch von der Insln Guran. Wie schon erwähnt, malt sich der Waldmann gerne an. Die Guraner nun thun folgende Possierlichkeit: Sie nehmen die Blüten des Hesindigo-Strauchs und färben sich die Gesichter blau. Hernach kummern sie ins Grübeln, wie das waer, hätten sie in einer Schenke gesessen. Glauben mag mans oder nicht: Sie werden that-sächlich von ihrer eigenen Einbildung trunken! Der Vemunftbegabte mag über derlei Thorheit nur mild laecheln.«

-Bal Bonareth, Von den Wilden im Walde; Al'Anfa, 102 v.H.

## DER GURAAANSTRAUCH IM SPIEL

Die von den Ureinwohnern der Waldinseln Guraan genannte Pflanze, die den hochwertigen Farbstoff *Hesindigo* liefert, ist ein Strauch mit dukatengroßen, blauen, fleischigen Blüten. Wenn diese ausgepreßt mit verschiedenen Stoffen behandelt werden, entsteht ein tiefblauer Pflanzensaft, der in dunklen Gefäßen mehr als drei Jahre haltbar ist. Es existieren verschiedene alchimistische und nichtalchimistische Rezepturen für die Farbherstellung. In der zivilisierten Welt beinahe unbekannt, bei den Waldmenschen jedoch überliefertes und angewendetes Wissen, ist die Tatsache, daß *Hesindigo* durch intensives Einatmen des Blütenduftes Rauschzustände herbeiführen kann, die denen des Alkohols ähneln, jedoch stets eine friedliche und rahjagefällige Stimmung erzeugen. Der unvorsichtige Umgang mit oder längere Aufenthalt im *Hesindigo* färbt zudem Hände und Kleidung blau, daher sagt man bei den Waldmenschen von einem berauschten Freund, daß er 'blau' ist.

*Verbreitungsgebiet:* Insel Altoum, Waldinseln, Regengebirge (seltener)

*Verbreitungsraum:* Regenwald (gelegentlich), Küstensümpfe (selten)

*Bekanntheit:* +8

*Ernte:* Blüten

*Wirkung:* Wird die Blüte verletzt und gerät in Kontakt mit der Haut, zieht der Farbstoff des *Hesindigo* schnell ein und läßt sich selbst durch intensives Waschen und Baden nicht mehr entfernen (CH: -2; innerhalb von etwa 2 Wochen bleicht die Farbe aus). *Der Hesindigorausch* ergibt sich je nach Aufenthaltsdauer in der Nähe der Pflanzen, eine halbe Stunde entspricht etwa dem Genuß von einem Maß Bier. Durch intensives Einatmen kann die Rauschwirkung deutlich beschleunigt werden. Eine Person im *Hesindigorausch* läßt sich leichter betören (Probe um bis zu 12 Punkte erleichtert) und greift niemanden von sich aus an.

*Haltbarkeit:* W3+3 Tage

*Preis:* 1H pro Blüte

*Verwendung:* gekochter, mit verschiedenen Kräutern versehener Blütensaft

*Verarbeitung:* +6

*Wirkung:* *Hesindigo*-Farbe bleicht selbst unter starker Sonneneinstrahlung kaum aus und verwäscht nur langsam. Fehler bei der Verarbeitung (oder dem Färbeprozess) können beide Eigenschaften deutlich beeinträchtigen. Die Zugabe falscher Kräuter führt manchmal zu einem (möglicherweise gewünschten) Farbumschlag ins Rote. Roter *Hesindigo* verfärbt sich bei Sonneneinstrahlung wieder ins Blaue zurück, so daß mit der Zeit unregelmäßige Farbflächen und Unreinheiten entstehen. Die Farbe ist jedoch für Ballgewänder recht beliebt.

*Haltbarkeit:* 2W6+30 Monate

*Preis:* 5S pro Unze (je nach gewünschter Farbintensität ausreichend für 2 bis 10 Stein Leinen, Bausch oder Flachs)

*Alchimistische Verwendung:* zur Einfärbung von Tränken.

*Besonderheiten:* *Hesindigorausch* (s.o.)

# HIRADWURZ

»Auch wenn Du den *KLARUM PURUM*-Cantus im Schlafbeherrschst, so ist er Dir doch nutzlos, wenn Dir einmal die Kraft fehlen sollte und Du auf Deine blutende Hand blickst, wo Dich eben noch eine möglicherweise giftige Spinne gebissen hat. Drum solltest Du auch und vor allem die Lehre von den abvenenischen Kräutern beherrschen, wobei Dir dieses Capitulum helfen mag. [...] Nach dem Belmart sei gleich die Hiradwurz genannt, welche Du vor allem an den Rändern der Khom und in A ranien findest. Es ist nicht einfach, das unscheinbare, hellgrüne Kraut zu erkennen, das zudem nur während der Regenzeiten in den Monaten Efferd und Travia sowie Tsa und Phex wächst. Blätter und Stengel wirf weg, die lange Wurzel aber ist vielleicht das einzige was hilft, wenn Dein Blut Meuchlerdolch oder aber Giftzahn oder-stachelgeschmeckt hat. Verzehrst Du die Wurzel, so ist der Lauf des üblen Giftes gestoppt und Du kommst langsam wieder zu Kräften. Läßt Du den Saft der Wurzel verderben und destillierst ihn, so hat der Auszug für ein Jahr die gleiche heilende Wirkung.«

- *Spektabilität Mendilion*, Magische und Nichtmagische Heilungen; *Schulzauberbuch der Halle des Lebens* zu Norburg, 16 v.H.

## HIRADWURZ IM SPIEL

Dieses büschelige, hellgrüne Kraut gedeiht in der Steppe Mhanadistans und Araniens. Wie schon am Namen zu erkennen, sind weder die gelbe Blüte noch die gezähnten Blätter von Bedeutung, sondern einzig und allein die möhrenähnliche, weiße Wurzel, die herauszuziehen bisweilen einiges an Kraft benötigt. Wird die Wurzel nach einem Schlangenbiß eingenommen, so wird die Wirkung des Schlangengifts gestoppt und eine Genesung vom erlittenen Schaden eingeleitet.

Leider ist dem Schreiber des obigen Textes ebenso wie den meisten anderen Pflanzenkundigen und Heilern Nordaventuriens, die nie Hiradwurz zu Gesicht bekommen haben, entgangen, daß sich die heilende Wirkung der Hiradwurz auch wirklich nur auf das Giftsekret der Schlangen sowie auf künstlich hergestellte Gifte, die Schlangengift enthalten (wie Drachenspeichel und Tinzal), bezieht. Die Anwendungen der Hiradwurz bei allen anderen Vergiftungsarten ist sinnlos, ja bedenklich, da schon beobachtet wurde, daß das vermeintliche Gegenmittel zusätzlich Schüttelkrämpfe auslöste, die in einigen Fällen zum Tode führten. Wenn das Kraut im trüben Herbst und späten Winter gedeiht, mischen es die Mhanadistanis auch möglichst reichhaltig unter das Essen, wodurch eine langdauernde Teilresistenz gegen Schlangengifte erwirkt wird. Man kann die Hiradwurz, die die Trockenzeit im Boden überdauert, übrigens zu jeder Jahreszeit ernten, doch am leichtesten kann sie gefunden werden, wenn das Kraut grünt.

Der alkoholische Auszug wird praktisch nur für den Handel in entferntere Gegenden gemacht, da die Giftheiler Mhanadistans lieber die rohe Wurzel verwenden, die nicht wie der Auszug einige Zeit blind macht...

**Verbreitungsgebiet:** Amhallasih, Mhanadistan, Gorien, Aranien

**Verbreitungsraum:** Steppe (selten)

**Bekanntheit:** +14 (Trockenzeit), +8 (Regenzeit)

**Ernte:** Wurzel; ganzjährig

**Wirkung:** Hebt die Wirkung aller natürlichen und verarbeiteten Schlangengifte auf und gibt nach der Einnahme jede Spielrunde einen durch Schlangengift verlorenen LP zurück. Es können doppelt soviel LP zurückgewonnen werden, wie bei einer Probe auf *Heilkunde*, *Gift* an Talentpunkten übrig bleiben, maximal jedoch 15 LP pro Wurzel. Wird Hiradwurz bei

anderen Vergiftungen verwendet, entscheidet der W20: 1-2: Glück gehabt, die Hiradwurz wirkt wie gehabt; 3-7: keine Wirkung; 8-14: 1W6 zusätzliche SP durch Krämpfe; 15-18: 2W6+2 zusätzliche SP; 19-20: die Giftwirkung ist verdoppelt. Ob ein Held weiß, daß Hiradwurz nur bei Schlangengift zu verabreichen ist, hängt von seiner Herkunft, seinem Pflanzenkunde-Wert und natürlich vom Meister ab. Wird öfter eine Wurzel eingenommen (mindestens 5x im Monat) so ist erleidet man für 3 Monate bei jeder Vergiftung mit Schlangengift nur 70% des üblichen Schadens.

*Haltbarkeit:* W3+6 Tage

*Preis:* 8S

*Verwendung:* Destillat aus dem vergorenen Saft der Wurzel

*Verarbeitung:* +5

*Wirkung:* siehe oben, jedoch erblindet man durch die Einnahme des Destillats für W6 Tage, wenn eine Zechen-Probe+8 mißlingt.

*Haltbarkeit:* W6+9 Monate

*Preis:* 12D

*Alchemistische Verwendung:* Ursprüngliche Variante und inzwischen wieder aufgegriffene Verwendung im Antidot. Ersetzt dort den Belmart.

# ILMENBLATT

»So erfährt ich von einem Gewährsmann, dem ich wohl glauben will, daß alle Bäder der Pestbeule des Südens angehalten sind, einen Skrupel A l'Phana unter jeden Stein Teig zu mächen, den sie zu ihrem trockenen Reisbrot verbacken, ja daß sie dafür gar aus dem Säckel des Patriarchen jährlich Dublonen erhielten. Ich mag's nicht recht glauben, ist 's doch eine teure A ngelegenheit - doch kommt somit 'Brot und Spielen', wie's der alte Rabenmund nennt, eine gänzlich neue Bedeutung zu.«  
- Dalida ya Brenemayo, Colonial- Tagebuch; Kuslik, 2509 Horas

## ILMENBLATT IM SPIEL

Ilmenblatt ist eine bis zu 2 Schritt hohe Strauchpflanze mit hellgrünen (in schattigeren Gegenden auch dunkelgrünen), siebenfingrigen, leicht gezahnten Blättern, die in Südaventurien zweimal im Jahr mit kleinen, blaßroten Blüten blüht. Die Blüten und Blattspitzen werden verwendet, um ein leichtes, die Stimmung hebendes Rauschmittel herzustellen. Das getrocknete Kraut oder das aus der frischen Pflanze gewonnene Harz werden entweder zusammen mit Pfeifenkraut oder Mohacca geräucht, auf heißen Steinen oder in Pfannen erhitzt oder Backwerk beigemischt. Viele Lebewesen werden von den Dämpfen beruhigt und friedlich gestimmt, weswegen Ilmenblatt auch in solchen exotischen Mixturen wie Friedenswasser Verwendung findet.

Ilmenblatt ist übrigens das 'milde Kraut', das während der Rohlszeit geräucht wurde. In den südlichen Stadtstaaten ist es als *Alphana*, bei den Waldmenschen als *Batonga* ('süßer Rausch') bekannt.

**Verbreitungsgebiet:** überall westlich der Eternen und des Regengebirges, Insel Altoum, Zyklopeninseln

**Verbreitungsraum:** Waldlichtungen (gelegentlich), Wiesen (gelegentlich), Gebirgshänge (sehr selten), Plantagen (sehr häufig)

**Bekanntheit:** +5

**Ernte:** Blätter und Blüten; Travia und Ingerimm

**Wirkung:** leichte Bewußtseinsstörungen und Entspannung beim Essen der frischen Blätter und Blüten (MU, KL, FF je -2 für 2W6 SR)

**Haltbarkeit:** s.u.

**Preis:** 2S pro Unze

**Verwendung:** getrocknete und gehäckselte Blätter und Blüten / ausgepreßtes Harz

**Verarbeitung:** +0/+4

**Wirkung:** leichtes Rauschmittel; wirkt 4W6 Stunden lang extrem beruhigend (MU, KL, FF, GE, KK je -3) und leicht euphorisierend. Die Dämpfe können u.U. auch Wütige und Amoklaufende beruhigen (wenn ein 2W20-Wurf größer als der MU des Tobsüchtigen gelingt).

**Haltbarkeit:** als getrocknete Blätter 2W+24 Monate, als Harz praktisch unbegrenzt

**Preis:** 6D pro Unze

**Alchemistische Verwendung:** vielfältig, so im Klugheitselixier, in Liebestränken, im Friedenswasser, im Regenbogenstaub und im Schlafgift

# JORUGA

»Eine formidable Remedie gegen jede Art der Wut, außer der Thorwalschen, ist die Jorugawurz. Sie gedeiht am schattigen Ort und ist dito sehr hilfreich gegen die Andergastische Sieche. Die wirksamste Jorugawurz wächst zwischen Trontsand und Harmlyn. Kommt sie aus Albernien, so ist sie von minderer Qualität. Gänzlich abzuraten ist vom Andergastischen Rettich, den das hinterhältige Geschmeiß oft genug ebenfalls als Joruga verschachtet!«

- Lunatilla von Wirth, Alles Gewurzel Nostriens und Deres; Kendrar, 252 v.H.

## JORUGA IM SPIEL

Die Joruga ist eine fingerlange, sehr feste Wurzel von fahlgelber Farbe, die bevorzugt an schattigen Orten gedeiht. Man erkennt sie an ihrem überirdischen Grünzeug, das stark an die Blätter der Selleriestaude erinnert. Aus der Wurzel läßt sich ein öliger Trank gewinnen, der ein gutes Vorbeugemittel gegen Tollwut und Schwarze Wut ergibt und seiht dann noch einige Linderung verschafft, wenn man von einem tollten Tier bereits gebissen wurde. Therbuniten und Feldschere verabreichen einen alkoholischen Sud aus Joruga und Guimond gegen die Auswirkungen des Schlachtenfiebers, was den tödlichen Ausgang dieser Erkrankung verhindert. Einem Volksglauben nach sollen Häuser, anderen Fenstergetrocknete Jorugablätterhängen, von Kobolden und Klopfgestirnen verschont bleiben.

*Verbreitungsgebiet:* Nostria, Andergast, Albernien und Nordmarken

*Verbreitungsraum:* Wald (gelegentlich), Wiesen (selten), Gebirge (sehr selten)

*Bekanntheit:* +10

*Ernte:* Wurzel; Rahja bis Boron

*Wirkung:* Die unbehandelte Wurzel ist unverdaulich und wird bei starkem Durchfall wieder ausgeschieden.

*Haltbarkeit:* W3+2 Tage

*Preis:* 8S

*Verwendung:* alkoholischer oder wäßriger Sud mit Guimond

*Verarbeitung:* 0 (wäßriger Sud), +2 (alkoholischer Sud)

*Wirkung:* Durch einfaches Kochen kann aus der Wurzel ein Sud gewonnen werden, der bis zu einem Mond haltbar ist und drei Monde lang vorbeugend gegen Schwarze Wut und Tollwut wirkt. Nach einem Biß sinkt die Ausbruchswahrscheinlichkeit täglich um 5 % bis auf ein minimales Risiko von 10 % ab. Als Mittel gegen Schlachtfeldfieber und Gilbe verabreicht, verhindert der Sud zwar nicht das Fieber, wohl aber den tödlichen Fieberstoß am siebten Tag der Erkrankung.

*Haltbarkeit:* W3+3 Wochen (wäßriger Sud), W3+2 Monate (alkoholischer Sud)

*Preis:* 12 bzw. 18D

*Alchemistische Verwendung:* unbedeutend

# KAIRAN

»Nur wenige *Exceptiones* negieren diese Nicht-Akzeptanz des Subastralosidiums (Anm.: der Kraftfundus jedes Zauberkundigen - die Astralenergie) gegenüber fremder *energia astrala*: Eyne solche ist der Kairanhalm, der es vermag, beim Nutznießer das Subastralosidium temporär zu amplifizieren und zu komplizieren (Anm.: zu vergrößern und aufzufüllen), so daß dem Magus in diesem Zeitraum mehr von der *energia astrala* für *seyne cantiones* oder *invocationes* zur Verfügung steht. Kairan - der dem unbewehrten Aug' als simpler, dunkelgruen pigmentierter Schachtelhalm erscheint, dem *oculus astralis* jedoch als *Compluvium* der Kraft - waechst, was in Sumus Reich einzigartig seyn mag, mit in se verdrillten Segmenten, welche die Flußmatrices der Kraft simulieren, auf daß sich astralophile und astralophobe Pflanzenglieder konstruktiv polarisieren (s. hierzu *Cirendos Arkanoktiump.* 89ff.) und die freie Kraft zu kompensierenvermoege. Die im Liquiden des Kairanhalmes konservierte Kraft kann von jedem Individuum mit einem harmonischen Subastralosidium -hierzu zaehlen jedwede bekannten menschaehnlichen Magiewirker - konvertiert und absorbiert werden. Die addierte *energia astrala* ist exakt 2 mal 7 Stunden nutzbar, postum verfluechtigt sie sich als freie Kraft. Durch die *Concentratio* der Kraft auf minimalen Raum ist zwar eyne *Exorbitanz* der kritischen Essenz nicht zu befuerchten, jedoch ein gehaueftes Außbreiten von *spiriti astrali*, deren Praesenz den Effekt des Kairans fuer den Anwender in nicht zu prognostizierender Weise verändert.«

- Rohal der Weise, *Systemata Magia* - Systeme der Magie; Gareth, 430 v.H.

## KAIRAN IM SPIEL

Nur an wenigen Seen fern Aventuriens gedeiht Kairan, eine dem Schachtelhalm sehr ähnliche Pflanze, die jedoch nur unter der Wasseroberfläche auf weichem Seegrund wächst. Die blaugrünen Sporophylle des Kairans erscheinen mit den weitausladenden Lamellen besonders prächtig, während der dunkelgrüne Halm kaum erwähnenswert scheint. Und doch ist es gerade der Halm, der für die Kairansucher wichtig ist: In der Essenz des Halmes ist freie Astralenergie gebunden, die mit entsprechender Zubereitung für jeden Zauberkundigen zumindest zeitweise nutzbar gemacht werden kann.

Wegen dieser einzigartigen Fähigkeit, freie Kraft zu binden, beschäftigen sich Zauberkundige aller Zeiten und Völker mit dem rätselhaften Kairan (allerdings auch nur diese, so daß Kairan allgemein eher unbekannt ist): Die Elfen, von denen die Bezeichnung des Krauts stammt, nutzen es schon seit Jahrtausenden, später priesen es die Druiden und Hexen als Gabe Sumus, während die Gildenmagier erst zu Beginn der Rohalszeit die Wirkung von Kairan erforschten.

Es gibt viele Theorien darüber, wie Kairan die Kraft binden kann. Rohais These (siehe oben) ist zwar allgemein anerkannt, wird jedoch — wie so vieles aus den *Systemen der Magie* — von kaum jemanden verstanden (was natürlich auch kaum ein Magier zugeben möchte). Übereinstimmend heißt es aber, daß der Sporophyll des Kairans Lamellen besitzt, die in Harmonie zur Flußrichtung der Astralkraft stehen. Die eingesammelte Kraft wird in der Flüssigkeit des Halms gespeichert. Kairan wächst offenbar nur in Seen, die stark von der Kraft durchdrungen sind, wie dem Neunaugensee und dem Einsiedlersee. Trotz unzähliger Versuche der Akademien von Donnerbach und Lowangen ist es bisher nicht gelungen, Kairan zu kultivieren. Auch wird nach einer Möglichkeit gesucht, dem Zauberkundigen die zusätzliche Kraft länger als 14 Stunden bewahren zu können. Bislang ist dies nur mit dem seltenen Zaubertrank möglich, für den neben Kairanhalmern auch noch Meteoreisen, Drachentränen und Hesindeschnee benötigt wird.

Kairan erntet man mit einem speziellen Messer aus Mondsilber und bewahrt ihn in einem Gefäß zusammen mit dem Wasser des Sees, aus dem das Kraut kommt, auf, worin es sich vier Wochen hält. Nimmt man den Kairan aus dem Seewasser, so löst er sich binnen eines Tages komplett auf, als hätte

man ihn in Säure legt. Um Kairan genießbar und bis zu einem halben Jahr haltbar zu machen, werden die Halme zerrieben und zusammen mit Mibelrohr, das die Wirkung steigern soll, m Alkohol eingelegt. Da häufiger Genuß von Kairan zur Mibelsucht führen kann, ist es häufig neben dem konzentrationsfördernden Mibelrohrtee ein kostspieliges Laster von Magiern.

Durch die Ballung von Astralenergie im Kraut können sich in Kairan Astralgeister bilden, die vermutlich mit den Artefaktgeistern oder den elementaren Mindergeistern verwandt sind. Wird eine von einem Geist heimgesuchte Kairanportion eingenommen, so hat dies unvorhersehbare Folgen für den Anwender.

*Verbreitungsgebiet:* Neunaugensee, Einsiedlersee und andere, von der Sphärenkraft durchdrungene Gewässer

*Verbreitungsraum:* Seeufer (sehr selten)

*Bekanntheit:* +18

*Ernte:* Halm; ganzjährig

*Wirkung:* keine, der Halm muß erst verarbeitet werden

*Haltbarkeit:* W3+3 Wochen im eigenen Wasser

*Preis:* 15S

*Verwendung:* in Alkohol eingelegtes Gemisch aus 3 Kairanhalmern und 1 Mibelrohr

*Verarbeitung:* +10

*Wirkung:* Jedes magiebegabte Wesen, das von der Essenz trinkt, erhält für 14 Stunden 1W+4 ASP zum derzeitigen Stand hinzu. Wird Kairan öfter als zweimal im Monat genossen, so führt dies nach einer mißlungenen *Selbstbeherrschungs-Probe*+12 zur Mibelsueht (s.d.). Ein Süchtiger erhält mit jeder Portion nur 1W-1 ASP, ein Entzug führt zur völligen Apathie.

*Haltbarkeit:* W3+5 Monate

*Preis:* 30D

*Alchemistische Verwendung:* Grundlage des Zaubersdranks, wichtige Zutat vieler weiterer alchemistischer Rezepte, darunter Willenstrünke, Zielwasser und Verwandlungselixier.

*Besonderheiten:* In den Kairanhalmern können Astralgeister gefangen sein. Solcherart 'infiizierte' Kairanportionen sind zwar selten (20 auf W20), weisen aber überraschende Effekte auf. Der ASP-Stand des Anwenders verändert sich wie folgt (W20): 1: +4W6 ASP, einer davon permanent; 2-4: +2W6 ASP; 5-8: +1W6 ASP; 9-13: keine Wirkung; 14-16: -1W6 ASP; 17-19: -2W6 ASP; 20: -4W6 ASP, davon einer permanent. Zudem kann noch der Geist des Magiers für 14 Stunden Schaden nehmen (W6): 1-3: KL und IN sinken jeweils um die gewürfelte Zahl; 4-5: dito, zudem alle Zaubersproben um 5 Punkte erschwert; 6: KL und IN fallen auf 0, der Magier stiert nur noch irrsinnig vor sich hin.

# KAJUBO

»An der malerischen Nordküste Altoums gedeiht sehr selten auch ein dorniger Strauch, der leuchtendgelbe Blüten mit golden scheinendem Blütenstaub hervorbringt, wie man es nur von der Praiaadna Paligana kennt. Die Eingeborenen vom Stamme der Haipu, die uns freundlich aufgenommen haben, schätzen dagegen offenbar mehr die Knospen des Strauches, die sie pflücken, bevor der Strauch - sie nennen ihn Kajubo - seine Pracht entfallen kann. Erst als einige Haipu in einem Gebet an die Geister des Wassers jeder fünf der Knospen einnahm und dann nach Muscheln und Schwammen tauchte, offenbarte sich mir und der staunenden Mannschaft der Wert dieser Knospen: Den viertel Teil einer Stunde blieben die Taucher unter Wasser und brachten uns freudig lächelnd eine Auswahl der schönsten Austern und Schwämme als Präsent dar. Ja, sie mußten nicht mal übermäßig schnaufen und nach Luft schnappen. Während Terhena und andere glaubten, nur die dem Meer und Efferd verbundenen Waldmenschen könnten so lange ohne Luft auskommen, versuchte sich Leichtmatrose Ernio an den Knospen und stieg ins azurblaue Wasser. Tatsächlich blieb er mit den Wunderknospen fast ebensolange unter Wasser. Der Schiffsmedicus hält die Kajubo-Knospen für sehr wertvoll, so daß ich einige Dutzend Knospen, die wir den ins dahin entgegenkommenden Haipu leider mit Waffengewalt nehmen mußten, in Öl anlegen ließ, um sie nach Perricum mit zurückzunehmen.«

- aus dem Logbuch der 'Seeadler von Beilunk' während der berühmten Perlenmeeresexpedition; Eintrag vom 17. Efferd 7 Hal

## KAJUBO IM SPIEL

Auf den Waldinseln findet sich so manche Pflanzenart, deren Samen sich nur über wenige Inseln ausgebreitet hat. Auch Kajubo (moh. *Hand-atmet-frei*), ein dorniger, symmetrisch wachsender Strauch, wird zu ihnen gezählt. Das Halbschattengewächs gedeiht nur an der Küste und im Tiefland Altoums sowie auf den benachbarten Inseln Souram und Nikkali. Von Phex bis Travia treibt der hüfthohe Strauch praiosgelbe Blüten mit golden schimmerndem Blütenstaub. Die Knospen des Strauches sind vor allem bei den Haipu Altoums beliebt. Kurz nach den Frühjahrsregenfällen machen sie sich auf den Weg, einen der seltenen Sträucher zu finden. Da Kajubo viermal innerhalb der H Monate blüht, finden sich fast zu jeder Zeit neben den Blüten schon wieder bis zu einem Dutzend neue Knospen.

Nimmt man eine frische Knospe ein, so kann man gut drei Minuten ohne Luft auskommen, was den als Perlentauchern berühmten Haipu natürlich von großen Nutzen ist. Mehrere Knospen ermöglichen es dem Taucher, länger ohne Luft zu bleiben, jedoch kann Kajubo die Atemluft für höchstens 15 Minuten ersetzen.

Bislang war Kajubo nur den Einheimischen Altoums und einigen südländischen Pflanzenkundigen bekannt. Selbst nach der Expedition der 'Seeadler' haben viele Gelehrte Mittel- und Nordaventuriens nur Seemannsgeschichten von den wundersamen Kajuboknospen gehört. Genaue Beschreibungen und Zeichnungen existieren nicht, eine entsprechende Expedition des Hesindetempels von Khunchom gilt als verschollen. Dies liegt nicht nur an der Seltenheit des Kajubostraches, sondern auch an der Abgelegenheit und Unberührtheit der Wildnis Altoums und Sourams. Da den Haipu der Kajubo

heilig ist, verteidigen sie ihn mit allen Mitteln gegen die Blaßhäute, die dem Strauch meist alle Knospen nehmen wollen, wodurch er jedoch bald eingehen würde.

Dadie abgepflückten Knospen nach zwei Wochen verderben, werden sie für diese seltenen Transporte in weiter entfernte Gebiete in Öl eingelegt. Solcherart verarbeitete Kajuboknospen sind allerdings von stark verminderter Wirkung. Dennoch sind die teuren Knospen vor allem bei Glücksrittern gefragt, da man ansonsten nur mit Hilfe von Zauberei länger in Eferds Element verweilen kann. Das einzige alchemistische Gebräu, das die gleiche Wirkung erzielt und zudem noch den Druck in großen Wassertieten ausgleichen kann, ist das Purpurwasser, das Mitglieder der Foggwulf-Expedition aus dem Hohen Norden mitbrachten. Die Zusammensetzung dieses Elixiers konnte mittlerweile durch den *Heiligen Trichter der Herrin Hesinde* ermittelt werden, aber nicht die Rezeptur.

*Verbreitungsgebiet:* Altoum, Souram und Nikkali

*Verbreitungsraum:* Waldränder (sehr selten), Küste (sehr selten)

*Bekanntheit:* +21 (Haipu+3)

*Ernte:* Knospen; Phex bis Travia

*Wirkung:* Jeder Strauch trägt 2W6 Knospen, von denen Haipu immer höchstens W6 abpflücken, damit der Strauch geschont wird. 5 Knospen ermöglichen es, 3 Spielrunden gänzlich ohne Luft auszukommen. Für länger als 3 SR kann die Atemluft nicht durch Kajubo ersetzt werden, sonst wird der Anwender ohnmächtig (was im Wasser meist tödlich endet).

*Haltbarkeit:* W6+10 Tage

*Preis:* 2S pro Knospe

*Verwendung:* in Dattel- oder Nußöl eingelegte Knospen

*Verarbeitung:* +4

*Wirkung:* Mit 5 Knospen muß der Anwender für 1 Spielrunde nicht atmen. Auch in Öl eingelegte Knospen können die Luft höchstens 3 SR lang ersetzen.

*Haltbarkeit:* W6+20 Wochen

*Preis:* 10D (5 Knospen)

*Alchemistische Verwendung:* unbedeutend

## KHOM- oder MHANADIKNOLLE

»Die Tulamiden nennen sie die 'al Kirachin' - 'die Feuchte'. Ein kurzer Name, der jedoch alles beinhaltet, was es über diese Pflanze auszusagen gibt. Die dem Kürbis verwandte Khomknolle ist genauso wie einige Kakteenarten ein sicherer Quell in der götterverfluchten Khom oder im unwirtlichen oberen Gadangtal. Leider ist sie nicht so deutlich zu entdecken wie ein Kaktus, wächst sie doch tief in der Erde. Einige Spann tief muß man graben, will man an die Wurzelknolle von klarstem Wasser kommen. Und ein scharfes Messer braucht man ebenso, denn die Schale des Gewächs ist hart wie ein Orkenschädel.«

- Herbarium Kuslikum: Die Flora Aventuriens; Hesindetempel zu Kuslik, 1005 BF

»Für das ruhmreiche Kamel-Korps des Erm Sen war die Khomknolle von entscheidender Bedeutung. Als es sich 219 vor Hal aus Keft zurückzog und auf der Flucht vor den Ungläubigen die Khom durchquerte, mußte es die von weiteren Rastullah-Ketzern besetzten Oasen meiden, denn mehr Kämpfe hatten die argebeutelten Helden der Wüste nicht überlebt. Abseits aller Wasserlöcher und Quellen zeigte sich die wahre Fähigkeit des 'Steppenwolfs', er führte seine Männer und Frauen nicht nur sicher aus der Wüste hinaus, sondern gab ihnen auch Wasser, indem er sie zu Kaktee und Khomknolle führte.«

- aus dem persönlichen Buch der Schlange des Gerbald vom Berg; ca. 165 v.H.

### KHOMKNOLLEN IM SPIEL

Die Khomknolle kann oftmals die letzte Rettung für einen Verdurstenden in Steppe oder Wüste sein. Leider ist nur wenigen die Existenz dieser Pflanze bekannt, und so kann es passieren, daß man direkt oberhalb des rettenden Naß verdurstet, ohne es zu wissen. Die Khomknolle ist eine etwa 2 Spann durchmessende, kürbisähnliche Frucht. Eine beige, braun gefleckte Schale (RS 5) schützt die bis zu 3 Spann unter der Erdoberfläche wachsende Knolle vor dem Austrocknen sowie dem Zugriff von Mensch und Tier. Oberhalb der Erde zeigen sich nur in den Monaten Praios bis Eferd ein Paar dünne braune Blätter. Schlägt man das Oberteil der Knolle ab, so kann man darin bis zu 4 Maß klares Wasser finden.

*Verbreitungsgebiet:* östliche Khom, Gorien, zwischen Khoramgebirge und Gadang

*Verbreitungsraum:* Wüste (sehr selten), Steppe (selten)

*Bekanntheit:* +17

*Ernte:* Wurzelknolle, ganzjährig

*Wirkung:* frisches Wasser in der Wüste

*Haltbarkeit:* Wasser in der ungeöffneten Knolle etwa 1 Monat

*Preis:* in der Not unbezahlbar, ansonsten wertlos

*Alchemistische Verwendung:* keine bekannt

# KLIPPENZAHN

»Der nur aus dem Orkenland bekannte Klippenzahn ist eine der unbekanntesten Heilpflanzen schlechthin. In ihrer Gestalt gleicht die Pflanze dem Gänseblümchen, nur die gezackten Blätter ähneln mehr der Tarnele. Ein anregender Duft geht von der weißen Blüte der unscheinbaren Blume aus und lädt den Wanderergeradezu ein, dort zu verweilen, wo sie gedeiht. Zusätzlich zu dieser belebenden Wirkung hat der frisch gepresste Saft der Pflanzenstengel heilende Kräfte. Leider ist es mit der Haltbarkeit des Pflanzensaftes nicht zum besten bestellt, so daß man ihn weiterbehandeln sollte, um seine perainegefälligen Kräfte zu erhalten.«  
- Herbarium Kuslikum: Die Flora Aventuriens; Hesindetempel zu Kuslik, 1005 BF

## KLIPPENZAHN IM SPIEL

Oft steht der Klippenzahn versteckt in Felsritzen, aber es kommt ebenso vor, daß sich kleine Felder dieser Pflanze am steinigen Wegesrand erstrecken. Falls es sich um eine Ansammlung mehrerer Pflanzen handelt (1-7 auf W20), so wachsen dort 4W20 Pflanzen. Solch eine große Ansammlung ist natürlich auch leichter zu entdecken. Diese kleine, unscheinbare weiße Blume mit dem halbspannlangen Stengel und den schmalen, gezackten Blättern fällt meist auf, wenn man ihr näher kommt. Ihr anregender und belebender Duft zieht jedoch nicht nur Wanderer an, sondern allerlei Tiere, und darunter mag auch das ein oder andere Getier sein, das dem Menschen nicht wohlgesonnen ist. In der Nähe einer Wiese mit Klippenzahn ist die Chance, auf ein Raub- oder Beutetier zu treffen, um 15% gesteigert. Orientieren Sie sich bitte an den entsprechenden Tabellen.

*Verbreitungsgebiet:* Orkland, Gjalsker Öden, Thorwal

*Verbreitungsraum:* Klippen, steinigtes Hügelland (jeweils gelegentlich)

*Bekanntheit:* +12

*Ernte:* Stengel, Peraine bis Rundra

*Wirkung:* Der ausgepresste Saft eines Stengel stärkt die Lebenskraft und beschleunigt die Wundheilung (+1/2 LP). Außerdem ist die Erkrankungswahrscheinlichkeit für Wundfieber um 20% vermindert, wenn der Saft unmittelbar nach der Verwundung eingenommen wurde. Neben der Inneren Anwendung empfiehlt sich ebenso ein Trinken des Verbandes mit dem Saft, denn er wirkt desgleichen schmerzlindernd. Hierbei ist die Größe der Wunde zu beachten - zur Regeneration von 1 SP werden hier etwa 3 Stengel benötigt.

*Haltbarkeit:* W3+2 Tage, maximal bis zum nächsten Vollmond.

*Preis:* 5H

*Verwendung:* Saft

*Verarbeitung:* +4/+7

*Wirkung:* Der eingedickte Saft des Klippenzahn unterscheidet sich in seiner Wirkung nicht von der der frischen Pflanze, es ist jedoch möglich, ihn bis zu einem Monat aufzubewahren, maximal jedoch bis zum nächsten Vollmond. Nur eine weitere alchemistische Destillation seiner Wirkstoffe verhindert den Verfall der Heilkraft und verlängert die Verwendbarkeit auf ein halbes Jahr, maximal jedoch bis zu den Tagundnachtgleichen (30. Eff. bzw. 30. Phe.).

*Haltbarkeit:* Bis zum nächsten Vollmond, bzw. ein halbes Jahr, maximal jedoch bis zur Tagundnachtgleiche.

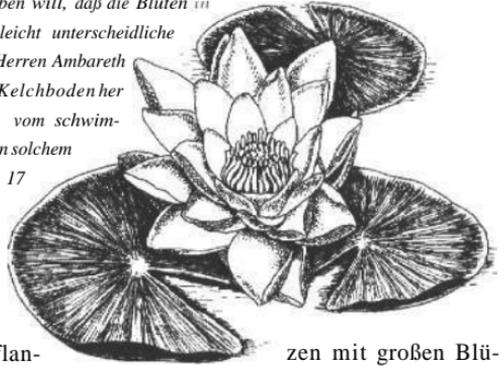
*Preis:* 1D (für den Saft von 10 Stengeln), 4D alchemistisch aufbereitet

*Alchemistische Verwendung:* Bestandteil des weitgehend unbekanntes *Techtals Elixier*.

# LOTOS

»Wo die Färber nur fünf Arten des Lotos kennen, da sie ihn ausschließlich der Farbe nach bewerten, komme ich nach umfangreichem Studium der zusammengetragenen Abhandlungen, Berichte und Textfragmente auf eine Zahl von 17, welche der Kundige mit geschärften Sinnen voneinander unterscheiden kann (wobei ich mit aller Bescheidenheit bemerken darf, daß den übrigen Pflanzenkundigen insgesamt drei Arten entgangen sind, welche mir bei meinen eigenen Beobachtungen auffielen). Alchimisten behaupten, sechs weitere Lotosarten zu kennen, doch kann das Auflösen von Pflanzen in Tincturen und Lösungen wohl kaum als fundierte Methode angesehen werden. So will ein Magus namens Ambareth die drei rotfarbigen Lotosse gar als fünf verschiedene Pflanzen hinstellen, wobei er beobachtet haben will, daß die Blüten einer nicht genau benannten Tinctura nach einem Tage leicht unterschiedliche Färbung bekommen. Die offensichtlichen Merkmale sind dem Herren Ambareth hingegen gar nicht aufgefallen, nämlich, daß die drei Arten vom Kelchboden her weißgrünlich, grünweißlich und rotgrünlich eingefärbt sind, vom schwimmenden Blattwerke einmal ganz abgesehen. Kehren wir also von solchem Humbug zurück zu den tatsächlichen Erkenntnissen, den 17 Lotosarten, als da wären ...«

- aus dem persönlichen Buch der Schlange des Nandodan  
Sirrillaco; Kuslik, 1ß77 BF



## LOTOS IM SPIEL

Die verschiedenen Lotosarten - schwimmende Pflanzen mit großen Blütenkelchen — werden fast ausschließlich der Farbe ihrer Blüten nach benannt. Bisweilen kommen blumige Umschreibungen der Blattformen hinzu, die jedoch nicht einheitlich verwendet werden und daher meist keinen besonderen Wert für die Pflanzenbestimmung besitzen. Da es weit mehr als einhundert Lotosarten gibt, sind zwei oder mehrere Arten nicht selten unter dem gleichen Namen bekannt — zumeist, weil den Pflanzenkundigen der Unterscheid nicht bewußt ist. Obschon die verschiedenen Lotosarten eine Fülle unterschiedlicher Wirkstoffe bereitstellen, werden nur wenige davon in der Alchimie verwendet; die übrigen sind nicht erforscht. Hier nicht genannte Lotosarten finden Sie eventuell bei den Giftpflanzen weiter hinten in diesem Band.

## FÄRBERLOTOS (GELBER. BLAUER UND ROSA LOTOS)

Die genannten Lotosarten finden in der Färberei Verwendung, ebenso der Purpurne und der Rote Lotos, die jedoch auch in verschiedenen alchimistischen Rezepten erscheinen.

**Verbreitungsgebiet:** ganz Aventurien südlich der Linie Havena-Perricum

**Verbreitungsraum:** Teiche (gelegentlich), Seeufer (selten)

**Bekanntheit:** +5 (Lotos allgemein) bzw. +15 (einzelne Arten)

**Ernte:** Blüte; Ingerimm bis Praios

**Wirkung:** Die Einnahme der meisten Blüten ist minder giftig (1 SP pro Blüte), Lotosfarbe ist nicht sehr sonnenbeständig und muß in mehreren alchimistischen Bädern fixiert werden.

**Haltbarkeit:** W3+6 Monate (getrocknete Blätter, licht- und luftdicht aufbewahrt)

**Preis:** 3 bis 15S pro 5 Blüten (je nach Farbe, ausreichend für 2 bis 5 Stein Bausch, Leinen oder Flachs)

*Alchimistische Verwendung/weitgehend unbedeutend*

## WEISSGELBER LOTOS

Auf den ersten und zweiten Blick sind die Blüten des Weißgelben Lotos ganz und gar weiß. Die Bezeichnung ist daher eher akademisch und dient lediglich zur Abgrenzung gegenüber dem Weißen Lotos (einer hochgiftigen Art). Tatsächlich können die Pflanzen nur auf alchemistischem Wege voneinander unterschieden werden.

*Verbreitungsgebiet:* ganz Aventurien südlich der Linie Havena-Perricum

*Verbreitungsraum:* Teiche (gelegentlich), Seeufer (selten)

*Bekanntheit:* +5 (Lotos allgemein) bzw. +15, jedoch nicht von Weißem Lotos zu unterscheiden.

*Ernte:* Blüte, Ingerimm bis Praios

*Wirkung:* Die Blüten sind minder giftig (1 SP), ihre Einnahme führt zu einem kurzzeitigen heftigen Halluzinationsschub aller Sinne, dem Betroffenen ist danach so, als habe er kurzzeitig das Gedächtnis verloren (das ist auch so: Verlust von 3 AP).

*Haltbarkeit:* W3+6 Monate

*Preis:* 5 bis 10D pro Blüte

*Verwendung:* Blütenblätter müssen bis zum Eintreten einer Rosafärbung vorsichtig erhitzt und dann unverzüglich in reinem Alkohol gelöst werden, der Absud wird mit Alraune eingekocht.

*Verarbeitung:* +18

*Wirkung:* Die Einnahme des Absuds erweitert die optische Sinneswahrnehmung für W6+6 SR um eine astrale Komponente, vergleichbar dem Zauber OCULUS ASTRALIS. Die Wahrnehmung kann nicht gesteuert werden, ist von schwankender Intensität und wird von 'Astralhalluzinationen' begleitet. Magiekundige können durch Investition eines ASP/KR die Schwankungen in den Griff bekommen, dann erleichtert die Wirkung des Absuds die Zauber ANA-LÜS, OCULUS und ODEM um 5 Punkte. In der Nähe vieler oder stark magischer Quellen kann die erweiterte Wahrnehmung zu starken Kopfschmerzen oder schlimmstenfalls zu einer Reizüberflutung (Koma für W6 Stunden, danach KL, IN je -7 mit Rückgewinn eines Punktes pro Stunde) führen.

*Haltbarkeit:* W3+6 Wochen

*Preis:* 25D (zwei Anwendungen)

*Alchemistische Verwendung:* Mögliche, aber noch nicht ausgereifte Anwendung für die Herstellung von Elixieren, die Astrales Sehen ermöglichen.

*Besonderheiten:* Die Pflanze ist nur auf alchemistischem Wege mit Hilfe einer Lösung (Materialien für 3S, Alchimie-Probe +10) durch Farbumschlag ins Gelbe vom Weißen Lotos zu unterscheiden.

## WEITERE LOTOSARTEN

Bisher können Pflanzenkundige 17, Alchimisten 23 Arten voneinander unterscheiden, darunter allein fünf Varianten des Roten Lotos. Die Bekanntheit der meisten Arten ist begrenzt, insbesondere sind die Wirkstoffe nur in den seltensten Fällen erforscht.

# LULANIE

»Ein trefflich Blümelein ist die Lulanie, hilft sie gargegen mancherlei Wahn. Zwar wächst sie überall, was waldig ist, seis im Weidenland oder zum Yaquir hin, doch am üppigsten blüht und sprießt die rote Blüte bestimmt im Adergastenreich. Klug hats die Frau PERaine eingerichtet, daß alles dort am besten wächst, wo mans am dringlichst braucht!«

—Lunatilla von Wirth, Alles Geblümel Nostriens und Deres; *Kendrar*, 247 v. H.

## LULANIE IM SPIEL

Die Lulanie ist eine Blume mit sattroten Blütenhlättern und hlauschwarzem Stempel, der bis zu einem Fingeraus dem Blütenkelch hervorragt. Sie wächst mit Vorliebe in den Tiefen der Wälder oder auf schattigem Grund. Besondere Bedeutung kommt ihrem Blütenstaub entgegen, der bei bestimmten Krankheiten wie Lutas oder Raschem Wahn eingenommen werden muß. Ausschließlich den Hexen ist bekannt, daß ein Kuchen, der im Schein des Madamais mit dem Blütenstaub der Lulanie und etwas Katzenmilch gebacken wurde, das Herz für die Liebe öffnet.

*Verbreitungsgebiet:* ganz Mittelaventurien zwischen Trallop und Punin

*Verbreitungsraum:* Wald (selten), Waldränder (sehr selten)

*Bekanntheit:* +18

*Ernte:* Blüten; Rahja bis Rondra

*Wirkung:* Die roh verzehrten Blüten schmecken nicht sonderlich gut und bewirken nichts, im Tee aufgegossen beruhigen sie jedoch Magen und Nerven. Magenverstimmungen durch schwer verdauliche Pflanzen können auf diese Art beispielsweise geheilt werden, ebenso Tobsuchtsanfälle in Folge einer mißlungenen JZ-Probe.

*Haltbarkeit:* W3+5 Tage

*Preis:* 12S

*Verwendung:* alkoholische oder wäßrige Lösung des Blütenstaubs

*Verarbeitung:* +3 (alkoholische oder wäßrige Lösung)

*Wirkung:* Die Lösung ist ein Heilmittel für den Raschen Wahn und verringert die Schäden der Krankheit um 2 SP je Tag, falls die Behandlung am ersten Tag des Ausbruchs der Krankheit beginnt. In wäßriger Lösung halbiert Lulanienstaub die Schadenswirkung und verkürzt die Krankheit um ein bis zwei Tage.

*Haltbarkeit:* W3+5 Monate

*Preis:* 9D

*Verwendung:* in 1 Flux Katzenmilch gelöster Blütenstaub einer Blüte, einem Kuchen zugesetzt

*Verarbeitung:* +6 (nur durch Hexen)

*Wirkung:* Hat eine beliebige Person von dem Kuchen gegessen, so ist in den nächsten 3 Tagen jede Betörenprobe auf sie um 3 erleichtert.

*Haltbarkeit:* bis zum nächsten Vollmond

*Preis:* nach Ermessen der Hexe

# MENCHAL-KAKTUS

»So mag man leicht dem Irrtum anheimfallen, das karge Land habe dem Botanikus nichts zu bieten. Doch gefehlt, kein Rechtschritt ist im Derenkreis, den Frau Peraine übersehen hätte! Im Stein und Sande wächst die Stachelkugel, die auch Menchal-Cactus geheißt wird. Und gibt es ein probateres Mittel gegen üble Gifte als die Milch der garstig scheinenden Pflanze? Abermals: Vertraut nicht allein dem Aderlaß, ihr Medici!«

- Kermon der Jüngere, Kermons Kunde vom Heilkräftigen Pflanzenwerk; Lowangen, 7 Hal

## MENCHAL IM SPIEL

Menchal ist ein Kugelkaktus von zwei Spann Durchmesser. Seine Haut ist grau und so zäh wie eine Lederrüstung (RS3). Schon manchem Reisenden, der von seinem Weg durch die lebensfeindlichen Einöden der Khomwüste angekommen war, rettete der Menchal vor dem Verdursten, da das fade schmeckende Fruchtfleisch der Pflanze Wasser speichert. Interessant für den Heilkundigen ist die zähflüssige, gelbliche Menchalmilch, die sich durch Auspressen des Menchalkaktus gewinnen läßt und die allerlei Giften entgegenwirkt. Der Menchal scheint an keine feste Blütezeit gebunden zu sein, sah man ja zu unterschiedlichen Jahreszeiten Exemplare der Pflanze, die über Nacht bis zu einem halben Dutzend der blaßblauen Blüten getrieben hatten. Diese Blüten gelten als wertvolles Gewürz, mit dem selbst leidlich gute Köche kleine Wunder vollbringen können. Außerdem sagt man ihnen nach, sie seien eine Lieblingspeise von Dschinnen und Feen.

*Verbreitungsgebiet:* Khomwüste und ihre Randgebiete, auch Gorien

*Verbreitungsraum:* Wüste und wüstenähnliches Hochland (sehr selten)

*Bekanntheit:* +10

*Ernte:* Kaktus oder Menchalsaft; ganzjährig

*Wirkung:* Der Menchal-Kaktus enthält bis zu 3 Maß Wasser. Der Menchalsaft halbiert die Wirkung aller Gifte, die SP-Abzug zur Folge haben, jedoch wird kein Heilprozeß eingeleitet. Bei Vergiftungen, deren Folgen über mehrere Tage oder gar Wochen reichen, ist dem Vergifteten täglich eine Portion des Menchalsafts zu verabreichen, wobei aus einem Kaktus 1W+1 Portionen zu gewinnen sind.

*Haltbarkeit:* W3+5 Wochen (entwurzelter Kaktus), W6+8 Wochen (Menchalsaft)

*Preis:* 18D

*Verwendung:* getrocknete Menchalblüten

*Verarbeitung:* 0

*Wirkung:* Ein leidlich guter Koch (TaW größer als 6) erhält einen Bonus von 5 auf den Talentwurf *Kochen*. Um herauszufinden, ob der Menchal gerade in Blüte steht, rollt der Meister den W20. Bei einer 1 ist das der Fall. Ein Kaktus treibt 1W Blüten.

*Haltbarkeit:* W3+3 Monate

*Preis:* 7D

*Alchemistische Verwendung:* Zutat in verschiedenen Antidoten.

*Besonderheiten:* 'Lieblingspeise' bedeutet, daß Dschinnen und Feen die blauen Blüten gerne hätten. So oder so.

# MIRBELSTEIN

»Wiltu also vertreyben eynen Aelff, dasz er nicht dem Weybe nachsteygt, so haeng den Knofel in die Fenster, schuett sawer Pir vor die Thuerschwell unt thu eynen Garether Stinck-Muerbel ins Bett. Also wird der Aelff die Nas verziehn und wie der Bock zum harten Grase zurücklauffen.«

- aus dem Aberglaubenschatz des Kosch

## MIRBELSTEIN IM SPIEL

Der oberirdische Teil dieser vornehmlich mittelaventurischen Pflanze besteht aus einem einzigen, etwa handtellergroßen, dunkelgrünen 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 oder unter der Kleidung getragen. Durch die Körperwärme entwickelt der Mirbelstein einen stark bitteren Geruch, der sowohl für Parasiten als auch für menschliche (und erst recht elfische) Nasen schwer zu ertragen ist. Der Geruch hält sich einige Wochen, haftet jedoch glücklicherweise nicht an Haut oder Kleidern.

*Verbreitungsgebiet:* Garellerl, Darpatien, Warunk, Beilunk

*Verbreitungsraum:* Wald (gelegentlich), Grasland (selten), Hochland (sehr selten)

*Bekanntheit:* +7

*Emte:* Wurzelknolle; Peraine bis Boron

*Wirkung:* unverarbeitet keine, ansonsten s.u.

*Halbbarkeit:* ausgegraben W3+4 Wochen

*Preis:* 1S pro Knolle

*Verwendung:* getrocknete und zerriebene Wurzelknolle

*Verarbeitung:* +2

*Wirkung:* Der Geruch der zerriebenen Knolle vertreibt Flöhe, Läuse, Wanzen in bis zu zwei Schritt Entfernung. Wirkt auch gegen die meisten Fliegen, Mücken und Bremsen, nicht jedoch gegen Borbarad-Moskitos, vielerlei marakanisches Ungeziefer 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 Mirbel-Beutel mit sich trägt.

*Halbbarkeit:* W3+2 Wochen

*Preis:* 6S

*Alchemistische Verwendung:* keine bekannt

*Besonderheiten:* wirkt anziehend auf die gefährliche Mirbelfliege

# MOHN

»Allenthalben findet man in nördlichen wie südlichen Breiten den Mohn, welcher in allen nur erdenklichen Farben im Sommer auf den Wiesen sprießt. In Blau, Rot, Orange, Bläßrot und Gelb kommt der Bunte Mohn daher, doch wie die Farbe auch von Pflanze zu Pflanze variieren mag, bleibt es doch das gleiche Gewächs, dessen Samen nahrhaft wie Getreide sind, so daß es mancherorts im Garten angebaut wird. Anders steht es um den Tigenmohn mit den gelbrot gestromten Blättern, den Bleichmohn in fahlem Weiß oder gar den Grauen und den Purpurmohn. Gleich den übrigen Mohnsorten besitzen diese Arten eine bläulich schimmernde Samenkapsel, indes ist der Samen nicht nur nahrhaft, sondern gleichermaßen wirkungsvoll.«

- aus dem persönlichen Buch der Schlange des Nandodan Sirrilaco; Kuslik, 1007 BF

»Der cyklopeische oderschwärze Mohn ist einmalig in seiner Art. Er wächst einzig bei der alten Stadt der ketzerischen Nemekathäer, Palakar. Im Aussehen gleicht er den Mohnarten, wie wir sie von Feld und Wiese kennen, jedoch sind seine Blätter von einem tiefen Schwarz. Selbst den Brüdern und Schwestern der Marbiden und Noioniten, die sich seiner beruhigenden, schlafgebenden Kräfte bedienen, bleibt nichts anderes übrig, als ihn dort zu pflücken, wo er wächst. Ihn an einem anderen Ort anzupflanzen, ist noch keinem gelungen.«

- Herbarium Kuslikum: Die Flora Aventuriens; Hesindetempel zu Kuslik, 1005 BF

Alle Mohnpflanzen bestehen aus einem langen, dünnen Stengel, der zwischen einem Spann und einem halben Schritt lang wird und auf dessen Ende eine einzelne vierblättrige Blüte sitzt. Von den Blättern im Frühjahr umschlossen, zeigt sich im Sommer die Samenkapsel, die schließlich im Herbst aufplatzt. *Purpurmohn* und *Grauer Mohn* zählen zu den schädlichen Mohnarten und werden weiter hinten in diesem Band vorgestellt.

## BUNTER MOHN

Als Bunter Mohn werden die halbhohen Sorten in Blau, Rot, Orange, Bläßrot und Gelb bezeichnet. Öle sommerlichen Blumen wachsen auf vielen Wiesen in Nord- und Mittelaventurien, dem Lieblichen Felde und Aranien. Man findet die Pflanze zudem in zahlreichen Gärten. Die Samen des Bunten Mohns sind zwar nahrhaft und werden aus diesem Grunde auch im Spätsommer geerntet, doch weder Alchimisten noch Kräuterkundige haben für die Pflanze bisher eine Verwendung.

*Verbreitungsgebiet:* Nord- und Mittelaventurien, Liebliches Feld, Aranien

*Verbreitungsraum:* Wiesen (häufig), Flußufer (gelegentlich), Waldränder (selten)

*Bekanntheit:* -5

*Ernte:* geschlossene Samenkapsel; Travia

*Wirkung:* keine bekannte

*Haltbarkeit:* W6+9 Monate (trocken aufbewahrt)

*Preis:* 5 bis 10K pro Samenkapsel

## TIGERMÖHN

Auffällig an dieser Mohnpflanze sind die gelbrot gestreiften Blätter. Von Unkundigen wird der Tigermohn, seines beinahe identischen Aussehens wegen, als Kreuzung zwischen gelben und roten Pflanzen angesehen und dem Bunten Mohn zugeschrieben. Zwar ist der Tigermohn tatsächlich mit den Wald- und Wiesenblumen verwandt, doch nicht sein Blattwerk, sondern die Samen sind der entscheidende Unterschied. Diese enthalten einen Wirkstoff, der als Beruhigungsmittel eingesetzt werden kann. Die Einnahme ist jedoch nicht ungefährlich, da bereits der Samen einer Kapsel zu schweren Bewußtseinsstörungen, schlimmstenfalls zum Wachkoma führen können.

*Verbreitungsgebiet:* Nord- und Mittelaventurien, Liebliches Feld, Aranien  
*Verbreitungsraum:* Wiesen, Flußauen und Waldränder (jeweils sehr selten)

*Bekanntheit:* +20

*Ernte:* geschlossene Samenkapseln, Travia

*Wirkung:* Der Genuß der rohen Samen einer Kapsel oder ein Teeaufguß daraus wirkt beruhigend auf Körper und Seele (alle negativen Eigenschaften sinken für die Dauer von W3+3 Stunden um einen Punkt). Angstzustände, Wahnvorstellungen und Tobsuchtsanfälle können so gelindert werden.

Die Einnahme von Samen aus drei Kapseln unterdrückt für 2W6 SR alle Ängste und Wahnvorstellungen, der Betroffene verfällt in einen Zustand von Lethargie. Mißlungene Proben auf die negativen Eigenschaften werden auf diese Weise ausgeglichen. Eine natürliche Berserker- oder gar Walwut kann beispielsweise gestoppt werden, die Wirkung von Beherrschungszaubern dagegen wird durch die des Tigermohns nur zeitweise überdeckt.

*Haltbarkeit:* W6+9 Monate (trocken aufbewahrt)

*Preis:* 1D pro Samenkapsel

*Alchemistische Verwendung:* Zutat einiger Beruhigungsmittel.

*Besonderheiten:* Selbst eine normale Dosierung kann zu Wachkoma mit deutlicher Amnesie führen. Der Meister rollt für jede Kapsel einen W20 - zeigt wenigstens einer der Würfel eine 20, fällt der Behandelte ins Wachkoma. Die Dauer des Komas in Stunden entspricht dem Doppelten der Anzahl verwendeter Kapseln multipliziert mit den erwürfelten 'Patzern'. Pro Stunde büßt der Bewußtlose W6 AP durch Gedächtnisverlust ein.

## **SCHWARZER MOHN**

Im Gegensatz zu seinen farbigen Verwandten ist der schwarze Mohn eine Pflanze von extremer Seltenheit. Sie wächst ausschließlich bei der Ruinenstadt Palakar auf der Zyklopeninsel Pailos. Die Stengel werden etwa einen halben Schritt hoch; am oberen Ende sitzt die Samenkapsel, um die sich von Efferd bis Boron vier hauchzarte Blütenblätter öffnen. Nach der späten Blüte, wenn die Pflanze ihre Blätter verloren hat, bleibt schließlich im Monat Boron nur noch der Mohnkopf übrig, der die heilkräftigen Samen enthält. Ein Tee aus diesen Samen oder den Blättern wird von einigen Boronis (vor allem den Orden der Marbidcn und Noioniten) genutzt, um einen besonders tiefen und meist traumlosen Schlaf zu erreichen. Aus diesem Grund wird er besonders in der Seelenheilkunde gerne verwendet. Seltsamerweise sind fast alle Versuche gescheitert, diese Art Mohn an anderen Orten zu kultivieren. Eine alchemistische Verwendung ist in einer Variierung des Schlafgiftes und Schlaftrunkes möglich. Die Boronkirche würde es sicherlich nicht gerne sehen, wenn diese - anscheinend von Boron gesegnete - Pflanze für üble Alchimie zweckentfremdet würde.

*Verbreitungsgebiet:* Pailos (eine der Zyklopeninseln)

*Verbreitungsraum:* Ruinenstadt Palakar (sehr häufig)

*Bekanntheit:* +15

*Ernte:* Blätter von Efferd bis Boron; Samen im Boron

*Wirkung:* Man fällt leicht in Schlaf, sobald man zu Ruhe kommt. Wenn man sich also aufs Bett legt oder in einen bequemen Stuhl setzt, wird man innerhalb von 3W6 KR einschlafen. Geht man jedoch umher oder unternimmt größere körperliche Anstrengungen, tritt keine Wirkung ein. Dertiefe, erholsame Schlummer, in den man fällt, führt zu einer doppelten Regeneration (LE und AE). Auch am folgenden Tag ist der oder die Betroffene von einer inneren Ruhe erfüllt,

die *eine Seelenheilkunde-Probe* um 6, aber auch jede Art von magischer Beherrschung um 3 erleichtert.

*Halbbarkeit:* 2W6+9 Monate (trocken aufbewahrt)

*Preis:* 5S je samengefülltem Mohnkopf

*Alchimistische Verwendung:* Variierung von Schlaftrunk und Schlafgift, indem dort die Komponenten Boronwein bzw. Rabenfedern ersetzt werden. Allerdings schwächt dies auch die Wirkung ab.

## **BLEICHMOHN (WEISSER MOHN)**

Das unscheinbare Pflänzchen wird gerade einen Spann hoch und ist damit deutlich kleiner als alle anderen Mohnarten. Die zwischen flachweißen Blütenblättern stehenden Samenkapseln sind etwa erbsengroß und werden getrocknet steinhart. Da die Blätter bisweilen einen — nur bei eingehender Betrachtung teststellbaren — Schimmer in Blau, Rot, Orange oder Gelb besitzen, wurde von den Pflanzenkundigen zunächst angenommen, es handle sich um eine durch die Bodenbedingungen im Gebirge verkümmerte Abart des Bunten Mohns. Die schmerzlindernde Wirkung des Bleichmohnsamens ist erst seit kurzem bekannt.

*Verbreitungsraum:* Gebirge (selten)

*Bekanntheit:* +15

*Ernte:* geschlossene Samenkapseln; Rondra

*Wirkung:* Frische oder getrocknete Samenkapseln sind ein probates Schmerzmittel. Die Wirkung reicht von Schmerzlinderung über -unempfindlichkeit bis hin zu vollständiger Schmerztäubheit. Da die Anreicherung des Wirkstoffes im Samen unterscheidlich hoch ist, läßt sich der Bleichmohn nur schwer dosieren. Der Meister wirft pro eingenommener Samenkapsel einen W6 und addiert die Ergebnisse. Das Endergebnis ist die Zahl der Punkte, um die eine *Selbstbeherrschungs-Probe* gegen Schmerzen erleichtert ist. Liegt das Ergebnis über 10, so gilt zwar die o.g. Erleichterung, jedoch werden alle Punkte über 10 nacheinander von den Eigenschaften KL, GE, IN, FF abgezogen (bei einem Ergebnis von 15 also KL:-2, GE, IN, FF je -1). Die Wirkung hält W3+3 Stunden an.

*Halbbarkeit:* 2W6+18 Monate (trocken aufbewahrt)

*Preis:* 7D

*Verwendung:* 3 in mit Weinstein versetzten Alkohol eingeweichte Samenkapseln, nach Zugabe von Alraune eingekocht.

*Verarbeitung:* +15

*Wirkung:* Wie oben; die Lösung kann in Tee eingebracht und so genauer dosiert werden: Eine Portion des Suds erleichtert die *Selbstbeherrschungs-Probe* gegen Schmerzen um 10 Punkte.

*Halbbarkeit:* W6+6 Tage

*Preis:* 30D

*Alchimistische Verwendung:* schwarzmagische Experimente und Zutat zum Berserkerelixier

# NECKERKRAUT

»Von den Efferdbrüdern, aber besonders den nur gelegentlich zur See Fahrenden hochgeschätzt ist das Neckerkraut, das man auch als Nymphenhaar kennt, denn es schützt vor der Efferdsieche. Ein um seine Passagiere besorgter Koch mischt die Blätter des Krauts unter das Essen und hofft, daß diese sich nicht anschließend über den bitteren Geschmack beschweren. Im Bosparaner Reich ist es außerdem bei den feinen Herrschaften besonders den edlen Damen üblich, mit Rosenessenz aromatisierte Pillen, gedreht aus Zucker und Neckerkraut, bei einer Seefahrt in einem Pillendöschen stets mit sich herumzutragen.«

- Rhyamantkys Saimodos, Geweihter des Aves; neuzeitlich

## NECKERKRAUT IM SPIEL

Als Neckerkraut (auch: Nymphenhaar) kennt man die fadendünnen, bläulichen Blätter einer hauptsächlich am Strand verbreiteten Pflanze. Jedes der spannlangen, dem Schnittlauch ähnelnden Blätter entspringt einer fingerdicken, dünnen Wurzel, die tief in die Erde reicht. Direkt dort, wo die Wurzel aus der Erde tritt und die Blätter sich verzweigen, sitzt eine stachelige Knospe, die sich im Rondra zu einer gelb blühenden, dukatengroßen Blüte öffnet.

Das Kraut wächst am liebsten auf sandigem Boden, meist am Meer. Dort auf den Dünen wachsen oft wahre Pflanzenteppiche dicht beisammen. Einem Neckerkraut wächst jedes Lebensjahr ein neues Blatt, und dort, wo man sie abschneidet, sprießen wieder neue Blätter. Andererseits sollte man nicht zu viel ernten, denn dann geht die Pflanze cm. Neckerkraut ist roh oder gekocht zu verzehren und schmeckt ein wenig bitter.

Eine weitere alchemistische Verwendung wird zur Zeit im Kusliker Tempel der Hesinde erforscht, man munkelt von einem Purpurwasser, das ein Mitglied der Expedition des Asleif Phileasson mitgebracht habe und welches den Aufenthalt und die Atmung im Wasser erlaubt.

*Verbreitungsgebiet:* Westküste Aventuriens

*Verbreitungsraum:* Strand (gelegentlich), Wiesen (selten), feuchte Wiesen, Sumpf (jeweils sehr selten)

*Bekanntheit:* +4

*Ernte:* Blatt, ganzjährig

*Wirkung:* Das Auftreten von Kerker- oder Efferdsieche wird für eine Woche unterbunden. Dies hängt natürlich von der eingenommenen Menge ab; es ist eine Einnahme von mindestens 5 Blättern pro Tag vonnöten, um sicherzugehen, daß die Wirkung eintritt. Jedes Blatt weniger erhöht die Chance einer Erkrankung um 20 %.

*Haltbarkeit:* W3+3 Wochen

*Preis:* 5H je Blatt

*Verwendung:* rohe oder getrocknete Blätter.

*Verarbeitung:* +5

*Wirkung:* Es gibt zwei Möglichkeiten der Weiterverarbeitung: das Pillendrehen und das Auskochen der Blätter. Ersteres wird meist gemacht, um durch Beimengung anderer Stoffe den bitteren Geschmack zu vertreiben, hat allerdings den Nachteil, daß man eine enorme Menge Pillen einnehmen muß, um eine Wirkung erzielen (8 Pillen entsprechen 1 Blatt). Das Kochen nimmt dem Blatt ebenfalls die Bitterkeit und erleichtert die Einnahme - die Blätter sind im Rohzustand sehr rau und faserig -, senkt jedoch die Haltbarkeit.

*Haltbarkeit:* Pille W6+9 Wochen, gekochte Blätter W6+24 Stunden

*Preis:* je Pille 1S, für 1 gekochtes Blatt 1S.

*Alchemistische Verwendung:* Zutat zu Purpurwasser

# NOTHILF

»Ins Grübeln möcht man darob kinnen, dasz das Nothilfeleinig wüchzt im Elfenwalde, den das leichtfertig Volk selbst 'Saal von Mandra' nennet, ergo nach dem trutzig Schlosz der Elfenkönigin. Denn nichts andres als ein furios Antidoto gegen das Tulmadronengift iszt diese Klimmpflanz. Vom Tulmadronengift heiszt's aber allenthalben, dasz nur das verschwiegene Volk der Zwerchen dagegen immuno sei. Da wird der Savante gleiche fragen: Iszt's nicht eigenthiemlich, dasz die einen das Antidoto zu Masz pflanzern, die anderen hingego das Gift dafür in ihren versteckten Cavernen horten? In contrario zum Deppen, dem ganz Deren verschliert iszt, wird der Savante abermalz folgern: Viel iszt's, dasz uns das Volk der Zwerchen und Elferlinge verschweigern will!«

- Verfasser unbekannt, Über die 66 Geheimnisse von Elferlingen und Zwerchen; ca 580 v.H.

## NOTHILF IM SPIEL

Die hellgrüne Nothilfranke ist eine Pflanze der Wälder rings um die Salamandersteine. Sie schmarotzt fast ausschließlich auf den dortigen Eichen und erreicht eine Länge bis zu 10 Schritt. Für die Heilkunde sind sowohl die blaßrosa Blüten als auch die Blätter des Nothilfs von Bedeutung. Legt man die Blüten der Pflanze etwa eine Woche in Öl ein, so erhält man eine sehr wirksame Arznei gegen die Tulmadronvergiftung, wohingegen die Blätter des Nothilfs als Verband angebracht, die Genesung von Brandwunden fördern.

*Verbreitungsgebiet:* Wälder um die Salamandersteine

*Verbreitungsraum:* Wald, Gebirge (jeweils sehr selten)

*Bekanntheit:* +18 (Waldelfen: + 5)

*Ernte:* Blüten im Praios; Blätter im Peraine

*Wirkung:* Nothilf muß weiterverarbeitet werden, der Genuß der rohen Pflanze ist absolut wirkungslos. Frische Blätter können für Wundverbände verwendet werden (s.u.).

*Haltbarkeit:* W3+3 Tage (Blüte oder Blätter)

*Preis:* 3D (je Blüte), 4D (je 3 Blätter)

*Verwendung:* in Öl eingelegte Blüten

*Verarbeitung:* +2

*Wirkung:* Werden die Blüten etwa eine Woche in Öl eingelegt, so erhält man eine Lösung, die die Wirkung von Tulmadron augenblicklich stoppt. Für eine Portion dieses Antidots sind 5 Blüten nötig, wobei eine Ranke W20+2 Blüten trägt.

*Haltbarkeit:* W3+6 Monate

*Preis:* 50D je Portion

*Verwendung:* in Öl eingelegte Blätter

*Verarbeitung:* +2

*Wirkung:* Werden Brandwunden mit frisch gepflückten Nothilfblättern versorgt, so ist die zweite Probe Heilkunde Wunden um 5 erleichtert. In Öl eingelegte Blätter der Ranke sind zwar länger haltbar, erleichtern die Probe jedoch nur um +2

*Haltbarkeit:* W3+6 Monate

*Preis:* 7D je 3 Blätter (entspricht einer Portion)

*Alchemistische Verwendung:* unbedeutend

*Besonderheiten:* Die Förderung der Genesung von Brandwunden wirkt nicht auf Zwerge.

# OLGINWURZ

*»Nun lebt der Ferkinack aber in einem öden Bergland, wo's immerfort zugig ist und auch sonst wenig dem Wohlleben bekömmlich. Auch ißt er mit seiner Ferkinackin Dinge, von denen man nicht meinen mag, daß sie dem Menseben gedeihlich sein können, sondern vielmehr fein glauben will, daß sich Ferkinack und Ferkinackin gegseitig unter die Erde zu bringen trachten, wenn sie füreinander kochen! Damit aber beide trotzdem weiterleben können, hat die Göttin ein fein Moos gepflanzt. Das wirkt gegen allerlei Gift, Krankheit und Ferkinackenspeis.«*

- Boisupajew v. Sjepengurken, Von den Sechs Völkern; Festum, 98 v.H.

## OLGINWURZ IM SPIEL

Unter dem unscheinbaren Gewand eines Mooses verbirgt sich eine der wohl heilkräftigsten Pflanzen Aventuriens: die Olginwurz. Sie ist äußerst selten, und nur den Kundigsten ist es vergönnt, sie zu erkennen. Allen anderen erscheint sie nur als gewöhnlicher, dunkelgrüner Moosballen. Bedeutsam für die Heilkunde ist das weitverzweigte Wurzelwerk der Pflanze (eine Olginwürz besteht aus W3 + 4 Moosballen). Es wird ausgegraben und durch mehrstündiges Kochen in einen Absud verwandelt, der die sechs Säfte des Körpers so sehr anregt, daß der Person, die von diesem Absud getrunken hat, für eine ganze Woche weder Gift noch Krankheit etwas anhaben können.

**Verbreitungsgebiet:** Raschtulswall

**Verbreitungsraum:** Hochland, Gebirge, Wald (jeweils sehr selten)

**Bekanntheit:** +25 (Ferkinas +15)

**Ernte:** Wurzeln; ganzjährig

**Wirkung:** Mit etwas Alkohol eingenommene (und gut zerkaute) Olginwurz kann unterstützend zur Entgiftung des Körpers eingesetzt werden. Pro Portion sinkt die Giftstufe aller Gifte bis zur Stufe 19 um einen Punkt (maximal jedoch auf die halbe Giftstufe), zudem wird nach Einnahme von mindestens zwei Portionen während der nächsten Stunde jeder Schadenswurf durch das Gift um 1 Punkt vermindert (allerdings kann dieser Effekt durch Mehreinnahme nicht erhöht werden). Alle Proben auf *Heilkunde G/ffs* sind um die Anzahl der eingenommenen Moosballen reduziert (maximal jedoch um die halbe Giftstufe).

**Haltbarkeit:** 2W6+12 Stunden

**Preis:** 3D pro Moosballen

**Verwendung:** Absud aus 5 Moosballen, Zugabe von Alkohol in ausreichender Menge

**Verarbeitung:** +4

**Wirkung:** Der Absud stärkt die Abwehrkräfte. Alle Gifte und Krankheiten bis zur Stufe 20, sofern sie weder magischen noch dämonischen oder namenlosen Ursprungs sind, können der behandelten Person für eine Woche lang nichts anhaben. (Eine Ausnahme bildet das Gift der Noralec-Otter). Der Absud muß einen Tag vor Wirkungsbeginn eingenommen werden. 5 Moosballen ergeben eine Portion dieses Universal-Prophylaktikums.

**Haltbarkeit:** in dunklen Flaschen 2W6+6 Monate, ansonsten W6+6 Tage

**Preis:** 70D je Anwendung

**Alchemistische Verwendung:** keine bekannt.

# ORAZAL

»Nun war dieser Puglyx über ein schlimmer Schelm. Am ersten Tag beschmierte er heimlich ein Pergament mit Orazal, warf es ins Wasser und sagte: "Siehst du, das wird nicht naß!" Am zweiten Tag nahm er einen Klumpen getrockneten Orazals. Der sah aus und war hart wie ein Stein. Den warf Puglyx ebenfalls ins Wasser und sagte: „Siehst du, der Steinschwimmt!" Am dritten Tag sagte er schließlich zu Amrosch: „Glaubst du jetzt, daß ich dich das Schwimmen lehren kann?" und fing sogleich an, den Bart des Zwergen mit frischem Orazalsud einzustreichen.«

- Rittmeister a. D. Polter von Tambruck, Heitere Erinnerungen; Wehrheim, 13 v. H.

## ORAZAL IM SPIEL

Diese zähe Lianenart rankt große Bäume herauf, wobei die unteren Stengel bald verholzen. Die frischen Pflanzenteile in den Baumwipfeln sind von blassem Grün und tragen im Hochsommer blaßgelbe bis orangefarbene große Blüten, die als Mahlzeit bei den meisten kleinen Affenarten beliebt sind. Es kommt vor, daß ein Baum, von Orazal eingeschnürt und vollständig überwuchert, abstirbt - das verbleibende Gebilde bleibt jedoch, vom starken Wurzelwerk der Liane gehalten, stehen. Die Waldmenschen glauben, daß die Seelen der toten Bäume im Orazal gefangen sind, und haben vor den bizarren Gebilden, die in etwa 'Seele-von-Baum-gefangen-in-falschem-Baum' heißen, große Ehrfurcht.

Die verholzten Stengel der Liane bieten 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. Auch durch einfache Weiterverarbeitung lassen sich aus Orazal nützliche Produkte gewinnen: Lange gekochter Absud eignet sich als zäher Leim, während eine Lösung mit Schwefel und Weinstein zum Konservieren vieler Kräuterabsude benutzt werden kann. Der Pflanzensaft nicht verholzter Stengel führt dagegen zu starken Verätzungen.

*Verbreitungsgebiet:* Südaventurien südlich von Mengbilla

*Verbreitungsraum:* Regenwald (selten), Wald (sehr selten)

*Bekanntheit:*+12

*Ernte:* verholzte Pflanzenstengel; immer

*Wirkung:* Ohne weitere Verarbeitung ist Orazal nutzlos. Die Berührung mit frischem Pflanzensaft (FF-Probe bei Kletterpartien auf orazalbewachsenen Baumwipfeln) führt zu Verätzungen (2W+6 SP). Selbst Lederrüstungen werden vom Pflanzenextrakt angegriffen (RS: -1). Als Feuerholz verwendet, entwickelt Orazal einen beißenden Qualm, der die Augen zum Tränen bringt und starke Kopfschmerzen hervorruft (KL und IN je -5).

*Haltbarkeit:* mehrere Jahre

*Preis:* 12S pro 10 Stein Liane

*Verwendung:* lange eingekochter Absud aus der ganzen Pflanze

*Verarbeitung:*+8

*Wirkung:* Die zähe Masse trocknet an der Luft binnen etwa einer Stunde und wirkt so als Klebstoff (1 Rechtschritt hält etwa 10 Stein Gewicht an einer senkrechten Wand oder 5 Stein an der Decke fest). Wird der Saft zu sehr eingekocht, verhärtet der Orazalabsud und wird (wie auch der verwendete Topf) unbrauchbar. Zu wenig Geduld beeinträchtigt die Eigenschaft des Klebstoffs. Beim Umfüllen in Gefäße ist eine GE-Probe abzulegen, ansonsten muß man sich eine Weile mit der Klebewirkung auseinandersetzen.

*Haltbarkeit:* 2W6+15 Monate (bei Aufbewahrung im luftdichten Gefäß)

*Preis:* 5D für eine Unze Klebstoff (reicht für 1 Rechtschritt)

*Verwendung:* Lösung mit Schwefel und Weinstein

*Verarbeitung:* +12

*Wirkung:* Die Lösung dient als Konservierungsmittel für einfache (nichtalchimistische) Kräuterabsude und verdoppelt deren Haltbarkeit.

*Haltbarkeit:* mehrere Jahrzehnte

*Preis:* 8D für eine Unze 'Schweifiger Orazal'

*Alchimistische Verwendung:* Etliche erfolglose Versuche, die konservierende Wirkung auf alchimistische Produkte zu übertragen.

*Besonderheiten:* Berührung führt zu Verätzungen (s.o.), im Sonnenlicht kann sich Orazal dergestalt aufheizen, daß die Pflanze bei Berührung festklebt und nur durch Entfernen der obersten Hautschichten abgelöst werden kann (MU-Probe, W6 SP).

# QUINJA

» *Tredeseptagesima sei die Quinjabeere angeführt. Auch hier kündigt die Couleur von roter Qualitas, weswegen auch sie, wie hinc bereits oftmals exempliert, dem Blute zugeordnet. Anders als etwa bei der Roten Pfeilblüte ist ihre Forma aber rund und geschlossen. Deswegen dürfen wir gleich zweierlei deduzieren: Primo weist ihre Convexitas auf interne Ruhe und Kraft hin, andererseits ihre Rundung auf Beweglichkeit. Dies sagt uns, daß aus der Beere zum einen eine Kräftung der Säfte zu erwarten ist, zum anderen ihre Beschleunigung!«*

- *FranMunterbeem*, Farben- und Formenlehre der Pflanzen; *Grangor*, 1005 BF

## QUINJA IM SPIEL

Diese knallrote Beere wächst bevorzugt an warmen, schattigen Orten. Die Pflanze mit kleinen, dunklen und immergrünen Blättern breitet sich nur langsam aus. Die frischen Beeren, meist findet man drei bis fünf an einem Strauch, wirken durchblutungsfördernd und stärkend, die getrockneten sind eine der Grundlagen des Kraftelixiers. Die Beere ist auch ein beliebtes Aufputzmittel der Echsenmenschen, die aus ihr einen ungemein dreinschlagenden Schnaps destillieren.

Die mindergiftige *Scheinquinja* ist ein dem Quinja zum Verwechseln ähnliches Gewächs, das die Bestimmung der Pflanze erschwert. Wird es als Grundlage des Kraftelixiers verwendet, ergibt sich ein Gift, daß zu schweren Seh- und Bewußtseinstrübungen führt.

*Verbreitungsgebiet:* südlich des Loch Haroldrol

*Verbreitungsraum:* Regenwald (häufig), Wald (gelegentlich), Waldränder (selten)

*Bekanntheit:* +10

*Ernte:* Beeren; Ingerimm bis Travia

*Wirkung:* KK+1 für 2 Stunden, die Einnahme mehrerer Beeren gleichzeitig bringt keine weitere Wirkung.

*Haltbarkeit:* 2W6+18 Stunden

*Preis:* 4S für eine Beere

*Verwendung:* rauchgetrocknete, geschwefelte Beeren

*Verarbeitung:* +5

*Wirkung:* Wie frische Beeren, jedoch wird die dreifache Menge benötigt. Werden die Beeren nicht richtig verarbeitet, läßt sich nur eine kurze Haltbarkeit von etwa einer Woche erzielen.

*Haltbarkeit:* W20+20 Monate

*Preis:* 4D für drei Beeren

*Alchemistische Verwendung:* Grundlage des Kraftelixiers

*Besonderheiten:* Verwechslung mit Scheinquinja möglich (eine zweite *Pflanzenkunde*-Probe entscheidet darüber). Falscher Quinja ist minder giftig und führt zu Magenverstimmungen und leichten Sehstörungen (W3 SP, KL: -1, IN: -1).

# RAHJALIEB

»Die Blattspitzen des Rahjalieb, das man auch als Levthanstreu, Unschuld oder Rote Rettung kennt, haben sich als bewährtes Mittel wider die Empfängnis erwiesen. Allein zu diesem und dem Zwecke der Luststeigerung bei Mann und Weib werden sie verwendet. Der Hofkoch der Kaiserin Cella kannte zwar mehr als 20 verschiedene Zubereitungsarten des Rahjalieb, doch ist es eher üblich, einen Tee aus den gekräuselten Blättern der Pflanze zuzubereiten. Das Rahjalieb ist weit bekannt und wird allerorts geschätzt, sei es auf dem Lande oder bei Hofe.«

—Herbarium Kuslikum; Die Flora Aventuriens; Hesindetempel zu Kuslik, 1005 BF

## RAHJALIEB IM SPIEL

Dieses von Ingerimn bis Praios rot blühende, kaum spannhohle Kraut mit dem petersilieartigen Blattwerk wächst in dichten Gruppen von bis zu zwölf Pflanzen im Schatten eines Baumes oder Busches, nie in der Sonne. Das Rahjalieb (auch: Levthanstreu, Unschuld, Rote Rettung) ist zwar kein Heilkraut, doch eine in ganz Avctunen recht bekannte Pflanze. Jede Hure, die es sich leisten kann, aber noch mehr Damen aus edlem Hause vertrauen auf die Wirkung dieses Krauts, das die Möglichkeit einer Empfängnis drastisch reduziert. Allerdings muß das Rahjalieb 'davor' verabreicht werden; wenn die Frau bereits von Tsa gesegnet wurde, ist es zu spät. Die Blattspitzen werden wegen der besseren Haltbarkeit, die bis zu 4 Monate beträgt, getrocknet und zu Tee aufgeschüttet oder direkt roh verzehrt. Außer als Zutat zu verschiedenen Rahjaika sowie als Ingredienz verschiedener Liebesränke ist keine Verwendung in der Alchimie bekannt.

*Verbreitungsgebiet:* ganz Aventurien südlich von Festum

*Verbreitungsraum:* Wald, Wiesen, feuchte Wiesen, Sumpf (jeweils gelegentlich), Regenwald (häufig)

*Bekanntheit:* +5

*Ernte:* Blätter; Phex bis Firun

*Wirkung:* empfängnisverhütende Wirkung für W3+1 Tage

*Haltbarkeit:* 3 Tage

*Preis:* 4S

*Verwendung:* getrocknete Blattspitzen

*Verarbeitung:* +3

*Wirkung:* wie frische Blätter

*Haltbarkeit:* W3+3 Monate

*Preis:* 2D

*Alchimistische Verwendung:* Das Rahjalieb wird als Zutat zu allerlei Rahjaika verwendet, wo es neben der empfängnisverhütenden auch eine luststeigernde Wirkung zeitigen soll (häufig wird in solchen Mixturen jedoch keine der beiden erzielt). Eine der Lieblingsfrauen des Kalifen Abu Marwan kannte gar die rastullahgefällige Anzahl von neun Mittelchen. Außerdem ist die Verwendung von Rahjalieb eine mögliche Substitution im Liebestrunke.

# ROTER DRACHENSCHLUND

»Allduiwhyl dui Liskka- Troféhe im A rg Krankkhît ischt, ischt aug dui Mech-Dui-Gsund darfir Faerlich! Tu sullst suche dui fris Losung und Kettel von dui Draklador. Dort druff wekst und rot Flor, dui lugt why dui Schlunt von un Draklador, et dui sullst Tu flikken! Doch hab Warnhung! Dui Florgukkt Dik an et merkkt, wat Tu Thutst. Et whenn dui Draklador kûmmt zrikk binne un Daag zu sîn Losung und Kettel, dhann secht dui Flor dui Draklador, why Tu da warscht, et dui Draklador kûmmt hinter Tich hiere und frist Tich.. Dock kûmmt dui Draklador buten und Daag, dhann hat dui Flor firgessen, why du hiere warscht. Whann Tu sechst dui Flor, dat Tu sui flikkst fir dui Liskka-Troféhe, dhann kûmmt dui Draklador nît hinter Tich hiere.«

- unbekannter Herkunft, vermutlich aus der Zeit der Friedenskaiser

## ROTER DRACHENSCHLUND IM SPIEL

Die rote Blüte der ansonsten unscheinbaren, breitblättrigen Pflanze erinnert vage an den ausgesperrten Rachen eines Lindwurms. Die auffälligen Blüten sind jedoch für die Kräuterkunde ohne weiteren Belang, die Blätter dagegen können bei Opfern von Lykanthropie den Ausbruch der Krankheit verhindern. Um den Drachenschlund rankt sieh allerlei Aberglaube. Immer wieder wird versucht, die Pflanze im heimischen Garten zu kultivieren, denn es heißt, daß der Anblick des Drachenschlundes Raubtiere fernhalte. Doch außerhalb der Wildnis geht der Drachenschlund binnen kürzester Zeiträtselhafterweise ein.



**Verbreitungsgebiet:** ganz Aventurien nördl. einer Linie Drol-Thalusa

**Verbreitungsraum:** Waldränder, Flußufer (jeweils sehr selten)

**Bekanntheit:** +25

**Ernte:** Blätter, immer

**Wirkung:** Das Gewächs kann den Ausbruch von Lykanthropie verhindern. Dazu muß dem Opfern ein Verband aus frischen Drachenschlund-Blättern auf die (nötigenfalls aufgeschnittene) Bißwunde gelegt werden. Eine Behandlung mit dieser Pflanze wirkt bei einem Werwolfopfer nur ein einziges Mal, und nur dann, wenn es nicht bereits zu einer Verwandlung gekommen ist.

**Haltbarkeit:** W3+6 Tage

**Preis:** 20D

**Verwendung:** getrocknete, fermentierte Blätter

**Verarbeitung:** +6

**Wirkung:** Die in einem kleinen Tegel zum Glimmen gebrachten Blätter verströmen beim Verkohlen einen hocharomatischen Duft, der Werwesen fernhält.

**Haltbarkeit:** W6+9 Jahre

**Preis:** 25D (Blätterbund, ausreichend für 2W+12 Stunden)

**Alchemistische Verwendung:** Obskure Experimente, beispielsweise *Mutabilielixier*, *Fluchbrecher*. Die gewünschte Wirkung konnte nie erzielt werden, jedoch zahlreiche schwer kontrollierbare Nebeneffekte.

**Besonderheiten:** Der Anblick der geöffneten Blüte erzeugt ein mulmiges Gefühl, oftmals glauben sich Betrachter von der Pflanze beobachtet (MU-1 für eine Stunde).

# ROTE PFEILBLÜTE

»Duodevigintissima sei die Pfeilblüte angeführt. Als ihre Farbe rot ist, ist auch die Wirkung von rötlicher Qualitas, somit wie iam demonstriert ward, dem Blute zugeordnet. Weiß man nune, daß sie am Baume wachst, dem die Crusta beschädigt wurde, so deduziert man leicht, zumal wenn man ihre rondraische Form respiziert, daß sie - weil benevolent - ergo der Wundheilerei dienen muß.«

-Fran Munterbeem, Farben- und Formenlehre der Pflanzen, Grangor 1005 BF

## ROTE PFEILBLÜTE IM SPIEL

Das Schlingkraut findet sich oft an tropischen Bäumen. Die roten, lanzettförmigen Blüten, die sich im Frühsommer zeigen, sind der einzige Teil der Pflanze, der Verwendung findet. Sie können frisch oder getrocknet zu einem Tee aufgegossen werden. Neben der heilkräftigen glauben die Waldmenschen noch an eine weitere Wirkung des Krautes. Solange die Blüten noch in geschlossener Knospe stehen, ernten Mohamädchen, die kurz vor der Geschlechtsreife stehen, die unfertigen Blüten zum rohen Verzehr, meist werden Teile des Stengels mitgegessen. Die Knospen schmecken absolut scheußlich, sollen jedoch die Mädchen in Schönheit und Fruchtbarkeit erblühen lassen. In zivilisierte Gegendengilt dies (unberechtigterweise) als Humbug.

*Verbreitungsgebiet:* ganz Südaventurien südlich der Linie Neetha-Thalusa

*Verbreitungsraum:* Küstensümpfe (selten), Wald (sehr selten)

*Bekanntheit:* +10

*Ernte:* Blüten; Peraine bis Rahja

*Wirkung:* Drei Blüten werden zu einem Tee aufgegossen, der 3W6+2 LP bringt. Eine Zugabe weiterer Blüten zum Tee bewirkt nichts, wenn man davon absieht, daß das liebliche Getränk dadurch bitter wird.

*Haltbarkeit:* W6 Stunden

*Preis:* 1S pro Blüte

*Verwendung:* getrocknete Blüten

*Verarbeitung:* -5

*Wirkung:* Wie frische Blüten, jedoch müssen fünf Blüten verwendet werden. Der Tee ist weniger aromatisch, dafür etwas bitterer.

*Haltbarkeit:* W3+5 Monate

*Preis:* 25 pro Blüte

*Verwendung:* kräftiger Blütenaufguß (7 Blüten, 1 Flux Wasser) mit Orazol und Alkohol versetzt

*Verarbeitung:* +3

*Wirkung:* Wie frisch aufgegossener Tee, jedoch ist der 'Pfeilblütenpunsch' nur mit Überwindung zu genießen. Eine Überdosierung ruft Beengungsgefühle im Brustraum hervor.

*Haltbarkeit:* 2W6+18 Monate

*Preis:* 12D

*Alchemistische Verwendung:* Versuche zur Verwendung als Substitut in Heiltränken.

# SANSARO

»Je weiter man aber in die präioswärtigen Lande reist, desto übler wird das Geziefer, plagt's einen ja tags und nachts. Drum ist 's ein guter Rat, sich tut dafür zu genießen, es ebenso tu threiben, wie die dort Natürlichen. Die nehmen von dem Sansarotang, der allenthalben auf dem Meere sprieszt, und brauen daraus eine Salb. Die schmieren sich Tropf und Tröpfün auf den Corpus. Fürlich! Dem Geziefer und Gestech ist die Tanck-Salbe so ein Graus, dasz beids sich fürderhin forthaelt!«  
- Original unbekannt, vermutl. in 'Robal der Reisende', Almanach der Wanderungen; 404 v.H.

## SANSARO IM SPIEL

Sansaro ist eine übelriechende, grünbraune Tangart, die auf dem Meer oder an Küstenstreifen einfach durch Abschöpfen geerntet werden kann. Unter den verschiedenen Tangarten ist Sansaro schwer auszumachen, da es viele ähnliche Pflanzen gibt. Roher Sansaro ist fast völliggeschmacklos (ein Salat mit beigefügten Efferdst'rüchten daher empfohlen), hilft aber gegen die Kerkersieche und senkt ganx. allgemein Fieber. Wenn man den Tang einkocht, entstehen zwei wirksame Mittel: ein Absud, der gegen Krankheiten wirkt, und eine Paste, die Ungeziefer von Mensch und Tier fernhält.

*Verbreitungsgebiet:* Perlenmeer zwischen Selem und Charypso

*Verbreitungsraum:* Küstengewässer (häufig, im Winter selten), Offenes Meer (sehr selten, nicht im Winter)

*Bekanntheit:* +18

*Ernte:* ganze Pflanze; ganzjährig (im Winter seltener, s.o.)

*Wirkung:* Der Genuß rohen Sansaros lindert die Folgen der Kerkersieche, bei täglicher Einnahme über 2 Wochen läßt sich die Krankheit ganz und gar besiegen. Die fiebersenkende Wirkung hilft bei allen Krankheiten, die von Fieber begleitet werden (1-2 SP weniger pro Tag).

*Haltbarkeit:* W6+24 Stunden

*Preis:* 1S pro Stein

*Verwendung:* Absud des mit Kalk eingekochten Tangs

*Verarbeitung:* +5

*Wirkung:* Der Absud unterbindet einen Tag lang jegliche Ansteckung mit Krankheiten. Wird zu wenig Kalk zugesetzt, sinkt die Haltbarkeit des Absuds, zuviel Kalk führt zum schnellen Eindicken, so daß eine unbrauchbare (und ungenießbare) Sansarokalkmasse entsteht.

*Haltbarkeit:* W6+9 Monate (bei möglichst kühler Aufbewahrung)

*Preis:* 6D pro Flux Absud

*Verwendung:* nach Zusatz von Tran weiter eingekochter Bodensatz des Absuds, Paste

*Verarbeitung:* +15

*Wirkung:* Wird der ganze Körper gleichmäßig mit der Paste eingerieben, hält das Mittel zwei Tage lang Parasiten und Ungeziefer fern. Während frische Paste absolut geruchlos ist, setzt schon nach einer Woche ein leichter Faulgeruch ein, der das CH des Trägers um 1 Punkt senkt.

*Haltbarkeit:* W6+7 Wochen

*Preis:* 3D pro 10 Unzen Paste (genügt für eine Anwendung)

*Alchemistische Verwendung:* Experimente haben Pasten und Balsame hervorgebracht, die zwar nichts bewirken, aber niederhöllisch stinken.

# SATUARIENSBUSCH

»Der Satuariensbusch, so heißt es, sei das Geschenk der Tochter Sumus an ihre Kinder, ein Gewächs von zauberkräftiger Art: Soweit sich seine Aste in den Himmel und seine Wurzeln in den Leib Sumus erstrecken, so weit reicht auch seine Macht, Geister, Nachtmahre, Wiedergänger, ja sogar Dämonen fernzuhalten. Darum gilt der Busch als Schutz vor überderischen Wesenheiten, sein Saft findet aber auch in vielen satuarischen und anderen heilkräftigen Tränken und Salben Verwendung.«

- aus dem FoliAnth der Kreutherkunde; neueste Auflage, 10 Hal

## DER SATUARIENSBUSCH IM SPIEL

Es ist nicht schwer, den immergrünen, bis zu vier Schritt hohen Satuariensbusch (auch Dornkraut, Widderdorn) zu erkennen; seine dicken, dunkelgrünen Blätter, die fingerlangen Dornen und die weißen, eiförmigen Beeren machen ihn unverwechselbar. Besonders im Nordosten des Mittelreiches (Beilunk, Tobrien, Warunk) und im Bornland wird die Pflanze als Heilpflanze angesehen. Dort wird er auch bisweilen mit seinem Verwandten, dem Weißdorn, als Hecke gepflanzt, nicht nur zum Schutz gegen winterliche Eiswinde, sondern auch als Bollwerk wider Übernatürliches. Und tatsächlich, unter den tiefhängenden Zweigen des Busches ist man sicher vor vielen unnatürlichen Kreaturen (Nachtalp, Spuk, Erscheinungen ...). Einige Teile des Satuanensbusches kann man trocknen und erhält so einen heilkräftigen Tee, den man bis zu einem Jahr aufbewahren kann, ohne daß er seine Wirkung verliert. In der Alchimie wird der Satuariensbusch ebenfalls gebraucht, um daraus Heiltränke zu brauen, desweitren verwendet man ihn für eine spezielle Zauberkreide für Exvocationen, Vertreibungen von Dämonen und Geistern.

*Verbreitungsgebiet* ganz Aventurien südlich der Gelben Sichel.

*Verbreitungsraum*: Waldränder, lichte Laubwälder (jeweils gelegentlich)

*Bekanntheit*: -5

*Ernte*: Blätter Ingerimm bis Praios; Blüten Ingerimm bis Rahja; Frucht Efferd bis Travia; Saft Phex bis Praios

*Wirkung*: Roh genossene Pflanzenteile verursachen schwere Magenkrämpfe, die die guten Wirkungen des heilkräftigen Busches wieder aufheben. Der Saft, den man gewinnt, indem man den Stamm einritzt und die austretende Flüssigkeit in einem daruntergestellten Behälter sammelt, verwendet man als Komponente für verschiedene Heiltränke sowie um Verbände damit zu tränken. Ein solcherart behandelter Wundverband senkt die Wahrscheinlichkeit eines Wundfieberausbruchs um 10%. Die Pflanzenteile werden vorsichtig, möglichst im Schatten getrocknet. Daraus wird später im Bedarfsfall ein Tee zubereitet.

*Haltbarkeit*: Saft W3+6 Tage (in einem geschlossenen, abgedunkelten Gefäß)

*Preis*: 1H für eine Handvoll Blätter, Blüten oder Früchte; 5H für 3 Flux Saft

*Verwendung*: Tee aus getrockneten Blättern, Blüten und Früchten

*Verarbeitung*: +3

*Wirkung*: Blätter, Blüten sowie Frucht haben für einen Tag eine beruhigende (alle Schlechten Eigenschaften-1), den Körper kräftigende und stabilisierende Wirkung. Die Widerstandskraft gegen Krankheiten wird gestärkt (5% geringere Infektionswahrscheinlichkeit, 1 SP weniger). Die Wirkung addiert sich nicht; das heißt, die zweite und alle folgenden Tassen Tee am gleichen Tag bleiben ohne weitere Vorteile.

*Haltbarkeit*: W6+9 Monate

*Preis*: 1S

*Alchimistische Verwendung*: Neben der Verwendung in Heiltränken ist der Busch als Zutat in einer die Vertreibung überderischer Kräfte fördernden Zauberkreide wertvoll.

# SCHLANGENZÜNGLEIN

*»Ich denke, daß meine Entdeckung eher eine Wiederentdeckung ist. Schon zur Rohlszeit war eine Pflanze bekannt, die man unter dem Namen Schlangenzünglein und Echsenstabkannte. Mein vor kurzem auf Maraskan gemachter Fund bestätigt die alten Berichte und widerlegt die Thesen, welche von einer Ausrottung der Pflanze durch die entfesselten Gewalten des Kriegs der Magier sprechen. Die Pflanze reagiert äußerst heftig auf die Wirkung arkaner Gewalten: Ihr Saft färbt sich rot, und sie beginnt zu bluten. Doch die Annahme einer Ausrottung des Gewächses über größere Landstriche durch den Krieg der Magier erscheint mir übertrieben, wie sollte dann eine solche Pflanze die epochale Umwälzung eines Drachenkrieges überstanden haben? Die magie erspürende Wirkung wird indes von mir weiter untersucht.«*

*- aus den Notizen des Taranion Tagenion, Magister des Institut der Arkanen Analysen; Kuslik, neuzeitlich*

## SCHLANGENZÜNGLEIN IM SPIEL

Aus zwei Dutzend fahlgrauen Blättern, die kaum Fingerlänge erreichen, erhebt sich der Hauptkörper der Pflanze: ein 2 Finger durchmessender, 2 Spann langer, hohler Schlauch, der am oberen Ende, einem Wanderstab gleich, abgeknickt ist. Aus dem abgeknickten Ende entspringt ein dünnes, am Ende gegabeltes Blatt, das der Zunge einer Schlange gleicht - daher der Name des Gewächses. Die Oberfläche der Pflanze ist olivgrün und weist gelbe Sprenkel auf. In ihrem schlauchartigen Rumpfstiel fängt das Schlangenzünglein Insekten, von denen es sich ernährt.

Das Schlangenzünglein ist für die Entdeckung magischen Wirkens von Interesse. Träufelt man den milchigen Saft auf mit magischen Kräften durchsetzte Körper, tot oder lebendig, z.B. ein Artefakt oder eine magiebegabte Person oder Kreatur, so färbt er sich blutrot. Aus diesem Grund findet das Schlangenzünglein auch in der analytischen Alchimie Verwendung. Wirkt man in der Nähe der Pflanze einen Zauber, bei dem starke magische Energien entfesselt werden, bricht die Hülle des Pflanzenkelches auf und der rotverfärbte Saft quillt hervor, so als ob die Pflanze blutet

**Verbreitungsgebiet:** Maraskan, Gebiet um den Golf von Perricum, entlang des Mhanadi, Unterlauf von Darpat und Radrom

**Verbreitungsraum:** Flußläufe (selten), Sumpf (selten), Dschungel (sehr selten)

**Bekanntheit:** +19

**Ernte:** Saft, ganzjährig

**Wirkung:** Der Saft der Pflanze reagiert auf die Präsenz magischer Energie und färbt sich infolgedessen blutrot.

**Halbbarkeit:** W3+6 Tage

**Preis:** 2D

**Verwendung:** roher oder eingedickter Saft

**Verarbeitung:** +10

**Wirkung:** Zur besseren Haltbarmachung kann der Saft eingedickt werden. Bei diesem Vorgang sowie bei Transport und Lagerung ist darauf zu achten, daß magische Kräfte der Paste fern bleiben. Nach Verschwinden der magischen Energie entfärbt sich die Paste zwar wieder, doch ist dieser Effekt im besten Fall dreimal wiederholbar.

**Halbbarkeit:** W3+5 Monate

**Preis:** 7D

**Alchimistische Verwendung:** Als fertig hergestellte Paste wird das Schlangenzünglein bei verschiedenen alchimistischen Abläufen als Indikator für sich entfaltende magische Vorgänge verwendet.

# TALASCHIN

»Überhaupt sind die Sinne der Alben weit schärfer als die anderer Wesen. Viele können alleine mit ihrer feinen Nase die Spur eines Lebewesen verfolgen. Man braucht schon etwas so wirkvolles wie Talaschin-Salbe, damit sie einen nicht aufspüren.«

- Band IX des Herbarium Kuslikum, Die Flora Aventuriens, Anhang; Kuslik, 1005 BF

»Verflucht seien sie, diese götterverlassenen Menschenfresser! Und überhaupt, welcher Dämon hat mir im Nacken gesessen, mich auf derlei Unternehmung einzulassen - zu zweit die Hohle einer Ogersippe erkunden! -, und vor allem, wie konnte ich es zulassen, daß mein unerfahrener Gefährte zum wiederholten Male den Auftrag von Talaschin erneuerte? Ich hätte es besser wissen müssen! Es verlangte nur schon große Beherrschung ab, mich nach dem zweiten Einreiben nicht ständig unwillkürlich irgendwo zu kratzen... Und, nein, ich darf und will mir nicht länger einreden, daß ich die warnenden Vorzeichen auf seinem angespannten Gesicht nicht hatte ablesen können: Die roten, hektischen Flecken, die geweiteten Augen und die dicht stehenden Schweißperlen auf der Stirn. Wen wundert's, daß ihm in seiner Fahrigkeit die geräuschlose Annäherung mißlang? Noch heute schrecke ich aus dem Schlafhoch, erlebe zum zügsten Male nach, wie sein Dolch unendlich langsam seinen zitternden Fingern entgleitet und seinen nicht endenwollenden, unheilvollen Fall auf den Höhlenboden vollführt. Verzeih mir, Voilodion ...«

- Abil Tarford, Reisetagebuch VII.; Perricum, 24 Hal

## TALASCHIN IM SPIEL

Die gelbgrüne Talaschin-Flechte, die man auf allerlei Steinen findet, darf als eines der widerstandsfähigsten Gewächse in ganz Aventuren gelten. Verbriefte Funde dieser Pflanze lassen sich ebenso aus den kältesten Regionen des Kontinents vermelden — selbst der Nähe Firuns in den Eiszinnen vermag dieses einzigartige Gewächs zu trotzen — wie den lebensfeindlichen Bedingungen auf der unwirtlichen Hochebene der Gorischen Wüste. So scheint Talaschin sich allein von den Elementen Luft und Wasser nähren zu können, denn keine Wurzel durchdringt den Stein, auf dem sie vorzugsweise siedelt. Fast scheint es, als würde sie diese extremen Bedingungen sogar bevorzugen, denn dort, wo andere Pflanzen problemlos ihr Dasein fristen, wird man Talaschin niemals finden.

Kaum einen viertel Finger stark breitet sich die Flechte auf kargem Untergrund aus. Ihre Oberseite besteht mittig aus einem dichten grünlichen Geflecht holziger Fäden, das in etwa mit der Zähigkeit einer Baumrinde zu vergleichen ist. Nach außen hin schließt sich ein nicht minder dichter Ring gelblicher, sich überlappender Trichter-Pilzen nicht unähnlich - an, doch ungemein robuster, denn selbst ein schwerer Stiefel vermag diesem seltsamen Gewächs keinerlei Schaden zuzufügen.

Nur dem Zufall kann es zu verdanken sein, der Pflanze ihre nutzbringende Eigenschaft entlockt zu haben: Zerstampft man die Flechte in einem Mörser zu einem zähen Brei, den man sich alsbald auf die Haut schmiert (denn seine Wirkung ist nur von beschränkter Dauer), so ist es jeden Tieres Nase für gewisse Zeit unmöglich eine Witterung aufzunehmen.

**Verbreitungsgebiet:** alle Wüsten, Eisgebiete und Hochgebirge Aventuriens

**Verbreitungsraum:** Gebirge (gelegentlich), Eisgebiete (selten), Wüsten (sehr selten)

**Bekanntheit:** +15

**Ernte:** ganzjährig

**Wirkung:** Nachdem man die Flechte vom Untergrund abgeschabt hat, zerstampft man sie mittels eines zweiten Steines - besser ist jedoch ein Mörser - zu einer zähen Paste. Diese trägt man umgehend auf den gesamten Körper auf - und sogleich ist selbst die geschulte Nase eines Spürhundes nicht mehr in der Lage, irgendeine Witterung aufzunehmen. Die Paste verursacht beim Träger zunächst ein kühlendes Gefühl auf der Haut, welches jedoch nach einiger Zeit in Wärme umschlägt. Das Auftragen der Salbe kann mehrfach wiederholt werden,

doch reagiert die Haut schon bald mit Rötung, später mit einem unangenehmen Kribbeln, das selbst hartgesottene Gemüter um den Verstand bringen kann.

*Haltbarkeit:* 1 Stunde (Wirkdauer)

*Preis:* 12H

*Verwendung:* pflanzlicher Brei, mit neutraler Salbe vermischt

*Verarbeitung:* + 12

*Wirkung:* Durch die Zugabe von Salbe können die negativen Wirkungen gemindert werden, zudem wird die Wirkdauer erhöht und die Haltbarkeit (in einem dichtschießenden Tiegelchen) verlängert. Man hüte sich selbstredend vor irgendwelchen Duftstoffen, denn persönliche Eitelkeit oder die Verspieltheit eines Apothecarius sind hier gänzlich fehl am Platze! Bedacht sei auch, daß Salbenfett zuweilen ranzig wird.

*Haltbarkeit:* W3+9 Monate, 2 Stunden (Wirkdauer)

*Preis:* 7D

*Alchemistische Verwendung:* keine bekannt.

# TARNELE

»Als zuverlässig Helfer bei manch schrecklich Wund hat sich die Tarneel erwiesen. (Geignet Zeith zum Pfluecken ist gekommen, wenn einladend travienroth die Blueth auf dem Stiele sich erhebt. Man klaub der Blumen Stiel und Blatt, worin die heilend Kraefte innewohnen. Doch eilends Handeln ist vonnoeten, denn leichtvergaenglich ist der Pflanze Krafth, und nur zu rasch vergeht des Stengels Saffh. Man verbringe die Tarneel in einen Moerser, um sie sorgsam zu zermahlen, zwei, drei Tropfen hochprozentig Alchhole sind an dieser Stell ein wirksam Ding. Alsbald soll dieser Brei dann mit Bedacht auf zu versorgend Wund gerieben werden - schnell vergeht darauf zuvoerderst der Injurien Pein, doch vor allem mit des Nachtes Ruh kommet die heilend Wirkung dann h in zu. Bewahren laesst sich der Pflanze Brei besterdings zu Salb geruehrt. Dazu schlage man gesammelt Tau - doch auch einer Quellen Nass ist dem Zweck wohl angemessen - mit einem pflanzlich Oele - ebenso tierisch Trane erfuellet diesen Dienst — auf und gebe dies Gemisch mit unter. Auch wird der Wunden Narb dadurch geringer.»

- aus dem Folianth der Kreutherkunde; Grangor, ca. 200 BF, aus dem alten Garethi

## TARNELE IM SPIEL

Leuchtendrotblüht die dem Löwenzahn sehr ähnliche Tarnele in den Monaten Ingerimm bis Travia. Die Blüte ruht auf einem 1 bis 2,5 Spann langen, abgesehen von kleinen Schuppen, blattlosen Stengel. Die lanzettförmigen, bis zu einem Spann langen mattgrünen Blätter haben wellige Ränder und sind auf der Oberseite fein behaart. Sie bilden gewöhnlich eine flach auf dem Boden aufliegende Rosette, unter der anderer Bewuchs zumeist abstirbt. Die Tarnele gedeiht nahezu überall, wächst an schattigen Plätzen jedoch höher hinaus als im hellen Praiosschein. Aus den zerriebenen Blättern und Stengeln einer frisch geernteten, blühenden Pflanze kann eine heilkräftige Salbe gewonnen werden, die je nach Können des Herstellers bis zu 18 Monaten haltbar ist, zumeist wird der pflanzliche Brei jedoch frisch auf Wunden appliziert, wo er seine schmerzstillende und heilkräftige Wirkung entfalten kann.

**Verbreitungsgebiet:** ganz Aventurien zwischen Gerasim und Mengbilla

**Verbreitungsraum:** Wiesen (häufig), Flußauen (häufig), Wald (gelegentlich), Sumpf (gelegentlich), Hochland (sehr selten)

**Bekanntheit** +4

**Ernte:** ganze Pflanze; Ingerimm bis Travia

**Wirkung:** Auf Wunden aufgetragen, wirkt der Pflanzenbrei schmerzlindernd und heilkräftig: zur nächtlichen Regeneration oder zu dem Ergebnis einer Probe auf Heilkunde (Wunden) darf ein weiterer Lebenspunkt hinzuaddiert werden. Ohne weitergehende Bearbeitung verlieren die pflanzlichen Wirkstoffe innerhalb eines Tages ihre Heilkraft.

**Haltbarkeit:** W6+18 Stunden

**Preis:** 4H

**Verwendung:** zerriebene Blätter und Stengel mit Salbengrundlagen wie Öl, Fett etc.

**Verarbeitung:** +6

**Wirkung:** Durch Einmischen in Salbe bleiben die heilkräftigen Wirkstoffe der Tarnele länger erhaltend nach alchemistischem Geschick und in Abhängigkeit von der Qualität der weiteren Zutaten bis zu anderthalb Jahren. Da die Pflanzenteile binnen eines Tages verarbeitet werden müssen, wirkt sich das Fehlen geeigneter Hilfsstoffe mindernd auf die Haltbarkeit aus (Zuschlag von 2 Punkten auf die Alchimie-Probe), mangelt es überdies an einer fetthaltigen Grundlage, beträgt der Malus gar weitere 6 Punkte). Die überschüssigen Talentpunkte bei der Probe geben die Haltbarkeitsdauer in Monaten (max. 18) an.

**Haltbarkeit:** s.o.

**Preis:** 5S

# THONNYS

»An die Spaziergänge mit der alten Sahanya entsinne ich mich noch, als sei es gestern gewesen. Nur zu gerne zog ich mit ihr in die Wälder oder hinaus auf die Wiesen, wenn die Zeit nahte, das eine oder andere heilkräftige Kraut zu suchen. Ich bewundere bis heute ihre Geduld im Umgang mit Kindern — keine Frage war und ist ihr je zuviel, und nie konnte auch ich sie damals mit meiner bohrenden Neugier aus der Ruhebringen. Sie lehrte mich viel über die Wunder des Erblühens und Vergehens, und ihre Schilderungen waren von mindestens genausoviel Leben erfüllt wie die Natur um uns herum. Eines Tages ließ sie mich eine Pflanze beschreiben, die sich an einem Strauch emporrankte. Ich ergoß mich in zahllosen Worten, wobei ich den roten Blüten die größte Aufmerksamkeit zuteil werden ließ. Ich suchte die gleiche Begeisterung in Sahanyas Gesicht zu lesen, doch sie schalt mich auf ihre gutmütige Art als töricht - nicht das Auffälligste habe stets den größten Wert! So wies sie mich an, die spitz zulaufenden, fleischigen Blätter näher in Augenschein zu nehmen, denn darin liege das Geheimnis dieser Pflanze verborgen - und, wie wollte ich das Thauisander-Blatt, wie sie es nannte, denn erkennen, wenn es nicht in Blüte stünde... so pflückte ich denn sorgsam verlesene Blätter, nie mehr als jedes vierte, und auch die zarteren am oberen Ende beließ ich an der Ranke.«  
- Talorion Tannensang, aus den Kindheitserinnerungen des Halbfelns-Veterans, 16 Hal

## THONNYS IM SPIEL

Fast den gesamten Götterlaut über fristet dieses mehrjährige Kraut ein unscheinbares Dasein, und nur allzu leicht kann man es mit der Ackerwinde verwechseln. Allein während zweier kurzer Wochen im Rahja stechen seine grellroten Blüten leuchtend (und für den Kenner der Materie verlockend) hervor. Das Zerkauen der frischen Blätter befähigt astral begabte Heldentypen zur Astralen Meditation, und auch im getrockneten Zustand bewahrt das Kraut für etwa ein Jahr seine besondere Wirkung. Die Pflanze rankt sich ebenso an Bäumen wie auch an Sträuchern oder Hecken empor. Ihre pfeilförmigen Blätter sind klein und fleischig, die trichterförmigen, geruchlosen roten Blüten erreichen einen Durchmesser von etwa zwei Fingern Breite. Die Wurzeln von Thonnys reichen zwar bis zu zwei Schritt tief hinab, reißen jedoch leicht, wenn man am Sproß zieht. Auch bei aller Hege wird solch ein Sproß keine neue Wurzel treiben.

Thonnys ist überall in den Wäldern und Steppen Nordaventurien heimisch, besonders in den östlichen Ausläufern der Nordwalser Höhen rund um Bjaldorn. Dennoch wird ihm zumeist keine besondere Bedeutung beigemessen. Wer jedoch um die Pflanze und ihre Wirkung weiß, wird sich hüten, ihr Geheimnis gedankenlos in die Welt zu tragen.

*Verbreitungsgebiet:* Nordaventurien nördlich der Linie Thorwal-Festum, besonders in der Gegend um Bjaldorn

*Verbreitungsraum:* Steppen (sehr selten), Wald (sehr selten)

*Bekanntheit:* +18, während der Blüte +12

*Ernte:* Blätter; Peraine bis Travia

*Wirkung:* Die Einnahme von Thonnys-Blättern ermöglicht arkan begabten Nichtmagiern, wie Elfen, Druiden, Hexen etc., die Durchführung der Astralen Meditation. Mit Hilfe dieses Verfahrens sind auch sie in der Lage, Lebensenergie im Verhältnis 1 zu 1 in astrale Kraft umzuwandeln.

Das Wissen um die Nutzbarkeit von Thonnys geht auf die Elfen zurück, die diesem wundersamen Kraut seit jeher hohe Wertschätzung entgegenbringen.

*Halbbarkeit:* 2W6+36 Stunden

*Preis:* 12S

*Verwendung:* durch Trocknung längere Haltbarkeit

*Verarbeitung:* 0

*Wirkung:* Das Trocknen des Krauls verlängert seine Wirkung auf etwa ein Jahr. Jedoch geht damit ein unangenehmer Nebeneffekt einher: Bei Einnahme führt es kurzfristig zu einer leichten Übelkeit, die W6 SP verursacht.

*Haltbarkeit:* W6+9 Monate (getrocknet)

*Preis:* 35D

*Alchemistische Verwendung:* Getrocknetes Thonnys ist, zu feinem Staub zermahlen, ein Bestandteil des Zaubertranks. Bestandteil weiterer alchemistischer Rezepturen, darunter Willenstrünke und Aufputzmittel verschiedenster Art.

*Besonderheiten:* leicht mit der Ackerwinde zu verwechseln (zusätzliche Pflanzenkunde-Probe+18)

# TRASCHBART

»... es mueszt schon grosze Noth und Elendt geherrschet haben, dasz eynem Mensche soviel Eynfalth bescheret war, solch graeustlych Zeugs sich selbselbstens zu applicieren, Stuencket es - wo doch frisch - derarth, dasz eynem jeglich Appetite auff Stundt vergehet. Gar wohl existieret tatsaechlich eyne Geschicht, wonach dareynst ein holzfaellend Zwercke sich selbst verschret und vor eynem Rudel wilder Woelf - von seynem Bluth e begehrllich worden - auff eynem Baume Schutze suchen muszt. Entzweyete von Axt und Provianthe hat lang er dorten harren mueszen - ob seyner Wunth schon laengst das Bluth wallthe - und seyn schroecklich Peyn wohl eynzig Anlazz gab, verzweyfelt an des Baumes Flecht sich zu vergreyfen. Als man ihn schliesslich fand, wargeschwaecht er, wengleych wohlauffen. So verlautet die Geschicht, doch muszt Zweyfel vermeldet seyn, ob wohl eynem Mensche - mit feynerem Sinne - gleycher Muth beschieden seyn koennt. So lasset uns fuer das grobe Riechwerkzeuge des Kleynen Volckes danken, dasz solch vortrefflich Medicine eynst entdeckt ward.«

- Throndman Echsenschroeter, Artzneyen des Kleynen Volckes; Beilunk, 164 v.H.

## TRASCHBART IM SPIEL

Der Traschbart zählt zu den selteneren Flechtenarten, die ausschließlich an der Rinde von Bäumen gedeihen. Frist von graugrüner Farbe und hängt in langen verfilzten 'Barten' herab. Wälder, in denen der Traschbart verbreitet ist, gelten oftmals als verzaubert und unheimlich, was kaum verwundert, scheint er doch dem ohnehin finsternen Baumriesen, an dem er schmarotzt, ein geheimnisvolles Leben einzuhauchen. Der Körper des Traschbarts ist fadenförmig, zumeist in sich selbst verschlungen und endet in schildförmigen Fruchtkörpern. Er verbreitet einen modrigen Geruch, der sich durch Trocknung jedoch verliert. Das gräuliche Pulver, das durch Zerstoßen oder Mahlen aus dem Traschbart gewonnen wird, hilft zuverlässig gegen zahlreiche Erkrankungen, die mit Fieber einhergehen.

**Verbreitungsgebiet:** Steineichenwald, Finsterkamm, Koschberge und Eisenwald

**Verbreitungsraum:** Wald (häufig), Sumpfbereiche (gelegentlich)

**Bekanntheit:** +6

**Ernte:** ganze Pflanze; ganzjährig

**Wirkung:** Die Flechte gilt als wirksames Mittel gegen fieberhafte Erkrankungen. Nur den Verwegensten oder Verzweifeltsten sei zu einem Absud aus einer frisch geernteten Pflanze geraten - der 'Geschmack' ist nämlich von ekelerregender Fauligkeit. Bei pulverisiertem und getrocknetem Traschbart ist mit derlei unangenehmen Nebeneffekten nicht zu rechnen, und so erfreut sich dieses Mittel bei der Bevölkerung des Neuen Reiches und darüber hinaus großer Beliebtheit - ein jeder Apothecarius, der etwas auf sich hält, kommt nicht umhin, Traschbart-Pulver in seinem Sortiment zu führen.

**Haltbarkeit:** s.u.

**Preis:** 1H

**Verwendung:** getrocknet, zu Pulver verrieben

**Verarbeitung:** +2

**Wirkung:** Getrocknetes Traschbart-Pulver wird in Wasser gelöst und verspricht Linderung bei zahlreichen Krankheiten: Triefnase, Dumpfschädel, Wundfieber, Brabaker Schweiß und Schlachtfeldfieber werden zuverlässig geheilt. Darüber hinaus erhält der Kranke 2W6 LP durch das Mittel zurück.

**Haltbarkeit:** bei trockener Lagerung unbegrenzt

**Preis:** 4S

**Alchimistische Verwendung:** Versuche mit Heiltränken.

**Besonderheiten:** kann leicht mit dem wirkungslosen Schratmoos verwechselt werden.

# ULMENWÜRGER

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

- Werbespruch des Balihoer Gemischtwarenhändlers Uribert Haberfuß, 23 Hal

## ULMENWÜRGER IM SPIEL

Der Ulmenwürger ist eine efeuähnliche Pflanze, die ihren Namen der Vorliebe für das Schmarotzertum an alten Ulmen verdankt. Ihre immergrünen Blätter sind gelappt und haben eine glänzende Oberfläche, die den Wasserverlust herabsetzt. Von besonderer Bedeutung sind die blaßblauen Blüten des Ulmenwürgers in den Monaten Efferd und Travia, die einen süßlichen Geruch verströmen und als Aufguß über heilkräftige Wirkung verfügen.

*Verbreitungsgebiet:* ganz Aventurien nördlich einer Linie Havena-Perricum

*Verbreitungsraum:* Wald (gelegentlich), Waldrand (selten)

*Bekanntheit:* +5

*Ernte:* Blüten; Efferd bis Travia

*Wirkung:* Ein Aufguß aus den Blüten des Ulmenwürgers verbessert die nächtliche Regeneration um 2 LP und senkt die Gefahr der Ansteckung durch Wundfieber für einen Tag um 20%.

Werden frische Blüten verwendet, schmeckt der Aufguß leicht seifig.

*Haltbarkeit:* s.u.

*Preis:* 6S

*Verwendung:* Aufguß aus getrockneten Blüten

*Verarbeitung:* 0

*Wirkung:* Siehe oben - mitunter werden aus geschmacklichen Gründen noch andere Kräuter zugesetzt.

*Haltbarkeit:* getrocknet nahezu unbegrenzt (3W6+24 Monate)

*Preis:* 9D

*Alchemistische Verwendung:* keine

# VIERBLÄTTRIGE EINBEERE

»Der Göttin Peraine wie auch der jungen Tsa ist aber das Vierblatt ein heiliges Kraut. Damit die Menschen auf Aventurien nicht bei Verwundungen und Schwäche oder durch Krankheit darben müssen, haben die Göttinnen das Vierblatt erschaffen. Es ist das häufigste Heilkraut und zugleich jenes, welches man am vielseitigsten einsetzen kann. Allerorten findest du den zierlichen Strauch, an dem zu jeder Zeit außerhalb des grimmen Winters einige blaue, gut nußgroße Beeren wachsen. Ganz gleich, ob es einem Verwundeten auf die Blutung gelegt, auf Schwären oder Pocken gedrückt oder aber einem Vergifteten verabreicht wird - immer wird das Vierblatt helfen und den Läderten vor dem Tod bewahren. Um es länger zu bewahren, preßt man den lebensspendenden Saft aus den Beeren und kocht ihn ein, so daß er nahezu ebenso gut wirkt wie eine frische Beere. Wendet man das Vierblatt aber in großen Mengen bei einunddemselben Patienten an, so mag es passieren, daß zuviel des Guten getan wurde und der Körper des Patienten in Zukunft wie ein Rauschkrautsüchtiger nach immer mehr vom Vierblattsaft verlangt - auch vermag das Vierblatt bei diesem Menschen dann seine Heilkraft nicht mehr ganz zu entfalten.«

- Herbarium Kuslikum: Die Flora Aventuriens; Hesindetempel zu Kuslik, 1005 BF

## VIERBLATT IM SPIEL

Die Heilpflanze schlechthin ist das Vierblatt, das in ganz Aventurien nördlich des Yaquir vorkommt. Vor allem in lichten Waldstücken und am Waldrand findet man diese fast zwei Spann hohe Strauchpflanze, die zur Zeit der Schneeschmelze blaßblaue Blüten trägt. An deren Stelle treten bald haselnußgroße, blauglänzende Beeren, die von vier Kelchblättern umrahmt sind. Sie können bis zum Wintereinbruch gepflückt werden, und selbst danach findet man noch manche unter der Schneedecke begraben. Jeder Strauch trägt W6 Beeren, und sollten es einmal mehr sein, dann hat man keinen Glücksfall wie den vierblättrigen Kleerwisch, sondern höchstwahrscheinlich die frappierend ähnliche Glanzbeere, die ein leichtes Gift enthält (W6 SP/Beere). Dennoch kann der Fehlgriff eines Kräutersuchers zur Glanzbeere den Tod für denjenigen bedeuten, der im kritischen Zustand die heilsame Kraft des Vierblatts erwartet, statt dessen jedoch mit der Glanzbeere unter Würgekrämpfen sein Leben aushaucht...

Vierblatt kann unbehandelt sowohl äußerlich als auch innerlich angewendet werden. Der Saft stillt nicht nur Blutungen, sondern kann auch bei Krankheiten und Giften angewendet werden. Dennoch ist wie von allen Heilkräutern auch vom Vierblatt kein Wunder zu erwarten: Verhält sich der Behandelte nicht ruhig, so verringert dies die Heilwirkung und Wunden können wieder aufbrechen. Kocht man den Saft der Beeren ein, kann man die Heilwirkung zumindest zum größten Teil auf längere Zeit erhalten. Häufig sind Fläschchen mit dem Saft von 20 Beeren zu finden, der den alchimistischen Heiltrank vielleicht gar an Wirksamkeit übertrifft - nicht jedoch an Schnelligkeit des eintretenden Effekts.

Sowohl die frische Beere als auch der Sud kann - in größeren Mengen genossen - zur Abhängigkeit führen. Außer im Notfall sollte man an einem Tag nie mehr als 3 Einbeeren zu sich nehmen (bzw. höchstens den Saft aus 5 Beeren), da es sonst zur Sucht kommen kann, in der der Abhängige zu mindesteinmal in der Woche eine Einbeere zu sich nehmen muß. Mag diese leichte Suchtkrankheit



im Vergleich zu so manchem mibelsüchtigen Magier nicht schlimm erscheinen, so ist es doch gravierend, daß die Vierblättrige Einbeere selbst nach einer Heilung von der Abhängigkeit keine heilsame Wirkung mehr zeigt.

*Verbreitungsgebiet:* ganz Aventurien nördlich des Yaquir

*Verbreitungsraum:* Waldränder (häufig), Wald (häufig), Grasland (gelegentlich), sonstiges Gelände (sehr selten)

*Bekanntheit:* +8

*Ernte:* Beeren; von Phex bis Hesinde

*Wirkung:* Die Beere stoppt Blutungen und bringt, bei einer *Heilkunde Gift* (auch: *Krankheiten* und *Wunden*)-Probe W6 zusätzliche LP zurück, ansonsten W3 LP. Auch bei der Anwendung mehrerer Beeren kann der Behandelte maximal W6 LP pro Stunde durch Einbeeren zurückbekommen; unternimmt er in dieser Zeit Anstrengungen, bringt jede Beere nur noch 1 LP zurück. Werden an einem Tag 4 Beeren eingenommen, besteht bei 1-4 auf W20 die Möglichkeit einer Sucht, die mit jeder weiteren Beere um 5% steigt. Ein Süchtiger, der nicht einmal in der Woche Vierblatt zu sich nehmen kann, verliert W6 LP. Vierblatt hat für ihn keine heilsame Wirkung mehr.

*Haltbarkeit:* W3+2 Tage

*Preis:* 3H

*Verwendung:* Sud aus dem Saft von 20 Beeren

*Verarbeitung:* +2

*Wirkung:* Der Saft enthält 40+W20 LP, der eingenommen oder auf Wunden geträufelt werden kann (keine He/Wa/ncte-Probe vonnöten). Auch hier gilt, daß der Anwender pro Stunde nur W6 LP durch Vierblattsaft regenerieren kann - wenn er sich schont. Auch bei übermäßiger Einnahme des Saftes kann es zu einer Abhängigkeit kommen (s.o.). Diese Gefahr besteht ab einer Saftdosis im Wert von 12 LP und steigt pro 3 LP um 5%.

*Haltbarkeit:* W6+9 Monate

*Preis:* 25D

*Alchimistische Verwendung:* Wirselskrautersatz im Heiltrank, aber auch Verwendung beim Schlaftrank. Vielfach Zutat ohne Beeinflussung der Wirkung.

# WIRSELKRAUT

»Ein weiteres Kraut aus der Welt an der Oberfläche von Angroschs Reich ist das Wirselkraut. Es ist vom übrigen Gras, das auf Wiesen und Weiden wächst, nur anhand seiner mehr weißen denn grünen Blätter zu erkennen, deren Ränder wie bei einer Säge für den guten Stahl fein gezahnt sind. Das Wirselkraut kann bei üblem Bauchgrimmen oder einer Vergiftung genutzt werden. Denn kaum, daß es ein Angroschim einnimmt, überkommt ihn ein gewaltiger Brechreiz und er würgt alles aus seinem Leib, als wie es ein Vulkan mit der Esse der Erde tut. Die törichten Großlinge außerhalb der Hallen und Minen glauben jedoch, Wirselkraut sei eine Heilpflanze, die wirksam aufblutenden Wunden sei - so sehr hat ihnen die gleißende Sonne das Haupt verbrannt.«  
- Der Garten der Tiefe, erzzwergische Steintafeln, etwa 3.000 v.Hal, Übersetzung aus dem Rogolan

»Der Wuersel ist in allen Landen zwischen dem eysig kalten Yeti-Landt und dem Regenwaldt des Regengeberges zu finden und darob der Inbegriff des heylenden Krautts geworden. Es muß lediglich unbehandelt auf die Wund' gelegt werden, so daß es seine volle Wirkung entfalten mag. Der Wuersel kann auch innerlich angewendet werden, dann jedoch ist seyne Heilkraft nit so groß, so daß hierbey besser auf das Vierblatt zurückgegriffen werden sollt. Eine seltsam Bewandnis hat es mit den Twergen der Berge. Sie achten nit Peraines heylendes Krautt und geben es laesterlich wieder von sich — sie sind thalt doch ein gottlos Volk.«  
- Geheimnisse des Lebens; Abschrift von 388 v.Hal



## WIRSELKRAUT IM SPIEL

Diese ausgesprochen unscheinbare Graspflanze ist in ganz Aventurien der Begriff für Heilkräuter geworden. Sie wächst in fast allen Grasländern, am häufigsten findet sie sich jedoch auf trockenen, sandigen oder steinigen Böden. Zwar ist es das vielleicht bekannteste Kraut überhaupt, doch ist es nur schwer vom übrigen Gras zu unterscheiden: Wirselkraut ist mit seinen fingerbreiten, grünweißen Blättern ausgesprochen unscheinbar, so daß es nur in der kargen Tundra, wo es fast die am höchsten wachsende Pflanze ist, leicht erkannt wird.

Wirselkraut wird am besten - mitsamt der gesäuberten Wurzel — möglichst frisch auf eine offene Wunde bandagiert. Es stillt die Blutung und schließt die Wunde meist innerhalb eines Tages. Das Kraut kann auch unbehandelt eingenommen werden, erbringt jedoch keine vergleichbare Heilwirkung. Der süß-saure Geschmack des Krauts ist für Zwerge offenbar so unerträglich wie Tatzelwurmgestank für einen Elfen. Nehmen Zwerge Wirselkraut ein, so würgen sie es nach kurzer Zeit wieder hervor, weswegen die Angroschim dieses Kraut auch nur als Abhilfe bei einer Magenverstimmung benutzen. Auf eine Wunde gelegt, erzeugt das Kraut dagegen einen juckenden Ausschlag, der ebensowenig zur Heilung beiträgt.

Wirselkraut ist die Grundlage für allerlei käufliche Heilsalben und Tränke, die man bei jedem Medicus, Kräuterhändler oder Quacksalber erstehen kann. Nebenwirkungen bei übermäßiger Anwendung von Wirsel sind nicht bekannt.

*Verbreitungsgebiet:* ganz Aventurien

*Verbreitungsraum:* Steppen (häufig), Grasländer (gelegentlich), Feuchte Wiesen (gelegentlich)

*Bekanntheit:* +5

*Ernte:* ganze Pflanze, jede Zeit außer Winter

*Wirkung:* Unbehandeltes Wirselskraut auf einer Wunde aufgelegt, stoppt die Blutung und bringt im Laufe eines Tages 10 LP zurück, eingenommen jedoch nur 5 LP. Zwerge können das Kraut überhaupt nur mit einer gelungenen *Selbstbeherrschungs-Probe+6* zu sich nehmen - und auch dann können sowohl bei äußerlicher wie auch innerer Anwendung nur 3 LP zurückgewonnen werden.

*Haltbarkeit:* 2W6+18 Stunden

*Preis:* 1D

*Verwendung:* Salbe aus Fett und 3 Wirselskräutern

*Verarbeitung:* +0

*Wirkung:* Äußerlich angewendet, stoppt die Salbe Blutungen und bringt 2W+4 LP zurück.

*Haltbarkeit:* W6+8 Monate

*Preis:* 7D

*Verwendung:* Trank aus Wirselskrautabsud (4 Blätter)

*Verarbeitung:* +1

*Wirkung:* Innerlich angewendet, bringt der Trank 3W6 LP zurück.

*Haltbarkeit:* W3+4 Monate

*Preis:* 7D

*Alchimistische Verwendung:* wichtige Zutat des Heiltranks

# XORDAI

»Also sagt der Unkundige: Die Zorganpocken sind des Namenlosen. Also sagt der Unkundige weiter: Verflucht von den Göttern ist Maraskan. Der Wissensucher aberfragt: Wieso wächst das Heilmittel gegen die Pocken auf Maraskan? Also sagt der Wissende: Humbug ist's und Aberglaube - beim Tulamid nicht besser als beim Güldenländer!«  
- aus den Chroniken von Ilaris; Zorgan, um 190 v.H.

## XORDAI IM SPIEL

Da - von Maraskaner einmal abgesehen — kaum jemand den Axorda-Baum unter seinem Namen oder gar von Ansehen kennt, haben wir ihn hier unter dem Namen des aus seiner Rinde gewonnenen Heilmittels aufgeführt. Der Axorda-Baum wird bis zu 40 Schritt hoch, hat eine breite Krone, eine dunkle, rissige Rinde, harte, grüne Blätter mit gelbem Rand und treibt zu den Regenzeiten safrangelbe Kätzchen aus, deren Verzehr unangenehme Sinnestrübungen und den Verlust des Gleichgewichtsinns mit sich bringen kann (Einnahmegift der Stufe 3). Der Baumriese gedeiht nur auf Maraskan und wächst auch dort meist einzeln und dazu sehr selten.

Ihn seiner gesamten Rinde zu berauben, heißt, den Baum zu töten. Wer aber den Standort eines Axorda kennt, der kann auch warten und jedes Jahr nur ein Drittel der Rinde abschälen.

*Verbreitungsgebiet:* Maraskan

*Verbreitungsraum:* Regenwald (sehr selten)

*Bekanntheit:* +21 (+7 für Maraskaner)

*Ernte:* Rinde; ganzjährig

*Wirkung:* unverarbeitet keine

*Haltbarkeit:* W6+4 Wochen

*Preis:* 40D für ein Drittel der gesamten Baumrinde (etwa 70 Stein)

*Verwendung:* Abziehen der inneren Rinde und Aufkochen mit Tarnele (wahlweise auch mit anderen Heilkräutern); durch diesen Prozeß können aus 70 Stein Rinde 3W6+10 Portionen Xordai-Absud gewonnen werden.

*Verarbeitung:* +12

*Wirkung:* Eine Portion Xordai verkürzt die Wirkungsdauer von Zorgan-Pocken auf 1W+5 Tage, wobei der Erkrankte täglich nur noch 1W+4 SP erleidet. Die Einnahme kann sowohl prophylaktisch (wirkt 2W6 Tage), als auch während der Erkrankung erfolgen.

*Haltbarkeit:* W6+4 Monate (kühl und dunkel gelagert)

*Preis:* um 100 D pro Anwendung

*Alchemistische Verwendung:* keine bekannt, jedoch verschiedene Experimente zur Steigerung der Haltbarkeit

*Besonderheiten:* einziges Mittel gegen Zorgan-Pocken

# YAGAN

»Der Yaganstrauch erreicht eine Höhe von drei Schritt und ist bewachsen mit grünsilbernen Blättchen von ledriger Konsistenz die an kleine Scheibchen erinnern. Der Schatz des Yaganstrauchs ist seine Nuß. Doch ist wenig Vorsicht geboten, will man sie pflücken, da die Blätter des braven Strauchs mit kleinen Nesselhäkchen versehen sind, wie das Brennnesselblü. An diesen Nesselblättern unterscheidet sich der aranische Yaganstrauch vom maraskanischen. Denn verursacht der Aranier nur ein lästiges Brennen, so macht sein maraskanischer Vetter gleich garstige Quaddeln.«

- Lugen, Sohn des Drolsch, Von Nüssen und Kernen; Beilunk, 91 v. H.

## YAGAN-NÜSSE IM SPIEL

Die Frucht des Yaganstrauchs ist die Yaganuß. Ein ausgewachsener Strauch trägt bis zu einem Dutzend (2W6) der etwa faustgroßen Nüsse, die man wegen ihrer sehr harten und schwer zu knackenden Schale leicht als natürlich gewachsene Munition für Katapulte und andere Geschütze ansehen könnte. Doch das wäre Verschwendung, denn Yaganüsse enthalten ein Öl, das die Ausdauer vergrößert und ein Heilmittel gegen mehrere Krankheiten darstellt. Ebenfalls verwertbar ist der rotgefärbte, spindelförmige Kern der Nuß, denn ein einziger davonsättigt einen erwachsenen Menschen bis zu drei Tagen, vorausgesetzt, es gelingt, den Kern zu zerkauen und hinunterzuschlucken — denn nicht einmal der schärfste Pfeffer kann es mit dem Kern der Yaganuß aufnehmen!



**Verbreitungsgebiet:** Maraskan und aranische Küste

**Verbreitungsraum:** Wald (gelegentlich), Hochland (selten)

**Bekanntheit:** +6

**Ernte:** Öl, Boron

**Wirkung:** Das Öl einer Nuß steigert die Ausdauer eines Menschen, Zwergen oder Elfen für die Dauer von 24 Stunden um 2W6 Punkte. Tränkt man das Futter seines Reittiers damit, so bewirkt das, daß das Tier eine Spielrunde länger galoppieren kann als gewöhnlich. Jedoch hat diese Verstärkung der Ausdauer bei Mensch, Zwerg, Elf und Tier seinen Preis, indem die AU am nächsten Tag halbiert ist. Das Öl steigert außerdem die Chance, aus der Schlafkrankheit zu erwachen.

**Haltbarkeit:** W6+7 Monate (Nuß oder Öl)

**Preis:** 3D pro Nuß oder pro 2 Flux Öl

**Verwendung:** Kern

**Verarbeitung:** keine Probe

**Wirkung:** Der Kern sättigt für 3 Tage, jedoch ist beim Verspeisen eine *Selbstbeherrschungs*-Probe+6 (gebürtige Maraskaner und Tulamiden: einfache Probe) abzulegen. Ihr Mißlingen führt zu zeitweiser Atemlosigkeit, Vernichtungsängsten und oft stundenlangem Tränenfluß. Das Erlebnis ist so beeindruckend, daß ein neuer Versuch frühestens nach Ablauf eines Vierteljahres gewagt werden kann.

**Haltbarkeit:** W3+1 Tage (danach wird die Nuß steinhart), 3W6+9 Wochen (in Öl eingelegt)

**Preis:** 2S je Kern

**Alchemistische Verwendung:** Zutat bei Schlaftrank und versuchsweise bei verschiedensten Aufputzmitteln

**Besonderheiten:** Ein gleichteiliges Gemisch aus Rauschgurke, Boron-Wein und Yaganöl steigert die Gewandtheit für einen Tag um 3 und fügt gleichzeitig 2W6 SP zu.

# ZUNDERSCHWAMM

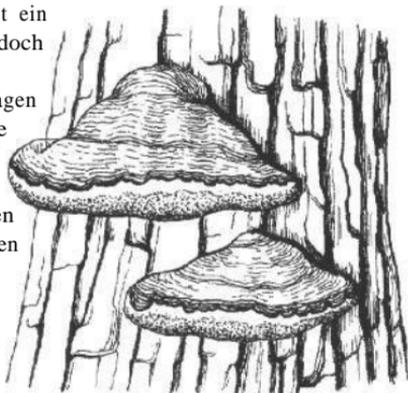
»Ad 1: Der Rekrut sei stets darauf bedacht, ein gut gefülltes Zunderkästlein in seinem Gepäck mitzuführen. Er trage weiterhin dafür Sorge, dieses gut verschlossen zu halten und von jedweder Flüssigkeit fernzuhalten. Siehe hierzu auch Ad 5/Abs.2 (Gefahrenvermeidung am Lagerfeuer) [...] Ad 3: Der Rekrut verbringe sein Zunder zusammen mit trockenem Span in die unmittelbare Nähe des zu entflammenden Gutes, Er achte darauf, dies an einem gut vor Wind und den Augen des Feindes geschützten Orte zu vollführen. Siehe hierzu auch Ad 8/Abs.1 (Zum Schutze von Feld und Flur). Dann ergreife er den Stahl mit seiner Linken und führe den Feuerstein in rascher, körperabgewandter Bewegung mit der Rechten heran - wohl sei bedacht, den Stahl mit flacher Hand zu halten, um körperlichen Schaden zu vermeiden. Bei rechter Handhabung entsteht daraufhin ein Funke, der auf den Zunder überspringt. Man versorge das auf diese Art entstandene Flämmlein zunächst zurückhaltend, später mit einer dem Zwecke angemessenen Menge brennbaren Materials.«

- Handbuch zur Wehrausbildung, Vom angemessenen Umgang mit dem Feuerzeuge; Gareth, 4 Hal

## ZUNDERSCHWAMM IM SPIEL

Der Zunderschwamm ist ein großer, an Bäumen schmarotzender Scheibenpilz, der in fast ganz Aventurien vorkommt. Dieser mehrjährige, holzige Pilz wächst an lebenden Bäumen, vorwiegend auf Buchen und Birken, und zersetzt dabei das Holz seines Wirtes. Die Oberfläche junger Zunderschwämme ist zunächst gelblich und samtig, später wird sie grünlich bis grau und von korkartiger Beschaffenheit. Der hufeisenförmige Pilzkörper erreicht ein Gewicht von bis zu fünf Stein, das er durch Trocknung jedoch rasch verliert.

In trockenem Zustand ist es ein leichtes, ihn durch Schlagen von Stahl auf Feuerstein zu entzünden. Ohne zusätzliche Behandlung neigen die Fasern zur Fäulnis, da sie jedwede Feuchtigkeit aus der Umgebung begierig in sich aufnehmen. Aber auch nach dem Auswaschen mit einer starken Salzlake gehört das kleine Kästchen mit dem Zunder zu den wohlgehetetsten Besitztümern in jedem Reisegepäck.



**Verbreitungsgebiet:** ganz Aventurien südlich des Blauen Sees

**Verbreitungsraum:** Laubwald (häufig), Nadelwald (gelegentlich), Regenwald (gelegentlich)

**Bekanntheit:** +4

**Ernte:** ganzjährig

**Wirkung:** nach Trocknung leicht entzündbar.

**Haltbarkeit:** W6+2 Monate

**Preis:** 5H pro Stein

**Verwendung:** Der Zunderschwamm wird zunächst weichgeklopft, mit einer starken Salzlösung getränkt und anschließend sorgfältig getrocknet. Die Konzentration der Salzlake wirkt sich entscheidend auf Haltbarkeit (hohe K.) und Entzündbarkeit (niedrige K.) aus.

**Verarbeitung:** +4

**Wirkung:** Behandelt verliert er mehr als zwei Drittel seines Gewichts und entzündet sich beim kleinsten Funken.

**Haltbarkeit:** nahezu unbegrenzt, entscheidend ist vor allem eine trockene Lagerung

**Preis:** 2S für 4 Unzen im Zunderkästchen

**Alchemistische Verwendung:** Beliebt, um sich mit Adepten der Alchimie Scherze zu erlauben.

# ZWÖLFBLATT

»Oh, götterverlassenes Methumis! Sei verflucht, du unbarmherzige Sieche Mishkarens, 'Rote Keuche' genannt. Nicht genug, daß Elend und Tod in unserer Stadt Einzug halten, so gesellt sich schließlich auch noch Niedertracht hinzu: Schande über alle diejenigen, denen das Leid anderer lediglich dazu dient, die eigenen Taschen prall mit Geld zu füllen! Manch übles Gelichter hat der Seuche Heerbann mit in die Stadt verbracht - vorgebliche Wunderheiler machen sich die Angst zunutze, um ihren wertlosen Tand unter einfache Volk zu bringen, andere wiederum bieten ihre Kräutlein für horrende Summen feil, gar mancher deklariert nutzlosen, getrockneten Farn als heilbringend Zwölfblatt — und läßt einen jeden von ihnen reiche Ernte einfahren. Oh Göttin, steh all jenen bei, die aufrechten Herzens sind. Sende ein Zeichen, denn auch deine Diener sind mit ihren Kräften am Ende!«  
- Perainian Voorthuizer, Geweihter der Peraine; Methumis, 1018 BF

## ZWÖLFBLATT IM SPIEL

Zwölfblatt ist ein farnähnliches, dunkelgrünes Kraut, dessen Namen daher rührt, daß sich stets zwölf einzelne Stengel von der Hauptwurzel aus erheben. Die Blätter sind schmal und gleichen den Federn eines Vogels, wobei die beiden unteren Fiederpaare eines jeden Blattes stets leicht hinabgeneigt sind. Das Zwölfblatt liebt schattige und feuchte Orte, gedeiht aber auch unter widrigeren Bedingungen. Dort erreicht es jedoch selten eine Höhe von über zwei Spann, zudem bilden sich bei den Vertretern in Waldgebieten nahezu jedes Jahr neue Blätter heran. Diese wachsen paarweise unter den vorhandenen Blättern, was dem Kraut im Laufe der Zeit ein buschiges Aussehen verleiht. Von Rondra bis Boron entstehen Sporen an den Blattunterseiten, die der Vermehrung dienen — vom frischen Verzehr des Zwölfblatts ist dann dringend abzuraten! (Siehe Besonderheiten.) Das Zusammenrollen der Blätter, mit einhergehender bräunlicher Verfärbung, in der kälteren Jahreszeit bleibt ohne Auswirkung auf die Wirkkraft der Pflanze, erhöht aber die Gefahr der Verwechslung mit ähnlichen Krautern.

**Verbreitungsgebiet:** ganz Aventurien südlich von Riva

**Verbreitungsraum:** Wald (gelegentlich), Steppe (gelegentlich), Grasland (selten), Hochland (sehr selten)

**Bekanntheit:** +5

**Ernte:** Hesinde bis Praios (als Tee ganzjährig)

**Wirkung:** Der Verzehr von frischem Zwölfblatt gewährt für vier Tage Schutz vor Ansteckungen aller Art. Ob das Kraut wirkt, weiß man leider erst im nachhinein ...

**Haltbarkeit:** W6+9 Stunden

**Preis:** 9S

**Verwendung:** getrocknet, als Tee aufgebrüht

**Verarbeitung:** +0

**Wirkung:** Ein Aufguß von getrocknetem Zwölfblatt gewährt zwei Tage Schutz vor Ansteckung. Er muß jedoch so heiß wie nur irgend möglich genossen werden, denn mit voranschreitender Abkühlung vergehen auch seine vorbeugenden Kräfte. Der Geschmack von getrocknetem Zwölfblatt wird immer bitterer, bis der Aufguß schließlich ungenießbar gerät.

**Haltbarkeit:** W6+6 Monate

**Preis:** 5D

**Alchemistische Verwendung:** Vergebliche Versuche, das Zwölfblatt als Pulver oder Paste für Säfte und Pillen nutzbar zu machen, um seine Wirkdauer zu erhöhen.

**Besonderheiten:** Kann mit dem wirkungslosen Gemeinen Streifenfarn verwechselt werden. Genuß von frischem Zwölfblatt in der Zeit von Rondra bis Boron führt über kurzfristige, schmerzhaft Magenkrämpfe (2-3 SR) bisweilen zu akuter Atemnot (W6 SP, vorübergehende AU-Einbußen nach Gutdünken des Meisters), die bis zu einer Stunde anhalten kann. Außer bei Erbrechen bedeutet dies jedoch keine Einschränkung der vorbeugenden Wirkung.



2

# GIFT- PFLANZEN

# CHERIA-KAKTUS

»Daß der Tulamid nur ein Ferkina im Gewande der Zivilisation ist, sah ich in Unau, wo sie sich in den Hinterzimmern ihrer Schänken sammeln, um sich mit Dämpfen die Sinne zu unnebeln und mit Nadeln - gar ein Dutzend auf einmal, praïosbewahre!  
- die Haut zu zerstechen, um dann wild heulend sich auf dem Boden zu wälzen. Das heißen sie dann Götterdienst ...»  
- aus einem Bericht des Illuminat-Obristen Brando Hardtbucker; Gareth, um 557 v.H.

## DER CHERIA-KAKTUS IM SPIEL

Das bekannteste Rauschmittel der Novadis ist zweifelsohne das Fleisch des etwa schnthohen, vielringigen Cheria-Kaktus, das *Cheriacha* - was soviel wie 'Bunter Eunuch<sup>1</sup>' bedeutet. Die ob ihrer Unzahl von Stacheln schwer zu erntende Pflanze wächst vor allem am Südrand der großen Khomwüsti ihr getrocknetes Fleisch, das geraucht Halluzinationen erzeugt, ist jedoch in ganz Aventunen erhältlich - allerdings sehen die Novadis es nicht gerne, wenn die Pflanze, mit der sie Rastullahs Nähe suchen, als profanes Rauschmittel 'mißbraucht' wird.

Interessanterweise verwenden die Salzgänger auf dem Cichanebi-See die harten Stacheln des Chena-Kaktus, um sich ihre rituellen Schmucknarben beizubnngen. Ob ihnen dadurch die Fähigkeit gegeben wird, sich mit geradezu traunwandlenscher Sicherheit über den trügerischen Salzsee zu bewegen, kann man jedoch nicht sagen, da die Bruderschaft der Salzgänger an Verslossenheit den Hadjinim oder Kasimiten in nichts nachsteht.

*Verbreitungsgebiet:* südliche Randgebiete der Khom, Shadif, Szintotal

*Verbreitungsraum:* Wüste (selten), Wüstenrandgebiete (selten)

*Bekanntheit:* +7 (Novadis +2)

*Ernte:* Fruchtfleisch und Stacheln; ganzjährig

*Wirkung:* Rohes Fruchtfleisch bewirkt nur eine leichte Sinnestrübung (KL, IN je -2 für 2W6 SR), wohingegen ein Stich eines Stachels Gift in größerer Menge freisetzt: Beim Ernten des Kaktus muß eine FF-Probe abgelegt werden. Mißlingt diese, so ist die Zahl der fehlenden Punkte auch die Zahl der Stacheln, an denen man sich verletzt hat (entsprechende TP-Zahl). Das Gift eines jeden Stachels senkt KL, IN und FF um W3 Punkte und hat deutlich halluzinogene Wirkung.

*Halbbarkeit:* Stacheln W6 Tage, Fruchtfleisch getrocknet 2W+12 Monate

*Preis:* 3 S pro Unze getrocknetes Fruchtfleisch

*Verwendung:* Das getrocknete Fruchtfleisch, graue, verschrumpelte Bröckchen, kann zusammen mit Pfeifenkraut oder alleine in einer Wasserpfeife geraucht werden.

*Verarbeitung:* +0

*Wirkung:* Das gerauchte Fruchtfleisch verschafft für etwa drei SR eine wohlige Lethargie (KL, IN, GE, FF je -2), die die Hälfte der Zeit mit leichten Halluzinationen (vor allem Farben und Gerüche) einhergeht. Übermäßige und langanhaltende Konsumption führen zu Apathie und einem Nachlassen des rahjaischen Interesses.

*Halbbarkeit:* s.o.

*Preis:* s.o.

*Alchemistische Verwendung:* einige Experimente mit trauminduzierenden Tinkturen

*Besonderheiten:* Mitglieder der Bruderschaft der Salzgänger scheinen teilweise immun gegen die Auswirkungen einer Cheria-Vergiftung zu sein.

# EITRIGER KRÖTENSCHEMEL

»Nicht jedoch von Wert ist der Maraskenpilz, welchen Kleingeister gern ob seiner Farbe einer Potentia rühmen, die ihm nicht zusteht, ist er doch eher ein minderes Gift. Der kundige Alchimist warte daher, bis die Maraske ihre Arbeit getan ...«

- Paramanthus et. al., Lexikon der Alchimie; Havana, um 500 v.H.

## EITRIGER KRÖTENSCHEMEL IM SPIEL

Dieser doppelt faustgroße bis kürbisgroße Pilz fällt vor allem durch seine im Herbst gelbrot gesprenkelte Haut auf. Er wächst meist in 'Hexenkreisen' von 2W6 Exemplaren auf feuchten Böden und kann eigentlich überall in Aventurien angetroffen werden — ja sogar in städtischen Gärten oder in den Kanalisationsstollen hat man ihn schon gesehen. Sein hauptsächlichliches Verbreitungsgebiet ist jedoch Maraska, und wenn man dort dem Pilz begegnet, kann man sicher sein, daß auch einige Marasken in der Nähe sind.



**Verbreitungsgebiet:** ganz Aventurien südlich von Riva

**Verbreitungsraum:** Sumpf (gelegentlich),

Waldgebiete (sehr selten), Flußauen (selten)

**Bekanntheit:** +4

**Ernte:** Haut; Efferd bis Boron, in südlicheren Gebieten auch ganzjährig

**Wirkung:** Einnahme eines Eitrigen Krötenschemels führt zu einer schweren Magenverstimmung (1W SP, KKund IN je-1), die etwa eine Stunde anhält.

**Haltbarkeit:** W6+1 Tage

**Preis:** 5S für die Haut eines Pilzes

**Verwendung:** Kann mit Nußöl und Orazal zu Waffengift / durch Auskochen in Alkohol zu einem Einnahmegift weiterverarbeitet werden.

**Verarbeitung:** +8/+4

**Wirkung:** Beide Formen der Verarbeitung erbringen ein leichtes Gift (Stufe 4), das beim Opfer heftige Magenkrämpfe und Erbrechen hervorruft (für 4 Stunden 1W+2 SP/Stunde; Beginn der Wirkung nach etwa einer Stunde); charakteristisch ist auch die Blaufärbung des Gesichts und der Hände.

**Haltbarkeit:** beide Gifte W3+1 Monate

**Preis:** 12 D für eine Anwendung als Waffengift, 10 D für eine Portion Einnahmegift

**Alchemistische Verwendung:** Größere Mengen Eitrigen Krötenschemels können als Substitut für den Maraskenstachel bei der Herstellung von Purpurbliß verwendet werden.

**Besonderheiten:** Der Eitrige Krötenschemel gilt als Lieblingsspeise der Maraskan-Tarantel, die effektiver als jeder menschliche Alchimist ihr gefährliches Stachelgift daraus gewinnt.

# HÖLLENKRAUT

»Vorsicht ist aber angezeigt, wenn dich ein Waldmensch zum Essen einlädt. Nicht nur, daß sie greußlich Getier wie Käfer, Schlangen und Stinktiere essen - als besondere Höflichkeit gar vorgekaut dargeboten! -, sondern, daß sie nicht auf Firuns Geheiß jagen, sonder all ihre Beute vergiften. Und von giftigem Pflanzenwerk hat's in den dampfenden Wäldern ja genug, wobei die Mohischen am liebsten das Höllen-Kraut verwenden.«

- Bastan Munter, Die dampfenden Waelder; um 350 v.H., Neufassung Kuslik, 948 BF

## HÖLLENKRAUT IM SPIEL

Das Höllenkraut ist eine Schlingpflanze mit fingerdicken, grün-braunen Ranken und gelben, kleinen Blüten, die sich vor allem knapp unter den Wipfeln der Urwaldriesen oder an solchen Stellen findet, wo sie genügend Sonnenlicht erhält. Das aus der Ranke leicht herzustellende Mittelchen namens Wurara wird bei den Mohas traditionell als leichtes Jagdgift auf Blasrohrpfeile geschmiert. (Man kann davon ausgehen, daß jeder Waldmensch ein oder zwei Wurara-Pfeile mit sich führt.)

*Verbreitungsgebiet:* Südwestaventurien südlich von Mengbilla, Waldinseln

*Verbreitungsraum:* Regenwald (gelegentlich), Wald (selten), Waldrand (sehr selten)

*Bekanntheit:* +10

*Ernte:* Ranken, ganzjährig

*Wirkung:* Unverarbeitet sind sowohl Ranken als auch Blüten einfach nur ungenießbar.

*Haltbarkeit:* W6+6 Monate (abgeschlagene Ranken)

*Preis:* 10S

*Verwendung:* Zerkauen mit Kalk und Einkochen (unter Verwendung frischer Knochen) der inneren Fäden der Pflanze

*Verarbeitung:* +4

*Wirkung:* Die Waldmenschen stellen auf die angegebene Art und Weise das leichte Gift Wurara (Stufe 4) her, das sie bei der Jagd auf Kleingetier und Vögel verwenden. Eine Wurara-Vergiftung (1W SP pro Stunde für 1W Stunden) beim Menschen geht mit Sehstörungen und Kälteschauern (IN, FF, GE je -1) einher.

*Haltbarkeit:* W6+1 Monate

*Preis:* 10D

*Alchemistische Verwendung:* Höllenkraut ist ein Bestandteil von Angstgift.

*Besonderheiten:* Alle Waldmenschen sind offensichtlich gegen die Wirkung des Wurara immun.

# HORUSCHE

»... Fürderhin ist des Kaisers Teil am Horuschen-Gewächs 1.000 volle Schoten oder 2.000 der Horuschen-Kerne, beizubringen per anno vom Militärpräfekten zu Sinoda und zur Zählung und Verarbeitung abzuliefern beim Hoch-Commandanten zu Tuzak ...«

- aus einer Steuerverordnung für Marasskan-, 17 Reto

## IM SPIEL

Die Horusche ist ein südaventurisches - vornehmlich maraskanisches - Rankgewächs, das sich vor allem an den Urwaldriesen wie Elefantenbäumen findet. Die Ranken selbst sind etwa zwei Finger stark und tragen alle drei Wochen blaßviolette Blüten. Für den Kräuterkundler und Alchimisten sind jedoch die fleischigen, spannlangen Schoten interessant, die in ihrem Inneren ein bis drei haselnußgroße, schwarze Kerne enthalten, deren Verzehr sehr kräftigend wirkt. (Leider enthalten die Kerne auch ein Gift, das in höheren Dosierungen äußerst schädlich ist.)

*Verbreitungsgebiet:* südliches Maraskan und die umliegenden Inseln

*Verbreitungsraum:* Feuchte Waldgebiete (sehr selten)

*Bekanntheit:* +18

*Ernte:* Schote mit Kernen; ganzjährig

*Wirkung:* Pro gegessenem Kern gewinnt der Anwender für 3W6+10 Stunden einen Punkt zu seiner Körperkraft hinzu. Werden während der Wirkungsdauer des ersten Kernes weitere gegessen, so verursacht jeder Kern 1W+4 SP; der zusätzliche KK-Zuschlag gilt jedoch trotzdem.

*Halbbarkeit:* in der Schote 2W6+2 Tage, einzeln W6 Tage

*Preis:* 2S pro Kern

*Verwendung:* Kaltgepreßtes Öl, aus dem mit verdünntem Vitriol und Alkohol die Giftstoffe ausgezogen werden.

*Verarbeitung:* +6

*Wirkung:* Eine Anwendung des Horuschenöls steigert die KK für 3W6 Stunden um 1 Punkt, fügt jedoch einen Schadenspunkt zu. Eine zweite Dosis während des ersten Wirkungszeitraums steigert die KK zwar um einen weiteren Punkt, fügt jedoch 4 SP zu, die dritte Dosis 9, die vierte 16 usw.

*Halbbarkeit:* 3W+6 Monate, danach wird das Öl ranzig

*Preis:* 25D für ein Fläschchen mit 5 Anwendungen

*Alchimistische Verwendung:* Horuschenkerne sind wichtige Bestandteile von Kraftelixier und Waffenbalsam.

*Besonderheiten:* Wegen des eingegrenzten Verbreitungsgebiets ist die Erhältlichkeit von Horuschenkernen oder -öl oft eine reine Glückssache ...

## LOTOS, giftige Arten

Neben den beiden hier aufgeführten gibt es weitere, weniger schädliche Lotosarten. Eine allgemeine Abhandlung über den Lotos finden Sie daher im Kapitel über die **Heilpflanzen**. Dort werden auch die übrigen Arten **Färberlotos** und **Weißgelber Lotos** vorgestellt.

### GIFTIGE LOTOSARTEN IM SPIEL

Alle drei Arten von giftigem Lotos werden entweder zu Rauschmitteln oder Atemgiften weiterverarbeitet, die vornehmlich in Südaventurien erhältlich sind.

*Verbreitungsgebiet:* ganz Aventurien südlich einer Linie Havena-Perricum; giftige Lotosarten im Süden häufiger

*Verbreitungsraum:* Teiche (gelegentlich), Seeufer (selten), Schwarzer Lotos nur an sumpfigen Uferstreifen (sehr selten)

*Bekanntheit:* +5 (Lotos allgemein), +15 (einzelne Arten)

*Ernte:* Blüte oder Blütenstaub; Ingerimm bis Praios, im Süden Peraine bis Rondra

*Wirkung:* Der wirksame Anteil der giftigen Lotosarten ist stets der Blütenstaub. Alle drei Lotosarten sind während der Blühperiode in einem Umkreis von 5 Schritten gefährlich, da dort die Luft voll Blütenstaub hängt: Für jeden Helden muß eine KK-Probe abgelegt werden, um das Einatmen zu vermeiden. Bei Mißlingen gibt der Wert, um den die Probe danebengegangen ist, die Anzahl der eingeatmeten Dosen an. Zu den einzelnen Wirkungen s.u.

*Haltbarkeit:* W3+6 Monate

*Preis:* 1 bis 10D pro Blüte

### SCHWARZER LOTOS

Der Blütenstaub des sehr seltenen Schwarzen Lotos wird fast ausschließlich geerntet, um daraus ein gefährliches Atemgift herzustellen. Die Verarbeitung dient dazu, den schweren, süßen, fast hypnotischen Duft abzumildern.

*Verwendung:* mit (Gratenfelsen) Schwefelquell ausgewaschen und abgefiltert, danach in der Sonne getrocknet

*Verarbeitung:* +15 (oder Pflanzenkunde +10)

*Wirkung:* Bei Annäherung: pro Dosis 1W+3 SP, KL und IN je -1 für 1 SR. Nach der Verarbeitung ein schweres Atemgift (Stufe 10), das fast sofort und dann für die Dauer von etwa 2 Stunden pro Spielrunde 2W6 SP anrichtet. Binnen der ersten SR wird das Opfer bewußtlos und beginnt zu halluzinieren: Farben werden zu Tönen, Musik zu Gerüchen, und schließlich erfüllt das Rauschen von Golgaris Schwingen den Geist des Opfers ...

*Haltbarkeit:* 2W6+15 Tage

*Preis:* um 100D

*Alchemistische Verwendung:* als Komponente im Antidot und im Regenbogenstaub

## **PURPURNER LOTOS**

Der Purpurne Lotos ist eine minder giftige Abart des Schwarzen Lotos, deren Blütenstaub fast ausschließlich in der Alchimie Verwendung findet - und dort zur Herstellung von *Purpurblitz*.

*Verwendung:* trocknen und leicht rösten

*Verarbeitung:* +4

*Wirkung:* Bei Annäherung: pro Dosis 1W SP, KL, IN, GE je-1 für 1 SR. Verarbeitet läßt es sich ähnlich wie Schwarzer Lotos einsetzen, erzielt jedoch durch die Bank nur die halbe Wirkung (Stufe 8; 1W SP/SR für 1 Stunde)

*Haltbarkeit:* 2W+4 Monate

*Preis:* etwa 5D/Skrupel (entspricht einer Unze unverarbeiteten, getrockneten Blütenblättern)

*Alchimistische Verwendung:* zur Herstellung von Purpurblitz, dem stärksten bekannten Gift überhaupt

## **WEISSER LOTOS (MARBOS ODEM)**

Der gereinigte Blütenstaub des Weißen Lotos gilt in den südlichen Stadtstaaten als ausgesprochenes 'Luxusgift', auf das man selbst beim besten Händler oft monatelang warten muß.

*Verwendung:* getrockneter und fein pulverisierter Blütenstaub

*Verarbeitung:* +5

*Wirkung:* Bei Annäherung: pro Dosis 1W-1 SP, KL und IN je -1 für 1 SR. Als Rauschmittel führt es für 2W20 SR zu starken Färb- und Geruchshalluzinationen, während derer der Anwender zu keinerlei geplanten Aktionen in der Lage ist. Bei jeder Anwendung besteht die Gefahr, von dem Mittel abhängig zu werden (1-5 auf W20).

*Haltbarkeit:* 2W+14 Tage

*Preis:* 10D pro Anwendung (1 Skrupel)

*Alchimistische Verwendung:* keine

*Besonderheiten:* Abhängigkeit von Marbos Odem ist eine Krankheit der 8. Stufe, deren Entzugserscheinungen (Minstdosis: 1 Skrupel/2 Tage) zu starker Apathie führen: Alle guten Eigenschaften sinken um W6 Punkte.

# MALOMIS

»Ein Pflänzchen von schlichter Schönheit, doch unvergleichlich betörendem Duft ist die Malomis, welche in Rot, zartem Rosé oder Weiß erblüht. Allein, bis zum heutigen Tage ist nur nur dies eine Exemplar (nebst den Keimlingen, die ich davon gezogen habe) zu Gesicht gekommen, welches ein unbekannter Spender unserem Tempel vor einigen Jahren überließ. Von diesem wurde uns auch der Name des Blümchens angetragen. Selbst Berichte von Expeditionen unserer Brüder und Schwestern ans dem tiefen Süden enthalten keinen Hinweis auf eine ähnliche Pflanze. Daher bin ich zu der Annahme gekommen, daß es sich um ein Geschenk der Göttin handeln muß, die uns den Fremdling als Botengeschick und unseren Tempel dazu auserkoren hat, ihre Neuschöpfung in alle Welt zu tragen.«

- aus den Tempelchroniken des Tsa-Tempels zu Silas; ans dem Jahre 1006 BF

## MALOMIS IM SPIEL

Die Malomis ist eine niedrigwachsende Blume mit ausladendem Blätterwerk, in dessen Mitte sich im Tsa und Rondra eine heinahe stengellose Blüte zeigt. Über die Herkunft der Malomis ist vielfach spekuliert worden, da diese Pflanze in der aventurischen Wildnis bisher nicht entdeckt wurde. Die in Aventuren vorkommenden Pflanzen werden ausschließlich in Gärten gezogen und stammen allesamt (d.h. heinahe allesamt) von einer Pflanze ab, die dem Tsa-Tempel zu Silas von einem Unbekannten übergehen wurde. Die Pflanze ist relativ anspruchsvoll, was die Pflege anbelangt, jedoch klimatisch nicht sonderlich wählerisch, so daß sie etwa in Thorwal ebenso gezogen werden kann wie in Menghilla.

Nur erfahrene Botaniker schaffen es, die Malomis zweimal im Jahr zum Blühen zu bringen. Während die frühe Blüte im Tsa für Alchimie oder Kräuterkunde keinerlei Bedeutung besitzt, enthält die Rondrablüte einen hochwirksamen Duftstoff, der die Wahrnehmung beeinflusst (und hochgradig süchtig macht).

*Verbreitungsgebiet:* keine natürlichen Vorkommen bekannt

*Verbreitungsraum:* Gebirgspflanze, jedoch keine Verbreitung in aventurischen Gebirgen

*Bekanntheit:* +30

*Ernte:* Blüten; Rondra (die Tsablüte ist wirkungslos)

*Wirkung:* Der Duft der Malomis-Blüte erzeugt beim Opfer ein euphorisches Gefühl, indem eine vom Opfer gewünschte Geruchswahrnehmung suggeriert wird. Das Geruchsprofil muß kein natürliches Vorbild besitzen, es sind also die phantastischsten Duftkreationen möglich. Wird der Duftstoff isoliert, läßt sich die Wirkung meist noch verstärken. Ebenso kann der Duftstoff bewußt in Zusammenhang mit den anderen Sinneswahrnehmungen gebracht werden. Beispielsweise wird ein Betroffener den Duft seiner Leibspeise wahrnehmen, wenn er Hunger hat und ein Stück vertrocknetes Brot vor sich liegen sieht, das mit dem Malomis-Wirkstoff präpariert wurde.

Die suggestive Kraft der Malomis ist von Pflanze zu Pflanze verschieden und wird mit 2W20 ermittelt. Alle Personen, deren MR unter dem erwürfelten Ergebnis liegt, lassen sich vom Duft für W6 SR betören und beeinflussen. Die überschüssigen Punkte geben den Zuschlag zu einer KL-Probe an, die danach abgelegt werden muß, um sich von der betörenden Wirkung zu befreien.

*Haltbarkeit:* W3 Tage

*Preis:* 10 bis 30D pro Blüte

*Verwendung:* in eine Mischung aus reinem Wasser, sehr wenig reinem Alkohol und etwas Carlog eingelegte Blüten

*Verarbeitung:* +10

*Wirkung:* wie die frische Blüte, allerdings sind W6 Punkte von der Duftstärke abzuziehen

*Haltbarkeit:* W3+6 Wochen

*Preis:* 50 bis 75D für eine Lösung mit 3 Blüten (6 Anwendungen)

*Verwendung:* Duftwasser aus zwei Flux reinem Alkohol, einem Flux Rosenwasser und einer Malomisblüte

*Verarbeitung:* +5

*Wirkung:* Das Duftwasser reicht für 2 Anwendungen und erleichtert alle Betören-Proben während der folgenden W3+3 Stunden um 20 Punkte. Eine Nebenwirkung kann unerwartet hoher Zuspruch sein, so daß der Anwender sich plötzlich von (einem oder mehreren) Fremden bedrängt sieht, die er lieber nicht am Halse hätte.

*Haltbarkeit:* W3+6 Monate

*Preis:* 40D

*Alchemistische Verwendung:* Im Zusammenspiel mit Finage wird die Wirkung verstärkt. Ein beliebiges Elixier oder ein finagehaltiger Trank kann somit als 'Lieblingselixier' getarnt werden. Die möglichen alchemistischen Verwendungen sind bisher nur von einzelnen Magiern erforscht, aber noch nie anderen zugänglich gemacht worden.

*Besonderheiten:* Malomis-Duft ist im Zusammenhang mit Finage ein hochgradiger Suchterzeuger. Eine Malomis-Sucht (Stufe 20) kann nur durch mächtige Magie geheilt werden und erfordert eine hervorragende Kenntnis der Zaubersprüche BEHERRSCHUNGEN BRECHEN, ILLUSIONEN ZERSTÖREN und INFINITUM IMMERDAR.

# MERACH-STRAUCH (SÜSSER TOD)

*»In den höher liegenden Wäldern dergesamten Gegend gedeiht der Merach-Strauch und auf ihm eine kleine, apfelartige Frucht von blauer Farbe, jene ist ausgesprochen köstlich, sofern sie sich nicht im Leib mit Alkohol zusammenfindet: Drei Tage vorher oder nachher ist die Frucht noch tödlich, wessenthalben sie nach der 'Süße Tod' geheißten wird.«*

*- aus Band VIII des Herbarium Kuslikum; Kuslik, 1005 BF*

## DER MERACH-STRAUCH IM SPIEL

Der Merach ist ein baumartiger, bis zu vier Schritt hoher Strauch, dessen Zweige mit drei Finger langen, holzigen Stacheln bewehrt sind. (Die Exemplare des Regenwaldes erreichen gar eine Höhe von 8 bis 12 Schritt.) Triebe und Knospen sind filzig und behaart. Von Ingerimm bis Rahja trägt der Strauch stark duftende blaßrosa Blüten, mit deren Abwurf die Zweige auch ihre Behaarung verlieren. Die glänzend blaue Frucht des Strauches erreicht einen Durchmesser von zwei bis drei Fingern und ähnelt einem kleinen Apfel. Sie ist außergewöhnlich aromatisch und zuckersüß. Ihr Genuß ist ungefährlich, so sie im Körper nicht mit Alkohol zusammentrifft. Dennoch erfreut sich die Frucht bei Eingeweihten, die sich auf den sorgsamem Umgang mit ihr verstehen, ob ihrer Vielseitigkeit großer Beliebtheit.

*Verbreitungsgebiet:* Mhanadistan, Thalusien, Unauer Berge, Regengebirge

*Verbreitungsraum:* Regenwald (selten), Wald (sehr selten), auch in Hausgärten

*Bekanntheit:* +4

*Ernte:* Früchte; Efferd bis Travia

*Wirkung:* Vom 'Süßen Tod' droht keinerlei Gefahr, so nicht binnen dreier Tage vor oder nach dem Verzehr Alkohol genossen wird, denn nur dann entfaltet sich seine unheilvolle Wirkung (5W20 SP). Vorsicht geboten ist auch bei überreifen Früchten, die durch Eigengärung Alkohol entwickelt haben können.

*Haltbarkeit:* 2W6+7 Tage

*Preis:* um 1H pro Frucht

*Verwendung:* gekocht oder als Bestandteil alkoholischer Getränke

*Verarbeitung:* +2

*Wirkung:* Nach Weiterverarbeitung mit anderen Zutaten, sei es als Süßspeise oder aromatisierender Bestandteil in anderen Lebensmitteln, verliert sich in Kürze die tödliche Wirkung der Merach-Frucht, dies gilt insbesondere für das Erhitzen. In Alkohol gelöst, verlieren sich die todbringenden Inhaltsstoffe binnen drei Tagen. (Den Alkohol tunlichst wegschütten!)

*Haltbarkeit:* je nach Verarbeitung

*Preis:* 2H pro Frucht

*Alchimistische Verwendung:* keine bekannt

*Besonderheiten:* hochgiftig in Verbindung mit Alkohol (s.o.)

# MIBELROHR

» Vom Mibel-Schilff: Im Seenlande hat 's heuffig eyn Schilff, welches dein Maagus dienlich bey operationes verschiedenster Arth, wo es doch foerdert die Geistes-Schaerff und die Ruh der Hand (was auch dem Alchimisten zupasz kommen maag). Man trinckts als Absud von der Blueth oder im al'cool und schliesz guth weg, was uebrig. Doch sey gewarnth, dasz Du nicht zu ofthen davon trinckst, dann macht's dich mued auf Taage, dasz Du nicht setzen maagst den Fusz vor die Thuer.«

- aus den Frühschriften des Paramanthus von Havena; um 1570 v.H.

## MIBELROHR IM SPIEL

Das Mibelrohr ähnelt dem gewöhnlichen Schilf (und wächst auch mit diesem zusammen, meist in kleinen Gruppen von 2W6 Halmen): Es besitzt einen langen Stengel, schmale, papierähnliche Blätter und eine kolbenförmige, blaßlila und weiß gebänderte Blüte. Dieser Blütenkolben ist es auch, der x,u einem Kräutertrank weiterverarbeitet wird, der Reaktions- und Konzentrationsvermögen steigert, allerdings auch schnell zu Abhängigkeit rühren kann. *Diese Mibelsucht* ist eine häutig bei Magiern zu findende Charakterschwäche.

*Verbreitungsgebiet:* *aventurische* Westküste zwischen Salza und Mengbilla

*Verbreitungsraum:* Seeufer (gelegentlich), Flußauen (selten), Sumpf (sehr selten)

*Bekanntheit:* +10

*Ernte:* Stengel und Blüte; im Norden Ingerimm bis Efferd, im Süden stets außer Firun

*Wirkung:* unverarbeitet keine

*Haltbarkeit:* W6 Tage

*Preis:* 2S

*Verwendung:* Einstampfen von Blütenkolben und Stengel, Aufkochen mit Wasser und ganz wenig Alkohol

*Verarbeitung:* +7

*Wirkung:* Mit der obigen Prozedur gewinnt man aus einer Blüte eine Portion eines Absuds, der für 2W6+5 SR die Klugheit und die Gewandtheit des Anwenders um je 2 Punkte steigern. Zu häufiger Genuß (mehr als einmal pro Monat) führt mit 80%iger Wahrscheinlichkeit zur *Mibelsucht* (einer Kankheit der 8. Stufe): Der Mibel-Absud hat dann beim Abhängigen weder positive noch negative Wirkung, jedoch tritt bei Entzug (mindestens an jedem zweiten Tag muß Mibelrohrtee getrunken werden) eine völlige Apathie ein (KL, IN, GE, FF je-3, völlige Unlust, irgend etwas zu tun).

*Haltbarkeit:* W6+4 Monate (in licht- und luftdicht verschlossenen Gefäßen)

*Preis:* 18D

*Alchimistische Verwendung:* Mibelrohr ist eine Komponente des Gewandtheitselixiers.

*Besonderheiten:* erzeugt *Mibelsucht* (s.o)



## MIRHAMER SEIDENLIANE (KUKRIS)

»... Fürderhin mit dem Tode durch Ersäufen werde bestraft die Anwendung von Kukris, welches ein mengbillanisch Gift aus einer Pflanzenranke ist und durch Aufkochen mit Braunöl und Schwefel erkannt werden kann, woraufhin die klare Farb ins Rote umschlägt. So einer Kukris mit sich führt, sei er auf ein Jahr und einen Tag festzusetzen und sein Name anzuzeigen, damit ein jeder und eine jede ihn der Meuchelei anklagen kann. Findt sich derweilen keiner, ist er freizusetzen, das Kukris aber dem Feuer zu überantworten ...«

- aus dem Index Wehrheimium; Fassung aus dem Jahre 9 Reto

### KUKRIS IM SPIEL

Die Mirhamer Seidenliane ist unter ihrem eigentlichen Namen eigentlich kaum bekannt, doch sind die Produkte, die man - vornehmlich in Mengbilla - daraus gewinnt, bei Meuchlern überaus beliebt: 'Seidenseile' von hoher Reißfestigkeit bei geringem Gewicht, und Kukris, das schlechthin bekannteste Meuchlergift. Die Seidenliane selbst, eine etwa 5 Schritt lange Schlingpflanze mit drei Finger dicken Ranken, findet man vornehmlich im Regenwald, wo sie an Alveranspfeilern und Elefantenbäumen schmarotzt. Im Frühjahr treibt sie hellergroße, blaßgelbe Blüten, und während dieser Zeit sind auch die knotigen Verdickungen, die sich etwa alle drei Schritt an der Ranke finden, für die Verarbeitung zu Kukris geeignet.

*Verbreitungsgebiet:* Westlich des Regengebirges ab Höhe Mengbilla, südöstlich des Regengebirges zwischen Brabak und Mirham

*Verbreitungsraum:* Regenwald (selten), Gebirgshänge (sehr selten), Flußufer (sehr selten)

*Bekanntheit:* +12

*Ernte:* ganze Pflanze; ganzjährig außer Hesinde und Firun; giftige Knoten nur von Tsa bis Ingerimm nutzbar

*Wirkung:* Die ganze Liane kann ausgedroschen werden; die äußeren Fasern werden weggeworfen, die mittleren und inneren Fasern werden versponnen und zu sogenannten 'Seidenseilen' gedreht. Größere Fasern werden zu Tauen verarbeitet, die Innenfasern auch zu so. 'Schwindelseide' (s. **Der Tiefe Süden**, S. 93f.)

*Haltbarkeit:* sowohl als Seil als auch als unverarbeitete Liane bei sachgemäßer Lagerung praktisch unbegrenzt

*Preis:* 6D für eine ganze Ranke

*Verwendung:* Bestimmte Knoten in der Pflanze läßt man verfaulen, um sie dann mit Schwefligem Orazol zu lösen, mit Vitriol zu reinigen und mehrfach zu destillieren.

*Verarbeitung:* *Alchimie*+12 oder *Pflanzenkunde*+9

*Wirkung:* Das entstehende Gift (Stufe 12) trägt den Namen *Kukris* oder 'Königsmacher' und ist das beliebteste Mittel in Meuchlerkreisen. Obwohl schwer zu beschaffen, erfüllt es doch alle wichtigen Anforderungen: sicher zu handhaben, relativ erschwinglich und schnell (und fast immer tödlich) wirkend. Das Opfer fühlt zunächst nur ein starkes Jucken am ganzen Körper (KL und FF je -1 nach 10 KR), dann Krämpfe in Armen und Beinen (KK und GE je -3 nach 15 KR), und nach meist weniger als fünfzig Herzschlägen tritt der Tod ein. (Schaden: 1W SP/KR für 3 SR, Beginn der Wirkung nach 10 KR)

*Haltbarkeit:* W3+2 Monate

*Preis:* 90D pro Portion

*Alchimistische Verwendung:* keine bekannt

## MOHN, giftige Arten

Neben den beiden hier aufgeführten gibt es weitere, weniger schädliche Mohnarten. Eine allgemeine Abhandlung über den Mohn finden Sie daher im Kapitel über die Heilpflanzen. Dort werden auch die übrigen Arten Bunter Mohn, Tigermohn, Schwarzer Mohn und Bleichmohn vorgestellt.

### PURPURMOHN

Besonders prächtig präsentiert sich der Purpurmohn, dessen purpurne Blütenblätter zum Jahreswechsel einen goldenen Rand erhalten. Zum gleichen Zeitpunkt öffnet sich die nachtschwarze Samenkapsel, um ihren goldenen Samen in alle Winde zu zerstreuen. Allein, dem Schauspiel wohnen nur selten Beobachter bei, da es sich zumeist während der Namenlosen Tage abspielt. Überdies werden viele Samenkapseln während der letzten Rahjatege zur Weiterverarbeitung gepflückt. In der Vergangenheit ist schon des öfteren versucht worden, den Purpurmohn auszurotten, da er eindeutig ein Werk des Namenlosen ist. Die Pflanze hat sich jedoch als hartnäckig erwiesen.

*Verbreitungsgebiet:* liebliches Feld, Almada, Aranien, Südaventurien

*Verbreitungsraum:* Wiesen (selten), Wälder (sehr selten, nur auf Lichtungen), Flußläufe (sehr selten)

*Bekanntheit:* +10

*Ernte:* geschlossene Samenkapsel; Ende Rahja

*Wirkung:* Der betörende Duft der geöffneten Blüte führt zu einem Rauscherlebnis, das der Göttin Rahja würdig (aber nicht ihr Werk) ist: Trugbilder von infamer Schönheit begleitet von dem Gefühl hochgradiger Euphorie führen dazu, daß der Betroffene die Welt um sich herum vollständig vergißt. Das Rauscherlebnis dauert W6+12 SR. Danach tritt für den gleichen Zeitraum ein Gefühl der Leere und Unzufriedenheit ein (JZ verdoppelt, MU halbiert, KL und IN je -1), das den Wunsch nach einem weiteren Rauscherlebnis hervorruft.

Mit jedem Rausch steigt die Gefahr, süchtig zu werden. Für alle bisherigen Rauscherlebnisse (inklusive des aktuellen) wird ein W6 gerollt - zeigt nur einer der Würfel eine 6, so ist der Betroffene abhängig vom Purpurmohn. Das Leeregefühl tritt von nun an täglich einmal (und ohne vorheriges Rauscherlebnis) mit verstärkter Wirkung auf und wird von heftigen Schmerzen begleitet. Der Süchtige wird alles daransetzen, erneut den Rausch zu erleben; er wird sogar seine Freunde verraten, belügen oder bestehlen (jedoch nicht töten), um an das Mittel zu gelangen. Besonders schwerwiegend ist, daß durch die Rauscherlebnisse ein allgemeiner Glaubensverfall eintritt - selbst Geweihte werden mit der Zeit ihren Gott oder ihre Göttin beschimpfen und verraten. Selbstverständlich ist auch Götzenglauben davon betroffen.

*Haltbarkeit:* 13 Monate (trocken aufbewahrt)

*Preis:* 5D pro Samenkapsel

*Alchimistische Verwendung:* Generell verboten und unter höchste Strafe gestellt. Experimente mit Purpurmohn können schnell zur Abhängigkeit führen.

*Besonderheiten:* Hochgradig suchterzeugend; nur durch göttlichen Beistand (besonders Rahja nimmt sich der Süchtigen an) kann die Sucht geheilt werden, dem Betroffenen steht allerdings eine harte Prüfung bevor.

### GRAUER MOHN

Im Gegensatz zu den anderen Mohnpflanzen besitzt der Graue Mohn 7 Blütenblätter, die zunächst in strahlendem Weiß erscheinen, sich jedoch im Verlauf der Blütezeit schwarz anfärben. Wenn die

kleinen, erbsengroßen Samenkapseln im Spätrotkraut aufbrechen, präsentiert sich das Gewächs in unscheinbarem, tristem Grau. Der Graue Mohn wächst eher gedrunken und erreicht höchstens einen Spann-Höhe; zu Beginn der Blüte ist er nur durch die Blattanzahl vom Bleichmohn zu unterscheiden. Sowohl die Samenkapseln, die getrocknet dergestalt aushärten, daß sie später mit einem Hammer zertrümmert werden müssen, als auch die Blätter des Gauen Mohns finden Verwendung.

*Verbreitungsgebiet:* ganz Aventurien

*Verbreitungsraum:* Gebirge (sehr selten)

*Bekanntheit:* +18

*Ernte:* geschlossene Samenkapsel; Rondra

*Wirkung:* Dem Bleichmohn vergleichbare, jedoch ungleich stärkere Wirkung. Nach der Einnahme des Samens stellt sich rasch völlige Schmerztäubheit ein, danach beginnen neben dem Tastsinn auch die übrigen Sinne zu schwinden. Der Körper des Betroffenen fällt nach einiger Zeit bei vollem Bewußtsein in ein tiefes Koma, eine vollständige Trennung von Seele und Körper findet statt. Dieser Zustand hält 2W6+6 SR an, und der Betroffene hat Angst, nie wieder in seinen Körper zurückkehren zu können. Eine Seelenwanderung ist möglich, jedoch gefährlich: Wird der Betroffene künstlich aus dem Koma geholt oder läßt die Wirkung des Graumohns nach, kehrt die Seele mit einem Schlag in den Körper zurück, je größer allerdings die Entfernung, desto größer auch die Wahrscheinlichkeit, daß der Körper verfehlt wird (Meisterermessen). Der seelenlose Körper eines frühzeitig Geweckten wirkt wie ein Golem, der typische Verhaltensweisen des Betroffenen wie eine Dressurnummer ausführt. Die Rückkehr in den eigenen Körper erfordert sehr starken Willen oder Magie.

In jedem Fall gilt bereits nach einmaliger Einnahme des Mohnsamen eine permanent um einen Punkt gesteigerte TA; der Betroffene darf zudem während der nächsten W6 Stufenanstiege die TA nicht senken.

*Haltbarkeit:* 2W6+18 Monate (trocken aufbewahrt)

*Preis:* 8D

*Ernte:* Blüten ganzjährig

*Wirkung:* je nach Farbton, die Einnahme frischer Blüten führt zu kurzfristigen (W3+3 SR) Angst- (Weiß), Freuden- (Schwarze) oder Lethargiezuständen (Grau) in verschiedenen Abstufungen. Die Einnahme mehrerer Blüten verstärkt die Empfindung und verlängert zugleich die Wirkungsdauer. Das veränderte Gefühl wird weder von Trugbildern noch anderen Erscheinungen begleitet. Die eigenen Emotionen des Betroffenen werden nur enorm verstärkt.

*Haltbarkeit:* W6+12 Wochen (getrocknete Blätter licht- und luftdicht aufbewahrt)

*Preis:* 3-15D für die getrockneten Blüten dreier Pflanzen, je nach Farbton

*Alchemistische Verwendung:* keine bekannten, jedoch wird mit Grauem Mohn (Samen wie Blätter) sehr gerne herumexperimentiert.

# NAFTANSTAUDE

»...Ich also, nicht blöd, die dicken Handschuhe angezogen - man kennt den Kram ja, wenn eine Türklinke so seltsam glänzt, und die Klinke runtergedrückt. Aber, was soll ich sagen, frißt sich das Dreckszeug doch glatt durch meine Handschuhe. Hab ich erst gemerkt, als es anfang zu brennen. War dann erstmal nix mit Tür auf. Na ja, Thoralfhat sie dann halt mit der Axt eingeschlagen...«  
- aus einem Kneipengespräch im 'Doppelanker in Mendena, etwa 20 Hal

## DIE NAFTANSTAUDE IM SPIEL

Die gut zwei Schritt hohe Naftanstaude mit ihren gelben Blutendolden ist - wenn auch selten - in fast ganz Aventurien anzutreffen. Sie enthält in ihren etwa fingerdicken Stengeln und fleischigen, gut handtellergroßen Blättern eine honigartige, leicht klebrige Flüssigkeit, die außer dem Gewebe der Naftanstaude alle organischen Materialien (Holz, Horn, Bein, Leder, Stoff...) binnen kürzester Zeit zerfrißt und die (nach Verarbeitung) als *Goldleim* berühmt-berüchtigt ist. Die Pflanze kann häutig an ihrem Aasgeruch erkannt werden, der von vielen toten Insekten und Vögeln herrührt, die um die Staude herumliegen.



**Verbreitungsgebiet:** ganz Aventurien südlich von Riva  
**Verbreitungsraum:** Grasland (selten), Steppe (sehr selten), Waldrand (sehr selten)  
**Bekanntheit:** +8

**Ernte:** ganze Pflanze; im Norden Ingerimm bis Rondra, im Süden ganzjährig

**Wirkung:** Der ausgepreßte Saft aus Stengeln und Blättern ist stark ätzend und ruft schon bei einfacher Berührung 2W SP hervor - beim Ernten der Pflanze ist also eine erfolgreiche FF-Probe+2 dringend geboten ... Das Auspressen erfordert zudem die nötigen Gerätschaften und Behältnisse.

**Haltbarkeit:** Die abgeerntete, komplette Pflanze hält sich 1W+4 Tage lang, der ausgepreßte Saft 1W+4 Wochen (in einem luftdicht geschlossenen Metall-, Glas- oder Keramikgefäß)  
**Preis:** 8D pro Staude

**Verwendung:** Der ausgepreßte Saft wird mit ein wenig Vitriol und gemahlenem Schiefer zu Goldleim, einem gefährlichen Kontakt- und Waffengift eingedickt.

**Verarbeitung:** *Alchimie- oder Pflanzenkunde*-Probe+6

**Wirkung:** Als Waffengift auf die Klinge aufgetragen, bewirkt Goldleim bei einem Schadens-treffer einen zusätzlichen Schaden von 3W-3 Punkten. Als Kontaktgift (5. Stufe) führt es zu starken Verätzungen (2W-3 SP pro Stunde für 2W Stunden) und, je nach betroffener Stelle, zu einem mehrtägigen, kompletten Verlust der FF. Rüstungen aus Leder, Stoff oder Holz werden von großflächigeren Treffern fast schlagartig zersetzt.

**Haltbarkeit:** W6+6 Monate

**Preis:** 30D

**Alchimistische Verwendung:** Versuche mit Konzentraten, Substitut für andere Giftstoffe

# ORKLAND-BOVIST

»Der Zugang zum Lager der Schwarzpelze, das sich in einem Höhlensystem befand, war uns durch eine Gruppe großer Kugelpilze versperrt, die unser Wegekundiger Orkenbovist nannte. Trotz seines gegenteiligen Ratschlags versuchten wir, auf Befehl von Korporal S fadin i, die Deckung der Pilze zu nutzen, um uns an das Orkenzeug anzuschleichen. Als die Pilze dann geplatzt sind, haben wir uns zurückgezogen ... Khorim, A irik und Jadvice mußten bis Ende Efferd im Feldspital verbringen.«  
- nach einem mündlichen Bericht des Soldaten Perainidan Gummerer aus dem Jahre 19 Hal

## ORKLAND BOVISTE IM SPIEL

Diese fast einen Schritt durchmessenden, kartoffelähnlichen Riesenpilze stehen meist an schattigen Abhängen, im Halbschatten von Höhlen oder im tiefen Wald in kleineren Gruppen beisammen. Sie sind üblicherweise ungefährlich, doch im Hochsommer, ihrer Reifezeit, platzen sie bei der geringsten Bodenschütterung auf und verschießen ihre Sporen in großem Umkreis. Die so 'bestäubten' Tiere (oder Menschen, Orks ...) sorgen für eine Verbreitung des Pilzes.

*Verbreitungsgebiet:* Orkland, Svellttal, Andergast

*Verbreitungsraum:* schattige Gebiete im Hochland (selten), Wald (sehr selten), Steppe (sehr selten)

*Bekanntheit:* +6

*Ernte:* Es gibt keinen bekannten Grund, einen Orklandbovist zu ernten.

*Wirkung:* Gefährlich in der Zeit zwischen Inerimm und Rondra. Wenn ein Orkland-Bovist aufplatzt, muß jedem potentiellen Opfer in bis zu 5 Schritt Entfernung eine *Körperbeherrschungs-Probe*+15 gelingen, um in Deckung hechten zu können. Gelingt dies nicht, so klärt eine KK-Probe, ob ein Held die Sporen eingeatmet hat oder nicht.

Sollte ein Held von den Pilzsporen befallen werden, äußern sich diese entweder (1-4 auf W6) als ein grünlich schimmerndes Geflecht unter der Haut, das 2W Wochen lang 1W SP pro Woche erzeugt, die nächtliche Regeneration verhindert und das Charisma um 2 Punkte senkt; oder (5-6 auf W6) als gefährlicher Lungenpilz, der die Atmung stark behindert (LE bis zur Heilung permanent um 2W6 Punkte verringert; MU, KK, GE um je 2 Punkte gesenkt). Beide Arten des Pilzbefalls gelten als Krankheiten der Stufe 7 und können entsprechend behandelt werden.

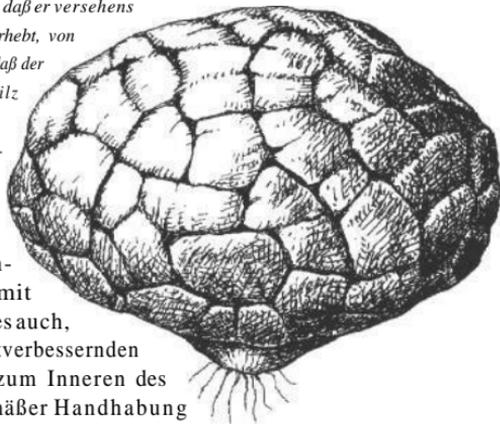
*Alchemistische Verwendung:* keine bekannt

*Besonderheiten:* Gefährliche Sporenwolke (s.o.); Orks sind immun gegen den Befall von den Sporen des Bovists.

# PESTSPORENPIILZ

»Im Nostrischen kennt man einen gefährlichen, feisten Pilz von brauner Farbe, dessen Aussehen an ein Hirn gemahnt. Schon so mancher Wanderer ist elendiglich daran zugrund gegangen, daß er versehens auf einen solchen trat, woraufsich ein schrecklich Miasma erhebt, von dem ein schwacher Mensch aufder Stell tot umfällt. Es heißt, daß der Pestpilz dem Orkenpilz und dem alafanischen Mörderpilz ähnlich komme.«

-ans dem Foliant der Kreutherkunde; Vinsalter Fassung, 802 BF



## DER PESTSPORENPIILZ IM SPIEL

Der Pestsporenmilz ist ein Bovist-ähnlicher Bodenpilz von der Größe einer respektablen Kokosnuß mit zäher, rissiger, hellbrauner Haut. Diese Haut ist es auch, die für Alchimisten zur Herstellung einer sichtverbessernden Salbe von Interesse ist - ganz im Gegensatz zum Inneren des Pilzes, dem Sporenreservoir, das bei unsachgemäßer Handhabung eine gefährliche Wolke freisetzt.

**Verbreitungsgebiet:** Nordaventurien nördlich einer Linie Nostris-Vallusa

**Verbreitungsraum:** Sumpf (selten), Wald (sehr selten), Feuchte Wiesen (sehr selten)

**Bekanntheit:** +18

**Ernte:** Haut; Efferd bis Boron und Peraine bis Rahja

**Wirkung:** Die rohe, unverarbeitete Haut hat keine Auswirkungen außer einer leichten Übelkeit. Wird beim Ernten des Pilzes die Haut nicht vorsichtig abgelöst (FF-Probe+2) oder stolpert man versehentlich über den Pilz (GE-Probe+2), so platzt der Pilz und setzt eine Wolke von Sporen frei, die beim Einatmen 3W+4 SP verursacht.

**Haltbarkeit:** W6Tage

**Preis:** 2S pro Pilzhaut

**Verwendung:** Die Haut des reifen Pilzes wird eine Woche lang in Alkohol eingelegt, mit frischen (!) Carlog-Blütenstempeln vermählen und zu einer Salbe verarbeitet.

**Verarbeitung:** +8

**Wirkung:** Wird die Salbe auf die Augenlider und die Schläfen gestrichen, so ermöglicht sie für etwa W3+3 Stunden eine fast vollständige Nachtsicht. (Selbst bei mattem Sternenlicht kann der Anwender sehen wie am hellichten Tag; in völliger Dunkelheit versagt allerdings auch dieses Mittel). Am Tage oder bei greller Beleuchtung sind sämtliche Talent- und Eigenschafts-Proben um 3 bis 12 Punkte (je nach Helligkeit) erschwert.

**Haltbarkeit:** 2W6+12Monate

**Preis:** 40D für ein Tiegelchen mit 3 Anwendungen

**Alchimistische Verwendung:** keine belegt

**Besonderheiten:** gefährliche Sporenwolke (s.o.)

# RAUSCHGURKE

»Die Rauschgurke ist eines der Rauschkrautlein. Speisest du davon, so sinkst du alsbald in einen tiefen Schlaf und träumest wirres Zeug, auf das 'du nichts geben darfst. Erwachst du, so fühlst du dich wonniglich erfrischt und wann um's Herz. Doch ist die grüne Frucht nur ein minderes Kraut! Denn mancher, der von ihr genießt, versinkt nicht im Traum, sondern bleibt wach und wird blöd davon! [...] Die Rauschgurke ist eines der vielseitigsten Beschenke Rurs, Meine Großmutter kannte mehr als siebzehn Weisen ihrer Zubereitung. Ich seihst kenne kaum zwanzig. Doch warum erzähle ich dir das? Ihr Garethjas seid blind für die Rätsel Rurs, und außerdem habe ich unsere Verabredung nicht herbeigeführt, um dein Wissen zu mehren, Bube!«

- Ausspruch des Seilergesells (?) Marajian ( ? ), belauscht von dem Straßengebelle Vanion, schriftlich festgehalten in den Akten der Stadtbücherei von Wehrheim, 24 n.H.

## RAUSCHGURKE IM SPIEL

Die Rauschgurke ist die Frucht des Rauschgurkbaums, der eine Höhe von bis zu 10 Schritt erreicht.



Ihre Farbe ist meist hellgrün, bisweilen violett und in sehr seltenen Fällen gelb, ihre Form birnenförmig. Sie erreicht eine Größe bis zu einem Spann, der Geschmack ist leicht bitter.

a) Die Rauschgurke aus der Sicht von Nichtmaraskanern: Die Rauschgurke wird so gegessen, wie sie vom Baum kommt. Je frischer, desto stärker ihre Wirkung. Ihr Genuß führt zu einer kurzzeitigen Kräftesteigerung, die mit deutlicher Bewußtseinsstrübung oder rauschhaften Träumen einhergeht.

b) Die Rauschgurke aus der Sicht der Maraskaner: Zu den wohl widerlichsten Angewohnheiten der Fremden gehört der Verzehr roher Rauschgurken. Die edle Frucht verdient eine ausgeklügelte Zubereitung. Sie wird eingelegt, gedörrt oder gesotten und meist mit anderen Zutaten vermischt. Erst dann entfaltet sie ihre wahre Wirkung. Sie beeinflußt in vielfältiger Weise das Gemüt, ist Heilmittel oder Gewürz. Vor allem verstärkt sie die Wirkung jeder anderen Pflanze, die uns Rur geschenkt hat.

**Verbreitungsgebiet:** Maraskan, seit der Eroberung auch in der Nähe Khunchoms

**Vorkommen:** Wälder (gelegentlich), Waldränder (selten)

**Bekanntheit:** +7 (-5 für Maraskaner)

**Ernte:** Frucht; Tsa bis Boron

**Wirkung:** Die unbehandelte Rauschgurke erhöht die Körperkraft um 3 Punkte bei gleichzeitiger Absenkung der Klugheit um 1W6+2 Punkte. Sinkt die Klugheit dessen, der sie zu sich genommen hat, um mehr als 4 Punkte, so versinkt er in einen Tiefschlaf, der mit wirren Träumen einhergeht. Der Rauschzustand wird als angenehm und aufbaulich empfunden, die Wirkungsdauer beträgt bei einer ganzen Frucht 2W6 Stunden.

**Haltbarkeit:** W3+1 Wochen

**Preis:** 5H

**Verwendungen:** verschiedenster Art

**Verarbeitung:** zwischen 0 und +15 (jedoch fast ausschließlich Maraskanern bekannt)

**Wirkung:** Behandelt oder vermischt mit anderen Zutaten hat die Rauschgurke zahlreiche Wirkungsweisen, die durch Meistersentscheid festgelegt werden.

**Haltbarkeit:** je nach Behandlung bis zu 5 Jahren

**Alchimistische Verwendung:** vielfältig

**Besonderheiten:** keine

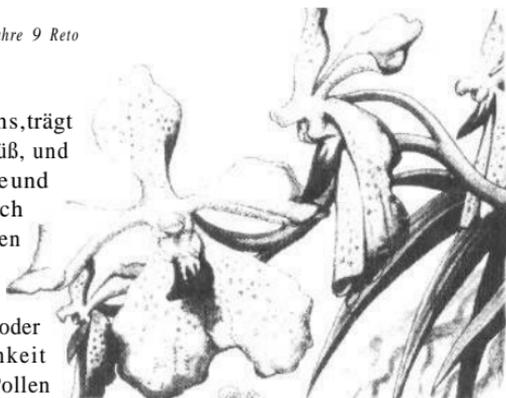
# SCHLEICHENDER TOD

»Aufs strengste verwerflich darf der Umgang mit dem Samthauche gelten, ist er doch im geringsten Falle schon für schwere Sinnestrübungen verantwortlich, und zeugt anderlei Anwendung zumeist vom Vorsatze üblen Gelichters - diese Einschätzung mag auch seine hilfreichen Dienste beim Liebestrunke nicht mindern. Erkentlich sei der Samthauch, welcher ist der Pollen von einer Blume des Südens, an folgenden Merkmalen ...«

- aus dem Index Wehrheimium; Fassung ans dem Jahre 9 Reto

## SCHLEICHENDER TOD IM SPIEL

Diese Orchideenart wächst im Süden Aventuriens, trägt blaßgelbe bis weiße Blüten, riecht widerlich süß, und ihre Blütenpollen erzeugen rauschhafte Träume und schwere Vergiftungen. Diese Pollen werden auch als 'Samthauch' bezeichnet und vor allem von den Boroni des alanfanischen Ritus gerne verwendet. Dort kennt man den Blütenstaub auch noch unter den Bezeichnungen *Kamaluqs Tatze* oder *Scharlachkatze*. Sowohl wegen ihrer Gefährlichkeit als auch wegen der Seltenheit können die Pollen beinahe nur von Tieflandmohas ungefährdet gesammelt werden.



*Verbreitungsgebiet:* Südaventurien südlich des Loch Harodrol

*Verbreitungsraum:* Flußufer (sehr selten), Waldrand (sehr selten)

*Bekanntheit:* +18

*Ernte:* Blüten; Ingerimm bis Rahja

*Wirkung:* s.u.

*Haltbarkeit:* s.u.

*Preis:* 2D

*Verwendung:* Inhalation des Blütenstaubs

*Verarbeitung:* +0

*Wirkung:* Die Pollen von zwei Blüten, konzentriert eingeatmet, erzeugen rauschhafte Träume (1W6 Stunden ekstatisches Delirium, danach 3W6 Stunden schwerer Kater (gute Eigenschaften je-2, schlechte je +2). In Überdosierung (Pollen von 5 Blüten) findet Samthauch Anwendung als schweres und oftmals tödliches Atemgift (5. Stufe), das einem Opfer ins Gesicht geblasen wird (2W6 SP pro Stunde für W6 Stunden). Der gefährliche Umgang mit Samthauch macht bei Benutzung als Rauschmittel Proben auf *Alchimie*+9 oder *Pflanzenkunde*+6 erforderlich.

*Haltbarkeit:* W6+4 Wochen

*Preis:* 2D pro Skrupel (ein Skrupel entspricht dem Inhalt einer Blüte)

*Alchemistische Verwendung:* Bestandteil von Liebestrunke und Regenbogenstaub

*Besonderheiten:* große Gefahr der Selbstvergiftung

# SCHLEIMIGER SUMPFKNÖTERICH

»Kann ein Pflanz von Arg sein? - Dem Schleimigen Knöter mag man dies beinahe attestieren, siedelt er doch stets in der Nähe von Tod und Verwesung und trägt diese noch über sein kurzes Dasein hinaus. Wohl von Arg und verdorben sind aber alljene, die seiner finsternen Verlockung erliegen und sich seiner bedienen.»

- aus dem Index Wehrheimium; Fassung aus dem Jahre 9 Reto

## SCHLEIMIGER SUMPFKNÖTERICH IM SPIEL

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 sogenannten 'Hexenkreisen' um einen absterbenden Baum gruppiert. Aus dem Pilz läßt sich ein schweres Watten- und Kontaktgift herstellen.

*Verbreitungsgebiet:* Bornland, nördliches Tobrien

*Verbreitungsraum:* Wald (selten), Waldrand (sehr selten)

*Bekanntheit:*+12

*Ernte:* ganze Pflanze; Praios bis Travia

*Wirkung:* Die Berührung mit bloßer Haut verursacht 3 SP

*Haltbarkeit:* 3W6+24 Stunden

*Preis:* 6D (3 Pilze)

*Verwendung:* Paste zum Bestreichen von Gegenständen und Waffen wird -je nach Verwendungszweck- mit mehr oder weniger Knochenleim versetzt und in stark verdünnter Salzlake eingedickt; Weiterverarbeitung der Paste siehe unter *Wirkung*.

*Verarbeitung:* Alchimie+6 oder Pflanzenkunde+5

*Wirkung:* Aus dem Sumpfknöterich läßt sich ein schweres Waffen- und Kontaktgift der 8. Stufe gewinnen. Zum Auftragen auf Klingen und Schneiden wird eine öl- oder fetthaltige Paste bevorzugt, als Kontaktgift an Griffen, Truhen etc. wird meist eine eher wässrige Lösung verwandt, der häufig noch natürliche Farbpigmente beigegeben werden, um den Überzug auf dem jeweiligen Gegenstand besser zu kaschieren. Die Wirkung des Giftes setzt augenblicklich (1 KR) ein und verursacht für 8 Spielrunden 2W+1 SP/SR. Zunächst fühlt das Opfer ein heftiges Brennen an der betroffenen Stelle, anschließend bricht es am ganzen Körper in kalten Schweiß aus, vielfach kommt es gar zu Tode.

*Haltbarkeit:* W6+4 Wochen

*Preis:* 50D (fertiges Gift)

*Alchimistische Verwendung:* zerrieben als Bestandteil von Beserkerelixier

*Besonderheiten:* Schon die äußere Berührung verursacht Schaden auf bloßer Haut.

# SHURINSTRAUCH

»Ein hinterhaeltig Ding ist's mit der Schurinknoll. So laszen sieb der Pflantzen Teile all, zu feiner Salbgar rasch geruehret, als toedlich Gift sowohl in Speis als wie auf der Klingen Schneide applicieren. Doch nicht genug der Tueck, wohl erst ein halben Stundt hintan beginnt der Salben greuslich Werck und fanget an, der aermlich Kreature Korpus jammervoll von inne zu verzehren.«

- 'Von der Pflantzen destruetivcn Kraft', ans dem Folianth der Kreutherkunde; Grangor, ca. 200 v.BF

## DIE SHURINKNOLLE IM SPIEL

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 verschiedenen Mixturen weiterverarbeitet.

*Verbreitungsgebiet:* Ganz Aventurien zwischen Riva und Al'Anfa

*Verbreitungsraum:* Steppe (selten), Grasland (selten), Wald (sehr selten)

*Bekanntheit:* +8

*Ernte:* Frucht; Ingerimm bis Rondra

*Wirkung:* Die Verwendung von unbehandelten Pflanzenteilen ist unüblich; der Genuß einer rohen Knolle fügt 1W+4 SP zu.

*Haltbarkeit:* W6+4 Tage (Knolle), W3+1 Tage (Blätter)

*Preis:* 8D (3 Knollen)

*Verwendung:* Paste als Waffen- oder Einnahmegift

*Verarbeitung:* +7

*Wirkung:* Die von Natur aus giftige Shurinknolle kann mittels Fett zu einer Paste verarbeitet werden, die sich sowohl wegen ihrer Geschmacklosigkeit unter ein Mahl mischen (ebenso wie die Blätter) als auch - unter Zugabe einer Emulsion aus Öl und Wasser- auf einen Dolch streichen läßt (ebenso wie die Rinde). Dieses hinterhältige Gift (6. Stufe) wirkt zwar langsam, doch immer tödlich. Das Opfer kann dies erst feststellen, wenn seine Konstitution merkbar verfällt - und dann ist es meist zu spät. Die Opfer sind meist schlaff wie ein leerer Sack, ja selbst die Totenstarre tritt erst mit langer Verzögerung ein. Der Schaden setzt ab der 6. SR ein und beträgt 1W/SR.GE und KK sinken um 1 Punkt/SR. Sinken diese beiden Werte oder die LE auf 0, so tritt der Tod ein.

*Haltbarkeit:* W3+1 Monate (bei gelungener *Alchimie-Probe*+7 oder *Pflanzenkunde-Probe*+5), W3+1 Tage bei improvisierter Herstellung

*Preis:* 70D (fertiges Gift)

*Alchimistische Verwendung:* keine bekannt

# VRAGIESWURZEL

»...als minder schlimm sei die Herstellung von Boronweine angemerkt, doch soll sein Hersteller mit gleichem Strafmaße als wie ein Giftmischer bedacht sein, sollt ein jemand tödlich Schaden an dem Trunke nehmen.«

- aus dem Index Wehrheimium; Fassung aus dem Jahre 9 Reto

## VRAGIESWURZEL IM SPIEL

Diese Pflanze ist eigentlich im Süden Aventuriens heimisch, kann aber in allen Klimazonen gezogen werden. Oftmals findet man sie auf Plantagen zusammen mit Kandiswurz, wobei allerdings von zwanzig Pflanzen nur eine durchkommt. Ihr oberirdischer Teil ähnelt Möhrenlaub, während die Wurzel weißgelblich und gewunden ist. Aus ihr läßt sich ein milchiger, nach Lakritz riechender Saft gewinnen, der zu einem starken Rauschmittel weiterverarbeitet wird. Beim Genuß dieses 'Boronweins' kann es zu Todesfällen kommen, da bei der Verarbeitung nicht alle Giftstoffe zerfallen.

**Verbreitungsgebiet:** ganz Aventurien südlich von Havena, am häufigsten an den westlichen Abhängen des Regengebirges

**Verbreitungsraum:** Regenwald (gelegentlich), Gerbirgshänge, Wald (jeweils selten), Hochland (sehr selten)

**Bekanntheit:** +20

**Ernte:** Wurzel; Efferd bis Travia (Südaventurien bis Boron)

**Wirkung:** Das Kauen einer unbehandelten Wurzel führt unmittelbar zu Übelkeit und Erbrechen (2 SP, AU: -5) und unterbindet weiterhin für einen halben Tag jegliche Aufnahme von Nahrung oder Flüssigkeit.

**Haltbarkeit:** 2W+7 Tage

**Preis:** 2S pro Wurzel

**Verwendung:** als Boronwein (Auspressen der Wurzel, Eindicken durch Kochen)

**Verarbeitung:** +18

**Wirkung:** Durch Einkochen der zerkleinerten Wurzeln entsteht ein zäher, milchigweißer Saft, der nach Lakritz schmeckt und als Boronwein bekannt ist. Durch geringe Zugabe pflanzlichen Öls wird der Sud flüssiger und trinkbarer, ohne dabei seine Konsistenz einzubüßen. Der Zusatz einiger Tropfen Alkohol fördert den Zerfall von der Wurzel innewohnenden tödlichen Giftstoffen, eine zu hohe Alkoholkonzentration geht zu Lasten der berauscheden Wirkung. Es gilt jedoch, daß die tatsächliche Giftkonzentration nur mit Hilfe umfangreichen alchimistischen Geräts ermittelt werden kann. Boronwein (auch Elfenbeintraum genannt), der meist getrunken wird, erzeugt einen starken, bis zu zwei Stunden anhaltenden Rausch, der tiefe innere Zufriedenheit vorgaukelt und äußerlich mit Lethargie und Teilnahmslosigkeit einhergeht- und ist in höchstem Maße suchterzeugend: Nach jedem Rausch wird gegen die *Selbstbeherrschung* gewürfelt (erster Rausch +1, zweiter +2 usw.) eine hohe Qualität des Rauschmittels kann zu weiteren Aufschlägen führen. Mißlingt die Probe, so führt dies zunächst zu schweren Konzentrationsstörungen (KL, IN und FF je-2), später zu Reizbarkeit (JZ: +3) und Untentschlossenheit (MU: -3), die Beschaffung der Droge tritt als Motiv in den Vordergrund. Die Giftkonzentration steht in Zusammenhang mit der Zubereitung (Scheitern der Probe um bis zu 3 verursacht W20 SP, +6 / 2W20 SP usf. -ab verpatzten Proben +13 endet der Rausch für den Süchtigen unweigerlich tödlich!).

**Haltbarkeit:** W6+2 Wochen (versauert nach 2 Wochen)

**Preis:** 5D pro Unze Boronwein

**Alchimistische Verwendung:** wichtiger Bestandteil bei der Herstellung von Traumpulver (Regenbogenstaub); Boronwein ist unverzichtbar für ein wirksames Schlafgift.

# WASSERRAUSCH

»Vo mag die Frucht des Wasserausches dem Zögerlichen hilfreich sein, Einlaß bei der Schönen Göttin ^11 finden, doch der Übermütige wird in ihrem Zelt nimmermehr Aufnahme erfahren.«

—Chamypola dt Fasar, Hochgeweihte Rahjas.Von clcr **Hingabe**; Fasar, \$ v.//.

## WASSERRAUSCH IM SPIEL

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. Diesen entströmt ein Duft, der einen schlafähnlichen Rausch mit lusternen Träumen verursacht. Auch erfahrene Schwimmer sollten Gebiete mit Wasserrausch meiden, denn allzu rasch verliert man die Besinnung. Sehr selten bringt die Pflanze eine dunkelgrüne, etwa kirschkernegroße Frucht hervor (eine Frucht auf ca. 500 Blüten), die, so man sie schluckt, einen euphorischen Rausch hervorruft und zugleich ein hochwirksames Rahjaikum ist.

*Verbreitungsgebiet:* Bornland, nördl. Tobrien

*Verbreitungsraum:* Teiche (sehr selten), Seeufer (selten)

*Bekanntheit:* +3 für die Pflanze, +18 für die Frucht

*Ernte:* Blüten Rahja bis Efferd; Früchte Rondra bis Travia

*Wirkung:* Frische Blüten bringen Träume von höchster Lusternheit hervor, einhergehend mit einem schweren, schlafähnlichen Rausch, dem am kommenden Tag ein Kater folgt, der den morgendlichen Nachwehen infolge starken Alkoholgenusses in keiner Weise nachsteht. Gerät ein Schwimmer in den Duftbereich der Blüten, so hilft nur eine Kraftprobe +5, um der Besinnungslosigkeit und dem Tod durch Ertrinken zu entgehen. Abgepflückte oder bereits verwelkende Blüten zeigen nur eine geringe Wirkung, auch was die rahjaische Wirkung betrifft: Als Stimulans für eine heiße Liebesnacht zu zweit sind sie daher nicht zu gebrauchen. Zur Wirkung der seltenen Früchte s.u.

*Haltbarkeit:* Blüten 3W+24 Stunden

*Preis:* 1D für eine Handvoll Blüten

*Verwendung:* Schlucken, frisch oder getrocknet (Frucht)

*Verarbeitung:* +0

*Wirkung:* Das Schlucken der Frucht führt nach W6/2 SR zu einem leichten, euphorischen Rausch, der sich nach W6 SR zum Verlangen nach rahjaischer Hingabe steigert (eine gelungene Probe auf *Selbstbeherrschung*+3 verhindert, daß es ohne willigen Partner zu peinlichen Anbahnungsversuchen kommt). Die Wirkung der Frucht hält für W6/2 Stunden an. Häufige Anwendung führt nach und nach zur Abnahme des rahjaischen Verlangens und kann gänzliche Unfruchtbarkeit zur Folge haben.

*Haltbarkeit:* 1 Jahr (Früchte)

*Preis:* 20D pro Frucht

*Alchemistische Verwendung:* keine bekannt

*Besonderheiten:* Häufiger Verzehr von Früchten kann zur Sucht führen.

## ZITHABAR (ZICH'TABH-ARUNI)

»Bei meinem ersten Handelsbesuch bei den Dhachmanis zu Khunchom ließ es sich der Hausherr nicht nehmen, nach (beiderseitig) erfolgreichem Abschluß zu einem kleinen - wie er es nannte - Feste zu laden. Die Wasserpfeife, so hatte man mich daheim in Perricum vorgewarnt, sei obligatorisch und enthalte zumeist mehr als nur reinen Tabak. Nun, der Genuß von Rauschkräutern gehört gewiß nicht zu meinen Vorlieben, und so sah ich der Angelegenheit mit gemischten Gefühlen entgegen, ja, wargeradezu erleichtert, als ich feststellte, daß das Kraut bei mir nicht zu wirken schien. Doch weit gefehlt: Als die tulamidischen Musiker kurz darauf wieder ihre Instrumente zur Hand nahmen, verließ mich rasch die Fassung, denn urplötzlich zogen bunte Nebel vor meinen Augen auf und tauchten die ganze Szenerie in ein ganz und gar unwirkliches Farbenspiel, das Melodie und Rhythmus zu folgen schien. Dem Gastgeber blieb meine Verwunderung und Verunsicherung gewiß nicht verborgen, denn er quitierte meinen vergeblichen Versuch, Kontrolle über diese Trugbilder zu gewinnen, mit einem augenzwinkernden blauen Lächeln.«  
- Abil Tarford, Reisetagebuch IV; Perricum, 17 Hal

### ZITHABAR IM SPIEL

Vorallem auf feuchten Böden in Flußnähe gedeiht das mehrjährige Zithabar-Kraut. Der bis zu einem Schritt hohe, behaarte Stengel treibt alle 4 Fingerpaarweise neue Blätter und Triebe aus, die ihrerseits bis zur Blütenspitze drei bis vier kleinere, dunkelgrüne Blattpaare hervorbringen, fene bis zu einem halben Spann großen, rundlich-eiförmigen Blätter sind ein begehrtes Sammelobjekt bei den Tulamiden, die das getrocknete und pulverisierte Kraut mit Vorliebe zu den Klängen der Kabasföte m ihren kunstvollen Wasserpfeifen verzaubern. Doch eile man sich mit der Ernte, denn sobald das Kraut zwischen Ingerimm und Praios in seiner hellviolettten Blüte steht, beginnen sich die innewohnenden Wirkstoffe rasch zu verflüchtigen. Zithabar (auch 'Schwarzer Pfeffer') ist das meistverbreitete Halluzinogen (und das, was man in Mittellaventurien gängigerweise Rauschkraut nennt).

**Verbreitungsgebiet:** Aranien, Mhanadistan, nahe allen Flußläufen östlich der Khomwüste, Szintotal, alananische Plantagen

**Verbreitungsraum:** Flußufer (häufig), Sumpf (gelegentlich), Waldrand (selten), Wald (sehr selten), Plantagen (sehr häufig)

**Bekanntheit:** +4 (+8 für Nicht-Tulamiden)

**Ernte:** Blätter; Peraine bis Praios

**Wirkung:** Das Kauen frischer Blätter erzeugt einen scharfen, brennenden Geschmack und beugt Entzündungen im Munde vor, auch bringt es Linderung bei Zahnschmerz.

**Haltbarkeit:** 1 Tag

**Preis:** 2H

**Verwendung:** zu grobkörnigem Pulver gemahlen, seltener gehäckselte Blätter

**Verarbeitung:** +0

**Wirkung:** Die getrockneten Zithabar-Blätter werden zu einem groben Pulver zermahlen, das, um die gewünschte Wirkung zu erzielen, ohne weitere Zusätze - zumeist in der Wasserpfeife - geraucht wird. Dann entfaltet es seine ungewöhnliche Eigenschaft, wundersame, farbenprächtige Trugbilder zu erzeugen, doch nur, wenn zugleich die seltsam winselnden, tulamidischen Weisen aus einer Kabasflöte ertönen (andere akustische Reize rufen nur mindere Wirkung hervor).

**Haltbarkeit:** 3W+24 Tage

**Preis:** 8S

**Alchemistische Verwendung:** keine bekannt

**Besonderheiten:** Blätter von blühenden oder verblühten Pflanzen verlieren ihre Wirkkraft



3

# SELTSAME PFLANZEN

# ALVERANIE

»Und wer will ein prächtigeres Gewächs auf Dere nennen denn die Alveranie, die uns die Zwölfe aus der Ihren Sphäre sandten, auf daß wir teilhaben können an der Schönheit Alverans, und daß wir demütig der Alveranie Antlitz betrachten, als blickten wir den Göttern selbst ins Auge!«

- aus einer Unterweisung im Perainetempel zu Gareth, 4 Hal

## DIE ALVERANIE IM SPIEL

Diese wundersame Blume ist das derische Symbol der Göttersphäre von Alveran. Die rosenähnliche, bis zu zwei Spann große Pflanze wächst stets alleine. Sie stellt keinerlei Ansprüche an Klima und Gebiet und gilt ortsansässigen Kreaturen oft als heilig. Als Symbol aller Götter blüht sie in allen zwölf Monden, stets in der Farbe des Gottes. Ihre Knospe ist zunächst firunsweiß, phexgrau, dann perainengrün, sodann blüht sie in den Rot- und Gelbtönen des Sommers und Herbstes auf und vergeht schließlich boronschwarz - um, unsterblich, wieder zu knospen. Nur während der fünf Namenlosen Tage ist die Alveranie unauffindbar.

*Verbreitungsgebiet:* ganz Aventurien

*Verbreitungsraum:* überall (sehr selten)

*Bekanntheit:* -5

*Ernte:* einzelne Blätter; jeweils in der Farbe des Monats

*Wirkung:* Eine ganz bestimmte Wirkung kann der Alveranie nicht zugeordnet werden, doch wird von von vielen verschiedenen wunderbaren und seltsamen Ereignissen berichtet, die sich in der Nähe einer Alveranie abgespielt haben sollen. Eine Alveranie kann nur durch extreme Gewalt (LE: 100), Katastrophen oder schwarze Magie zerstört werden. Selbst dann läßt sie sich meist durch ein göttergefälliges Ritual oder eine gute Tat wiederbeleben.

*Haltbarkeit:* 12 Stunden (einzelne Blätter)

*Preis:* Kann nicht verkauft werden, da alle Rituale voraussetzen, daß die Blätter selbst gepflückt wurden.

*Verwendung:* Zahlreiche heilige Rituale und wundersame *Zauber* erfordern ein einzelnes Blütenblatt oder Blütenstaub - stets in einer bestimmten Farbe. Es ist nie gelungen, die Blütenblätter zu konservieren.

# BASILAMINE oder CHAMAELEON-SPRINGKRAUT

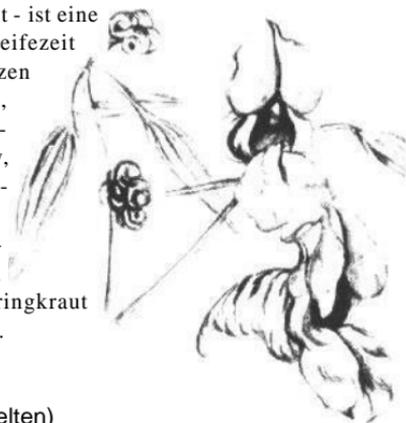
»Tünckt man schon im garstigen Bodironia das Ende Derens erreycht zu haben, so wirts dahinter noch weyt schlimmer. Denn itze beginnt das Orckenland, wo eyn Mensch nun gar nichts mehr zu suchen hat. Gleichwohl alls ist da Feindt: seys Orcken, Kreatur und Gewächs, Eyns davon ist die Basilaminablum. Die verstecket sich hinter allerley anderem Pflanzwerck, wo sie arglos thut. Doch Lug ist das! Kimmmt man in die Näh der bösen Basilamina, so wyrft sie allsbald mit 1000 Katapulten ihren giftigen und brennenden Samen, der groß Schad und Verterb bey Mensch und Thier anrychtet.«

- Praioline Pock, Reise in die Comtürey Bodironia; Elenvina, 590 v.H.

## BASILAMINE IM SPIEL

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

Basilaminen stehen meist in kleineren Gruppen zusammen und ähneln in Form und Farbe ihren jeweiligen Nachbarpflanzen, daher rührt der Name Chamaeleon-Springkraut. Direkt erkenntlich sind sie nur zur Blütezeit (Ingerimm).



**Verbreitungsgebiet:** Orkland

**Verbreitungsraum:** Wald (gelegentlich), Waldrand (selten)

**Bekanntheit:** +15 (Blütezeit im Ingerimm), +30 (sonst)

**Wirkung:** Jeder Basilaminen-Treffer auf ungeschützte Stellen ruft 1/10 SP hervor, Kleidung und Rüstungen, sofern nicht aus Metall, verlieren pro Treffer 1/100 Punkt des Rüstungsschutzes. Geraten Helden in eine Basilaminengruppe, muß jeder von ihnen je nach Anzahl der Pflanzen zwischen W6 x W6 und W20 x W20 Treffer hinnehmen.

**Alchemistische Verwendung:** keine

# BLUTBLATT

»Auf das Schwarze Auge wären wir indes in der Ruine nie gestoßen, wenn nicht das Blutblatt uns den Weg gewiesen hatte. Wenngleich wir uns stundenlang durch das Dickicht aus purpurnen Blättern kämpfen mußten, waren die letzten paar Schritte weniger beschwerlich. Allein hinterließen wir so eine verräterische Spur, und wir hatten kaum die magischen Hallen betreten, da tauchte auch schon Xeraan wieder auf. Der Odem des Shruuf, den er uns auf den Hals hetzte, verrichtete am Blutblatt letzten Endes ordentlicheren Schaden als Säbel und Schwerter. Das Zeug verwelkte schneller, als man sich vorstellen kann. Dabei hätte ich mir gern noch einen Siegerkranz daraus gebunden, denn den Shruuf habe ich fast allein auf dem Gewissen. Xeraan ist selbstverständlich wieder mal entwischt. Ich frage mich nur, warum er mit dem Shruuf nicht schon eher mal rausgerückt hat.«

- aus einem Kneipengespräch in Warunk, 2 Hal

## BLUTBLATT IM SPIEL

Blutblatt ist ein Kletterpflanze mit kleinen, purpurnen Blättern und roten Beeren. Es bildet sich - ähnlich wie Mindere Geister - besonders gern an Orten, wo über längere Zeit astrale Kräfte frei werden. Konzentrierte Astralenergie, wie sie in Artefakten gebunden ist, scheut die Pflanze jedoch und bildet so oft verräterische kreis- oder kugelförmige Löcher. In der Gegenwart von dämonischen Präsenzen verdorrt das Blutblatt innerhalb weniger Herzschläge. An entlegenen, wenig von Tier und Mensch ausgesuchten magischen Orten wächst das Blutblatt bisweilen zu echten Hecken heran.

*Verbreitungsgebiet:* ganz Aventurien

*Verbreitungsraum:* in der Nähe astraler Quellen (gelegentlich)

*Bekanntheit:* +7

*Ernte:* Zweige; ganzjährig

*Wirkung:* Für den Kundigen ist Blutblatt ein sicherer Hinweis auf magische Präsenzen. Druiden und Hexen schneiden sich gern Zweige, die sich lange frischhalten, sofern sie in der Nähe einer magischen Quelle (oder Person) verbleiben. Manchmal wird ein Kranz aus Blutblatt gebunden, der auf dem Kopf getragen unbegrenzt haltbar ist. Die Zweige dienen dem Auffinden feiner magischer Ströme und Präsenzen. Dazu werden sie in den Boden gesteckt und genau beobachtet. Normalerweise vertrocknet das Blutblatt innerhalb weniger SR, dauert dieser Prozeß länger oder wurzelt die Pflanze gar, muß sich eine magische Präsenz in der Nähe befinden. Ritualplätze werden von Druiden oft stundenlang mit Blutblatt abgesteckt, um den Ort auszuloten und so einen das Ritual begünstigenden Aufbau vorzubereiten (Probe um 2 Punkte erleichtert, mindestens 7 Blutblattzweige und 3 Stunden Vorbereitung).

*Haltbarkeit:* nahezu unbegrenzt in der Nähe einer magischen Quelle (jede Woche W20: fällt eine 20, geht das Blutblatt ein), sonst jedoch W3 SR

*Preis:* 75 pro Zweig

*Alchemistische Verwendung:* Als Indikator für die Konzentration von Magie in Tränken und Elixieren (grobe Angabe zum Wirkungsgrad nach gelungener, nach Ermessen des Meisters erschwerter, Alchimie-Probe).

*Besonderheiten:* Astrallose Magiekundige bekommen nur selten Kopfschmerzen, wenn sie einen Blutblattkranz tragen.

# BORONSSCHLINGE

»Ich gebe diesem gräßlichen Gewächs, wenngleich es wahrhaftig nicht dem Schweigenden würdig ist, dennoch den Namen Boronsschlinge, denn es bringt gleichermaßen Schlaf und Tod mit sich, ja, das Opfer kann von Glück sagen, wenn es den Tod nicht bei vollem Bewußtsein erlebt. Ich selbst bin nur mit dem Leben davongekommen, weil die kleine Rothaut in unserer Begleitung, Kakaquesh war sein Name, einen solchen Affentanz aufgeführt hat, daß wir beschlossen, die neu entdeckte Blume erst später einer genaueren Betrachtung zu unterziehen. Wir dachten, die Blume sei eine der zahlreichen Pflanzen, die den Waldmenschen in ihrem Götzenglauben heilig sind. Bruder Jaltek-Jestan wollte zwar ein Exemplar mit in die Heimat nehmen, aber der kleine Kakaquesh mußte das ja nicht unbedingt mitbekommen. Während ich unserem rothäutigen Begleiter also eine Geschichte aus der zivilisierten Welt erzählte, schlich sich Bruder Jaltek-Jestan zu der Lichtung. Kreidebleich kam er kurz darauf zurück, denn er hatte in das zweite, gar fürchterliche Antlitz des Gewächses geblickt...«

- aus dem Reisebericht des Tsageweiheten Bruder Tsafried von Silas; 7 Hal

## BORONSSCHLINGE IM SPIEL

Am wohlsten fühlt sich die Boronsschlinge im Schatten großer Bäume. Was auf den ersten Blick wie eine hübsche Blume anmutet, ist in Wirklichkeit eines der gefährlichsten Gewächse Aventuriens. Über der Erde ist von der Pflanze normalerweise nicht mehr als eine dukatengroße, hell- bis dunkelblaue Blüte meinem handtellergroßen Kranz immergrüner, lederartiger Blätter zu sehen. Die Boronsschlinge ist aber in Wirklichkeit ein Rankgewächs.

Mit dem Duft der Blüten werden die Opfer der Boronsschlinge betäubt. Die unter der Erde lauenden Schlingwurzeln reagieren auf die Körperwärme des Opfers und ranken aus der Erde heraus, um das Opfer vollständig zu umschlingen. Der völlig hilflose Gefangene wird dann meist zur Beute eines größeren Raubtiers. Auf diese Weise sickert das Blut des Opfers in den Boden, um den Ranken neue Nahrung zu geben. Die Ranken ziehen sich wieder zurück, sobald sie genügend Blut aufgenommen haben.

*Verbreitungsgebiet:* Süd- und Mittelaventurien

*Verbreitungsraum:* Wald (sehr selten, meist auf Lichtungen)

*Bekanntheit:* +20

*Wirkung:* Wer sich der Boronsschlinge auf einen halben Schritt nähert, wird vom beinahe geruchlosen Blütenduft eingenebelt. Gelingt nicht sofort eine IN-Probe, schläft das Opfer binnen einer Minute ein. Nach einer halben Stunde wachsen die Ranken aus dem Boden und beginnen, das Opfer zu umschlingen. Jede halbe Stunde sinken KK und GE des Opfers in den Fesseln der Blume um je einen Punkt, bis die Ranke den Betroffenen völlig gefangen hat (wenn KK und GE beide auf 0 gesunken sind).

Jede Stunde legt das Opfer eine IN-Probe +12 ab, bei Gelingen erwacht es in den Fesseln der Ranke und kann sich, sofern nicht ganz und gar gefangen, befreien. Das dauert ohne fremde Hilfe genausoviele SR, wie bis dahin Einbußen auf KK und GE hingenommen wurden. Der Versuch, die Ranke zu durchschneiden, führt zu einer schmerzlichen Erfahrung: Der austretende Pflanzensaft ist ätzend und verursacht pro SR 1W SP.

*Alchemistische Verwendung:* bislang noch keine

*Besonderheiten:* Der Verlauf der Befreiung kann durch das Auftauchen eines Raubtieres eine dramatische Zuspitzung erfahren. Es ist zu bedenken, daß ein Held angesichts der Todesgefahr ungeahnte Kräfte entwickeln kann.

# DISDYCHONDA

»Die heimtückische Würgedattel, die farbenfrohe Kannenrose und die mysteriöse Schattenranke sind bereits beeindruckende Vertreter der carnivores — doch die Königin der fleischfressenden Pflanzen ist die Disdychonda. Nur in den Regenwäldern des Südens wächst sie - zum Glück, muß man sagen, denn es sind nicht nur Tiere, die ihr zum Opfer fallen, sondern auch der ein oder andere Mensch, der sich in die Reichweite der Disdychonda verirrt, Zentrum der Pflanze ist der mit 4 Spann eigentlich sehr kleine Stamm mit der violetten Blüte, die durch ihre vielen Blütenkränze besticht. Dem grünbraunen Stamm entwachsen in Bodennähe vier riesige Blätter von dunkelgrüner Farbe. Wie Tulamidenteppiche liegen diese Blätter auf dem Boden und warten nur darauf, daß ein Tier - sei es klein wie ein Mungo oder groß wie ein Jaguar - sie betritt. Wenn dies geschieht, rollt sich das betreffende Blatt gierig zusammen, umschlingt das zappelnde Opfer. Das Tier wird vom Pflanzengift gelähmt, das Nesseln auf den Blättern enthalten. Es heißt, durch diese Lebensweise - königlich auf das Opfer zu warten und sich nicht selbst bewegen zu müssen - sei die Disdychonda die wahre Herrscherin des Dschungels und nicht der Tiger.

Das lähmende Gift der Disdychonda ist bei den Giftmischern und Venenikern der Südlichen Stadtstaaten gefragt. Aus dem Pflanzensaft eines Blattes kann das wertvolle Kelmongift gewonnen werden, das seine Opfer selten tötet, aber wirkungsvoll alle Glieder erstarren läßt. Dschungelgänger und Mohas spielen für drei Goldstücke - der übliche Preis eines Blattes - im Angesicht der gadenlosen Disdychonda mit ihrem Leben. Nicht selten werden die Jäger durch Raubtiere und die Raubpflanze im Regenwald selbst zu Gejagten.«

- aus dem Folianth der Kreutherkunde; Ausgabe von 47 v.H.

## DIE DISDYCHONDA IM SPIEL

Die Disdychonda ist eine große, fleischfressende Pflanze der Dschungelregionen Südaventunens. Vier fleischige, giftgrüne Blätter von his zu sechs Rechtschritt Größe umgeben einen nur 4 Spann hohen, aber sehr dicken, staudenförmig gewachsenen Stamm. Von dessen grünbrauner Farbe hebt sich an seiner Spitze die violette, glockenförmige Blüte ab, die häutig von Insekten umschwärmt ist.

Die Disdychonda ist die berühmteste fleischfressende Pflanze, da sie gewiß eine der größten ist und auch Menschen zu ihren Opfern zählen. Wann immer ein Tier (oder Mensch) auf eines der großen, auf dem Boden liegenden Blätter tritt, rollt sich dieses blitzartig zusammen und versucht so, das Opfer einzulangen. Wenn dies nicht beim ersten Mal gelingt, ist die Pflanze sogar fähig, mit demselben Blatt ein weiteres Mal zuzuschnappen. Nessenin auf den Blättern geben ein schnell wirkendes Lähmungsgift ab. Wenn die Beute vollkommen reigungslos ist, wird sie zum Stamm befördert, der ein Zersetzungsekret absondert.

Zur Fortpflanzung hat die Disdychonda ein ausgeklügeltes System: Alle Jahre nur bildet die Pflanze eine Samenkapsel von der Größe eines

Apfels. Diese wird einem kurz für diesen Zwecke gefangenen Tier

angeklebt, das die Samenkapsel dann unfreiwillig möglichst weit hinfortschleppt (die Disdychonda braucht ein großes 'Jagdgebiet' und ist dementsprechend selten). Wenn das Tier schließlich doch dem Lähmungsgift erliegt, springt die Kapsel auf und verteilt Samen in einem Umkreis von acht Schritt. Hier knospen dann Dutzende von fung-Disdychonden, die im Aussehen der auch in Mittelaventurien vorkommenden *Rahjafliegenfalle* ähneln, bis zu drei Spann hoch werden und violette Fangapparate



tragen. Im *Folianth der Kreutherkunde* sind sie als *Raubnesseln* beschrieben, da auch ihre Rolle als unfertige *Disdychonda* weitestgehend unbekannt ist. Ein solches Feld von *Raubnesseln* kann auch größere Tiere als Mäuse verschlingen, indem sie von den Fangtaschen geradezu zerrissen werden. Die Pflanze, die am meisten Futter erheischt und am größten wächst, überflügelt alle anderen bald, so daß diese eingehen und nur eine einzelne *Disdychonda* übrigbleibt. Wie alt sie wirklich werden können, ist unbekannt, doch in Chorhop wächst schon seit über einen Jahrhundert eine *Disdychonda* im Garten des Zeforika-Palastes. Und es heißt, daß manche *Tschopukikuhassipen* auf der Syllanischen Halbinsel die großen *Fleischfresser* anbeten und mit Tieropfern ausgesuchte Exemplare füttern, die schon dort gestanden haben, sollen bevor ihre Sippe hier gelebt hat.

Von diesem Waldmenschenstamm stammt auch ursprünglich *Kelmon*, das Gift, das aus den Blättern der Pflanze gewonnen wird. Giftmischer pressen den Saft aus vier Blättern, geben *Braunöl* hinzu und vermengen das ganze in einem komplizierten Siedevorgang mit *Orazalkleber*, damit eine Paste entsteht, die auf Waffen aufgetragen werden kann. *Kelmon* bewirkt einen lähmenden Schmerz und eine Taub- und Bewegungslosigkeit des ganzen Körpers. Wegen seiner Seltenheit ist es ein ausgesprochenes Luxusgitt.

*Verbreitungsgebiet:* Südlich der Eternen, Echsensümpfe, Südmaraskan und umgebende Inseln

*Verbreitungsraum:* Regenwald (sehr selten), übrige Wälder (sehr selten)

*Bekanntheit:* +5 (*Disdychonda*), +13 (*Raubnesseln*)

*Ernte:* Blätter, ganzjährig

*Wirkung:* Die ausgewachsene *Disdychonda* besitzt 20 LP im Stamm und 10 LP in jedem Blatt. Um ein Opfer einzulangen, kann sie mit jedem Blatt höchstens zwei *Attacken* mit dem Wert 8 durchführen. Der *RS* der Pflanze beträgt 4. Jeder Held, der in einem Blatt gefangen ist, erhält *W6 SP/KR*. Er kann befreit werden, wenn man dem Blatt 10 *SP* zufügt oder dem Stamm deren 20 (wozu aber *Magie* oder *Fernkampf* eingesetzt werden muß, will man nicht selbst von den Blättern attackiert werden).

Befindet sich ein Held in dem ca. 16 Schritt druchmessenden Areal von *Raubnesseln*, so können ihn gleichzeitig *W3* der *2W20* Pflanzen attackieren. Jede besitzt 10 LP und einen *RS* von 1. *Raubnesseln* attackieren unermüdlich mit *AT 12* und fügen *1W-1 SP* zu.

*Haltbarkeit:* *W3+7* Tage

*Preis:* 3D pro Blatt

*Verwendung:* mit *Braunöl* und *Orazal* gesiedeter Saft aus vier Blättern, der als *Waffen-* und *Kontaktgift* dient

*Verarbeitung:* +8

*Wirkung:* *Kelmon* (Gift der 5. Stufe) erzeugt beim Vergifteten nach 5 *KR 4W6* Schadenspunkte und eine vollständige Lähmung, die etwa eine halbe Stunde andauert.

*Haltbarkeit:* *W6+9* Monate

*Preis:* 30D

*Alchemistische Verwendung:* unbedeutend

# EFEUER

»Ich denk': Mensch, Efeu, da haust du ein-, zweimal mit dem Säbel drauf, und die Sache hat sich. Da hab ich mich aber geschnitten, das war wohl irgendsoein schwarzmagisches Efeu, brannte wie Feuer. Naja, ich hau' mich trotzdem durch das Zeug, weil wir doch unbedingt an den Mechadingsda..., also den Hebel für die Falle ranmußten, und wie ich zurückkomm', ist schon wieder alles zugerankt. Ich nochmal durch, aber dann halte ich die Schnauze gestrichen voll, für die Zugbrücke mußte Cianna ran.«  
- aus einem Kneipengespräch in Methumis; 15 Hal

## EFEUER IM SPIEL

Diese giftige Ahart der bekannten Kletterpflanze ist sicherlich magischen, wenn nicht dämonischen Ursprunges. Der kriechende oder bis 30 Schritt Höhe kletternde Strauch hat gezackte, ledrige, immergrüne Blätter, die sich vom Efeu jedoch durch einen scharlachroten Rand unterscheiden. Typischerweise bildet er an verlassenem Festungen und vergleichbaren Orten zuweilen zwei Schritt dicke Mauern und weite Teppiche. Efeu ist, außer gegen Winterende, fast feuerfest und muß in schwerer lederner Schutzkleidung gerodet werden.

*Verbreitungsgebiet:* Nord- und Mittelaventurien

*Verbreitungsraum:* Wald (selten), Höhleneingänge und Ruinen (gelegentlich)

*Bekanntheit:* +4

*Wirkung:* Kurze Berührung von Efeu verursacht 1 SP. Überschreiten oder Erklettern einer efeuüberwucherten Fläche verursacht je Schritt 1W TP (*Schleichen-* und *Klettern-*Proben werden um 6 erschwert). Sich durch ein Schritt Dickicht zu kämpfen, dauert eine Spielrunde, erfordert je eine gelungene KK- und GE-Probe (letztere um den doppelten RS erschwert) und kostet dreimal 1W TP (getrennte Schadenswürfe) - auch für den Rückweg, denn die Kletterblätter verhaken sich wieder, sogar wenn ein Pfad hindurchgehackt wurde.

*Alchimistische Verwendung:* keine

*Besonderheiten:* Efeu eignet sich hervorragend für unerfahrene Meister, um eine scheinbar offene Gebäudeerkundung als überblickbares Verlies-Abenteuer mit wenigen Ein-, Durch- und Ausgängen zu gestalten.

# FEUERMOOS und EFFERDSMOOS

*»Ich dachte mir nix dabei, war halt irgend so'n buntes Moos, oder was weiß ich. Also ab durch die Mitte. Klar, daß ich ausgerechnet da ausrutsch' und auch an der Wand festhalten muß. Wie ich wieder auf die Beine komm', fängt das an. Verflixt, dachte ich, Junge, was brennt das an den Händen. Ich kuck', alles rot, schlimmer als wo ich in mal die Nesseln gegriffen hab'. Ich natürlich sofort mein' Wasserschlauch rausgeholt, zum Kühlen. Hätt' ich mal besser nich' gemacht. Dafing das erst richtig an. Ich hab mir dann was drumgebunden und die Zähne zusammengebissen. Auf die Sache mit dem blauen Moos bin ich später nur durch Zufall gekommen. Ich dachte schon, das brennt mir bis auf die Knochen durch, hab' ich mächtig Schwein gehabt ..."*  
- aus einem Gespräch im 'Silbernen Madamal' zu Vinsalt, 12 Hal

## FEUERMOOS UND EFFERDSMOOS IM SPIEL

Feuermoose ist ein orangerotes, sehr reines Flechtengewächs. Man findet das Moos ausschließlich in Höhlen, wo es sich an feuchten Wänden ansiedelt. Ist genügend Wasser vorhanden, breitet sich das Feuermoose rasch auch auf trockene Höhlenbereiche aus, da die Pflanze selbst entfernte Ableger über das dichte Wurzelwerk mit Wasser versorgen kann. Bisweilen sind ganze Höhlensysteme und unterirdische Kavernen mit dem Moos überzogen.

Fast überall, wo es Feuermoose gibt, findet man auch das Efferdsmoos. Abgesehen von der blaugrünen Farbe unterscheidet sich das Efferdsmoos rein äußerlich nicht von seinem Artgenossen, es breitet sich überdies genauso fleißig aus.

In einigen Höhlen entbrennt ein wahrer Kampf zwischen den beiden Flechten, der zu einem bizarren Farbspiel führt: Manche Wände sind unregelmäßig mosaikartig von beiden Flechten bewachsen, dann wieder gibt es große Flächen, die von einer der beiden Pflanzen beherrscht werden. An jenen Stellen, wo die Flechten aufeinanderstoßen, färben sich beide violett, wobei die Farbtöne fließend ineinander übergehen.

*Verbreitungsgebiet:* Nord- und Mittelaventurien

*Verbreitungsraum:* feuchte Höhlen (gelegentlich), trockene Höhlen (sehr selten)

*Bekanntheit:* +15

*Wirkung:* Eine leichte Berührung der Flechten hat keine Folgen. Ein unvorsichtiges Vorbeischnappen verletzt jedoch das Moos, so daß ein ätzendes Pflanzensekret frei wird. Wenngleich beide Moose unterschiedliche Substanzen freigeben, ähneln sich die Wirkungen sehr. Das Pflanzensekret durchdringt alle organischen Stoffe und führt zu starken Verätzungen auf der Haut, die ungemein schmerzen. Pro 5 KR erleidet der Betroffene 1SP. Je nachdem, wieviel Sekret freigegeben ist, werden auf diese Weise insgesamt zwischen W20 und 10W20 SP hingenommen, es sei denn, es werden zwischenzeitlich Gegenmaßnahmen unternommen.

Wasser verdoppelt den Schaden (sowohl pro 5KR als auch den Gesamtschaden), da sich das Sekret so schnell in die Haut frißt, daß es nicht mehr abgespült werden kann. Die Wirkungen von Feuer- und Efferdsmoos heben sich gegenseitig auf. Eine Verätzung durch die eine Pflanze kann mit dem Pflanzensaft der anderen behandelt werden.

*Alchimistische Verwendung:* Aus den Sekreten beider Pflanzen kann durch Vermischen ein Mineral gewonnen werden, das bisher jedoch noch keine weitergehende Bedeutung für die Alchimie besitzt. Die Mineralgewinnung an sich gibt den Alchimisten jedoch Rätsel auf, so daß sie sich gerne damit beschäftigen, obschon dies aus o.g. Gründen nicht ungefährlich ist.

# GRÜNE SCHLEIMSCHLANGE

»Bezeychnend für das Orcken-Territorium aber sচেeynt, daß nichts mehr rychtiglich voneinandgetrennt ist, also Kreatür von Kreatür und Pflanz von Pflanz, wie in den praiosgefelligem Landen. Bekannthlich ist schon der Orck ob seyner Pelzigkeyth kaum vom Thier zu unterscheiden. Doch wie mir eyn Bodironier berychthet hat, soll's im Herzen des kargen Landes Hügel geben, dye sich plötzlich erheben und sprechen, Wälder, die über Nacht forthwandern wie eyne Heerschar, und Pflanz- und Wurzelwerck, das sich urplötzlich aufrychet und ziscbelt wie die böse Wyper und ebensogyftig ist!«

- Praioline Pock, Reise in die Comtürey Bodironia, Elenvina, 590 v. H.

## GRÜNE SCHLEIMSCHLANGE IM SPIEL

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 oftmals 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.

*Verbreitungsgebiet:* Orkland, Sveltsümpfe, Totenmoor

*Verbreitungsraum:* Sumpf (häufig), Flußauen (sehr selten)

*Bekanntheit:* +6

*Ernte:* Pflanze ist nutzlos

*Alchemistische Verwendung:* keine

*Besonderheiten:* Bei Anblick eines überwucherten Kadavers ist eine MU-Probe fällig, ansonsten verdoppeln sich AG und TA für W6 Stunden. Die überhöhten Ängste beziehen sich auf das Sumpfgewächs, dem der Held fortan lieber aus dem Wege geht.

# IRIBAARSLILIE

»Hoch stürmte die ewige Brandung des Chaos gegen den Felsenwall von Sternen der Sechsten Sphäre. Die Fürsten der Niederholten schauten die Namenlose Zeit und nutzen Wirrnis & Finsternis & Zerstörung, um die Samen der Siebten in der Dritten Sphäre zu säen. Gehörnte schwärmten lachend im Dienste ihrer Meister aus und errichteten die Zentren der erzdämonischen Macht auf Deren, die Unheiligtümer, die innersten Kreise der Verdammnis: Tyakramans Pfeiler, Xarfais Manifeste, Charyptoroths Grotte, Lolgramoths Endlosen Weg, Thargunitoths Anger, Nagrachs Gletschertal, Zholvars Zitadelle, Mishkharas Kokon, Agrimoths Zersplitterten Berg und Dar'Klajids Lustgarten. Dock Iribaarsandte weder Gehörnte noch niedere Diener in das Weltgefüge, so daß er die geifernde Aufmerksamkeit der anderen erregte, die Argwohn gegenüber dem Herren des Verbotenen Wissens hegten. Die Herzöge der Niederhöhlen forderten ihn heraus aus seinen verwirrenden Spiegelhallen am Rande von Sombuths Ring, und Tyakraman donnerte: "Erkläre deine Untätigkeit in dieser Zeit, da das Pandaemonium den Grundstein seines Sieges legt, A mazeroth, oder Xarfai möge dir den Leib zerfetzen und Dar'Klajid dir das Wissen rauben." Und Iribaar, der Vielgestaltige Blender, trat heraus aus den Spiegeln, unbeeindruckt und verräterisch. Er riß ein Tor nach Deren in den verruchten Boden der Siebten Sphäre und sprach: "Auch ich, ihr Meister der Gehörnten, habe nimmer den günstigen Zeitpunkt verstreichen lassen. Doch mein Fuß in der Welt der Sterblichen ist an allen und keinem Ort, und niemand wird ihn je zur Gänze sehen können, sondern immer nur einen Hauch erfahren. Meine Opferstätte blüht tausendfach, und nimmer wird eine der zwölf Wächterentitäten von Alveran sie zerschmettern können. Doch eure Heiligtümer mögen sie vernichten, wenn nur jemand wie ich ihnen die verborgenen Orte flüstern würde." Als die Herzöge der Niederhöhlen da in den Riß schauten, erblickten sie eine Lilie von gewaltiger Pracht und Iribaars blendender Schönheit, eine Schlinge für jede Seele eines Sterblichen. Ein kleines Heiligtum, tausendfach über Eures Lande verstreut. Sie erkannten seine Verschlagenheit, seinen Betrug, seinen Verrat am Pandaemonium. Grollend gingen sie hinweg und wähten doch den Tag, an dem Iribaar seinen Verrat an allen anderen Domänen büßen wird.«  
- aus dem Arcanum, unbekanntes Verfasser; über 1800 Jahre alt, Übersetzung aus dem klassischen Bosparano

## DIE IRIBAARSLILIE IM SPIEL

Eine Sumpfpflanze, wie sie schöner, aber auch gefährlicher nicht sein kann, ist die Irihaarslilie. Wenn auch sehr selten, so gedeiht dieses magische und böartige Gewächs in Sumpflöchern aller Sumpflandschaften von den Torfmooren der Tundra bis zu den Mysobsümpfen im tropischen Regenwald. Das Äußere der Iribaarslilie ist eine Illusion des Vielgestaltigen Blenders Amazeroth: Sie erscheint dem Betrachter als mehr als einen Schritt große Blume, deren ganze Pracht sich in ihrer purpurnen Blüte zeigt. Häufig ist sie von Irrlichtern und anderen Geistern der Moore umgeben, die sich - wie die Motten vom Licht - von der dämonischen Pflanze angezogen fühlen und einen bunten Reigen vollführen. Dieses Schauspiel lockt die atmenden Wesen, die sich tief in den Sumpf wagen, an und bringt sie in Reichweite der Iribaarslilie. Die Pflanze spürt sogleich, daß sich ihr ein Lebewesen nähert, und schenkt diesem ihre ganze Aufmerksamkeit: Sie neigt ihre verführerische Blüte dem Opfer zu und beginnt, sie langsam, geradezu feierlich zu öffnen. Es entfaltet sich eine nie gesehene Schönheit in den Blütenkelchen, kaleidoskopartig ändert sich die Farbe der Blüte nach innen zu einem tiefen Violett, schimmernden Ultramarinblau und sanften Türkis. Sogar Stimmen und harmonische Musik kann die Blume erzeugen. Dieser magischen Ausstrahlung verfällt jedes Wesen, das über keinen außergewöhnlichen Widerstandswillen verfügt. Nur wenn die Iribaarslilie mehrere Ankömmlinge auf einmal verzaubern muß, mag es diesen gelingen, ihrer Pracht zu widerstehen. Wer sich der duftenden Blüte bis auf Armreichweite nähert, wird von einem Sporn in der Blütenmitte mit einem Gift besprüht, das schnell lähmend wirkt. Der größte Teil der Pflanze befindet sich unter Wasser, so auch die armdicken Schlingarme, an deren Ende mit scharfen Raspeln bewehrte Mäuler sitzen. Diese bohren sich in das wehrlose Opfer und ziehen es langsam unter Wasser, wo es ausgesaugt wird, bis nur noch eine leere

Hülle im schlammigen Wasser übrigbleibt. Das Herz der Dämonenblume ist eine im schauerhaften Totenlicht schimmernde kokonartige Knolle unter Wasser. Hier bleibt die Seele des Opfers zurück und fährt schließlich zu den Niederhöhlen gen Amazeroths Spiegelhallen.

Nur mit Hellsichtszauberei läßt sich das Trugbild der Lilie erkennen, das auch für einige Zeit abgelegt wird, wenn bereits ein Opfer von den Schlingarmen ergriffen ist: In Wahrheit ist sie nichts weiter als graugrünes, modertriefendes Knollengewächs, das einen süßlichen Leichengeruch verströmt.

Nach dem 'Arcanum' hat der Erzdämon Iribaar die Form seines Unheiligtums so gewählt, um die anderen Herrscher der Siebten Sphäre in der Hand zu haben. Dies stellt eine Besonderheit dar, weil sich selbst die gegenseitig zerfleischenden Chaosmächte für gewöhnlich einigen, wenn es gegen die Weltordnung der Sechs Sphären geht. Jeder Geweihte der Zwölfgörter, aber auch jeder Dämonenanbeter, der nicht Amazeroth zugetan ist, vernichtet die seelenverschlingenden Irihaarslilien, wenn er die Möglichkeit dazu hat. Eine verwandte Art ist die ebenfalls dämonophile, schwarz-gelb gefleckte Jaguarlilie, die als Habitat des Nachtdämonen Kah-Thurak-Arfai dient (und in dieser Hinsicht wiederum dem Morgendornstrauch ähnelt).

*Verbreitungsgebiet:* ganz Aventurien

*Verbreitungsraum:* Sumpf (sehr selten)

*Bekanntheit:* +16

*Wirkung:* Betritt ein Lebewesen den Wirkungsradius der Blume, der etwa 10 Schritt beträgt, so muß ihm eine Magieresistenz-Probe+6 gelingen, um der Iribaarslilie zu entgehen. Bei mehreren Zielen der Verzauberung verringert sich der Zuschlag auf die Probe um 2 Punkte pro möglichem Opfer. Nicht verzauberte Gefährten können die Verzauberten mit einer KK-Probe oder magischen Mitteln zurückhalten. Das Gift der Pflanze führt zu vollständiger Lähmung, die Raspelmäuler verursachen pro KR 1W+1 SP und haben ihr Opfer binnen 4 KR unter Wasser gezogen. Die Schlingarme durchzuschlagen, ist nicht allzu einfach (LE 25, RS 3).

*Alchemistische Verwendung:* unbedeutend

*Besonderheiten:* Ein ODEM ARCANUM zeigt definitiv eine magische Aura an. Ein einfacher ILLUSIONEN ZERSTÖREN läßt das Trugbild zusammenfallen.

# JAGDGRAS oder DJADURZAK

»Nachdem unsere Führerin geraume Zeit aufmerksam das Terrain beobachtet hatte, sprang sie urplötzlich schreckensbleich auf und brüllte: Lauft, lauft! Das ist kein Gras, das ist Djarduzak! Wiewohl mir der Name nichts sagte, tat ich es wie immer ohne zu fragen den anderen gleich. Das hatte ich mittlerweile gelernt.«

- Asandrio Urfanyn, Zu Gast bei den Rebellen; Harmlyn, 3 Hal

## JAGDGRAS IM SPIEL

Auf den ersten Blick erinnert Jagdgras an entwurzelte Grasbüschel, die der Wind vor sich hertreibt. Mißtrauen ist angebracht, wenn sich Grasbüschel trotz Windstille auf den Beobachter zubewegen. Wegen einer Fähigkeit, sich selbständig fortzubewegen, ist bis heute unklar, ob Jagdgras dem Pflanzen- oder Tierreich zuzuordnen ist. Einerseits steht fest, daß sich Jagdgraskolonien -bis zu zwanzig Exemplare - an die Fährte von Warmblütern heften und sie mit der Geschwindigkeit eines flotten Fußgängers oft tagelang verfolgen, andererseits treibt Jagdgras Wurzeln - jedoch nicht im Erdreich, sondern im Körper seines Opfers. Dachte man früher, Jagdgras sei eindeutig ein Geschöpf des maraskanischen Hochlandes und Gebirges, so wurde das 'Gewächs' neuerdings auch in anderen Gegenden gesichtet: aranische Steppe (25Hal), Grüne Ebene (20Hal).

*Verbreitungsgebiet:* Maraskankette, aranisches Hochland, Grüne Ebene

*Verbreitungsraum:* Maraskankette (gelegentlich), andere Hochebenen und Steppen (sehr selten), Maraskanische Wälder (sehr selten)

*Bekanntheit:* +35

*Wirkung:* Jagdgras wird erst nachts gefährlich, wenn sich die Büschel auf dem Opfer niederlassen und Wurzeln schlagen, was offenbar wegen eines abgesonderten Giftes völlig schmerzlos ist. Für den Vorgang des Wurzelschlagens reicht eine Viertelstunde aus. Jeder Jagdgrasbüschel verursacht beim Opfer 2 SP je Stunde, Herausreißen eines einmal angewachsenen Büschels einmalig 1W6 SP, jedoch besteht eine Chance von 10% für nachfolgendes Wundfieber. Als Abwehrmittel hat sich eine dünne Linie getrockneten und pulverisierten Harnischträgerkots bewährt, die diese Raubpflanze nicht zu überqueren vermag.

*Alchimistische Verwendung:* wahrscheinlich, aber unbekannt

*Besonderheiten:* Das Jagdgras kann auch bisweilen mit Wirselskraut verwechselt werden - was bei der Wundheilung üble Folgen nach sich ziehen kann. Dem Jagdgras eng verwandt ist das Fallgras, von den Maraskanern auch Kataibüschel genannt. Die Pflanze erinnert an ein schmarotzendes Baumgewächs. Im Gegensatz zum Jagdgras verfolgt das Kathaybüschel die Opfer nicht, sondern läßt sich lediglich auf die Schlafenden fallen. Alles andere s.o.

# MADABLÜTE

»Da sah ich, dasz sich eyn Unicorn unt eyne Fey im Madascheyn bey der Pflantze versammelt hatten, welche in voller Bluet stunt. Unt es wurd mirgantz warm im Hertze, dasz ich mich zugesellte. Da ward es für eyn Weyl Frieden auf Dere, unt wir drey spuerten Hesindes Odem, wie Sie uns von den Geheymnissen der Sphaeren fluesterte.«

- aus dem persönlichen Buch der Schlange der Hesindegeweihten Lia Moosammer; Eintrag aus dem Jahre 289 v.H.

## DIE MADABLÜTE IM SPIEL

Die unscheinbare Blume besteht aus einen etwa fingerdicken, rauhen Stengel mit mehreren, dichtanliegenden Blättern. Die Blüte am Stengelende ist die meiste Zeit über in einer grünen Knospe verborgen. Im vollen Mondlicht (in der Nacht vor, nach und während des Vollmondes) jedoch öffnet sich die Knospe zu einer etwa handtellergroßen, fahlweißen Blüte aus fünf Blättern.

*Verbreitungsgebiet:* ganz Nordaventurien

*Verbreitungsraum:* Steppe (sehr selten), Gebirge (sehr selten)

*Bekanntheit:* +20 (+30, wenn nicht blühend)

*Ernte:* Blüte, im vollen Mondlicht

*Wirkung:* Die Madablüte zieht magische Wesen unwiderstehlich an. Insbesondere Feen oder Einhörner finden sich in Vollmondnächten bei dem Gewächs ein, um sich an seiner schlichten Schönheit zu erfreuen. Auf Werwesen übt die Madablüte ebenfalls eine anziehende Wirkung aus. In einem Umkreis von 7 Schritt um die voll in Blüte stehende Blume entsteht eine Zone absoluter Friedfertigkeit (vergleichbar mit dem Friedenslied der Elfen).

Der Anblick der Blüte verleiht Weisheit (KL+1 für 1 Mondlauf), doch wer sich daran vergeht und die Blume pflückt, kann sich Hesindes Zorn sicher sein. Einstmals hat die Göttin der Weisheit (gemeinsam mit der jungen Göttin Tsa) in stiller Trauer die Blume für ihre Tochter Mada geschaffen, damit dieser in ihrer nächtlichen Einsamkeit die Schönheiten Deres nicht ganz und gar vorenthalten würden.

*Halbarkeit:* im vollen Mondlicht unbegrenzt, vergeht bei Monduntergang

*Alchemistische Verwendung:* nicht bekannt und als Frevel gegen Hesinde anzusehen

# MESSERGRAS

» Wie der Name der Messergrassteppe schon andeutet, ist die weite Ebene geradezu ein Meer des nahezu hüfthoch wachsenden Grases, Ein jeder Wandersmann würd' sich in Bälde von den wie Schwertklingen oder gar Barbiermesser scharfen Blättern des Messergrases zerschnitten sehen, so er denn querdurch die Steppe zu wandern hält. Den Zwoelfen sei es gedankt, existieret ein Steppenpfad mitten durch das endlosgelbe Meer. Von Teshkal an der Adergastgr Grenze führt es bis zu der Südflanke des Thasch-Geberges und von dort schnurstracks nach Yrramis bei Lowangen. Dieser Pfad muß beständig mit Sichel und Haumessern von dem schnell wuchernden Gras freigehalten werden, Und selbst dann noch ist es ratsam, gutes Leder an den Beinen zu tragen und die Fesseln des Pferdes zu unwickeln - schnell kann es geschehen, daß ein Blatt wie vom Namenlosen geknickt in den Pfad ragt und dem Wanderer und seinem Reittier nach dem Leben trachtet. Nicht einmal mit Feuer vermag man dem Messergras beizukommen, da es kaum brennt und oft gar Steppenbrände überdauert. Vor drei Dekaden hörte man vom letzten Versuch, das Gras zu durchqueren, um den gar mysteriösen Krayenhorst zu erreichen: Niemand geringerer als Markgraf Vyborn von Greifenfurt meinte, mit einigen seiner Ritter in schwerster Rüstung über die Schärfe des Grases triumphieren zu können. Von Ferne sah man, wie es aber nach einiger Zeit zunächst die Panze und dann die Adligen selbst zerschnitt - kein Material kann dem Messergras widerstehen, heißt es.«

- aus dem Groszen aventuerischen Atlas; Edition von 121 v.H.

## MESSERGRAS IM SPIEL

Mit Ausnahme des hohen Nordens und der tropischen Küsten des Südens kann man überall in Aventurien im Steppenland auf Gebiete treffen, in denen Messergras eine Durchquerung unratsam erscheinen läßt. Messergras ist eine widerstandsfähige Grasart, die bis zu einem Schritt hoch wachsen kann. Bei Tier wie Mensch sind die langen, scharfen Blätter gefürchtet, die sich wie Eisenklingen durch alles schneiden, das meint, das Gras durchqueren zu können.

Da das gelbe Gras kaum brennt, ist ihm auch mit Feuer nicht beizukommen. Es ist das einzige Gras, das bei den großen Steppenbränden in Mhanadistan oder dem Orkland übrigbleibt, so daß es sich danach konkurrenzlos ausbreitet und in großen, zusammenhängenden Gebieten vorkommt. Die größte Messergrassteppe, die auch genau so benannt wird, hegt in der Ebene zwischen Thasch und Finsterkamm: Über mehr als 130 Meilen wogt ein gelbes Meer im Wind, in dem keine Bäume oder Sträucher wachsen, lediglich Mohnblumen können bisweilen neben dem Messergras existieren. Außer Nagetieren und Schlangen, die sich von ihnen ernähren, lebt nur das Warzennashorn, dessen hornige Haut offenbar als einzige vor den scharfen Blättern geschützt ist, im Messergras.

Pfade, die durch ein Gebiet mit Messergras führen, müssen ständig vom Gras befreit werden. Selbst dann ist eine solche Strecke noch ein großes Risiko für einen Wanderer zu Fuß, Reiter oder auch Fuhrmann, da ein falscher Tritt oder ein in den Weg ragender Halm eine blutige Wunde ins Fleisch schneiden kann. Deshalb versucht man es den Nashörnern gleichzutun und schützt sich und das Reittier mit festem Leder. Weil den Warzennashörnern das Gras offenbar nichts antut, schießt man diese Tiere auch bisweilen, um aus ihrem schweren Leder 'messergrasfeste' Beinlinge zu schneiden, die sich aber nur betuchte Händler leisten können.

Das einzige, was Messergras nicht zu vertragen scheint, ist Wasser: Es ist auf große Trockenheit, wie sie in vielen Steppengebieten herrscht, eingestellt. Während längerer Regengüsse faulen die Halme und das Gras geht ein. Andere Pflanzen können dann das Messergras im Wachstum überflügeln und schließlich verdrängen. Dadurch gedeiht in regenreichen Gebieten wie dem Lieblichen Feld oder Albernien nur selten Messergras. Die Messergrassteppe dagegen gilt als eines der trockensten Gebiete Nordaventuriens.

Die einzigen, die aus dem Messergras Nutzen ziehen, sind die Schwarzpelze und Goblins des Orklands, die aus den Halmen überraschend feuerfeste Matten flechten, die zu Behausungen zusammengestellt werden. Manche Stämme spicken auch ihre Palisaden mit den Blättern des Grases, um eine Erkletterung derselben zu erschweren.

*Verbreitungsgebiet:* ganz Aventurien zwischen Riva und Mengbilla

*Verbreitungsraum:* Steppen (selten), Hochland (sehr selten), Randgebiete der Wüsten (sehr selten)

*Bekanntheit:* +6

*Wirkung:* Pro Meile durchwanderter Messergrassteppe erhält man 1W+5 TP und verliert einen Punkt Rüstungsschutz. Will man ein Hindernis überwinden, das mit Messergras bestückt ist, erhält man 1 SP pro Schritt Höhe (Palisade) oder Breite (Graben).

*Haltbarkeit:* Abgeschnittenes Gras hält sich - einigermaßen trocken gelagert - wie Stroh mehrere Jahre lang.

*Alchemistische Verwendung:* keine

# MORGENDORNSTRAUCH

*»Lange Zeit, bevor selbst dein Großvater ein Knabe war, herrschte über das Feenvolk der Feenkönig Amraldin. Er war den Nymphen, Bolden und Blütenjungfern ein guter und lustiger König, der auf seiner Blütenburg aus goldenem Morgendorn die schönsten Feste des ganzen Feenlandes gab. Dort tanzten und sangen die holden Feen auf dem von Glühwürmchen erleuchteten Hof, gar verbitterte Kobolde und andere Griesgrame wurden wieder fröhlich, wenn sie zum rauschenden Fest auf die Blütenburg kamen. König Amraldin selbst war für jeden Spaß zu haben: Er tanzte, sang fröhliche Lieder und zauberte bunte Regenbogen und Lichter, wenn man ihn freundlich darum bat. Darum sagten die Bewohner des Feenlands, König Amraldin sei reich, denn er war reich in seinem Herzen, Gold aber besaß er keines.*

*Nun lag sein Blütenschloß im Saunland, nicht weit von den Ländern der Menschen, die damals wie heute hart auf dem Felde arbeiteten und nicht vollkommen waren in ihrem Wesen. Sie neideten den Feen ihre Fröhlichkeit, und als sie hörten, daß ihr König gar reich sei, da packte sie die Gier. Nächtens schlichen die Menschen ins Feenland zu Amraldins Blütenburg am Rande eines Sees. Als sie die goldschimmernden Blüten erblickten, glaubten sie, dies sei der Reichtum des Feenkönigs, so daß sie, von ihrer Gier zersessen, bis zur letzten Blüte alle pflückten und mit sich nahmen. Als Amraldin am nächsten Morgen erwachte und sich seiner Blütenburg beraubt sah, war er zornig, als er erkannte, daß die Menschen ihm seine Pracht gestohlen hatten. Er verfluchte allen Morgendorn in Feenland und den Ländern der Sterblichen, damit ein jeder dafür büßen sollte, dem es nach seinen goldenen Blüten verlangt. Die gierigen Menschen verwandelten sich alle in schreckliche Rotaugen, die nur noch kläglich in den Sümpfen hausen. Und wenn sie nicht zu Boron gegangen sind, dann leben sie noch heute dort.«*

*- Tobrisches Feenmärchen, angeblich in abgewandelter Form schon von den A/H ani vor über 1.200 Jahren erzählt*

## DER MORGENDORNSTRAUCH IM SPIEL

Die Bezeichnung Morgendornstrauch trägt ein großer, nachtblühender Strauch der Moorlandschaften Nordaventuriens. Er findet sich nur in den inneren Sümpfen, die selten von Menschen begangen werden. Man kann ihn gut an den großen, dicht wachsenden Hainen, die er bildet, erkennen. Außer im tiefsten Winter trägt er das ganze Jahr über große Kelchblüten, an denen sich das Alter des einzelnen Strauches erkennen läßt: Schimmern die Blüten wie aus lauterem Gold, so sprossensie erst vor wenigen Jahren aus ihrem Keim, sind sie von tiefem Purpur, mag der Strauch schon viele Jahrzehnte an diesem Ort stehen, und es heißt, daß es Morgendorn mit schwarzen Blüten gibt, der noch aus der Zeit des Fluches des Feenkönigs Amraldin stammt. Schwarz sind immer die fingerlangen Dornen, die aus den verdreht wachsenden Stengeln und Zweigen ragen.

So wie allein die Existenz des Morgendorns schon wenig bekannt ist, weiß kaum jemand, daß die Blüten das Heim der Irrlichter der Bornsümpfe sind. Wenn sich am Horizont der erste Streifen der Dämmerung zeigt, leuchten die Haine ob der vielen Geistererscheinungen auf, die sich in die Blüten zurückziehen. Den ganzen Tag über bleibt die Blüte geschlossen und bewahrt das Irrlicht vor den Strahlen Praios'. Erst am Abend öffnet sich die Blüte wieder und das Irrlicht erhebt sich hinaus, um seine nächtlichen Klagelieder zu singen.

Nicht umsonst gilt der Morgendorn bei den Bauern am Rand der Ranzensümpfe als verdorbenes Gewächs: Wenn ein Mensch oder Elf - nicht jedoch ein Angroscho -, der seinem Irrlicht möglicherweise zum Strauch gefolgt ist, die Blüte berührt, so ist er verloren. Das Zaubergewächs saugt ihm den

Verstand, das Friedfertige und Gute aus seinem Wesen, so daß nur noch finstere Aggression und Zerstörungswut in ihm zurückbleibt. Der berührte Morgendorn wächst nun zu einem prächtigen Baumstrauß heran, doch der Körper des unglücklichen Opfers, der durch das zurückbleibende Schlechte gequält wird, verwandelt sich binnen sieben Tage in ein Scheusal, eine halbintelligente Sumpfranze. Dieses Schicksal mag so manchen Sumpfgänger oder Jäger getroffen haben und läßt ihn nun eine Rote der Rotaugen anführen.

Ein derart verfluchter Mensch kann nur durch ein Mirakel oder mit Magie erkannt und zurückverwandelt werden. Glaubt man tobrischen Märchen, so hat einst ein verärgerter Feenkönig die Morgendornsträucher verzaubert, doch es mag auch einfach eine Schutzmaßnahme des Strauchs, der sein Irrlicht treu behütet, gegenüber neugierigen Zweibeinern sein.

*Verbreitungsgebiet:* Nordostaventurien von der Letta bis zur Tobimora

*Verbreitungsraum:* Moor (selten)

*Bekanntheit:* +13

*Wirkung:* Nach der Berührung einer Blüte verwandelt sich das Opfer im Laufe einer Woche in eine Sumpfranze. Die KL sinkt in dieser Zeit auf den Wert 5, CH gar auf 0. Pro Tag der Verwandlung steigt jede schlechte Eigenschaft um je einen Punkt.

*Alchemistische Verwendung:* unbedeutend

*Besonderheiten:* Der Morgendornstrauch ist von einer Magie erfüllt, die mit einem ANALÜS als ein Verwandlungsfloch identifiziert werden kann. Verwandelte Zweibeiner sind unter den Rotaugen mit einem SINNEN FREMDER WESEN+12 auszumachen. Die Rückverwandlung gestaltet sich jedoch schwierig: Man bindet die Ranze an ihren speziellen Strauch und muß in 7 Tagen täglich 7 VERWANDLUNG BEENDEN+7 auf das Opfer sprechen, was am besten 7 Magier zusammen versuchen. Scheitert eine Probe, so können die bislang gelungenen Zauber im Falle eines Fortfahrens dennoch angerechnet werden. Personen, die noch nicht gänzlich verwandelt sind, können ebenfalls mit einem VERWANDLUNGEN BEENDEN entzaubert werden, wobei Anzahl der Tage, Zauberanwendungen pro Tag und Probenzuschlag den seit der Blütenberührung verstrichenen Tage entsprechen.

## NEMEZIJN

»Hütet Euch vor dem Nemeziijn! Ein Sprichwort, meint Ihr? Nein, diese Warnung ist kein Sprichwort, auch wenn ich Euch eingestehen will, daß ich niemanden kenne, der je einen Nemeziijn sah. Er ist ein Baum und soll im Gebirge wachsen. Harmlos anzusehen, sagt man, ein krüppeliges, vertrocknetes Gewächs mit verdrehten Ästen, wie abgestorben, gerade das, was Euch als geeignetes Feuerholz erscheinen mag. Doch was ist schon barmlos auf Maraskan? Nicht viel, und der Nemeziijn gewiß nicht. Denn dieser Baum ist rachsüchtig. Lacht nicht, das ist mein voller Ernst! Brecht von dem unscheinbaren Gewächs einen Ast oder ritzt seine Rinde, und Ihr werdet sehen, was Ihr davon habt! Der Nemeziijn trägt es Euch nach. Was Euch ein verdorrtes Bäumchen anhaben kann? Nun, der Nemeziijn wird Euch nicht gleich auffressen oder erschlagen, doch ein paar Tage, nachdem Ihr Euch an ihm vergriffen habt und vielleicht schon wieder weitergezogen seid, erblüht der Baum und streut alsbald seine Samen aus. Der Wind trägt die Samen fort und Euch hinterher. Sie werden Euch finden! Dann, eines Tages, verläßt Ihr Eure Herberge. Ihr seht vielleicht einen Obstbaum mit verlockenden Früchten, einen Beerensrauch oder eine Blume, deren herrliche Blüte oder Duft Euch bezaubern! Möglicherweise werdet Ihr Euch wundern, warum Euch gerade dieser Baum oder Strauch noch nie aufgefallen ist, warum Ihr ihn immer übersehen habt? Doch Ihr habt nichts übersehen, denn Baum, Strauch oder Blume sind über Nacht aus einem Samen des Nemeziijn gewachsen. Nur Euret wegen, und sie sind durch und durch giftig! Eßt von den Früchten und Ihr sterbt, riecht an der Blume und Ihr sterbt. Woran Ihr solch ein falsches Gewächs erkennen könnt? Gar nicht, es nimmt beliebige Erscheinungen an! Was Ihr tun könnt, wenn Ihr fürchtet, Ihr habet den Nemeziijn herausgefordert? Eßt kein Obst, Gemüse oder Getreide mehr, trinkt weder Bier noch Wein, kleidet Euch nicht in Tuch, sondern in Leder, und macht einen weiten Bogen um jedes Grünzeug, von dem Ihr nicht ganz sicher seid, daß es schon immer an der Stelle wuchs, wo Ihr es seht. Aber am besten ist es, wenn Ihr Maraskan schleunigst verläßt! Ein letzter Rat: Nehmt das älteste Schiff, das Ihr findet, und versichert Euch, daß nicht zufällig ein neues Brett oder Taujüngst seinen Weg an Bord gefunden hat! Wann Ihr wieder hierher zurückkehren könnt? Sehr einfach: Sobald Ihr alter seid als jeder Baum Maraskans!«

- Erzählung des Rur-Gror-Priester Luca Sbarra, aus: Asandrio Urfanyns Zu Gast bei den Rebellen; Harmlyn, 3 Hal

# PHOSPHORPILZ

»Aber nicht ganz ohne Causa glaubt das mysterioso Elfvolk aber nicht, dasz die Zwerchen Deren zum Brandte bringen wollen! Unterschaetzet sie nicht als Thoren, denn ihr Gedanks scheint von einem Miraculo rühren, dasz in den Cavernen des Finsteren Kamms zu bestaunen iszt. Da, unter der Deren, wo es communodüstro sein sollte, ist ein schwaches Leuchten an den Felsenwänden, dasz man leicht mit dem leisten Glimmen eines owlden Feyers verwechseln kann! Dasz mag ein Elferling gesehen haben und gedacht: Da haben die Zwerchen wieder gezuendelt! Dem Savanten offenbart sich rasch, daß das Leuchten von einem Piltze rühret, communo Fosfor-Pilz genannt, also nicht von Feyer, aber gleichwohl wird er sich auch fragen: Wasz hatte jener Elferling unter der Irden zu suchen?«

- Verfasser unbekannt, Über die 66 Geheimnisse von Elferlingen und Zwerchen, ca 580 v. H.

## PHOSPHORPILZ IM SPIEL

Der Pilz findet sich nur in Höhlen und unterirdischen Gängen. Er benötigt Feuchtigkeit, um sich auszubreiten, stellt ansonsten jedoch keine Ansprüche an Böden oder Klima. Auf Höhlenwänden bildet der Phosphorpilz 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.

Teile des Pilzgeflechtes können herausgeschnitten werden und leuchten dann noch eine Weile nach. Für eine Weiterverarbeitung zu 'Kalttem Feuer' muß jedoch absolut trockenes Pilzgeflecht verwendet werden. Das angefeuchtete Pulver wird (insbesondere von Druiden) gern als Beleuchtung für magische Rituale verwendet, wenngleich es keinen Einfluß auf die Magie hat. Wird das Pulver ins Feuer geschüttet, entsteht übrigens eine hellgrün gleißende Stichflamme, die mehrere Schritt Höhe erreichen kann, sofern es sich nicht um ein Herdfeuer in geschlossenen Räumen handelt (diese Erkenntnis hat einen Ferdoker Alchimisten beinahe das Lehen gekostet, ihm aber keinen sonderlichen Ruhm eingebracht).

*Verbreitungsgebiet:* Orkland und Finsterkamm

*Verbreitungsraum:* Feuchte Höhlen (selten), Trockene Höhlen (sehr selten)

*Bekanntheit:* -3 wenn er leuchtet, +18 für nichtleuchtendes Geflecht

*Ernte:* leuchtende Geflechtstücke (für die direkte Anwendung, sonst trockenes Geflecht)

*Wirkung:* Der Pilz leuchtet noch eine Weile, nachdem er geerntet wurde, ist danach aber unbrauchbar.

*Haltbarkeit:* W6 SR (Leuchtkraft)

*Preis:* 4H pro Stein

*Verwendung:* zerstoßenes, trocken geerntetes Geflecht, mit Schwefel und Kalk versetzt

*Verarbeitung:* +18

*Wirkung:* Das 'Kalte Feuer' entsteht, wenn das Pulver mit ein wenig Wasser befeuchtet (aber nicht darin ertränkt) wird, um für 3W6 SR grünlich zu leuchten. Ein falsches Mischungsverhältnis senkt Leuchtkraft und/oder Haltbarkeit.

*Haltbarkeit:* 2W6+18 Monate (licht- und luftdicht aufbewahrt)

*Preis:* 5S pro Unze (ausreichend, um einen Raum von 20 Rechtschritt in fahles Licht zu tauchen)

*Alchimistische Verwendung:* viele erfolglose Experimente, lediglich Effekthascherei durch leuchtende Elixiere

# QUASSELWURZ

»Sey aber zu iederzeiten auf der Hut vor allerley Scharlatanerey, welche an vielen Orten - Herrin HESlndn seys geklagt - betrieben wird. Auf dem Markte zaehlt gar nur das gute Gold der Kunden und nit deren Heil, das sie mit einem Kraut zu erwerben trachten. A nstatt Wuersel und Belmart drehen dir die Quacksalber und Kraeuterpanscher nit mehr als ihre eygenen Tincturen an, deren Wircksamkeit sie lauthals anpreysen, die aber in Wahrheit so erbaermlich odergar noch gefaehrlich sint, dasz sie sie selbstn nimmer zu sich nehmen wuerden. In Herzoglich Trallop, wo der Aberglaube dem wahren Wissen noch immer voransteht, sah ich die falschen Krauterer und Heiler zuhauf. Eyne alte Hex' wollt mir die Silberlinge mit eynem weißgruenlichen Knol-  
lengewaechs ans der Tasche ziehen. Zauberkraeffte haette diese Kwasselwurz, so wuerdc jemand, der sie einnehme, ohne Paus' quasseln und schnattern, als es wie es die schwatzhafte Gaense tun, Und dabei wuerd der Unglueckselige auch noch ausplappern, was er besser bey sich behalten haett - ja es sey moeglich, ihm damit seyne groeften Geheimnisse zu entreissen. Ich wies die Quack-  
salberin zurecht und fuehrte ihr vor die verblendeten Augen, daß Herre PRAios nimmer ein solches Kraut in PERainens Garten auf Dere dulden wuerd, denn es deucht mir doch wie finstere Magie.«

- Anmerkung in einem Exemplar des Folianths der Kreutherkunde aus dem Jahr 482 BF

## QUASSELWURZ IM SPIEL

In den Laubwäldern Mittelaenturiens wächst manchmal zwischen den Wurzeln einer alten Eiche oder großen Kastanie ein Kraut mit langen, grasähnlichen Blättern, das im Frühling winzige Blüten von himmelblauer Farbe hervorbringt. Unter der Schwesternschaft Satuanas und manchen Sumudienern ist es als Quasselwurz bekannt, während es Jäger und Bauern schlicht Hexenkraut nennen — ohne genau zu wissen, warum. Die Wurzel des Krauts ist eine kleine Knolle von weißgrüner Farbe. Meist hat sich um diese Wurzeln ein Pilzgeflecht gelegt, das offenbar nur in Verbindung mit der Quasselwurz gedeihen kann.

Wenn man die Knolle mit dem Pilzgeflecht erntet, kann tatsächlich ein kaum praisogefälliges Hexenwerk vollführt werden: Die zerstoßene und getrocknete Wurzel wird mit etwas Basiskum zu einem feinen Pulver verarbeitet, das fast geschmackslos ist, so daß es leicht unterein Mahl zu mischen ist. Wer die Quasselwurz nun ungewollt zu sich nimmt, hat plötzlich das starke Bedürfnis sich mitzuteilen: Unbefangen plaudert er vor einem wie zufällig Anwesenden — der natürlich nicht selten der Zubereiter der Quasselwurz ist - von seinem Leben, dem Wetter oder Praios und der Welt.

Bis zu einer Stunde kann die Quasselei des Opfers dauern, wobei es immer weniger darauf achtet, wichtige Geheimnisse (von ständigen Schmerzen im Unterleib bis hin zu den Schlachtplänen der Kaiserlichen) nicht preiszugeben. Wenn es der Zuhörer auch noch versteht, die Quasselei auf die richtigen Themen zu lenken, weiß er bald alles, was er je von seinem Opfer erfahren wollte. Nach der Wirkungsdauer hat das Opfer nur das dumpfe Gefühl, etwas zuviel geredet zu haben, etwa als hatte

es einen Becher Wein zuviel gekippt. Es kann auch geschehen, daß die Wurzel deutlich kürzer wirkt, so daß der Zuhörer nur Zeit mit dem redseligen Opfer verschwendete, da es bis dahin noch nichts Wichtiges verraten hatte.

Die Wirkung der Quassselwurz ist in Aventurien praktisch nur unter Hexen und Druiden bekannt - selbst manche Geweihte der Hesinde halten Gerüchte über dieses Gewächs für Aberglauben.

*Verbreitungsgebiet:* Mittelaenturien zwischen Salamandersteine und Ongalo-Bergen

*Verbreitungsraum:* Wald (selten)

*Bekanntheit:* +18

*Ernte:* Wurzel, Phex bis Travia

*Wirkung:* keine, die Wurzel muß erst verarbeitet werden

*Haltbarkeit:* W3+3 Tage

*Preis:* 3S

*Verwendung:* Pulver aus zerstoßener und fermentierter Quassselwurz und Basiliskum

*Verarbeitung:* +5

*Wirkung:* Wer das Pulver einnimmt, quasselt 2W6 SR lang. Jedesmal, wenn ein Geheimnis zum Gesprächsthema wird, kann den Redseligen nur eine KL-Probe davor bewahren, dieses auszuplaudern. Da die Klugheit jedoch während der Wirkungsdauer jede SR um einen Punkt sinkt, redet er immer unbefangener. Um das Gespräch auf das richtige Thema zu bringen, muß ein wißbegieriger Zuhörer eine erfolgreiche *Bekehren/Überzeugen-Probe*+7 ablegen.

*Haltbarkeit:* 3W6+24 Monate

*Preis:* bei einer freundlich gesinnten Hexe etwa 35D

*Alchimistische Verwendung:* viele nicht dokumentierte Versuche zur Herstellung von Wahrheitselixier

# RATTENPILZE

»Welch überragende Umsichtigkeit zu weisen Seinen Dienern die Stätten der Macht der Vernichtung und der Vernichtung der Macht. Welch bössartige Brillanz Seine Refugien zu schützen durch die schwarzen Rattenpilze, auf daß kein verblendeter Zwölfgötterscherge sie ohne Seinen Fluch antaste.«

- aus den Dreizehn Lobpreisungen des Namenlosen; ca. 1300 v.Hal, Auszug aus der 4. Lobpreisung, Übersetzung aus dem Hochbosparano

»Denke nicht, daß der Dreizehnte allein unter den Menschen, die zu seinen verblendeten Kultisten werden, und den finsternen Daimonen - möge PRA ios sie dreimal bannen - seine Anhängerschaft besitzt. Er hat es gewagt, selbst Flora und Fauna zu verderben, so daß ihm die Ratten, das finstere Gekreuch, bedingungslos folgen und allerorten heimtückisch lauschen, denn sie sind ihm Aug' und Ohr auf Deren. In PERaines Pflanzengarten hat sich aber der finster-gräuliche Rattenpilz eingeschlichen und heuchelt, ein unscheinbarer Hutpilz zu sein. Zu erkennen ist dieses verfluchte Gewächs am tiefblauen Schimmer, der seine Lamellen umgibt. Den Priestern des Dreizehnten gelten sie als heiliges Kraut und setzen sie gar als Fokus ihrer Macht ein. Doch wann auch immer ein Geweihter des Herrn oder ein Diener der anderen Elfe den lauernden Rattenpilz mit der bloßen Hand berührt, kommen die Namenlosen Pocken über ihn. Fürgewöhnlich sind die Pilze des Namenlosen äußerst selten, doch dort, wo seine Kulte gedeihen, dort wuchert auch sein Pilz zuhauf. Gegen die namenlosen Dämonen in Pilzgestalt hilft gar nur, sie mit Schwert und Handschuh von Sumus Leib zu trennen und dem heiligen Feuer zu überantworten.»

- aus dem Praiosspiegel, dem Heiligen Buch der Inquisition; überarbeitete Fassung von 7 Hal unter Heliodan Jariel Praiotin XII.

## RATTENPILZE IM SPIEL

Gilt als heilige Pflanze des Praios die Sonnenblume und als die der Hestnde die Blutulme, so ist das einzige Gewächs auf Dere, das für den finsternen Gott ohne Namen einen ähnlichen Status haben mag, der Rattenpilz. Dieser kaum 2 Finger hoch wachsende Hutpilz kann-wenn auch nur äußerst spärlich -überall in Aventurien gefunden werden. Sein Äußeres ist befremdlich: Mehr dunkelgrau als braun präsentiert er Hut und Stengel. Seine weißen Lamellen sind von purpurnen Sprenkeln durchsetzt und zudem von einem nebligen, blauen Leuchten umgeben, das vor allem in der Nacht gespenstisch wirkt. Trotz dieses absonderlichen Aussehens wirkt er eine magische Anziehungskraft auf jeden unbedarften Pilzsucher aus, der einmal einen solchen namenlosen Pilz findet. Er verbreitet einen würzigen Geruch, der einen himmlischen Geschmack verspricht, so daß ihn jeder Finder trotz einer dunklen Ahnung gierig mitnimmt und zusammen mit den guten Speisepilzen in einen Topf wirft. Wereinigen Rattenpilz verspeist, in dem entfaltet sich die Macht des Dreizehnten: Für Tage wird er vom Namenlosen Zweifel geplagt. Er macht sich Gedanken zu seinem Glauben und ob es einen Sinn hat, zu seinem Gott zu beten. Nachts plagen ihn Alpträume von Verderben, das durch seinen Glauben über ihn kommt, so daß die Opfer des Pilzes oft von selbst die Nähe des Namenlosen suchen. Werden sie in ihrer Verwirrung gezielt zum Rattenkind bekehrt, so verfallen sie diesem auf alle Fälle.

Bei Geweihten der Zwölfe wirkt der Rattenpilz aber auf eine ganz andere Art, die den Haß des gestürzten Gottes auf seine göttlichen Brüder und Schwestern wiederspiegelt: Berührt ein Geweihter einen Rattenpilz, so hat er sich meist mit den Zorgan-Pocken infiziert, die nicht selten den Tod in Qualen bringen.

Auch wenn der Rattenpilz nur äußerst selten in der unverdorbenen Erde wächst - was ein Segen ist -, so gedeiht er dennoch dort, wo ein Zentrum der Namenlosen Macht ist, besonders zahlreich und prächtig. Man kann sogar sagen, daß die Anwesenheit eines Rattenpilzes darauf schließen läßt, daß in der Nähe eine alte Opferstätte oder ein Zirkel des Namenlosen liegen muß. Die Anbeter des Gottes nutzenden Pilz vor allem, um Zwölfgöttergläubige, die weder von den Predigten eines Geweihten des Verfluchten Gottes noch von den *Dreizehn Lobpreisungen* angetan sind, zum 'wahren Glauben' zu bekehren.

Für den Dienst an ihren Gott mögen die Rattenpilze tatsächlich als Fokus der Einflußnahme des Rattenkindes angewendet werden. 'Hexenringe' aus dem Pilzdienen als potente Schutzkreise der Dämonenbeschwörung, die Wunder des Namenlosen sollen unter Zuhilfenahme des Pilzes leichter von der Hand gehen, und noch unglaublichere Dinge wurden berichtet.

*Verbreitungsgebiet:* Ganz Aventurien

*Verbreitungsraum:* jedes Terrain außer Hochgebirge, Wüste, Eiswüste (jeweils sehr selten), Stätten der Namenlosen Macht (häufig)

*Bekanntheit:* +15

*Ernte:* jede Jahreszeit außer Winter (v.a. zwischen Rahja und Praios)

*Wirkung:* Ein Geweihter der Zwölfgötter, der einen Rattenpilz berührt, erkrankt mit 50% Wahrscheinlichkeit an den Zorgan-Pocken. Wer einen Rattenpilz im Wald findet, nimmt ihn aufgrund seiner wunderbaren Anziehung mit; selbst wenn der Finder von der Wirkung des Pilzes weiß, muß ihm noch eine *Selbstbeherrschungs-Probe* gelingen. Nach der Einnahme eines Pilzes wird man für W6+3 Tage von *Namenlosen Zweifeln* gepackt und kann sich nur mit je einer gelungenen Probe auf KL und IN selbst davon abhalten, dem Kult des Dreizehnten beizutreten. Mirakel und Anrufungen sind für Geweihte des Namenlosen unter Anwendung eines Rattenpilzes nach Maßgabe des Meisters erleichtert.

*Haltbarkeit:* W6+48 Stunden

*Preis:* Je nachdem, wieviel Verkäufer und Käufer von der Wirkung des Pilzes wissen und ihn benötigen

*Alchimistische Verwendung:* unbedeutend

# SCHLINGGRAS

»Wenn Tu alsu nag Fir-Nürden kümmt, kümmt Tu dährin, wou dui Slinger wont. Dui lugt why un Draklador etfrist why un Draklador et hatt grot Riss-Zeene et Prankker why un Draklador, dog ischt kin Draklador. Wenn dui Grot-Slinger hatt sin Nothung, dhann gangt sui in dui Summpff, wou dm Slinger werfft sin Kettel et Losung omhiere. Uff dui Kettel et Losung fon dui Grot-Slinger wekst dhann dat Slinger-Graas! Dat huilt Tich fescht wenn Tu forbeyhe-kümmt et fengt Tich. Dhann kümmt dui Grot-Slinger etfrist Tich! Alsu hab Warnhung!«

- unbekannter Herkunft, vermutlich aus der Zeit der Friedenskaiser

»Wie wir also endlich den Pfad wiedergefunden hatten, sind wir natürlich sofort unvorsichtig geworden. Ich meine, der Alrik kennt sich wirklich gut aus mit Pflanzen, ja und ausgerechnet der läuft an dem Schlingzeugs vorbei, ohne es zu bemerken. Im einen Moment winkt er uns noch, daß wir nachkommen sollen, plötzlich denk ich, ich seh nicht richtig, da fällt er schon rücklings in den Sumpf. Verflix! schnellging das - bis wir ran waren, war der Alrik schon bis zur Lende versunken. Wår ja kein Problem gewesen, mit vier Leuten hätten wir den ohne weiteres rausgezogen, aber der war in dem Mistzeugs gefangen. Mir war ganz schön mulmig, als ich mit dem Säbel in der Faulbrüme rumgestochert bah', hoffentlich trifftste den Alrik nicht, dachte ich immerzu, aber schließlich haben wir ihn ja dann doch freigehtauen, ich meine, alle für einen und einer im Sumpf, hahaha ...«

- aus einem Kneipengespräch in Lowangen, 17 Hal

## SCHLINGGRAS IM SPIEL

Die bis zu eineinhalb Schritt hohe Graspflanze findet sich in vielen nordaventunschen Mooren und Sümpfen. Das oft in kleinen Gruppen wachsende Schlinggras bildet an einer unter der Erde weit verzweigten Wurzel mehrere Halme aus, die im Herbst eine rötliche Maserung erhalten. Schlinggras lebt von verfallendem Holz, das es im Sumpf zur Genüge gibt. Es kann Mensch und Tier durch seine unangenehme Eigenart gefährlich werden, sich mit dem Wurzelwerk oder den Halmen blitzschnell um die Beine eines Opfers zu ringeln - und ein Sturz kann im Sumpf fatale Folgen haben.

*Verbreitungsgebiet:* Nordaventurien

*Verbreitungsraum:* Sumpf (selten), Hochmoore (sehr selten)

*Bekanntheit:* + 12

*Wirkung:* Dem Opfer steht eine (je nach mangelnder Aufmerksamkeit erschwerte und verdeckt vom Meister gewürfelte) *Gefahreninstinkt*-Probe zu, um rechtzeitig auf das Schlinggras aufmerksam zu werden. Erkennt der Betroffene die Pflanze dann, kann er die Gefahr leicht umgehen. Einmal von den der Pflanze gepackt, muß sofort eine GE-Probe gelingen, um nicht zu stürzen und im Moor einzusinken - beachten Sie in diesem Zusammenhang die im Kapitel **Schwertstreich und Prankenhieb des Bandesdrachen, Greifen, Schwarzer Lotos** erläuterten Geländeregeln. Solange der Held gefangen ist, gilt ein zusätzlicher Malus auf GE und KK von je einem Punkt. Eingesunkene werden meist zusätzlich von ein oder zwei unterirdischen Wurzeläusläufern umschlungen, im schlimmsten Fall werden weitere Pflanzen auf das Opfer aufmerksam. Mit einem einzigen Schwertstreich kann das Schlinggras durchtrennt werden. Halme wird man auf diese Weise mit einer gelungenen AT schnell los, die unter der Oberfläche verlaufenden Wurzeln erfordern allerdings zuvor eine IN-Probe.

*Alchimistische Verwendung:* keine

*Besonderheiten:* Die Halme des Schlinggrases eignen sich ganz besonderz zur Herstellung von Blasrohren. Das frische Gras ist biegsam, so daß es auf einen geraden Ast aufgezogen werden kann, wird aber bei trockener Lagerung innerhalb einer Woche steinhart.

# TARNBLATT

»Oft hab ich mich gewundert, dasz das maraskanisch Hiradwurz keynerley Wirkung zeyget. Nun ist wohl erwiesen, dasz es keyn Hiradwurz auf Maraskenland gibt. Vielmehr ist eyn ganz eygens Gewächs, das sich chamäleonisch wandelt und formet. Mal gleycht es Hirad oder Olgine, dann eher Mirbelsteyn oder Talaschin. Für die Heylkunde ist das tsagefüllig Pflantzleyn indes gänzlich ohne Nutz. Es stellt vielmehr eyne Gefahr dar, wenn man es mit eyner der nützlichen Perainegaben verwechselt tut.«  
- aus den Schriften der Valva Phraisop; Zorgan, 450 v.H.

»Der Angeklagte konnte glaubhaft behaupten, daß er der Heilkunde mächtig ist. Dennoch, oder gerade aus diesem Grunde, hätte er sich versichern müssen, ob die von ihm verwendeten Kräuter auch gewißlich die richtigen sind. Da er dies anscheinend nicht getan hat, soll sein H ab und Gut der Familie des Getöteten übergeben werden und er selber nackend im Wald ausgesetzt werden.«  
- aus der Anklageschrift gegen den Kräuterhändler und Medicus Answin Krauterer; Tuzak, 77 v.H.

## TARNBLATT IM SPIEL

Eine wahrhaft maraskanische Absonderlichkeit ist das Tarnblatt (auch: Asselmatte, Chamäleonsruh), dessen Aussehen sich im Laufe des Jahres erheblich transformiert. Im Monat Phex gleicht sein oberirdischer Teil sowie die Wurzel der Hiradwurz. Bis zum Ingerimm ist dann das Blatt zu säm mengeschumpelt und ähnelt dem moosigen Bewuchs der Olginwurz. Im Rahja, wenn die Wurzel angeschwollen ist und aus der Erde drängt, gleicht das Tarnblatt dem Mirbelstein. Im Herbst, wenn sie sich wieder zurückzieht und das Kraut gelblich grün wird, eher dem Talaschin. Es gibt zahlreiche Möglichkeiten, diese chamäleonhafte Pflanze zu verwechseln, die Wirkung des irrtümlich eingenommenen Krauts bzw. der Wurzel ist jedoch immer die gleiche: Eine 'Störung' des Betroffenen wird hervorgerufen, die einer schweren Trunkenheit gleicht. Da die Täuschung jedoch eher oberflächlicher Art ist, enthüllt schon der zweite Blick die wahre Gestalt des vermeintlichen Olgmwurz. Außerdem sollte jedem Kräuterkundigen bekannt sein, wo die Kräuter wachsen, allein aus diesem Grunde sollte er beim Auftauchen von Olginwurz, Hiradwurz, Mirbelstein oder Talaschin auf Maraskan Vorsicht walten lassen.

**Verbreitungsgebiet:** Maraskan

**Verbreitungsraum:** Dschungel, Wald (selten)

**Bekanntheit:** +17

**Ernte:** Pflanze ähnelt.../verwechslungsgefahr mit.../Monat:

Kraut, Wurzel/Hiradwurz/Phex - Moosbewuchs/Olginwurz/Ingerimm  
Knolle / Mirbelstein / Rahja - Flechte / Talaschin / Herbst

**Wirkung:** Das Opfer wird in seinen Sinnen gestört und benimmt sich geradezu wie jemand, der einen Krug Premer Feuer in einem Zug geleert hat (GE, FF, KL halbiert, MU+3). Hinzu kommt noch das Anschwellen seiner Nase, das diesen Eindruck noch verstärken mag. (Gift Stufe 3, Dauer: 100-AU SR, mindestens jedoch 1W SR)

**Haltbarkeit:** 1W6Tage

**Preis:** 1D

**Alchemistische Verwendung:** Tarnblatt wird als Zutat von Zurbarans Chimärenelixier vermutet. Man kann aus dem Sud des Tarnblatt einen Trank gewinnen, der es ermöglicht, das Aussehen zu verändern. Dieser Prozeß ist nur wenigen Alchimisten bekannt, die für das Ergebnis ihrer Arbeit somit einen guten Preis (zwischen 20 und 50D) verlangen können.

# TRICHTERWURZEL

»Nun mag man denken: Schlau ist der Mensch, also frißt er Tier und Pflanz. Weniger schlau ist die Katz, also frißt sie die Maus. Noch weniger schlau ist die Maus, also frißt sie Wurzel und Korn. So haben 's die Götter eingerichtet: Das Schlaue speist vom weniger Schlaunen. Doch Obacht: Manche Pflanz weiß diese scheinbare Ordnung aufden Kopf zu stellen!«  
- aufgeschnappt von einem unbekanntem tobrischen Sappeur in einer Taverne in Jergan, 22 Hal

## TRICHTERWURZEL IM SPIEL

Die Trichterwurzel ist eine fleischfressende Pflanze, die in Erdgruben von gut zwei Schritt Tiefe gedeiht. Diese Erdgruben verschließt die Pflanze mit einem großen, lappigen Blatt, das so sehr der umgehenden Vegetation ähnelt, daß es schon eines aufmerksamen Beobachters bedarf, den Unterschied wahrzunehmen. Stürzt die unglückliche Beute der Pflanze in die Grube, so schießen aus den Trichterwänden blaßgelbe Nesselwurzeln, die ein Gift absondern, das den Geist des Bcutetieres lahmt und verwirrt, so daß dieses nicht mehr in der Lage ist, die Fallgrube zu verlassen und dem langsamen Verdautwerden durch die Pflanze zu entkommen.

*Verbreitungsgebiet:* Maraskan

*Verbreitungsraum:* Wälder (gelegentlich), Waldränder (sehr selten)

*Bekanntheit:* +25

*Wirkung:* Das Opfer erleidet zunächst einen Fallschaden von W6 SP. Hernach prasseln die Nesselwurzeln auf das Opfer. Dort, wo diese Wurzeln die bloße Haut berühren, verspürt das Opfer einen kurzen Schmerz, dem bald darauf ein taubes Gefühl und geistige Verwirrung folgen. Der Meister würfelt mit dem W6, um festzustellen, wie viele Wurzeln das Opfer berühren, dede dieser W6 Wurzeln verursacht einen Schadenspunkt. Das Gift der Wurzeln bewirkt eine Senkung der Klugheit vom Doppelten der zuvor erwürfelten Augenzahl für die Dauer von 8 Stunden. Die Wirkung des Giftes setzt nahezu augenblicklich ein. Ist die verbleibende Klugheit des Helden 8 oder größer, so sollte es ihm gelingen, wieder aus der Grube zu entkommen. Ist sie kleiner, aber immer noch größer als 4, so ist für diesen Akt des Entkommens eine Klettern-Probe+20 nötig. Bei kleineren Werten verbleibt das Opfer in der Grube und erleidet je SR 2 SP.

*Alchemistische Verwendung:* unbekannt

*Besonderheiten:* Wurde höchstens 6 Stunden vor Kontakt mit dem Gift eine ganze Knoblauchknolle gegessen, so halbiert sich die Senkung der Klugheit.

# WALDWEBE

»Solcher Art ist die Waldwebe, daß, wo sie sich breitmacht, bald allesüberzogenist mit ihrem klebrigen Webwerk, und sich Insekten, Kleingetier, aber auch Räuber dann verfangen und elendiglich verenden müssen. Wiewohl mir das Netz bekannt ist, ist mir indes das Spinnentier noch nicht begegnet. Wohl muß es ein aasfressendes Wesen sein, daß es seine Beute so lang zappeln läßt, oder aber es ist so fleißig beim Spinnen, daß es zu manchem Netz nicht wiederkehrt.«

- aus dem persönlichen Buch der Schlange des Hesindегeweihten Deron da Erinnio; um 120 v.H.

## WALDWEBE IM SPIEL

Die Waldwebe ist eine ungemcin feine Flechte, deren Aderwerk mit dem bloßen Auge kaum wahrnehmbar ist. Das Flechtwerk umrankt Bäume und bildet Luftableger aus, die mit der Zeit zu einem netzähnlichen Gebilde im Unterholz zusammenranken. Die Pflanze ist daher als solche kaum z.u erkennen. Das Flechtwerk der Waldwebe bildet in unregelmäßigen Abständen kleine Verdickungen aus, die das Netz mit einem klebrigen Sekret versorgen und einen Duftstoff verströmen, um Insekten anzulocken. Eingefangene Insekten haben kaum eine Chance zu entkommen und werden vom Sekret langsam und vollständig zersetzt. In dichten Wäldern sind oft große Areale mit einem feinen Netz der Waldwebe durchwirkt.

*Verbreitungsgebiet:* ganz Aventurien

*Verbreitungsraum:* lichter Wald (selten), dichter Wald (gelegentlich)

*Bekanntheit:* +15

*Wirkung:* Aufmerksame Beobachter können die Netze während des Sommers an den gefangenen Insekten erkennen, allerdings rankt das Gewächs auch an Bäumen hoch, wo es nicht so leicht auffällt. Sofern das Netz nicht durch besondere Umstände leichter zu erkennen ist, muß eine *Sinnenschärfe-Probe* +25 gelingen, um das feine Webwerk auszumachen.

Hat sich ein Held erst indem Netz verfangen, kann es vorkommen, daß er sich durch seine Befreiungsversuche immer mehr in der Flechte verstrickt. Oft wird das Netz bei der ersten Berührung wie eine Spinnwebe belanglos beiseite gewischt, dies kann bereits ein entscheidender Fehler sein. Zur Befreiung muß sowohl eine GE- als auch eine FF-Probe gelingen. Inwieweit der Held bereits zu Beginn durch die Webe behindert wird, legt der Meister fest (GE und FF um 0 bis 5 Punkte vermindert). Mißlingt eine der beiden Proben, werden GE und FF um je einen Punkt gesenkt, so daß die folgenden Proben schwerer werden. Sinken auf diese Weise GE oder FF auf 0, ist der Held hilflos gefangen. Pro SR sinkt der RS um 1/10 Punkt und der Gefangene muß 2 TP hinehmen.

Befreiungsversuche durch andere sind möglich, indem die Webe mit einer scharfen Hiebwafe zerschlagen wird (GE-Probe, Zuschläge nach Ermessen des Meisters). Bei Mißlingen der Probe ist nicht nur die Waffe vollständig mit der klebrigen Flechte überzogen, überdies droht der Helfer selbst ins Netz zu gehen (sofort eine weitere GE- und FF-Probe).

Größere Beute (also auch Helden), die sich in der Webe verfangen haben, werden manchmal zusätzlich von Raubtieren bedrängt. Bisweilen verfangen sich auch diese in der Webe, so daß die Helden durchaus durch ein völlig verstricktes Tier auf die Webe aufmerksam werden können.

*Alchimistische Verwendung:* Wenngleich das Sekret für die Alchimie sicherlich von Interesse wäre, ist die Gewinnung der Substanz so beschwerlich, daß sich bisher noch niemand eingehender mit der Pflanze beschäftigt hat.

# WINSELGRAS

»Verflucht sei's, sagt der Þ[af], verdammt sei's, sagt der Depp. Die Seelen der Krieger von Nebachot sind's, die dem Herre Praios im Wege standen. Humbug ist's! Ein Kraut ist's, und es heult, weil's hohl ist wie eine Flöte. Und des Nachts heult's, weil's dann offen ist, wie die Blum am Tag.«

- aus den Chroniken von Ilaris; Zorgan, um 190 v.H.

## WINSELGRAS IM SPIEL

Wenn der Wind über die Hahne dieses langen, blaßgrün 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 der tiefen Dämmerung, interessanterweise jedoch auch — und besonders schrill — bei hellem Mondlicht.

*Verbreitungsgebiet:* Ostaventurien, vornehmlich Aranien und Mhandistan

*Verbreitungsraum:* Steppen (gelegentlich), Grasland (selten)

*Bekanntheit:* +12 (tagsüber), -2 (nachts)

*Wirkung:* Das Heulen des Winselgrases kann einen leicht um den Schlaf bringen - auf jeden Fall ist die nächtliche Regeneration um 2 Punkte vermindert.

*Alchemistische Verwendung:* nicht bekannt

# WÜRGEDATTEL

»Token erschien uns nach den Wochen im Beiboot mit nur der sengenden Sonne und dem zur Neige gehenden Wasservorrat als das schiere Paradies, überall reckten uns Palmen und Büsche ihre Früchte entgegen, die wunderbaren Blumen des Urwalds ließen uns teilhaben an ihrer Pracht. Von wilden Eingeborenen oder Raubtieren hatten wir noch nichts gesehen, und dennoch mußten wir lernen, daß selbst von den Pflanzen der Waldinseln Gefahr drohen kann: Am dritten Tag vermißten wir Tashehe, die bis zu den Hängen des Bergzuges wandern wollte. Wir durchmaßten den nahen Regenwald bis in den Abend hinein und riefen ihren Namen, doch es war vergebens. Erst am nächsten Tag rief uns Felwen, der die schärfsten Augen hatte, nicht weit vom Strand zusammen, Dort wuchs - wie es schien - eine Dattelpalme mit roten Früchten und weitausladenden Blättern. Doch Felwen deutete stumm hoch in die Krone des Baumes, wo uns der Schrecken packte, als wir Tashehes Leichnam fanden - umrankt von Schlingentakeln dieses fleischfressenden Baumes, den uns der Namenlose geschickt haben mag. Die Moha wollte wohl just auf dem Rückweg eine der verführerischen Früchte pflücken - doch sie erntete nur den Tod, der in Gestalt von Würgeranken hinter den großen Blättern lauerte. Im Zorn zerschlugen wir den Baum, wobei er uns ebenfalls mit den fürchterlichen Ranken bedrängte, doch gegen vier Seemänner, die von Borons gerechtem Zorn erfüllt waren, nur wenig ausrichten konnte - lediglich Asandro mußte reichlich nach Luft schnappen, nachdem er von einer Ranke gewürgt wurde. Wir verbrannten den Baum und beerdigten Tashehe nach Borons Riten. Es heißt nun für uns, vorsichtig zu sein und keiner Einladung einer noch so süßen Frucht zu folgen.«

- Kapitän Belsarius Süderstrand, Süderstrands abenteuerliche Fahrten; ca. 350 v. Hal, überarbeitete Ausgabe 26 Hal

## DIE WÜRGEDATTEL IM SPIEL

Die Würgedattel ist eine fleischfressende Rankpflanze der Waldinseln, die schon manchem Kolonisten oder Pirat eine größere Gefahr war als die Riffhaie oder großen Warane der Strände. Ihren Namen trägt sie nicht von ungefähr: Obwohl von den Hesinde-Geweihten dem Gesträuch zugeordnet, imitiert die Würgedattel einen Baum von über drei Schritt Höhe. Vom Stamm gehen mehrere Äste mit langen, grünen Blättern ab, die zum Stamm hin immer dichter wachsen. Verführerisch tief hängen an den Zweigen Trauben von roten, dattelnähnlichen Früchten herab, die der Pflanze als Lockmittel für alle Tiere bis zur Größe eines Esels dienen. Sobald eine der 'Datteln' berührt wird, schnellen Würgeschlingen, die entweder unter dem Laub am Boden oder im Geäst benachbarter Bäume versteckt waren, hervor und attackieren das Opfer. Wer nicht schnell genug fliehen kann, wird so lange von den unvermutet starken Ranken gewürgt, bis er sich nicht mehr regt.

Außer bei den Waldmenschentämmen der Inseln ist die Würgedattel kaum bekannt, selbst der *Folianth der Kreutherkunde* hat nur eine unzureichende Beschreibung, wobei die Würgedattel auch noch gleich neben solchen Phantasiegewächsen wie dem Weltenbaum und dem Nachtmahrginster aufgeführt wird. Ein einzelner Mensch, der von ihr unvermutet angegriffen wird, kann nur darauf hoffen, eine scharfe Klinge und Kampferfahrung mit sich zu führen, da er sich sonst bald erwürgt in der Krone des Baumes findet, wo ihn andere Schlingen geradezu einspinnen und verdauen. Und selbst mit dem Schwert kann man nur die Ranken abschlagen, denn um den widerstandsfähigen Baum zu vernichten, bedarf es schon des Feuers oder eines Gifts.

*Verbreitungsgebiet:* Waldinseln von Ost-Altoum bis Ibonka

*Verbreitungsraum:* Regenwald (sehr selten), Waldrand (sehr selten)

*Bekanntheit:* +15

*Wirkung:* Wer eine der Früchte berührt, wird von den Würgeschlingen mit AT: 10 angegriffen. Wenn kein um 1 erschwertes Ausweichen gelingt (wonach man tunlichst das Weite suchen sollte), befindet man sich im Würgegriff der Pflanze und erleidet pro KR 1W+2 SP. Wer sich in dieser Situation mit einer Klingenwaffe wehrt, hat eine um 2 verminderte AT; eine Ranke (RS: 2) ist abgeschlagen, wenn man ihr 10 SP zugefügt hat. Den ganzen Baum kann man nur mit Feuer oder Goldleim vernichten, indem etwa 40 SP am Stamm angerichtet werden.



# ALLERLEI PFLANZENWERK

# BÄUME, STRÄUCHER, BLUMEN

Das folgende Kapitel ist eine umfassende Beschreibung 'normaler' aventurischer Pflanzen. Typischerweise dient ihre Erwähnung am Spieltisch der Stimmung und Vollständigkeit. Allerdings sind für zahlreiche Pflanzen kleinere spielrelevante Bemerkungen angegeben, die Spieler recht überraschend in die aventurische Wirklichkeit reißen können:

- *"Es sieht so aus, als ob dein Pferd inzwischen an dieser Thuje zu knabbern begonnen hat." "Eine Thuje? So hab ich schon mal ein Pferd verloren."*
- *"Unter welchem der drei Bäume möchtet ihr euch euer Lager aufschlagen: unter der Magnolie, der Ameisenakazie oder dem Gurkenbaum?" - "Ich weiß jedenfalls, welche wir nicht nehmen ..."*
- *"Sagtest du nicht, daß Geron's Blut überall dort wächst, wo einmal ein Drache getötet wurde?" "Nein: wo sogar Geron von einem verletzt wurde..."*
- *"Natürlich kannst du Äpfel pflücken gehen - aber weißt du, wie ein Apfelbaum um diese Jahreszeit aussieht?"*
- *"Würde ich eine Rohalrose erkennen, wenn ich zufällig eine fände?" - "Du würdest sie jedenfalls nicht zufällig finden."*
- *"Ein herrliches Weizenfeld: Golden und schwer stehen die reifen Ähren. Nur 20 Schritt tief drinnen ist eine Vertiefung, wo sich die Halme bewegen ..."*

Der Übersichtlichkeit halber sind die Pflanzen nach etlichen Kriterien sortiert, so daß Sie zu jedem Land und zu jedem Gelände nur einige Pflanzen eines Typs vorfinden. Alle Arten und ihre bedeutendsten Unterarten sind fett gedruckt. Zweitnamen sowie allfällige bedeutsame Übersetzungen werden in Klammern aufgeführt. Pflanzen, die, weil in verschiedenen Lebensräumen vorkommend, andernorts beschrieben sind, stehen im Fließtext mit entsprechendem Verweis.

Im großen und ganzen entspricht die aventurische Flora der irdischen. Einige Pflanzen wurden aventurisiert, entweder durch reine Übersetzung (Dämonenkrallen statt Teufelskrallen, Rohalssiegel statt Salomonssiegel) oder neue Assoziationen (Methumian, Barbaritze, Mohagoni). Nicht aventurisch sind Pflanzen, die unaventurische Namenselemente tragen wie Pfingstrose, Pfaffenkraut, Passionsblume, Johanniskraut, Engelwurz oder Alpenveilchen, sowie solche, die ein unnötig 'modernes' Gefühl vermitteln wie Kaffee, Kautschukbaurn und Kiwistrauch.

## BÄUME

Der folgende umfassende Überblick ist dem aktuellen Standardwerk *Herbarium Kuslikum: Die Flora Aventuriens*, Band I bis IX, 1005 BF, entnommen.

### REGENGRÜNE BÄUME (NORDHÄLFTE AVENTURIENS)

#### **Firinische Gebiete**

Die Krüppelkiefer ist der ausdauerndste Baum des Nordens, sei es Tundra, Hochgebirge, Orkland oder Heide: Einzelgängerisch, zerzaust und verkrümmt, Jahr für Jahr nur um einen Finger wachsend, kann sie manchmal bis 5 Schritt groß werden. Die Borke ist dick und rötlich, die Äste stehen weit oben, die Nadeln stehen stets zu zweit, die Zapfen sind, sofern überhaupt gebildet, klein und grau. Das Geheimnis ihrer Ausdauer läßt sich bei der seltenen Atan-Kiefer des Ehernen Schwertes sogar gewinnen (*siehe eigenen Eintrag*).

## ALLERLEI PFLANZENWERK

Die **Latsche** (Strauchkiefer, Legföhre) prägt die Almregionen der Hochgebirge bis etwa 2.700 Schritt, wo sie bis 3 Schritt hohe Gürtel und steile Hangflächen bildet; diese bieten dem Bergsteiger lawensichere Passagen, Zuflucht vor Schneesturm und Versteck vor Drachen. Wie die meisten Kiefern hat sie doppelnadelige Zweige und rundliche Zapfen.

Die seltene **Krummeiche** ist eine weitere Abart eines besonders zähen Baumes, der sich vereinzelt bis ins Hochgebirge oder gar in die Tundra vorwagt. Die Krone ist breit und zerzaust, der Kork besonders dick, aber unbrauchbar. Sie wächst äußerst langsam (ein 4 Schritt großer Baum ist über 500 Jahre alt), aber stetig; dabei umwächst sie bisweilen Steine, eigroß, aber auch mannesschwer, und hebt sie dann über Jahrzehnte mit dem Stamm an. Sie bildet vielleicht zwei Blätter im Jahr und Eicheln nur alle hundert Jahre.

### Kaltes Klima

Die **Birke** (ein Wort aus dem Nujuka) ist der typische Baum der Taiga. Sie ist anspruchslos, braucht aber Licht. Die charakteristische weiße Rinde verfärbt sich im Alter bis schwarz. Die Birke hat Reutenblätter, kleine rosige Blüten und wurmartige Fruchtsände mit kleinen Nüßchen; typischerweise ist sie 10 Schritt groß, kann aber bis zu 25 Schritt erreichen. Für die Thorwaler ist sie der traditionelle Verlobungsbaum. Die Nivesen fertigen aus der Rinde Jurten, Kajaks und Kleidung. In der Tundra findet man sie bisweilen als **Zwergbirke**.

Die **Lärche** prägt ganze Landstriche in Taiga und Gebirge. Sie hat hellgrüne, weiche, in Büscheln stehende Nadeln, die sich einzigartigerweise im Herbst verfärben und abtallen. Sie blüht früh mit purpurnen Kerzchen und hat kleine graue Zapfen. Da sie Licht braucht, steht sie meist locker. Selten wird sie 30 Schritt hoch; oft hat sie ein halbes Dutzend Wipfel nebeneinander, weil sie in ihrer Jugend von Karen, Weißhirsch oder Gemse so verbissen wurde. Das zähe, rötliche, harzduftende Holz wird im Bornland gerne für Inneneinrichtung verwendet. Die Wurzeln sind so zart, daß die Nivesen damit nähen und die Auelfen ihr Lederzeug reparieren. Die Abart der **Goldlärche** ist - von den Zwergengebirgen abgesehen - äußerst selten.

Die anspruchslose **Kiefer**, dem Wintergott heilig, ist eine der artenreichsten Bäume: Die **Firunföhre** (Waldkiefer, Rotföhre, Forche) ist besonders typisch für Gebirge und die Wälder Tobriens. Sie hat gelbrote Rinde und einen geraden Stamm mit den Ästen weit oben; die Nadeln stehen stets zu zweit. Die Kätzchen blühen im Ingerimm, dann bilden sich die breit gespreizten, benadelten Zapfen, die noch einige Jahre am Baum bleiben. In Wäldern kann die Lärche bis 40 Schritt groß werden. Die harzreichen Kienspäne dienen zum Heizen und Leuchten. Speziell die Unterart der **Festumföhre** wird auch im Schiffbau verwendet; **Krüppelkiefer** und **Latsche** sind typische Bergkiefern (siehe *Firunische Gebiete*), die **Moorföhre** (Spirke) und die **Strandkiefer** kommen auf feuchtem bis sandnassem Boden vor, die **Goldpinie** südlich des Yaquir (*siehe Nadelbäume der wärmeren Regionen*). Die seltene **Schwarzkiefer** mit den langen, schwarzgrünen Nadeln bleibt meist strauchförmig.

Die **Zirbelkiefer** (Zirbe, Arve) wächst im Gebirge gelegentlich bis zur Baumgrenze (Höchstfall: 2400 Schritt). Sie wird bis zu 15 Schritt groß, ist dicht beastet und fast säulenartig mit abgerundetem Wipfel (ob sie wegen der Form nach dem zwergischen Blasinstrument benannt ist oder dieses nach ihr, ist nicht zu ermitteln). Bei ihr stehen die Nadeln stets zu fünf. Sie blüht erst zu Sommerbeginn; die Zapfen sind eiförmig, die ölhaltigen Zirbelnüsse darin schmecken nach Mandeln.

### Die großen Nadelbäume

Die **Tanne** ist der häufigste Baum nördlich von Thorwal, Donnerbach und Firunen, insbesondere der Bergwald um 1.000 Schritt ist dichtes Tannicht. Typischerweise bedeckt sie auch Höhenrücken, während ringsum alles gerodet ist; so kommt es auch im Kulturland zu Räuberwäldern und unheimlichem Tannicht. Die Krone ist adlerhorstförmig, die dicke Rinde ist hellgrau und harzbeulig, die

Nadeln tragen unterseits einen Wachsstreifen, die Zapfen stehen aufrecht und verlieren ihre Schuppen. Tannen und Fichten sind typische Flachwurzler; wenn sie stürzen, reißen sie einen senkrechten Wurzeltelleraus. Das harzige Holz des Ingerimmsbaumes ist bevorzugtes Baumaterial, Grubenholz und Feuerholz, wo es die größte Hitze erzeugt (Köhlerei, Verhüttung). Die **Blautanne** (Hexentanne, Edeltanne, Silbertanne) wird bis 65 Schritt groß und bis 400 Jahre alt; sie bildet v.a. Reichsforst, Blautann, Salamandersteinwälder und die Wälder der Zwergengebirge. Die **Schwertanne** (Schwarz-tanne) wird 55 Schritt groß und bewaldet v.a. das Eherne Schwert. Die **Weißtanne** (Trondetanne, Nordmannstanne) wird bis 65 Schritt und ist typisch für das Orkland. Der Tannenkönig soll wiederholt zu zwergischen Geoden gesprochen haben.

Die **Fichte** war stets die Stiefschwester der Tanne. Auch sie wächst flachwurzelnd im Bergland, neigt aber dazu, den Boden zu vernadeln und andere Pflanzen zu unterdrücken; so kommt es zu den dunklen, aber gut begehbaren Fichtenwäldern. Die Krone ist kegelförmig zugespitzt, die dicke Rinde ist rötlichbraun und rundschuppig, die Nadeln sind spitz und kantig, die Zapfen hängen abwärts und fallen als Ganzes ab. Sie ist nur im Freien bis zum Boden beastet; wenn sie gezielt aufgeforschet wird, hat sie oft nur auf den oberen sechs Schritt Aste. Das harzige Holz ist billiges Allzweckgut. Die **Rotfichte** (fälschlich: Rottanne) ist der häufigste Baum Mittelaventuriens, vor allem in Weiden. Die **Schwarzfichte** (Thuranfichte) bewaldet in erster Linie Andersgast.

Der seltene **Mammutbaum** (isd.: *sequoia* = *heimeliges Knarren*) ist der größte Baum Kontinentalaven-turiens. Seine fast fingerdicke Borke ist rötlich und gerillt, das Holz rot, die Nadeln ähneln am ehesten denen von Zypresse und Wacholder. Die Frühjahrsblüte ist unauffällig, die Zapfen werden bis zu kinderkopf groß. In Urwäldern, vor allem in den Salamanderstemen, wird der Mammutbaum über 100 Schritt groß, ein Dutzend Männer können den Stamm nicht umfassen (8 Schritt Durchmesser); die ältesten Exemplare werden in wald- und hochelfischen Liedern in Asdharia individuell benannt, dürften also 4.000 Jahre alt sein. Solche Riesen sind naturgemäß einzigartig, aber im größeren Umkreis findet man ihre Nachkommenschaft. Mammutbäume werden fast immer von einer Sequoiade bewohnt und von einem Waldschrat, Waldelfen, Druiden, einem Troll oder Kobolden bewacht und daher kaum gefällt.

### **Wilde Obstbäume (Nordaventurien)**

(Siehe auch *Obstbäume Mittelaventuriens*.) Der Wilde Apfelbaum heißt Thosapfelbaum (*thorw.*: *Thos* = *Apfel*) und findet sich heute, nachdem ihn die Landnahme verdrängt hat, v.a. in Thorwal und Bornland, bisweilen aber auch bis Mhanadistan; er wird 10 Schritt groß, hat dornige Zweige und kleine holzige Äpfel.

Der **Walnußbaum** findet sich gerne in Auwäldern, insbesondere aber im Walsach-Tal; im Lieblichen Feld wird er gezielt aufgeforschet. Er wird bis 20 Schritt groß. Um die Ingerimmszeit blühen die großen hängenden Kätzchen. Später entstehen dann die großen Nüsse, die in einer schnell verwesenden, grünlich gerunzelten Hülle stecken. Dies sind die bedeutendsten Nüsse nördlich des Yaquir: Die Norbarden handeln mit Walsachnußöl als Schutz gegen die Sonne; der Heilmagier Ancomus empfiehlt die Nuß gegen Vergeßlichkeit, weil ihr Inneres dem Gehirn des Menschen so ähnelt. Nußbäume haben gelegentlich Baumfeen; diese heißen aufelfisch Vilay (von *val* = *Hüter*), wovon sich auch die Namen Walnuß, Walsach und Walberge herleiten sollen.

Der Wilde Birnbaum heißt **Trollbirnbaum** (Bodirbirne). Ursprünglich in den Trollkriegen in Garetien erwähnt, findet man ihn heute hauptsächlich noch in Thorwal, im Svellttal, Orkland und Bornland. Er wird 20 Schritt groß oder auch nur ein Gesträuch. Er hat dornige Zweige, übel riechende Blüten und trägt eßbare, kegel- bis flaschenförmiges süß-saure Birnen - allerdings muß man im Herbst mit naschgerigen Trollen rechnen. Die Früchte vom **Mostbirnbaum** (Holzbirne) hingegen sind fast nur noch zum Vergären geeignet.

Die **Sauerkirsche** steht vereinzelt in Wäldern, besonders häufig im Bornland, den Drachensteinen und dem Svellttal, als Strauch oder etwa 7 Schritt hoher Baum. Die dünnen, knotigen Zweige hängen oft weit über. Im Frühjahr stehen die weißen Blüten an besonders langen Stielen. Die dunkelroten Früchte sind sauer, aber schmackhaft.

### Die Steineiche

Der vornehmste unter den Bäumen ist wohl Rondras Baum, die Steineiche (Eiche, von *isd.: aigya = wehrhafter Wohnbaum*). Als Lichtholz braucht sie Platz, steht aber typischerweise in Eichenhainen, deren größter der gesamte Steineichenwald ist (aber auch im Bornwald finden sich größere Bestände). Die Eiche hat eine breite Krone mit dem unverkennbaren wellenrandigen Laub, einen knorrigen Stamm und eine rissige Korkrinde. Sie wird bis 50 Schritt hoch, dabei ungemein breit, und bis 800 Jahre alt (man bedenke die "Tausendjährige Eiche von Baliho"). Die Eicheln sind ein beliebtes Mastfutter für Schweine, werden zum Heizen genutzt, in Notzeiten selbst verkocht und sogar vergoren (Bodirer Orkengalle). Steineiche ist die widerstandsfähigste Holzsorte Aventuriens, gleichermaßen wasser- wie teuerfest (im Wasser wird das Holz nach fünfzig Jahren unbrauchbar), bevorzugt für Kriegsschiffe, Festungsanlagen, Fässer, Waffen, Schilde und Zauberstäbe. Der Kork ist ein einzigartiges Material, leicht, aber zäh, die Gerbstoffe der Rinde werden für Lederrüstungen benutzt. Weitverbreitet ist der Aberglaube, daß Rondras Baum vor ihrem Zorn schützt; tatsächlich zieht er Blitze magisch an ("Vor Eichen sollst du weichen"), etwa jeder zehnte ist vom Blitz gespalten. Typische Bewohner sind Eichhörnchen, Eichelhäher und Gallwespe (die Blattwucherungen sind den Druiden heilig); in etwa jeder zehnten Steineiche findet sich eine Dryade (Baumgeist). Der Eichenkönig soll in den Salamandersteinen gesehen worden sein. Der Baum ist Wappen und Wahrzeichen Andergasts (z.B. Eichhafen). Die sogenannte **Korkeiche** der Zyklopeninseln ist eine Unterart, durch Jahrzehntelange Entrindung kleinwüchsig und korkreich geblieben. Die **Krummeiche** ist durch Sturm und Eis geformt (siehe *Firunische Gebiete*). Echte Abarten sind die **Roteiche**, von denen sich eine unter hundert Steineichen mengt, und die **Goldeiche**, die im yaquirischen Klima einzeln auftritt und in Baburin die rondrianische Prozessionsstraße bildet. (Eine ausführliche Beschreibung eines Steineichenwaldes siehe **Das Orkland**, Seite 6f.)

### Einzelgänger

Den **Ahorn** (*isd.: aiyona = Wohnbaum seit ewig*) erkennt man sofort an den großen fünfzackigen Blättern. Nach der Ingerimmsblüte wirbeln im Sommer die libellengeflügelten Samen zu Boden. Jedoch übt laut dem Waldelfen Rallion Regenflieder jeder Baum einen Zauber aus, der auch seine Nachkommen im Umkreis von zwanzig Schritt hindert, größer als zwei, drei Schritt zu werden; so bildet der Ahorn oft das Unterholz dichter Nadelwälder. Am bekanntesten ist der **Nostria-Ahorn** (Spitzahorn), der bis 25 Schritt groß wird. Weiter verbreitet, aber weniger häufig ist der **Bergahorn**. Der **Feldahorn**, der selten mehr als ein Strauch wird, ist typisch für offenes Gelände des Nordens. Vom **Zuckerahorn** trinken die Waldelfen den Sirup.

Die **Ulme** (Rüster) fällt durch ihre ungleichseitigen Blätter auf. Sie hat eine ausladende Krone und graue Rinde. Sie blüht schon im Phexenmond und bildet kleine Nüßchen. Sie wird bis zu 40 Schritt groß - besonders im Feld ein beeindruckender Anblick (daher: rüstig, Rüstung). Häufig ist sie vom Ulmenwürger befallen (siehe *Eintrag hierzu*). Die **Feldulme** (Rotulme) bevorzugt Auwälder und bildet bisweilen aus den Wurzeln Ableger, wobei ganze Hecken und Gesträuche entstehen. Die **Bergulme** steht auch auf Hängen gut.

Fast als eigene Art muß die **Blutulme** (*isd.: mandla*) gelten, die Hesinde heilig ist. Sie ist sehr selten, steht immereinzeln und wächst meistens überraschend schnell, ausladend und prächtig. Ihr leicht wie Lotos duftendes Harz ist blutrot und stockt auch wie Blut. Sie bildet zwar Nüßchen, ist aber kaum

anzupflanzen. Der Aberglaube sagt, daß sie wächst, wo ein Mensch gestorben ist; tatsächlich findet sich häufig eine örtliche Sage über einen toten Zauberkundigen, das Auftreten einer magischen Kreatur oder ein magisches Ritual. Ortsnamen wie Ulmenhain (Garetien) und Ulmenau (Heldentruz) rühren fast immer von ein oder mehreren Blutulmen her. Ein Höchstalter ist unbekannt, bislang steht die Beobachtung eines natürlichen Absterbens aus; in Reichsforst und Salamandersteinwäldern sollen Bäume stehen, die so alt wie die Elfen sind. Auch die Urblutulme soll alten Elfenliedern zufolge im Garetischen Reichsforst stehen. Die Blutulme hat eine magische Aura, die der eines mittleren bis starken Magiers entspricht; sie ist - wie sich im Zuge der borbaradianischen Katastro-

### **Giftpflanzen**

Zahlreiche aventurische Pflanzen sind giftig, vor allem im Süden und Osten des Kontinents. Die Wirkung ist meist auf Einnahme beschränkt und selten tödlich, eine Präparation ist schwer möglich, so daß gezielter Gifteinsatz ungebräuchlich ist. Für derartige Pflanzen haben wir im Fließtext Art und Stufe des Giftes angegeben. Falls es zu einer Vergiftung kommt, orientieren Sie sich an folgender Regel. (Diese Regel können Sie natürlich auch für tierische und alchimistische Gifte verwenden, wenn Sie keine spezielle Regelung vorliegen haben.)

Beginn: 1W+2 KR; Gesamtschaden: Stufe mal Stufe SP  
Verteilung (1W20):

Stufe 1-5 (nicht tödlich): je Stunde über 2W6 Stunden;

Stufe 6-10 (tödlich): je SR über 1W6 Stunden;

Stufe 11-15 (schnell tödlich): je SR über 1W6 SR;

Stufe 16-20 (tödlich in Minuten): je KR über 3W20 KR

Würfeln Sie nun Stufe/2 mal für die Symptome (1W20; wiederholt ausgewürfelte Symptome richten mehrfachen Schaden an):

1-4: Erbrechen (CH:-1W)

5-6: Durchfall/Kolik (MU:-1W)

7-8: Schweißausbrüche (KK: -1 W)

9-10: Schwäche/Atemnot (KK:-1 W)

11-12: Kopfschmerz/Schwindel (KL:-1W)

13-14: Lähmungen (GE:-1 W)

15-16: Taubheiten (FF: -1 W)

17: Schwellungen (GE: -1 W)

18: Erregung (JZ:+1 W)

19: Blutungen (AG: +1W)

20: Bewußtlosigkeit (über die Verteilungsdauer)

*Beispiel: Alle Teile der Eibe sind ein Einnahmegift der Stufe 3. Der Gesamtschaden beträgt also 9 SP. Der Meister ermittelt eine Verteilung von 5 Stunden. Jede Stunde erfährt der Spieler, daß sein Held 2 SP verliert, wobei der Meister zur Spannungssteigerung einmal 3 SP austeiht und in der fünften Stunde keinen Schaden.*

Der Gesamtschaden entspricht einer Dosis, typischerweise einer Pflanze bzw. bei Bäumen einem Zweig. Insbesondere Pferde fressen viel größere Portionen, meist 2W Pflanzen oder Zweige, ehe sie gesichert werden oder das Futter von sich heraus meiden.

phen gezeigt hat - immun gegen dämonische Verformungen. Es gibt sogar Berichte, denen zufolge man im Schatten einer Blutulme vor Geistern, Dämonen und Flüchen wie durch einen GARDIANUM geschützt ist, Talismane und Amulette aus Blutulme werden hoch geschützt. Um einen Zauberstab zu schneiden, muß meist ein etwa fünf Schritt langer Ast (in 20 Schritt Höhe) gefunden werden. Das Fällen einer Blutulme wird von allen Mächten der Natur und der Magie als Frevel betrachtet.

Die **Weißilme** ist ein beliebter Baum für Burggärten und Schloßparks. Ausgehend vom bornländischen Festenland, wo die Rondrianer ihre Burghöfe damit verschönten (v.a. Ilmenstem in Sewenen), wurde der Baum über das ganze Mittelreich verbreitet. Die Ilme wird bis zu 40 Schritt groß und hat eine breite Krone. Sie hat dunkle Rinde und große, siebenfingrige Blätter. Im Frühjahr blüht sie mit purpurnen Kätzchen, aus denen dann prächtige Trauben blau-violetter Schmetterlingsblüten und später kleine Hülsenfrüchte entstehen.

### **Bäume feuchter Landschaften**

Die **Erle** steht meistens auf sogenannten Erlenbrüchen, d.h. auf feuchtem Boden, neben Bächen, im Moor oder in Gebieten, die regelmäßig überschwemmt werden, insbesondere am Großen Fluß und in Tobrien. Die **Schwarzerle** wird bis zu 25 Schritt hoch, ist schlank, hat aschgraue Rinde und dunkelgrüne Blätter. Ähnlich ist die **Eslamerle** (Grauerle), deren Blätter heller und leicht spitz sind. Die strauchige **Grünerle** hingegen wächst im Urgestein der Zwergengebirge, wo das Wasser nicht versickert. Bevorzugt siedelt sie sich in Lawinenschneisen an und festigt Schnee und Erde. Auf Almen hingegen ungedrückt sie fast jeden Graswuchs.

Die **Weide** gedeiht in Niederungen und an Ufern; besonders typisch ist sie im Yaquir-Tal und in Teilen Weidens. Unverkennbar ist ihr Kopfholz, die auch ein beliebtes Wappenbild ist: Die meisten Aste entspringen schopfartig oberhalb des Stammkopfes; deswegen der ursprünglichelfische Name (*vaydha* = *Jagdversteck*), von dem auch das Waidwerk kommt. Die im Phex blühenden Weidenkätzchen, meist hängend, sind besonders hübsch. Weidenruten sind die Grundlage der Korbflechterei, die sogar Lederschilder herstellt. Das weiche Holz wird bevorzugt für Musikinstrumente, Holzschuhe und Prothesen verwendet. Die **Silberweide** und die **Blauweide** (Bruchweide) wurzeln oft im Wasser und werden bis zu 20 Schritt groß; angeblich wandern beide im Nebel umher. Die **Boronsweide** kommt sogar im Sumpf vor und wirkt mit der besonders dunklen Rinde unheimlich. Die **Trauerweide** hat bis zum Boden hängende Äste. Die Salweide wird höchstens 9 Schritt groß und hat rundliche Kätzchen. Die **Purpurweide** ist ein Strauch von 5 Schritt und hat auffällig rötliches Laub. Die **Knorrweide** ist eine der verkrüppelten, besonders zähen Bäume der Tundra.

Die **Espe** (Zitterpappel) ist besonders typisch für die Umgebung des Neunaugensees (z.B. Espen bei Baliho), kommt aber an viele Waldrändern und Gebüsch vor. Sie wird bis 30 Schritt groß, und wegen ihrer langstieligen, runden, kleinen Blätter ist sie für den Jäger ein empfindlicher Windweiser ('zittern wie Espenlaub').

Die **Esche** bevorzugt Au- und Schluchtwälder von Norden bis zum Darpat. Sie wird bis 30 Schritt groß, aber nur 200 Jahre alt. Sie hat ölhaltige Zweige, an denen jeweils neun bis dreizehn Blätter wachsen (sie ist der nördlichste Verwandte von Ölbaum und Flieder). Die biberschwänzigen Früchte werden vom Wind vertragen. Da sie das klassische Holz für Waffen und Immanschläger liefert, wird sie gerne bei Burgen und Auelfensiedlungen gepflanzt (v.a. in Darpatien).

### **Laubbäume Mittelaventuriens**

Travias Buche, gängigerweise die **Rotbuche**, ist der häufigste Laubbaum Mittelaventuriens. Sie hat glatte, graue Rinde, eine breit ausladende Krone und wird bis 40 Schritt groß; als typisches Lichtholz braucht sie viel Platz. Sie wirft ihr trockenes, flammfarbendes Laub erst im Frühling ab. Erst mit 80 Jahren und auch dann nicht jährlich blüht sie unscheinbar. So gibt es alle vier bis sechs Jahre ein

Bucheckernjahr; die kleinen, dreikantigen Früchte werden gerne von Elfen und Schweinen gegessen. Das harte, splitterfreie Buchenholz ist ein beliebtes Feuerholz und wird bei der Papiererzeugung bevorzugt (daher: Buch). Als Traviass Baum schützt die Buche vor Rondras Zorn ("Buchen sollst du suchen<sup>1</sup>"). Ältere Buchen können vor allem in Elfenwäldern merkwürdig knollig und knotig verwachsen werden, als befände sich unter der immer noch ebenmäßigen Rinde etwas Unheimliches; sie heißen dann **Geisterbuche** oder **Silberbuche** (z.B. Silberbuchenwald am Amper). Warum die seltene **Blutbuche** rotes Laub trägt, weiß man nicht. Bei der **Trauerbuche** hängen die Äste bis zum Boden. Die **Hainbuche** aus Wald und Feld ähnelt eher der Birke. Sie wird bis 25 Schritt groß, die Rinde ist glatt, rau und hat Längswülste. Sie wird nur 150 Jahre alt, treibt aber selbst aus dem Stumpf schnell wieder aus. Das Holz ist hart - deswegen spricht man auch vom hanebüchenem Unsinn.

Die **Linde** (isd.: *lindya*, zula = *Auwald*) steht meist in Mischwäldern. Sie hat eine eher schlanke Krone und schieferzförmige Blätter. Im Ingerimmsmond bildet sie stark duftende, hellgelbe Blüten, deren Tee das bekannteste Mittel gegen Dumpfschädel ist. Das weiche, gelblichweiße Holz wird für Schnitzereien bevorzugt. Als Traviass zweiter Baum soll auch sie Zuflucht vor allen Unbilden der Wildnis bieten ("Linden sollst du finden"). Die **Sommerlinde** mit unterseits weichhaarigen Blättern wird bis 40 Schritt groß und bis zu 1.000 Jahre alt. Die **Winterlinde** mit unterseits bläulichgrünen Blättern bleibt etwas kleiner oder gar strauchig. Die **Urlinde** soll am Yaquir stehen.

Die **Roßkastanie** findet sich in allen Wäldern, wo sie genug Licht hat, v.a. aber in Andergast und Tobrien. Sie wird bis 30 Schritt groß und hat unverkennbare fünfstrahlige Blätter. Zum Jahresende sind die üppigen weißen, rot gefleckten Blütenkerzen besonders prächtig, danach entstehen die stacheligen Früchte, die als Futter für Wild und Vieh geeignet sind. Die **Hirschkastanie** ist eine seltene Abart, die rote Blüten hat.

Die **Bosparanie** (Edelkastanie) ist Praios' heiliger Baum und ein Wahrzeichen des Lieblichen Feldes. Wie die meisten großen Laubbäume lichtbedürftig, wird sie in lockerem Bestand 30 Schritt groß. Die spannenlangen, schlanken Blätter sind vielfach gezackt. Im Efferdmond sind die abgeflachten Früchte in der Stachelhülle reif, die man als Maronen verspeist (interessanterweise moh.: *maroni* = *machen-Kugel-Baum*). Das rötlichbraune Bosparanienholz wird in der Fein- und Edeltischlereigeschätzt. Die seltene **Elbenkastanie** (Goldblättrige Bosparanie) des Reichsforstes hat das ganze Jahr über gelbes Laub.

Die **Pappel** ist ein gelegentlicher Baum in Auwäldern, v.a. in Garetien, wo er auch als Alleebaum gezielt angepflanzt wird. Sie wird bis 30 Schritt groß, Form und Farbe sind recht unterschiedlich: Die **Schwarzpappel** hat eine haubenförmige Krone und dunkle, rautenförmige Blätter, die **Silberpappel** weißfilzig behaarte, dreigezackte Blätter, die **Kaiser-Rauls-Pappel** hingegen ist der schlankste aller großen Laubbäume.

Die **Platane** findet sich gelegentlich, bevorzugt in Nordararien und Almada, denn sie braucht viel Licht. Auffällig ist der fleckige Stamm, von dem die dünne, hellgraue Borke abblättert, so daß das teils weißliche Holz erscheint. Die großen Blätter sind ahornartig gefingert, die Kugelfrüchte stachelig wie bei der Kastanie. Das Holz ist hart, aber wenig dauerhaft, so daß der Baum allenfalls als Zierbaum lohnt.

### Obstbäume Mittelaventuriens

Die mittelländischen Obstbäume sind allesamt Rosengewächse, die im Perainemond mit den typischen fünfblättrigen Blüten blühen und einen unverkennbaren Geruch verströmen.

Der **Quittenbaum** findet sich selbst in Tobrien nur gelegentlich, an der Letta ist er vom Frost bedroht; im Mittelreich bereits fast ausgestorben, wurde er unter Kaiser Valpo wieder gefördert. Der 6 Schritt große Baum hat sperrige Äste; Zweige, Blätter, Blüten und Früchte sind befilzt. Er blüht als letzter Obstbaum hellrosig. Die leuchtend gelben, gerippten, harten Früchte sind ungekocht nur für Trolle

genießbar (*\sd.: qni' dhê = Krächzfrucht*); allerdings brennt man daraus die Valposella, den härtesten Schnaps des Kontinentes. Ein naher Verwandter ist der Feuerbusch (siehe *Sträucher/Maraskan*).

Der **Birnbaum** gehört zu den wichtigsten Kulturpflanzen Darpatiens, Yaquiriens sowie zwergischer Gärten, wo er seinen Ahnen, den **Trollbirnbaum**, verdrängt hat. Er wird bis 20 Schritt groß und hat eine hochwachsende Krone. Im Frühjahr trägt er unangenehm riechende, weiße Blüten. Die Sorten reichen von der großen, braunen 'Rabemundbirne' über die grüne 'Ragathbirne' bis zu der süßen, kleinen 'Butterbirne' des Lieblichen Feldes. Übrigens sind Thorwaler berüchtigt, mittelländische Birnen und Apfel bis auf den Stiel zu verschlingen, weil sie die harten Bodirbirnen und Thosäpfel gewohnt sind.

Peraines heiliger **Apfelbaum** findet sich im ganzen Kulturland, besonders aber im Lieblichem Feld, Almada, Garetien und Aranien. Der bis 10 Schritt große, flachwurzelnde Baum hat zottig-behaarte Zweige und im Rahjamond rosige, innen weiße Blüten. Die wohl älteste Obstsorte dürfte aus dem Thosapfelbaum der Thorwaler entstanden sein; aber auch das Diamantene Sultanat kannte schon 30 Sorten. Heute zählt die Perainekirche 800 Arten, unterschiedlich in Größe, Form und Farbe der Frucht, der Schale (rauh, glatt, fettig), Saft, Aroma und Farbe des Fleisches; genannt seien: die 'Gold-, äpfel' des Lieblichen Feldes, die von den legendären 'Goldenen Dalidaäpfeln' abstammen sollen, der wappengebende, große, grüne 'Warunker Appel' und der rote 'Koschappel'. Gute Apfelbäume können nur mehr durch Aufpfropfen künstlich vermehrt werden. Der Apfel gilt seit Urzeiten als Symbol der Fruchtbarkeit (in der Bildhauerei: Peraine mit dem Apfel; als Gemälde: Gratenfelser Apfel). Der große Heilmagier Anconius behauptet, daß ein Apfel an jedem Tag des Efferdmondes ausreicht, um ohne Triefhase und Dumpfschädel durch den Winter zu kommen. Der Urapfelbaum soll mehrfach erschienen sein, wobei alle Bäume in seiner Umgebung zugleich Blüten und Apfel trugen.

Der **Pflaumenbaum** (Zwetschgenbaum) ist wohl ursprünglich eine tulamidische Pflanze, wächst aber heute überall zwischen Kuslik, Trallop und Ysilia. Er wird nur 6 Schritt groß, hat dunkelbraune, knotige Zweige und zeigt die Blätter an deren Spitzen gleichzeitig mit den weißen Blüten. Es gibt Dutzende Arten von Pflaumen und Zwetschgen. Die 'Mandelpflaumen' des Lieblichen Feldes sind so fein, daß man den nussigen Kern mit verspeisen kann. Eine Abart, die die gelben, rot gepunkteten Mirabellen trägt und besonders große Blüten bildet, findet sich v.a. im Hochland Maraskans und Altoums. Wilde Verwandte sind der Mandelbaum (siehe *Südhälfte/Immergrüne Bäume mit Früchten*) und der Schwarzdorn (siehe *Sträucher/Feld und Hag*).

Tsas heiliger **Kirschbaum** steht im Lieblichen Feld und in Almada, zudem häufig wild in den Salamandersteinen, vermutlich durch die magische Reifung der Elfen (auch in Gärten bildet er ganz schnell wilden Nachwuchs). Der rötliche Stamm wird bis zu 20 Schritt hoch. Die Schönheit der Kirschblüte ist sprichwörtlich. Im Spätsommer trägt er die roten bis schwarzen Früchte, die es in Dutzenden von Arten (Vogel-, Wild-, Knorpel-, Herz- und Edelnirschen) gibt. Bisweilen braut man Kirschmet davon; Kirschholz wird vor allem für Schatullen und Wandtäfelungen geschätzt. Die Kirschenkönigin personifiziert sich bisweilen als weiße Fee, häufiger jedenfalls denn als Urkirschbaum selbst. Die **Amarelle** des Lieblichen Feldes ist eine domestizierte Sauerkirsche (s. *Wilde Obstbäume*). Der **Aprikosenbaum** (Marillenbaum, von *isd.: mayille = Schönfrucht*) wächst vor allem am Yaquir, am Barun-Ulah und auf den Zyklopeninseln. Er wird bis 8 Schritt groß, hat kahle, rötliche bis grünliche Zweige und trägt kleine Blätter. Die stiellosen Blüten sind weiß oder rosa. Die runde Steinfrucht ist klein und gelb-orange. Der sehr ähnliche **Pfirsichbaum** findet sich in Aranien und auf Maraskan. Aus dessen lachsfarbenen Blüten, die sogar vor dem Laub erscheinen, bilden sich die prächtigen, flaumbaarthen, gelb-roten Früchte mit dem einzelnen Blättchen, die den Tulamiden als Inbegriff weicher Haut gelten. Die **Nektarine** ist eine durch ein Perainewunder gezeugte Kreuzung, die glattschalige Früchte trägt. Tulamidische Märchen kennen eine Pfirsichprinzessin, die wohl die Verkörperung des Urbaumes ist.

## IMMERGRÜNE BÄUME (SÜDHÄLFTE AVENTURIENS)

### Nadelbäume der wärmeren Regionen

Efferds Baum ist die **Zeder** (vontu\.:zedra). Im Bergland des Lieblichen Feldes und des Raschtulswalls wird er 40 Schritt groß; die Nadeln sind immergrün, die kegelförmigen Zapfen stehen aufrecht. Das leichte, hellbraune, aromatische Holz wird wegen der Witterungsfestigkeit für tragende Säulen verwendet. Die Tulamiden holten in vor-bosparanischen Zeiten über die Zedernstraße von den Goldfelsen das Holz für ihre hochseetüchtigen Zedrakken. Zedernöl vertreibt Blutsauger und wird als Balsam bei der Mumifizierung verwendet. Die **Zyklopedzer** wächst in den Feenwäldern, weswegen von ihren Ästen gerne Zauberstäbe geschnitten werden. Die **Südmeerzeder** ist der größte Baum Aventuriens (siehe *Bäume des regenrünen Waldes*).

Die **Goldpinie** (Pinie) ist typisch für das yaquirische Klima; auf dem sandigen Boden der Zykloped Inseln ist sie fast der einzige Baum, in Aranien bildet sie große Haine; sie erreicht bis 25 Schritt Höhe. Wie die meisten Kiefern hat sie eine flache Krone, gelbrote Rinde und Nadeln, die stets zu zweit stehen. Im Sommer entstehen die breitgespreizten Zapfen mit den eßbaren Samen (Piniolen). Die Tulamiden schreiben mit Tusche, die aus Pinienasche und Wasser gerührt wird.

Die **Phexens Baum** ist die **Eibe**. Besonders am Raschtulswald, dem nördlichen Khoramgebirge und in Aranien bildet sie ganze Wälder, bekannt wurde sie aber als Baum, der familienweise im Schatten steht (von isd.: *êbha* = *Wachst*). Sie wird nur 15 Schritt groß, oft sogar nur ein Gesträuch, und wächst sehr langsam. Sie hat eine rötliche Rinde, immergrüne Nadeln und rote Beeren. Die ganze Pflanze mit Ausnahme des Samenmantels ist giftig (Einnahmegift der Stufe 3). Das federnde Holz ist das traditionelle Material für Elbenbögen. Die **Eibenkönigin** ist eine mystische Gestalt der Waldelfen.

Die **Zypresse** kommt vor allem in den immergrünen Wäldern im Süden und Osten vor. Sie ist bis 50 Schritt groß, kegelförmig oder mit breiter Krone, hat Nadeln, die wie Schuppenblättchen aussehen, und winzige Zapfen. Die **Sumpfzypresse** fault nicht und bildet, damit sie im Morast nicht ersäuft, senkrechte Wurzelspieße aus, an denen man sich übel verletzen kann.

Der **Lebensbaum** (tul.: *thuje, thuja*, aus moh.: *tuya* = *baumhoch-oben-sprechen*) wächst in den immergrünen Wäldern des Südostens sowie im Nebelwald Maraskans und der Waldinseln. Er ähnelt der Zypresse mit rötlichem Stamm und schuppenblättrigen Nadeln, die dicht verzweigt die kegelförmige Krone bilden. Lebensbaum heißt er, weil selbst die Zweige Wurzeln schlagen, so daß manche Bäume von einem Dickicht eigener Ableger umgeben sind. Die Zweige sind giftig, aber schmackhaft; insbesondere Pferde neigen dazu, bisweilen ganze Äste abzugrasen (Einnahmegift der Stufe 1).

### Exotische Laubbäume

Die **Magnolie** gedeiht v.a. in immer- und regenrünen Wäldern, kommt aber selbst in Perainegärten bis zur Höhe Gareths zur Blüte. Sie ist ein kleiner, dunkel berindeter Baum mit länglichen Blättern. Die großen, weißen bis roten seerosenartigen Blüten bedecken mit ihren Blütenblättern den ganzen Umkreis, während die gurkenähnlichen Fruchtstände entstehen. Der **Tulpenbaum** kommt v.a. im Unterholz des Regenwaldes vor, ist aber auch schon im Balash zu finden. Er wird ohne weiteres 10 Schritt groll, hat vierlappige Blätter, aufrechte Zapfen und ebenfalls sehr große, allerdings zartgelbe Blüten.

Rahjas heiliger Baum ist der **Rosenholzbaum** (tul.: *palisander*; mohisch, wegen exzessiver Holzfällerei: *tschakaranda* = *weiß-Hand-Boden-herausbeißen*), der sich fast nur in den Hohen Eternen und Eternen, selten in den Goldfelsen findet. Er wird bis 20 Schritt groß, hat eine helle Rinde und blüht fliederfarben. Gefällt widerwegen seines violett-dunklen, geringelten Edelholzes, das intensiv nach Rosen duftet. Es wird im rahjaischen Tempelbau, in Palästen, für Statuen und für Tabakspfeifen benützt. Durch das Rosenholz ist die Chorhoper Schnitzkunst weithin berühmt.

Der **Ginkgobaum** der immer- und regengrünen Wälder gilt den Tulamiden als der ersterschaffene Baum, ist er doch Laub- und Nadelholz in einem: von fern ähnelt er einem spitzen Nadelbaum (bis 40 Schritt), hat aber breite, zweigefächerte Blätter; die Blüten sind leicht giftig (Einnahmegift der Stufe 2), die kirschartigen, olivgrünen Früchte zweischalig und ölfreich. Vor allem den Maraskanern ist er wegen seiner in vieler Hinsicht zwiefachen Natur heb.

Der **Trompetenbaum** ist fast nur eine Besonderheit Maraskans. Er hat eine runde Krone von 15 Schritt Höhe und hängende, schlanke, weiße oder gelbe Trichterblüten.

Der **Gewürnelkenbaum** wiederum ist eine Rarität Thalusiens und des Szintotales. Bis 15 Schritt groß, sondern seine immergrünen Lanzettblätter ein besonderes Aroma ab. Ehe sich die roten Blüten öffnen, ernten Sklaven die Knospen und trocknen sie. Dies ergibt die Shadifnägeln, ein nelkenartiges Gewürz.

### **Immergrüne Bäume mit Früchten**

Zahlreiche fruchtragende Bäume werden im südlicheren Aventurien nur ausnahmsweise domestiziert, obwohl der Reisende gerne davon speist: Der **Feigenbaum** bevorzugt das etwas trockenere Klimasüdlicher Yaquirlinie, insbesondere auf den Zyklopeninseln, in Chababien, in den Amhalassih-Kuppen und in Mhanadistan. Er hat eine schlanke Krone von bis 50 Schritt Höhe und auffällige, große, gelappte Blätter. Bis zu dreimal im Jahr wachsen die birnenförmigen, grünen Früchte, die steil vom Ast abstehen. Unter den zahlreichen Unterarten unterscheidet man in erster Linie die **Hylailische Feige** und die **Fasarer Feige**.

Der **Mandelbaum** gedeiht am besten in heißem Bergland, insbesondere in der Maraskan-Kette, den Unau-Bergen und den Eternen. Er wird etwa 6 Schritt groß, hat dunkle Zweige und zeigt die Blätter an deren Spitzen gleichzeitig mit den wunderschönen, weißen Blüten. Im Gegensatz zur nahe verwandten Pflaume ist man bei diesem Steinobst den Kern, während das Fleisch zäh ist. Die sogenannten Unauer Mandeln sind eine beliebte Zutat der tulamidischen Küche. Unauer Mandelmilch gilt als das beste Mittel zur Gesichtspflege.

Der **Granatapfelbaum** (tul.: *tereannah* = *Rostrote Frucht*) ist eher selten, nur am unteren Mhanadi sieht man ihn häufig. Er braucht freies Land. Der etwa 10 Schritt große Baum ist krummstäbig und hat ledrige Lanzettblätter und Dornen. Zweimal jährlich trägt er scharlachrote oder gelbliche Blüten und dann die travienroten Früchte; im schleimigen Fruchtfleisch finden sich ungewöhnlich viele Kerne, die als eigene Speise gelten.

Der **Maulbeerbaum** ist weitverbreitet, v.a. auf Maraskan, in den immergrünen Wäldern und im offenen Land. Der glattrindige Baum wird bis 15 Schritt groß; er führt Milchsaft, hat glänzend-ledrige Blätter mit gewelltem Rand und eßbare brombeerartige Früchte, je nach Rasse schwarz oder weiß. Webevögel bauen ihre Baumburgen besonders gern darin.

Der **Brotfruchtbaum**, der v.a. im Regenwald wächst, sieht recht ähnlich aus. Er wird notgedrungen bis zu 40 Schritt hoch. Die Früchte sind nur scheinbar aus Holz, sie sind kopfgroß oder flaschenförmig und wiegen zwischen 2 und 10 Stein. Der mehligte Inhalt schmeckt dem Hellhäutigen eher fad, kann aber mit Wasser, Fett oder Säften bestens verbacken werden. Allerdings ist es schwer, reife Brotfrüchte zu finden, die nicht ein Riesenaffe oder eine Brüllaffenhorde als Besitz betrachten.

Die **Tamarinde** ist auch im Land der Ersten Sonne selten. Sie wird etwa 25 Schritt hoch und hat einen dünn berindeten Stamm mit auffälligen Wulstwurzeln. Der Kopf wird von palmwedelähnlichem Laub gekrönt (daher der an das tulamidische *tamar* = *Palme* anlehrende Name). Er bildet nahe am Stamm große Trauben prachtvoll bläulicher, fliederfarbener oder purpurner Schmetterlingsblüten. Aus den Hülsenfrüchten, die sich nicht öffnen, wird ein säuerlich-erfrischendes Mus hergestellt. Dieses ist oft die einzige Speise von Mawdliyat und Propheten, die am Fuß des Baumes einsiedeln — dem Vorbild Nandus' folgend, der am Fuß der Urtamarinde sitzen soll.

Der **Gurkenbaum** (tul.: *averrhoa*, moh.: *bilimbi*) ist eine Rarität der Inseln im Süden und Osten. Ihm sproßien die fünfteiligen Zwitterblüten aus dem bis zu 15 Schritt großen Stamm. Später werden daraus pfeffergurkenartige, aber wie Sauerklee schmeckende Früchte, die einzufangen ein Spiel der Eingeborenen ist (*bilimbi* — *stehenbleiben-herunterkollelen*).

### **Immergrüne Kulturbäume**

Der **Ölbaum** (Olivenbaum) ist eine typische Kulturpflanze des yaquirischen Klimas, insbesondere in Aranien, wo er auch wild wächst. Der krumme Stamm mit der flachen Krone wird bis 12 Schritt groß. Die Rinde ist dunkel und gefurcht, die immergrünen Blätter klein und ledrig. Die Oliven sind je nach Rasse schwarz, braun oder grün. Olivenöl ist in jenen Ländern das bedeutendste Brat- und Kochfett. Ein Ölbaum trägt erst nach 50 Jahren (vor allem in den Skorpionkriegen war es zwischen den Stadtstaaten üblich, einander ganze Olivenhaine abzuholzen).

Der **Perainapfelbaum** ist wohl die schönste aller Kulturpflanzen. Ganze Plantagen findet man in Al'Anfa, im Balash und in Aranien; im Regenwald kommt er auch wild vor. Der 7 Schritt große Baum hat eine breite Krone, auffällig hellgrünes Laub und kurze Dornen. Ein- bis zweimal blüht er mit herrlichen gelblichen oder weißen Sternblüten, deren starker Duft Blutsauger fernhält. Die Früchte sind allesamt von einer Säure, daß nur Menschen und Affen sie essen können, die die Kerne weithin verteilen. Eigentlich umfaßt der Begriff ein Dutzend Arten, deren phantasievolle Namen meist von den Waldmenschen über die Tulamiden zu uns gelangten: die **Orange** oder Oronge (von tul.: *oron* = *Aranien*), die ihrer Farbe den Namen gegeben hat, die sehr ähnliche **Anfelsine** (von *alanfan*./moh.: *sine* - *täuschen-gelb*), die kleine, dunkelorange, bittere **Pomeranze**, die kleine **Maraskerine** (Mandarine), die besonders kleine **Tangerine**, die große, sonnengelbe, saure **Pampelmuse**, die grünlich-gelbe **Limette**, die saure gelbe **Limone** und schließlich die grellgelbe **Citrone**, deren Säure alles übertrifft. Die **Große Dattelpalme** (tul.: *tamar* = *Palme*, *tamr* = *Dattel*) ist als Kulturpflanze zu Verbreitung gelangt, insbesondere im Balash, in den Täler Thalusiens, im Szinto-Tal, in den Khom-Oasen und auf Maraskan; an den Küsten des Südmeeres kommt sie auch häufig wild vor. Sie hat einen aufwärts geschuppten Stamm und trägt in bis zu 25 Schritt Höhe die graugrünen, gefiederten Wedel. Angeblich bringt sie 9 mal 9 Jahre lang bis zu dreimal jährlich die länglichen braunen Früchte mit dem süßen Geschmack hervor. Dem Novadi sind sie unverzichtbarer Wüstenproviand, dem Tulamiden Symbol des Reichtums. Außerdem keltert man den süßen Dattelwein davon. Das Fällen einer Tamar, sofern nicht durch einen Scheich, Mawdli oder Fürsten, gilt als todwürdiges Verbrechen. Die **Honigdattel** des Balash ist die süßeste Art.

Auch die **Ölpalme** wäre ohne Menschenhand kaum zu finden; vor allem wächst sie im Balash und auf Maraskan. In Hainen wird sie bis 30 Schritt groß; Kennzeichen sind der buschige Schöpfung und die roten Fruchtstände. Aus letzteren wird das Palmöl gewonnen, das in der tulamidischen Küche fast jeder Speise hinzugefügt wird; Palmherzen gelten aber auch gekocht als Delikatesse.

### **Palmen und Mangroven**

Die **Kalifepalme** (Königspalme) ist jene Pflanze, die dem Bild vom Land der ersten Sonne am ehesten entspricht; zwischen Neetha, Zorgan und Boran findet man sie, in Balash, Thalusien und Szinto-Tal prägt sie das Panorama, ohne wirklich sehr häufig zu sein. Sie wird bis 30 Schritt groß, ist von ebenmäßiger Form und hat prächtige, gefiederte Wedel. Die **Zwergpalme** (Fächerpalme) ist deutlich häufiger in immergrünen Wäldern, Grasländern, Oasen, Wüstenrändern und Sümpfen gleichermaßen zu finden. Sie wird bis 4 Schritt groß und hat kurze gefächerte Wedel mit langen Stielen. Die Große Dattelpalme und die Ölpalme kommen nur selten wild vor. Die Palmenkönigin soll mitsamt der verschollenen Oase *El'Sadamash* erscheinen, einer legendären Zuflucht der Novadis. Die **Tamariske** (Salzdattel) ist der einzige Baum, der sich wirklich in Steppe und Wüste findet. Sie

wird immerhin bis 5 Schritt groß. Die schuppenartigen Blätter scheiden Salz aus und sind dadurch selbst für Kamele kaum genießbar. In den zwei Regenzeiten öffnen sich die wunderschönen roten oder weißen Blüten, die die gesamten Zweige bedecken.

Die **Mangrove** ist das beherrschende Gewächs der südlichen Binnen- und Küstensümpfe; manche stehen im Meer, andere im Flutbereich oder direkt am Ufer oder Strand; mit den Stelzwurzeln finden sie auch in Schlamm oder feinem Sand Halt. Der Baum wird bis zu 15 Schritt hoch, das Gewirr von Stützwurzeln und Spießwurzeln (Atemwurzeln) kann einen Durchmesser von bis zu 7 Schritt haben und bildet meist eine undurchdringliche Barriere. Wie andere Myrtengewächse hat die Mangrove ledrige Lanzettblätter, blüht zweimal jährlich gelb-weiß oder blau und bildet dann unauffällige, helle Beeren voll ätherischer Öle.

### Maraskan

Der **Paranußbaum** ist eine der vielen maraskamschen Nußpflanzen. Kr wird bis zu 15 Schritt groß, hat seltsam gelappte Blätter und reichlich gelbweiße Blüten. Die etwa daumengliedgroßen Früchte sind schwärzlich, scharfkantig und ungemein fettreich. Wie die dunkelhäutigen Ureinwohner auf den Namen (roh.: *para = Leben-naßkalt*) gekommen sind, wissen sie beunruhigenderweise selbst nicht mehr.

Der mächtige **Axorda** ist selbst auf Maraskan sehr selten und steht fast immer einzeln. Er wird bis 40 Schritt groß, hat eine breite Krone, dunkle, tief zerklüftete Rinde, harte grüne Blätter mit gelbem Rand und auffällige safrangelbe Kätzchen, die giftig sind (Einnahmegift der Stufe 3). Die sogenannte Xordai-Rinde ist ein bedeutendes Heilmittel (*siehe eigenen Eintrag*).

Eine weitere Besonderheit ist der **Baum der Reisenden** (Ravenala). Er wird etwa 30 Schritt groß, hat zweizeilig gestellte, palmähnliche Wedel, hübsche purpurne Blüten und trägt kleine bananenartige Früchte.

### Die großen Bäume des Regenwaldes

Borons heiliger **Ebenholzbaum** ist im Regengebirge, auf den Hängen der Waldinseln und in der Maraskan-Kette keineswegs selten. Er wird 40 Schritt groß, hat eine extrem glatte Rinde, beidseitig gefiederte Blätter, herrliche weinrote Blütentrauben und unauffällige Kätzchen. Das tiefschwarze, betäubend duftende Holz ist ein sprichwörtliches Edelholz, insbesondere für rituelle Artefakte, Intarsien und Dekor; die Asche macht als Zutat das Gift Drachenspeichel tödlich. Das gelbe Harz wird als Weihrauch verwendet (auch für die schwarzhäutigen Utulus ist der Baum dem Sonnenvater heilig). Der maraskanische **Eisenbaum** (Axtbrecher) ist eine Abart, die weniger Harz führt und so hart und verrottungsfest wie Steineiche ist. Die Maraskaner fertigen daraus ihren Hartholzharnisch, und die Magier der Insel bevorzugen ihn für ihre Zauberstäbe.



Ebenfalls dem Boron heilig ist der **Mohagoni** (tul.: *zedrach*, fälschlich: Boronszeder). Im Tief- und Hochland des Regenwaldes, der Waldinseln und der Jilaskamschen Inseln wird er 40 Schritt groß. Er hat Stelzwurzeln, kleine Blätter und Rispen purpurner, fliederähnlich duftender Blüten. Er ist den Waldmenschen, insbesondere den Mohas

heilig; der Name rührt vom Glauben, daß Kamaluq sie einst als Früchte herabfallen ließ. Das dunkelrot-braun schimmernde Holz mit Goldglanz ist vermutlich das schönste der Edelhölzer; allenfalls für Artefakte und Dekoristes würdig. Witterungsfest wie es ist, machen die Festlandstämme großzügig Boote, Waffen und Werkzeuge daraus.

Der **Brettwurzelbaum** ist der dritte typische Baum des mittelhohen Regenwaldes Südaventuriens und Maraskans. Er wird bis 40 Schritt groß, hat senkrechte Planken und pfannengroße, hellgrüne Blätter mit elfenbeinfarbenem Rand. Aus der zerklüfteten Rinde klopfen die Waldmenschen Hüttendächer, Gefäße und Schurze.

Die überhöhen Riesen des Regenwaldes gehören einer von drei Arten an, die nur hier vorkommen. Der **Drachenflügelbaum** wird 70 Schritt groß. Er hat Brettwurzeln, die bis zu 8 Schritt hochreichen, und einen dicken, aber hohlen Stamm mit etwa zwei Spannen Wanddicke. Namensgebend sind die riesigen hartlaubigen Blattwedeln, dunkelgrün mit grellgelben oder feuerroten Adern, die besonders gegen die Mittagssonne wie urweltliche Hautflügel wirken. Nahe dem Stamm hängen an lianenartigen Filamenten die dichten Trauben feuerroter Lippenblüten und braunroter Kätzchen.

Der **Alveranspfeiler** wird 75 Schritt groß. Er hat einen auffällig schlanke Stamm mit senkrecht gerippter Rinde, bis zu 30 Schritt lange Luftwurzeln und harte, grüne, ohrenförmige Blätter mit gelbem Rand. Die runden Früchte hängen in tiefblauen Trauben von bis zu einem Schritt Länge.

Der **Elefantenbaum** wird 60 Schritt groß. Halbwüchsige Bäume werden oft von Waldelefanten verstümmelt, die sie mit den Stoßzähnen durchbohren und aushöhlen, um an das saftreiche Innenholz zu gelangen. Entgehen sie diesem Schicksal, schützen sie die zerfurchte Rinde, das harte Holz und die weitreichenden Stelzwurzeln, die oft noch in 5 Schritt Höhe entspringen. Die harten, vielfach gefiederten Sägeblätter werden bis zu zwei Schritt lang. Die gelblichen Trichterblüten sind überraschend klein und bilden schwarze kleine Nüßchen.

### **Kleinere Bäume des Regenwaldes**

Der durch und durch rote **Korallenbaum** (Korallenstrauch) bildet einen wesentlichen Teil des Unterholzes des Regenwaldes auf Festland und Inseln. Er wird bis 10 Schritt groß, ist aber meist so verbissen, daß er hundertfach wipfelndes Gestrüpp bildet - daher der Name. Die Rinde ist hellrot, auch auf den dunkelgrünen Blättern spielen purpurne Reflexe. Die Schmetterlingsblüten sind rot, ebenso die eßbaren Samen in den Hülsenfrüchten. Das Kernholz wäre wegen seiner feuerroten Farbe wertvoll, aber die Suche nach einem größeren Stamm ist nur selten erfolgreich.

Die Gewürzlieferanten Kakaobaum, Zimmetbaum und Muskatbaum finden Sie in **Der tiefe Süden** auf S. 93f. detaillierter beschrieben.

### **Bäume des regenrünen Waldes**

Der **Faßbaum** im regenrünen Wald der Südmeerküsten ist ein skurriles Gebilde, halb so dick wie hoch (30 Schritt) und mit dünnen Ästen am Kopf. Das Laub ist pfeilförmig und vielfach gefranst, die Blüten unauffällig, die Früchte braun und bohnenförmig. Der Baum ist auf längere Trockenzeiten eingestellt und speichert enorme Wassermengen. Eine Abart ist der maraskanische **Trommelbaum**, dessen größtenteils hohler Stamm schon von Natur aus unheimliche Geräusche erzeugt, umso mehr aber, wenn er von dem Baumgeist Karamujin (*unbesiegbarer Schüttler*) besessen ist.

Die **Turupa** (Südmeerezeder, Maraskanzeder) kommt nur im Altimot und in der Maraskan-Kette vor. Mit 100 Schritt und mehr ist sie der größte Baum Aventunens. Sie hat weit oben eine schirmförmige Krone aus immergrünen Nadeln, rissige Rinde und ein Schritt große, zurückgebildete Zapfen, so daß die wohlschmeckenden Früchte in Scheintrauben herabhängen. Die Früchte und der Milchsaft sorgen dafür, daß ihr Name zurecht *oben-wohnen-Leben* ist. Ihre Beschreibung hat tulamidische Zedrackenfahrer wiederholt auf der Suche nach der Urzeder irreführt.

Der berühmte **Tiik-Tok-Baum** kommt nur im Nebelwald der Waldinseln, v.a. auf Tokon, vor. Er ist ein pyramidenförmiger Nadelbaum, der bis zu 40 Schritt groß wird. Unter der hellen, faltigen Rinde liegt das extrem leichte, weiße Edelholz, das die Miniwatu der Gewürzinseln ernten. Der längst verschliffene Name heißt wohl eigentlich *tiki-toki = hören-laufen*, weil man jedes Klopfen am Stamm noch zehn Schritt weiter hört, *und fließen-laufen*, weil er besonders leicht und schnell schwimmt; die Haipu und Tocamuyac bauen ihre Kanus, Katamarane und Flöße daraus. Tiik-Tok ist auch andernorts für Schiffs- und Hausbau als harzarm und kaum brennbar beliebt; allerdings ist es sehr anfällig für den Bohrwurm, den die Haipu mit einem Lack aus Orazallösung abhalten.

### **Fruchttragende Bäume des Südens**

Der **Mangobaum** (Tuzakapfel) kommt auf Waldinseln und Maraskan vor; da er etwas Licht braucht, steht er oft in der Nähe von gefallenem Regenwaldriesen. Er wird bis 15 Schritt groß, hat rötliche Rinde, kleines Laub und schöne weiße Blüten. Das rotgrüne Steinobst (moh.: *rauhgrün-fallen*) hat gelbes Fruchtfleisch und schmeckt eigentümlich erdig.

Die **Kokospalme** (von moh.: *koko = viel essen*) ist der typische Baum der Strände der Waldinseln und der Syllanischen Halbinsel, wo er ein verschnörkeltes, an tulamidische Schriftzeichen erinnerndes Muster bildet. Der seitlich aus der Nuß sprießende, dann aufwärts gekrümmte Stamm, manchmal sogar schraubenartig, wird bis 15 Schritt hoch. Die Rinde ist waagrecht geringelt, die Wedel zerfranst. Bis zu dreimal jährlich bildet er die kopfgroßen, haarhütigen Riesennüsse aus, die erfrischendes weißes Fruchtfleisch und etwa ein Maß nahrhafter Milch enthalten. Die Insulaner sind imstande, barfuß die Stämme hinaufzulaufen, die Nuß zu pflücken und mit dem Schlag eines Holzmessers zu spalten. Die Schalen dienen als Gefäße, Musikinstrumente oder zerlegt als Werkzeug, aus den Fasern werden Matten geflochten. Die Kokoskönigin kommt in den Tayas (Stammesagen) der Haipu als selbstverständlich vor.

Die **Bananenstaude** (Mohische Banane) wächst im Regenwald der Waldinseln und der Syllanischen Halbinsel zuhause, ist v.a. in Al'Anfa aber auch Kulturpflanze. Die bis zu 10 Schritt hohe Staude wird aus Blattknoten gebildet und endet in einem Strauß palmenähnlicher Blätter. Die Früchte stehen in schweren, ein Schritt großen Trauben, gebildet von drei bis fünf Reihen von jeweils einem Dutzend zusammengekrümmter Einzel Früchte übereinander. Die Gelbfrucht oder Banane (*gut-tanzen-gelb*) ist eines der Hauptnahrungsmittel der Ureinwohner wie auch vieler Affen; bei manchen Arten ist das weiße Fruchtfleisch mehlig, bei manchen süß,

Der **Melonenbaum** der Waldinseln ist etwa 10 Schritt groß. Er hat eine helle Rinde, dreifach geteilte Blätter und hübsche rosenfarbene bis scharlachrote Blüten. Die grünen, birnenähnlichen Früchte heißen Papayas (*viel Leben-Sprechen*), weil das grüne Fruchtfleisch äußerst nahrhaft ist. Mohastämmige Ärzte empfehlen sie gegen Verstopfung (ein im Dschungel eher ungewöhnliches Leiden).

### **FREMDLÄNDISCHE BÄUME**

*»... wissen wir, daß auf anderen Kontinenten gar wundersame Bäume zu finden sind. Genannt seien der güldenländische Zerrharzbaum, dessen erstarrter Saft besonders elastisch ist, der schwarze Vizrangyt-Baum, dessen wasserfestes Holz bisweilen aus dem Riesland angetrieben wird, und die eine Meile großen Riesenbäume, die im Güldenland die Elementare Zitadelle des Humus umgeben sollen.«*

*- aus Geheimnisse des Lebens; Anatomische Akademie zu Vinsalt, König-Khadan-Ausgabe von 771 BF*

# STRÄUCHER

Der folgende umfassende Überblick ist dem aktuellen Standardwerk *Herbarium Kuslikum: Die Flora Aventuriens*, Band I bis IX, 1005 BF, entnommen.

## STRÄUCHER NORD- UND MITTELAVENTURIENS

Die Sträucher und Büsche von der Taiga bis ins yaquinsche Klima sind vom Rhythmus der vier Jahreszeiten geprägt. Ihre Blätter sind weich, die Blüten klein bis mittelgroß.

### Fruchttragende Waldsträucher

Die meisten Beerensträucher der Nordhälfte werden seit alters her kultiviert und tragen im Garten oft größere Früchte: Himbeere und Brombeere sind Rosensträucher. Die **Himbeere** (Himmelbeere) bildet auf Waldlichtungen ein Dickicht bis zu vier Schritt langer, stacheliger Triebe, die bogig überhängen. Aus den rosenduftenden Blüten werden die behaarten Beeren. Auch die **Brombeere** (rog.:brom - aus *Bröckchen zusammengesetzter Stein*) wächst als kleiner stacheliger Waldstrauch mit rosenduftenden Blättern und weißen, fünfblättrigen Blüten. Die **Rote** und die **Schwarze Rahjanisbeere** (im nördl./östl. Garethi: *Ribisel*) blüht im Frühjahr in Wald und Flur mit kleinen, weißen, hängenden Blütentrauben. Die leicht sauren Früchte werden genau im Rahjamond reif. Eine Unterart, die seltene **Goldtraube**, hat gelbe Blüten und ungenießbare, schwarze Beeren. Nahe verwandt ist die **Stachelbeere**, deren Blüten unscheinbar und deren süße Beeren in der Wildnis nur erbsengroß sind. (**Ogerbeerenranken** siehe *Dornicht*)

Der **Holunderbusch** wächst als dichter Haufen bis zu acht Schritt Größe. Zum Jahreswechsel blüht er mit duftenden, cremefarbenen Dolden. Die zahlreichen kleinen, schwarzen Beeren schmecken Vögeln und Menschen. **Roter Holunder** hingegen, der in Bergwäldern wächst, ist ungenießbar. Die **Schneebeere** (Knallerbse) blüht im Hochsommer klein und rosenrot und trägt ungenießbare weiße Beeren. Die große **Kornelkirsche** blüht schon im Phexmond in goldgelben Sträußchen, ihre ovalen roten Früchte sind gekocht essbar. Der **Vogelbeerbaum** (**Eberesche**) wird bis zu zehn Schritt hoch. Er blüht im Frühjahr üppig weiß und trägt im Praiosmond leuchtend rote Beeren in dichten Trauben, die genießbar sind.

### Sträucher im Auwald

Der **Seidelbast** (übertragen von isd.: *say'dhaba = geformtes Hausgewächs*); selten Honigweide genannt) ist ein kleiner Strauch mit gelbgrauer Rinde. Er blüht bereits im Tsamond, wenn der Frühlingwald noch kahl ist, verschwenderisch mit stark duftenden, lila- oder lachsfarbene Blüten. Die roten Sommerbeeren sind leicht giftig (Einnahmegift der Stufe 3). Die Auelfen lassen ihn mittels Magie an ihren Pfahlbauten wachsen, weil die Berührung seiner Äste bei anderen Rassen juckenden Hautausschlag auslöst (Kontaktgift der Stufe 2). Der **Faulbaum** wächst auf feuchtem Boden, hat auffällig gerillte Blätter, eine übelriechende warzige Rinde und ungenießbare Beeren, die zuerst grün, dann rot, dann schwarz werden. In Auwäldern findet man den **Schneeballbusch**, der zum Jahresende duftende, kugelige, weiße, blaßblaue oder blaßrosa Blütendolden trägt. Sem bosparanscher Name Viburn(um) ist für Söhne von Kriegern beehrt.

### Feld und Hag

Die meisten Sträucher bilden typischerweise Hecken auf Feldern und am Waldrand. Oft werden sie auch als Hag gepflanzt, um Einödhöfe zu schützen und benachbart stehende Gehöfte zu trennen. Die **Heckenrose** hat weithin gebogene, dornige Zweige, auf denen die duftlosen, hell rosafarbenen Blüten und im Sommer die Hagebutten wachsen. Der **Schwarzdorn** (Schlehdorn, Schlehe) hat

ausladende Äste, in denen viele Vögel nisten, und gleich nach der Schneeschmelze weiße Blüten. Die blauen, pflaumenartigen Früchte sind so sauer, daß man sie erst frieren lassen muß. Die Zwerge nennen sie **Torkelbeere** und brennen einen billigen Schnaps daraus. Der **Hartriegel** gedeiht im Freiland, hat harte blutrote Zweige, die der Flechterei dienen, gerillte Blätter und weiße Blüten. Der **Spier-** oder **Sulvostrauch** hat stachelige Ranken und rosendultende, lanzentbrmige Blätter und blüht zur Rahjaszeit (daher der Sternennamen) mit weißen bis rötlichen, fünfblättrigen Blüten. Der eher seltene **Elfenbusch** (Traubenkirsche) verrät dem Kundigen mit bis zu 10 Schritt Höhe ein Bächlein oder ein nahes Gewässer. Im Frühjahr bildet er duftende weiße Blüten in hängenden Trauben, aus denen erbsengroße, schwarze, bittersüße Kirschen werden. Der seltene **Silberbaum** fällt durch seinen schlanken weißen Stamm und den silbrigen Filz der langen, farnwedelartigen Blätter auf. Er wird bis zu 15 Schritt hoch und blüht mit aufrecht stehenden, gelben Blütenkerzen.

### **Moor**

Der weidenähnliche **Gagelstrauch** (Porst) wächst geduckt. Seine dunklen Äste sind mit harzigen, gerbstoffreichen Kügelchen übersät, die einen betäubend würzigen Geruch ausströmen. Er trägt ungenießbare Steinfrüchtchen.

### **Strand und Ufer**

Der **Sanddorn** wächst am Strand und an kiesigen Flußufern. Er hat lange, dünne, silbrige Blätter und lange Stacheln und trägt nach unbedeutender Blüte im Herbst leuchtend orange, Früchte, die eingekocht genießbar sind.

### **Weit verbreitet**

Einige Sträucher sind so anpassungsfähig und genügsam, daß man sie in weiten Teilen Aventuriens findet, insbesondere auch in Heide, Steppe und Bergland: Schon der Name der **Barbaritze** (Sauerdorn) verrät, daß man sie in jeder Wildnis findet, insbesondere auch im Gebirge. Sie hat derbes Laub und trägt saure rote Beeren, die eben nur Barbaren essen können. Eine Abart ist der **Blutdorn** mit rotem Laub und gelben Früchten. Der **Weißdorn** bildet Unterholz und Hecken. Er hat bis fünf Schritt große, dornige Zweige mit weißgrauer Rinde, an denen Neuntöter und Käferspießer ihre Beute aufbewahren. Im Ingerimm hat er wunderschöne Dolden weißer Rosenblüten mit blutroten Staubgefäßen, später unbrauchbare kleine, rote Mehlbeeren. Das Holz riecht abgeschnitten unangenehm, soll jedoch Wunder gegen Vampire wirken. Eine Abart ist der **Rotdorn**. (Die weit verbreitete Heidelbeere finden Sie unter ...*Heide*.)

Die **Hasel** findet sich besonders im lichten Wald, aber auch in Hecken bis nach Aranien. Sie wird bis 4 Schritt groß. Die jungen Zweige sind rotborstig behaart, die Blätter fast kreisrund mit Spitzchen. Die Kätzchen beginnen schon im Tsamond zu stäuben. Ab Praios bilden sich die Haselnüsse, die die wichtigste Nußsorte der Nordhälfte sind und auch von Eichhörnchen, Dachsen und Bären gefressen werden. Haselstecken sind wohl die erste Waffe jedes aventurischen Kindes, ob Mensch, Elf oder Zwerg. Seltene, aber ebenfalls weit verbreitete Abarten sind die **Bluthasel** mit ganzjährig roten Blättern und die **Goldhasel** mit gelbem Laub. Der **Ginster** (Ginsterkraut) bildet niederes und kriechendes Gesträuch. Er hat dornige Zweige und blüht prachtvoll mit gelben Schmetterlingsblüten, die in der Färberei verwendet werden. Die reifen Hülsenfrüchte schleudern ihre Samen laut knackend fort. Besonders schön ist *der Garetische Goldginster*.

Das **Geißblatt** (Jelängerjelier) findet sich tatsächlich vor allem auf Ziegenweiden, also im Hochland und in kargen Wäldern. Es wächst als windender Strauch, dessen oberste Blätter ineinander verwachsen. Die langen rötlichen Schlauchblüten öffnen sich erst abends stark duftend und locken Nachtschwärmer an. Der zypresenartige **Wacholder** (Krammetbeere) wächst von Orkland bis

Aranien in Heide, Weide, Moor und lichtem Wald säulen- oder pyramidenförmig bis zu zehn Schritt hoch, oberhalb der Baumgrenze als Strauchkissen. Seine stechenden, gelben und grünen Nadeln halten Schafe und Ziegen ab. Aus den schwarzen Beeren wird Gewürz und bei vielen ärmeren Völkern ein scheußlicher Schnaps gemacht. Dutzende novadischer und ferkinischer Stammesmärchen berichten, wie der Held auf der Flucht seinen Waqqif (Dolch) verlor oder ihn einer Übermacht entgegenwarf, wobei er die Dolche seiner Vorfahren beschwor: In jedem Fall ging die Klingensaat (tul.: *waqriledi*) auf - der Wacholder; unter jedem Strauch soll der Waqqif für Notzeiten liegen. Die Stechpalme findet sich vor allem in den Grasländern Mittel- und Südaventuriens und den immergrünen Wäldern des Südostens. Sie wird bis zu zehn Schritt groß, hat ledrige, stachelspitzige, immergrüne Blätter, winzige weiße Blüten und schwach giftige rote Früchte (Einnahmegift der Stufe 2).

## STRÄUCHER. SÜDHÄLFTE AVENTURIENS

Die Sträucher und Büsche jenseits des Raschtulwalles richten sich nach dem schnelleren Rhythmus, der durch die zwei Regenzeiten (Tsa/Phex und Rondra/Efferd) vorgegeben ist. Sie blühen zweimal oder mit ständig wechselnden Blüten, die fast immer durch besondere Größe und Farbenpracht auffallen. Während der trockeneren Zeiten wachsen sie langsam oder ziehen sich völlig ins Holz zurück. Hartlaubgewächse sind häufig, weil sie weniger Wasser durch Verdunstung verlieren.

### Yaquirisch-aranisches Klima

Im Übergangsbereich der großen Klimazonen gibt es einige Sträucher, die sowohl jahreszeitlich wie auch ganzjährig blühen, je nach Standort und bisweilen sogar nach dem Jahreswetter. Der Almadanische **Goldregen** verrät jedem Nordaventurier, daß er den blühenden Süden erreicht hat. Er findet sich vor allem im Berg- und Hügelland von den Goldfelsen bis zum Raschtulwall, als praiosgefälliger Zierstrauch aber auch in der Stadt des Lichtes und anderen Praiostempeln. Er wird bis zu 7 Schritt groß, hat dreilappige Blätter und hängende gelbe Schmetterlingsblütentrauben. Der ganze Strauch, insbesondere aber die Samen sind giftig und können die Atmung lahmen (Einnahmegift der Stufe 2 bzw. Stufe 5). Das harte Holz wird besonders von den Amboßzwergen traditionsgemäß für Armbrustbogen verwendet. Der **Buchsbaum** ist niedrig, hat ledrige, kleine Blätter und unscheinbare, duftende Blütenstände und wird gerne als Gartenstrauch zu Tierfiguren geschnitten. Sein gelbes Holz wird gerne gedrechselt. Die **Fuchsie** wird etwa 3 Schritt groß. Die lanzettförmigen Blätter sind gegenständig und meist nur sommergrün, die großen, vierblättrigen Blüten, meist rot, aber auch in anderen Farben, hängen langstielig herab. Die **Horasie**, eigentlich im Tulamidischen heimisch, war in den Dunklen Zeiten beliebteste Gartenpflanze Bosparans. Sie hat rosige Trugdolden und gezahnte Blätter. Den ebenfalls typischen **Wilden Wein** finden Sie bei den *Kletter-, Rank und Schlingpflanzen*.

### Weitverbreitete Ziersträucher

Der **Flieder** (Fliederbusch) wird an sonnigen, felsigen Standorten 10 Schritt, sonst zumindest 2 Schritt groß. Seine Blätter sind herzförmig, seine braunen Zweige ölfreich. Nach der Farbe der herrlichen Büschel vierblättriger Blüten unterscheidet man *Amethystflieder, Blauen und Weißen Flieder*. Von seinem tulamidischen Namen *lilaq* kommt die Bezeichnung für die Farbe Lila.

Weniger häufig ist der **Goldflieder**, der wohl zu den schönsten Sträuchern gehört. Die hellbraunen Zweige werden bis zu 3 Schritt groß, die dunkelgrünen Blätter sind lanzettförmig. Die stiellosen Trichterblüten, aus vier Zungenblättern gebildet, stehen in dichten Büscheln.

Der **Yasmin** (von tul.: *schön*) sieht dem Goldflieder ähnlich. Er ist jedoch eine Kletterpflanze von bis 3 Schritt Höhe, hat grüne Zweige und unpaarig gefiederte Blätter, und die weitgeöffneten, weißen oder gelben Trichterblüten stehen einzeln. In der tulamidischen Lyrik ist der Yasmin die meistbesungene Blume, oft in Beschreibung einer Frau, die gar nicht selten seinen Namen trägt.

Der **Hibiskus** (tul.: *hubibi* = *Weggefährte*) oder Eibisch steht im offenen Land von Bethana bis an die Ränder der Khomwüste und kann 7 Schritt hoch werden. Er ist ein Verwandter der Malve mit strahlenförmig verspreizten, schmalen, harten Blattchen. Er blüht in mancherlei Arten und bildet dichte fünfblättrige Blütensträuße in Weiß, Rot oder Gelb. Die orangefarbenen Beeren sind ein Gewürz (siehe *Gewürze*).

Der **Oleander** (Rosenlorbeer) wird zwischen Bethana, Chorhop, Perricum und Tuzak bis 8 Schritt groß. Er hat ledrige Lanzettblätter und führt Milchsaft. Die großen Blüten stehen in Dolden, sind rosafarben, gelb oder weiß und enthalten ein je nach Rasse unterschiedlich starkes Herzgift (Einnahmegift der Stufe 1W).

### Aranien

Die **Leomarswacht** heißt auf tulamidisch **Hennastrauch**. Der bis zu 4 Schritt große Strauch blüht im Sommer mit blutroten, weiderichartigen Blütenähren. Auch seine pfeilförmigen Blätter enthalten einen Farbstoff, so daß sie, wenn sie verletzt werden, zu bluten beginnen. Der Legende zufolge ist der Strauch überall entstanden, wo Leomar Drachenherz sein Blut vergoß, und wenn er sich dereinst aus dem Wachenden Schlaf erhebt, werden alle Straucher zu bluten beginnen. Der gepulverte Hannilsud färbt Wolle und Seide traviengelb, Haare rot und in der Kosmetik der Novadis Nabel und Nägel rostrot. Henna war ein bedeutendes Gut des alten Oron (Aranien); gemeinsam mit der Oronge ist das der Grund, daß man die Farbe bis heute Orange nennt. Die **Pistazie**, die unter anderem in Aranien wild und kultiviert vorkommt, ist ein harziger Strauch von bis zu 8 Schritt Höhe. Die großen, siebenfach gefiederten Blätter sind immergrün. Die kelchförmigen Blüten sind hellgelb, die kleinen Steinfrüchte stehen in Büscheln.

### Land der Ersten Sonne

Die **Wilde Rose** (tul.: *azila*) gilt Novadis und Tulamiden als Symbol ihres Landes, wächst sie doch an Felsen nicht nur im fruchtbaren Land, sondern auch in den Randgebirgen der Khom und sogar in der äußeren Steinwüste. Hier wartet sie kaum sichtbar auf die Regenzeit, um dann mit aller Schönheit wenige Wochen lang zu erblühen. Andernorts tragen die bis zu 5 Schritt langen Triebe, die sich mit ihren Stacheln festhalten, last ganzjährig hellrote Blüten. Ihre Widerstandsfähigkeit und Schönheit gilt als Symbol des novadischen Charakters, ihr wehrhaftes Leben am Fels als den Ferkinas gleich, das unentwirrbare Gemenge aus Dornen und Blüten als Gleichnis des Lebens, die fünfblättrige Blüte als Ebenbild des schützenden Pentagrammes und was der blumigen Bilder mehr sind. Verehrt und besungen, wurde die Azila zur Stammutter der Teerose und damit aller Gartenrosen (siehe *Blumen/Garten*; Kletterrose siehe *Kletter-, Rank- und Schlingpflanzen*). Die **Kamelie** hat immergrüne, ledrige Blätter, blüht mit weißen oder roten Rosenblüten und bildet holzige Kapsel Früchte und ölhaltigen Samen. Am Gadang werden siegreiche Qai'Ahjan-Rennkamele mit den Blüten geschmückt - daher der Name.

Der **Pfefferstrauch**, der in mehreren Arten im ganzen Osten und Süden sowie im Lieblichen Feld zu finden ist, ist eine mehrjährige Kletterpflanze mit holzigem Stamm und Haftwurzeln. Die großen Lanzettblätter sind Wechselständig, die hellen, hängenden Blütenstände bringen als Früchte die grünen Pfefferkörner hervor. Vor allem nach der Schärfe unterscheidet man: Aranischer Pfefferstrauch, **Khunchoher Pfefferstrauch** und **Alanfanischer Pfefferstrauch**. Zur Verarbeitung siehe *Gewürze*. Der seltene Lindisstrauch, bisweilen bis ins südliche Tobrien zu finden, wird bis zu 6 Schritt groß. Er hat ledrige, ovale Blätter, gelbe Schmetterlingsblüten und spannenlange Hülsenfrüchte. Die acht Bohnen (tul.: *karat*) dann sind mehlig und stets gleich groß, weswegen sie seit dem Diamantenen Sultanat zum Abwiegen von Edelsteinen und Gold verwendet werden. (**Feuerbohne** siehe *Kletter-, Rank- und Schlingpflanzen*.)

### Südosten: Thalusien und Maraskan

Der **Perainenspeer** (Fliederspeer, Schmetterlingsstrauch, tul.: *tumhazartalish*) wird selten 5 Schritt groß. Er hat dunkelgrüne, dolchartige Blätter, die unterseits weißbefilzt sind, und blüht im Sommer verschwenderisch mit rosenfarbenen Kerzen, die Tausende Schmetterlinge anziehen und dichte Samenwolken verweilen lassen. Die **Mimose** ist ein niedriger Strauch mit zweiseitig gefiederten Blättern, die bei der geringsten Berührung zusammenklappen oder herabhängen. So bleiben sie einige Minuten lang, so daß sie dem Kundigen die Anwesenheit eines nahen Eindringlings verraten. Die Schmetterlingsblüten sind gelblich, weißlich oder violett, die Früchte sind Hülsen. Der **Riesenschachtelalm**, der auf den Lehmböden Thalusiens, der Echsensümpfe und Maraskans gedeiht, wird bis zu 12 Schritt groß und faustdick. Die Seitenäste stehen in Quirlen und entspringen aus koptgroßen Knoten. Die **Mispel** findet man fast häufiger in Gärten als im Freien. Die seltene Verwandte der Rose hat kleine, runde, ledne Blätter und winzige rosa Blüten. Die roten Früchte ähneln kleinen Äpfeln, schmecken aber üblicherweise nur Vögeln. Der dornige **Feuerbusch** Maraskans (Konch, Scheinquitte) hat flaumige, ovale Blätter. Nach den Regenzeiten ist er voll großer, karmesinroter Rosenblüten und trägt saure kleine Früchte, die ungekocht kaum genießbar sind. Aus diesen oder aus der Rinde kocht man den Maraskamschen Säuerling (*siehe Gewürze*).

### Sträucher der Trockengebiete

Die **Akazie** umfaßt eine ganze Familie dorniger Büsche, Sträucher und Bäume mit tiefgrabenden Wurzeln, die vom Süden des Lieblichen Feldes bis in die Khomwüste und auf den benachbarten Gebirgen gedeihen. Die Blätter sind lanzettartig, die gelben oder weißen Blütchen stehen in Köpfchen, bisweilen in Trauben, die Früchte sind hülsenförmig. Neuntöter und Käferspießer benutzen die bis drei Finger langen Dornen, um ihre Beute aufzuhängen; Echsen und Schlangen schätzen ihren Schatten. Die **Schirmakazie** ist die größte dieser Art und wird bis zu zehn Schritt hoch. In der **Honigakazie** findet man häufig Stöcke wilder Bienen. Die **Ameisenakazie** beherbergt häufig in ihren ausgehöhlten Ästen Horde beißlustiger Feuerameisen.

Die **Azalee** (von tul.: *azila* = *Wildrose*; interessanterweise isd.: *alêza* - *Dorn*) bildet hüfthohe Büsche mit runden, ledrigen Blättern und duftenden Trauben meist rötlicher Trichterblüten. Der **Lorbeer** ist eine typische Pflanze der Zyklopeninseln, kommt aber auch auf der Südwestseite der größeren Waldinseln vor. Er wird selten bis zu 6 Schritt hoch, ist immergrün und hat ledne, lanzettförmige Blätter, die als Gewürz dienen; im Peraine blüht er unscheinbar gelbgrün, die Früchte ähneln kleinen schwarzen Oliven; der Lorbeerkranz als Auszeichnung des siegreichen Heerführers war vor allem in bosparanischen Zeiten verbreitet. Eine äußerst seltene Abart ist der Kampherbaum der Jilasken mit gelblich-bräunlichem rotgeädertem Holz, das ein wertvolles Duftöl liefert. Der **Paradiesbaum** (Ölweide) wird etwa 5 Schritt groß. Er hat schmale Lanzettblätter mit silbrigen Blattunterseiten und blüht mit silbergrünlichen, innen zitronengelben Blüten. Der nahe verwandte **Feuerdorn** (tul.: *rauchet*) ist die südländische Abart des Sanddorns (*siehe Mittelaventurien*).

Die **Steppenhexe** (Steppenroller) ist ein Kennzeichen des Aranischen Busches, des Shadifs und der äußeren Khomwüste. Die ein Schritt großen, kugeligen Büsche fallen kaum auf, weil sie die meiste Zeit völlig vertrocknet sind. Kurz nach der Regenzeit lösen sich die Wurzeln, worauf der Busch vom Wind mitgeführt wird und dabei seine Samen ausstreut. Diese gehen zur nächsten Regenzeit innerhalb weniger Wochen auf, verzichten fast auf Laub und bilden weiße Trichterblüten. Aus diesen entstehen die Samenkapseln, wenn bereits die Trockenheit den restlichen Busch verdorren läßt. Der Beifuß der Wüste und der angrenzenden Gebiete ist fast eine eigene Pflanze; der Halbstrauch von höchstens 2 Schritt heißt bei den Novadis *schukschumuch* (Klapperschlangenbusch), und diese Warnung ist ernst zu nehmen. Er hat weißbefilzte, geteilte Blätter, winzige weißliche bis rötliche Korbblüten und einen strengen Duft. Somit ähnelt er seinen Verwandten, dem nördlichen Beifuß und

dem Wermut (siehe *Blumen/Wege und Ackerränder*). In seinem Schatten sammeln sich allerlei Tiere wie Sandwolf, Wüstenskorpion, Goldeichse und eben Klapperschlange.

### **Edle und nützliche Sträucher Südaventuriens**

Der immergrüne Myrrhenstrauch des Regengebirges hat faustgroße, lilaschimmernde, harzhaltige Früchte, aus denen der bedeutendste Weihrauch, die magische Myrrhe oder Myridanium, gewonnen wird (*moh.: mir-he = würzig-glitzernd*). Siehe auch **Der tiefe Süden**, Seite 96. Die **Myrte** (*moh.: mir-te = würzig-Blut*) umfaßt eine Familie von Sträuchern oder Bäumchen, die nur im Nebelwald der Waldinseln wachsen. Alle haben ledrige Lanzettblätter, blühen zweimal jährlich gelb-weiß oder blau und bilden dann unauffällige, helle Beeren oder Steinfrüchte voll ätherischer Öle. Eine Abart ist der vor allem auf Iltoken beheimatete **Mir-Theniok-Strauch** (*moh.: würzig-Blut-Baum-alles gut*), dessen gemahlene Kerne ein bedeutendes Gewürz sind. Ein Myrtenkranz, wurde in alt-tulamidischen Zeiten als Brautschmuck geschätzt. Siehe auch **Der tiefe Süden**, Seite 95.

Die **Avocado** (Brabakbirne) ist im regengrünen Wald, vor allem auf der Südwestseite der größeren Waldinseln, häufig. Sie hat rauhe, längsgestreifte Stengel und gewundene Zweige; die langen, ledrigen Zungenblätter stehen dicht und bevorzugt am oberen Ende. Aus den kleinen, grünlichen, sechsblättrigen Sternblüten werden ebenfalls grünliche, birnenförmige Steinfrüchte. Der mohische Name bedeutet etwa *Frucht, die nur die dumme Hand verschmäht*.

Ausschließlich auf den Inseln des Feuermeeres findet man die **Schopfpalme**, die nur aus steifen Blättern um einen Fruchstengel besteht. Die klingenartigen Blätter sind schrittlang, gebogen, dornig und grün mit hellgelbem Rand. Die Blüten ragen aus einem Stiel im Zentrum der Rosette und sind blau mit rosa Deckblatt. Auf dem Stiel bildet sich die Schopfpalmfrucht, etwa eiförmig, mit einer Schale wie eine Palme und einem eigenen Blätterschopf; die Insulaner nennen sie **Ananas** (vermutlich etwa: *nehmen und viel tanzen*).

## **KAKTEEN UND ANDERE TROCKENPFLANZEN**

*»Von den Kakteen weiß man nicht, ob sie von den Göttern oder den Dämonen kommen, Sie sind nicht Baum noch Strauch noch Kraut und sehen allesamt aus, als hält ein Strauch sich mit allem Wasser vollgesogen, das er fand, und hält all seine Aste zu Dolchen geschrumpft. Und wenn es wahr ist, daß die Wüsten durch einen Fluch geworden, wo früher blühende Gärten lagen, dann sind die Kakteen wohl tatsächlich so entstanden.*

*Übrigens wachsen die Kakteen nicht in Sand und Dünen, denn dort gedeiht nichts mehr, sondern vielmehr in der Steinwüste rings um die Khom und die Gor sowie im Hochland von Mhanadistan, aber auch in Süd-Almada, im Mengbillanischen, auf den Zyklopeninseln und Teilen A raniens. Im Raschtulswall, im Regengebirge und in der Maraskan-Kette findet man sie noch höher als jede andere größere Pflanze.*

*Kakteen sind eine scheußliche Marter, so man hineinfällt, denn die Stacheln spielen dich bis auf die Knochen. Wer sich hinter Kakteen verbirgt, ist sicher vor Luchs und Wüstenräuber. Wenn man durstet, kann man manche Kakteen spalten und ihr feuchtes Fleisch ausquetschen. In ihren Höhlen nisten Khomfink und Trompetervogel. Und alle Kakteen haben wunderschöne, meist rote Blüten.*

*Die Säulenkakteen bestehen aus langen, unterschiedlich verzweigten Stangen. Der Große Säulenkaktus ist wohl der bekannteste, bis zu fünf Schritt hoch, und mit zwei oder drei unregelmäßigen, emporgebogenen Armen. Der Mhanadische Schubbkaktus sieht ihm sehr ähnlich, schießt dir aber bei leisester Berührung die Stacheln mitsamt den Früchten ins Fleisch. Der Kandelaberkaktus ist schlanker, mißt ein bis drei Schritt und hat oft über ein Dutzend aufragende Arme. Das Greisenhaupt hat keine Stacheln, sondern einen dichten weißen Filz. Der Skorpionkaktus wirkt eher wie aus Gurken Zusammengesetzt, seine Stacheln haben Widerhaken, die man nie mehr aus dem Leib bekommt. Die Königin der Nacht hat*

besonders schlanke Triebe, die an anderen Gewächsen ranken oder klettern, und klingende Luftwurzeln; ihre weißen Blüten mit lachsfarbenem Kranz öffnen sich erst zur Nachtigallenstunde (zehnte Stunde).

Wie von einem Dschinn aus grünen Brotfladen zusammengeklebt sehen andere Kakteen aus: dermannsgröße 'Ohrenkaktus, der Feigenkaktus, von dem man die fleischigen Früchte essen kann, der hüfthohe Cheria-Kaktus, dessen Giftstacheln dich in den Wahnsinn treiben können, dessen Fleisch die Novadis aber mit Begeisterung rauchen, der oft pferdegroße Fran-Horas-Stuhl, in den die Ferkinas angeblich ihre Opfer setzen, und auch der Khunchomer Kaktus, der wie eine Ansammlung echter Säbel aufragt.

Kugelig sind der melonengroße Igelkaktus, dessen Stachel spannenlang werden, und der kinderkopfgroße Streitkolbenkaktus, der meist in breiten Kolonien den Weg versperrt. Ebenfalls Kugeln, jedoch von grauer Farbe, sind der zwei Spann große Menchalkakrus, der Wunder gegen alle Gifte wirkt, und der Schädelkaktus, der zwei Augenhöhlen für die Blüte und zahnartige Wurzeln hat; die Einheimischen wollen keine Ähnlichkeit erkennen, aber für den Fremden erweckt er wohl den Eindruck eines Feldes voller Totenköpfe.

Einige Pflanzen bestehen fast nur aus schwerem fingerdicken Blattwerk. Die Agave hat büschelartig aufragende behornte, dickfleischige Blätter und eine schuppige Stammwurzel und rote Lilienblüten. Eine Verwandte ist die Palmilie, wegen ihrer fingerartigen Blätter auch Yucca genannt. Die Alöe oder Murak-Lilie besteht ebenfalls aus einem bis zwei Schritt großen Stamm, ans dem ein Schopf fleischiger, gezahnter Messerblätter ragt; sie blüht erst im Alter von 50 Jahren mit auffälligen scharlachroten Traubenzapfen; die Tulamiden salben ihr Haar mit dem Öl der Alöe.

Gar nicht zu beschreiben ist der Gespensterbaum der Gebirge, selten auch Kreuzkraut genannt, der den Stamm eines Baumes und die bündelartig aufragenden, dickfleischigen Blätter einer Agave hat; die Tulamiden nennen ihn Nurhanifez, was etwa 'Siebengehörnter Geisterhut' heißt.»

- Ardo Stoerrebrandt, Kamele und Kalifen. Reisen durch die Khom in den Jahren 982 - 988; Festum, 990 BF

Die Berührung mit einem Kaktus verursacht generell W3 TP, beim *Mhanadischen Schußkaktus* sogar 2W6TP; der Sturz in einen Kaktus egal welcher Art 2W6TP. Beim *Skorpionkaktus* entspricht jeder erzielte Trefferpunkt einem Widerhaken, der 1W6 TP Folgeschaden verursacht: entweder, wenn er entfernt wird (FF-Probe), oder wenn er binnen so vieler Tage herauseitert.

Die Wirkung des *Cheria-Kaktus* ist im Kapitel Giftpflanzen näher erläutert; zur Wirkung des Rauschgiftes Cheriacha siehe AL'ANFA, Seite 49.

Ein *Feigenkaktus* trägt von Ingerimm bis Efferd Früchte, die W3 Rationen entsprechen. Kakteen haben weiches Holz (RS: 3); für je 10 SP, die ihnen zugefügt werden, läßt sich 1 Maß Wasser gewinnen.

## KLETTER-, RANK- UND SCHLINGPFLANZEN

**Meisterinformationen:** Zahlreiche Pflanzen neigen dazu, zugängliches Gelände in ein fast undurchdringliches Hindernis zu verwandeln. So wird Wald zu Urwald, Auland zu Gehölz und offenes Land zu Dickicht.

Die einfachste Anwendung besteht darin, Helden auf ihrem Weg zu kanalisieren: Kletter-, Rank- und Schlingpflanzen werden zu Mauern, die auch Szenen im Wald oder außerhalb eines verlassenem Gebäudes zu einem überschaubaren Verliesabenteuer machen.

Realistischer sind pflanzliche Hindernisse, wenn Strecken in einer gewissen Zeit zurückgelegt werden müssen: Der Held hat die Wahl, weitläufig um ein Gestrüpp herum zu laufen oder zu versuchen, sich einen (möglicherweise) schnellen Weg zu brechen, hauen oder brennen. Solche Entscheidungen sind sowohl angebracht, wenn Reisen in Tagen und Stunden

gemessen werden, wenn bei einer Verfolgungsjagd wertvolle Minuten gewonnen werden müssen, oder wenn mitten im Kampfgetümmel manövriert wird.

Regel: Um sich einen Weg durch Kletter-, Rank- und Schlingpflanzen zu bahnen, sind Proben notwendig - je nach Zeitrahmen pro Tag, Stunde, Spielrunde oder Kampfrunde. Je nach Verhalten des Helden sind um den RS erschwerte Gewandtheits- oder einfache Körperkraft-Proben, eventuell auch Attackewürfe angebracht; auf Wunsch kann bei jedem dritten Wurf auch Fingerfertigkeit (um den RS erschwert) erprobt werden.

Für Pflanzen, die bei der Durchquerung Schaden verursachen, siehe Dornicht.

## IM WALD

Weit verbreitet ist der **Efeu**; der Name bezeichnet ihn als die wichtigste Pflanze der waldelfischen Baumhäuser (zu isd.: *fey* = *Elf*). Er kann mit Hilfe seiner Haftwurzeln bis zu 20 Schritt hoch klettern: an Bäumen, an Felsen und auch an Bauwerken, die er alle bisweilen mantelartig einhüllt. In Ermangelung einer Stütze bildet er auch beträchtliche Teppiche. Er hat dreigelappte Blätter und ungenießbare schwarze Beeren. Eine giftige Art ist Efeu (tul.: *sumach*) (siehe *Seltsames Pflanzenwerk*; dort finden Sie auch das **Blutblatt**.)

Der **Spinnendorn** (Waldrebe, Clematis, Waldstrick) findet sich fast in allen Wäldern nördlich des Yaquir, bevorzugt im lichten Wald. Die bis zu 30 Schritt langen Triebe mit den verholzenden Stengeln klettern bis zu 8 Schritt hoch in die Bäume und bilden dazwischen undurchdringliches Dickicht. Die herzförmigen, jeweils gegenständigen Blätter sind empfindlich und schlingen sich um die Zweige der Wirtspflanzen. Die Blüte ist unscheinbar, im Herbst fallen aber die grauwoiligen Fruchstände auf, die wie Hunderte kleiner, silbriger Spinnen im Dickicht sitzen. **Wilder Hopfen** siehe Hopfen unter *Kulturpflanzen*.

Rahjas **Wilder Wein** (aran.: *veitschi*) wird in Auwäldern und besonders in den immergrünen Wäldern des Südostens bis 10 Schritt hoch. Die Zweige und die Stengelranken, die mit einem eigenen Kleister haften, sind im Frühjahr hellrot. Das typische Weinlaub wird im Herbst feuerrot. Ein naher Verwandter ist die **Klimme**.

## GEBÜSCH UND HECKEN

Die **Wicke**, ob Ackerwicke, Gartenwicke oder Zaunwicke, hat lange Ranken, deren Spitzen sich einrollen, mit zahlreichen, gegenständigen Blättern. Fast vier Monate lang tragen sie purpurne bis violette Schmetterlingsblüten und kleine Hülsenfrüchte. Über Wicken führen fast immer Ameisenstraßen.

**Bittersüßer Nachtschatten** wird bis 2 Schritt hoch. Die Stengel klettern mit den manchmal herzförmigen, manchmal geteilten Blättern. Im Sommer blühen die zarten, violetten Blüten, die aus je fünf feinen Züngeln und spitzen, dottergelben Fruchtknoten bestehen. Daraus bilden sich leicht längliche, korallenrot Beeren. Wie alle Nachtschatten ist die ganze Pflanze sehr giftig (Einnahmegift der Stufe 6).

## WÄRMERE GEBIETE

Die farbenprächtige **Feuerbohne** der wärmeren Gebiete rankt sich mit dem bis 4 Schritt langen Stengel linkswindend empor. Die Blätter sind verkümmert, die sommerlichen Schmetterlingsblüten leuchtend rot oder weiß, die Bohnen violett und schwarz gefleckt. Zur Gelben Kletterrose siehe *Dornicht*.

# DICKICHT und DORNICHT

Viele Pflanzen schützen sich davor, von großen Lebewesen zertrampelt oder gefressen zu werden, indem sie Dornen und Stacheln bilden. Einige Lebewesen, die Kulturschaffenden eingeschlossen, haben sich dicke Haut, Fell, Pelz oder Kleidung zugelegt und versuchen es dennoch ...

In der Spielpraxis ist Dornicht wie Kletter-, Rank- und Schlingpflanzen zu behandeln (siehe oben). Allerdings ist der Weg dadurch nicht nur mühsam, sondern auch lästig, schmerzhaft oder sogar gefährlich.

**Regel:** Um sich einen Weg durch Dornicht zu bahnen, sind Proben notwendig - je nach Zeitrahmen und Gefährlichkeit pro Tag, Stunde, Spielrunde oder Kampfunde. Je nach Verhalten des Helden sind um den RS erschwerte Gewandtheits- oder einfache Körperkraft-Proben, eventuell auch Attackewürfe angebracht; auf Wunsch kann bei jedem dritten Wurf auch Fingerfertigkeit (um den RS erschwert) erprobt werden. Ein Mißlingen der Probe oder Attacke verursacht 1W SP.

## HARMLOSES DICKICHT

Die Klette, eine bis brusthohe Distelart, hat im Sommer violette Blütenköpfe. Ihre bis zu erbsengroßen Früchte voll Widerhaken verhängen sich in Fell, Pelz, Haar und Kleidung. Das Klebkraut wird bis zu 2 Schritt groß. Sein Stengel und die Blätter, die in mehreren Quirlen zu jeweils sechs Zungenblättern stehen, sind stachelig-rauh. Der Stengel ist zu schlaff und rankt sich daher meist an anderen Pflanzen empor. Bis in den Traviamond bildet es ebenso rauhe Samen, die an Fell und Kleidung hängen bleiben. Spinnendorn siehe Kletter-, Rank- und Schlingpflanzen.

Je Tag und 10 Meilen Marsch in Gelände mit harmlosem Dornicht ist eine Probe notwendig, um 1W6 TP zu vermeiden. Diese Regelung trifft auch zu, wenn sich ein Held aus irgendwelchen Gründen (Ernte, Versteck...) längere Zeit auf dornigen Bäumen aufhält, z.B. verschiedenen Obstbäume, Wacholder, Stechpalme und Akazie.

## LÄSTIGES DICKICHT

Die Große Kratzdistel (isd. für alle Disteln: *a'le, a'lea*) ist in jedem offenen Gelände des Nordens und Mittellandes häufig und dringt auch in Steppe und Moor vor. Je nach Bodengüte und konkurrierenden Pflanzen wird sie zwei Spannen bis zwei Schritt groß. Die Blätter sind fast dornartig und vielfach verzweigt. Im Sommer blühen die violetten, borstigen Köpfe. In gutem Ackerboden reichen ihre Wurzeln bis zu 3 Schritt tief, womit sie Brandrodung, Pflug und Hacke immer wieder entgeht. Eine Ahart ist die Gemüsedistel, eieren Blütenböden im Lieblichen Feld als Delikatesse gelten.

Die Kugeldistel ist v.a. im Orkland beherrschend. Sie wird bis zu brusthoch, hat einen daumendicken Stengel und große, gezackte, dornige, unterseits weißbefilzte Blätter. Im Hochsommer bildet sie eine einzigartige Kugelblüte von Kopfgröße aus zahllosen blau-weiß-violetten Blütenchen.

Die Eselsdistel ist in allen trockeneren Gebieten der aventurischen Südhälfte verbreitet. Im Wald wird sie bis brusthoch, am Rand der Wüste und im Gebirge immerhin halbschrittgroß. Die großen Blätter stehen weit oben, nahe dem Blütenkopf, und sind zwar kratzig, aber so weich, daß Kamele und Esel sie gerne fressen. Zweimal jährlich blüht der Blütenkopf safrangelb. **Barbaritze, Blutdorn** und **Ginster** siehe *Weit verbreitete Sträucher*; Kakteen und andere Trockenpflanzen siehe eigenes Kapitel.

Je Stunde und 1 Meile Marsch in Gelände mit lästigem Dornicht ist eine Probe notwendig, um 1W6 TP zu vermeiden.

## SCHMERZHAFTES DORNICHT

Die **Golddistel** ist im yaquirisch-aranischen und heißeren Klima häufig, insbesondere auf Schafweiden und Böschungen. Der mehrköpfige, kandelaberartige Stengel wird kniehoch und ist über und über mit kleinen, typischen Distelblättern besetzt. Die Blattrosette ist im Sommer trocken goldfarben, die restliche Zeit strohgelb und vertrocknet.



Alle Rosen sind Klimmpflanzen, die sich in der Umgebung abstützen, sofern sie nicht ständig beschnitten werden. Die **Kletterrose** im Land der Ersten Sonne jedoch verkümmert, wenn ihre bis zu 6 Schritt langen Triebe keinen Halt finden. Zwischen Bäumen, um Felsen, in Schluchten oder an Hauswänden jedoch kann sie Dornicht von mehreren Schritt Tiefe und fast beliebiger Breite entwickeln. Häufiger ist die **Gelbe Kletterrose**, nur gelegentlich die **Khunchomerrose**.

**Himbeere** und **Brombeere** siehe *Fruchttragende Waldsträucher*; **Heckenrose**, **Schwarzdorn** und **Sulvostrauch**

siehe *Sträucher/Feld und Hag*; **Sanddorn** siehe *Sträucher/Strand und Ufer*; **Weißdorn** und **Rotdorn** siehe *Sträucher/Weit verbreitet*; **Wilde Rose** siehe *Sträucher/Land der Ersten Sonne*; **Feuerbusch** siehe *Sträucher/Maraskan*; **Feuerdorn** siehe *Sträucher der Trockengebiets*.

Je Spielrunde und 100 Schritt Marsch in Gelände mit schmerzhaftem Dornicht ist eine Probe notwendig, um 1W6 TP zu vermeiden. Fällt eine6, hängt der Held zudem fest. Anschließende Proben dienen der Befreiung, nicht der Fortbewegung. Jede mißlungene Probe erschwert (zusätzlich zum Schaden) anschließende Proben um kumulative 1, bis eine Befreiung gelingt. Proben zur Befreiung können auch durch Andere erfolgen (sofern sie den Gefangenen erreichen).

## GEFÄHRLICHES DORNICHT

Die **Ogerbeerenranke** bildet in allen Wäldern zwischen Albernien, Bornland und Beilunk dichtes Unterholz. Die behaarten bräunlichen Stengel werden bis zu 5 Schritt lang und bilden besonders lange Triebspitzen. Die Blätter sind lang und umgekehrt herzförmig, mit blaugrau befetzter Unterseite. Die Stengelhaare sind glashart und brechen bei Hautberührung sofort; in der Haut lösen sie Entzündungen aus (Kontaktgift der Stufe 2; bei jeder Berührung). Im Sommer blühen kleine, gelbgraue, nelkenartige Blüten, aus denen sich im Herbst die gewaltigen Ogerbeeren bilden: walnußgroß, weißlich mit dunklen Spaltengrenzen und einen scheußlichen Geruch zwischen ranzigem Fett und fauligem Fleisch verströmend. (Selbst erfahrene Waldläufer glauben dann, einen Oger zu riechen.) Sie schmecken genauso wie sie riechen. Der Geruch gepflückter Beeren hält sich etwa einen Tag, was Schelme bisweilen benützen, um andere Leute zu erschrecken.

Der **Sicheldorn**, der insbesondere im yaquirisch-aranischen Klima im offenen Land steht, zeigt seine Gefährlichkeit ganz unverhohlen. Die ölreichen Zweige mit den kleinen harten Lanzettblättern strotzen von dunklen Dornen, die Größe und Form von Bärenklauen haben. Meist haben Neuntöter und Käferspießer sie mit toten Insekten geschmückt. Aus den unscheinbaren Blüten bilden sich ungenießbare schwarze Beeren.

Der **Hakendorn** (*waqr el'ghul*, vgl. *waqqif* = Dolch) ist in den Hochlandwäldern Maraskans und Thalusiens häufig, im höherwüchsigen Aranischen Busch selten und sonst kaum zu finden. Er wird

3 Schritt groß, allerdings kriechen die roten Stengel mit den harten grünen, rotgerippten Blättern auch auf dem Boden etliche Schritt weit. Abgesehen von jeweils einem Mond vor den Regenzeiten blüht er stets mit beeindruckenden kobaltblauen Trichterblüten. Fast unsichtbar, weil glasig, sind die beinahe fingerlangen, gekrümmten Dornen. Sie bohren sich durch Stiefelsohlen, verhaken sich in Gürtel und Schlaufen und verheddern sich selbst in Kettenhemden und Plattenstücken. Während sich Tiere und halbnackte Wilde meist mit äußerster Willenskraft freireißen können, wird dem Zivilisationsmenschen die Unzerstörbarkeit seiner Ausrüstung zum Verhängnis. Jeder Befreiungsversuch treibt ihn tiefer ins Unterholz. Insbesondere wenn man bereits durch Giftpflanzen oder Krankheiten geschwächt ist, kann das ein langes Ende bedeuten, aber schneller als Hunger und Durst sind die zahllosen gierigen Insekten ...

Schon mancher Kaiserliche, von einem Maraskaner vor einem 'Wackerghul' oder 'Wackelghul' gewarnt, hat diesen ausgelacht; fand er dann auch noch einen Toten im Gesträuch, widmete er diesem zu viel und der Pflanze zu wenig Aufmerksamkeit - und war bald selbst gefangen.

Der maraskanische **Peitschenstrauch** ist eine 'harmlose' Abart der Trichterwurzel (siehe *Seltsames Pflanzenwerk*). Die blaßgelben Triebe mit den großen, dunkelgrünen Blättern werden bis zu 6 Schritt lang. Sie sind über und über mit kleinen Nadeln besetzt und so berührungsempfindlich wie alle Kletterpflanzen, nur hundert Mal so beweglich. Bei heftigen Bewegungen legen sie sich um das Opfer und zerscheuern ihm die Haut. Im Gegensatz zu den meisten Pflanzen der Insel ist diese nicht giftig.

Je Kampfrunde und 1 Schritt Marsch in Gelände mit gefährlichem Dornicht ist eine Probe notwendig, um 1W6 TP zu vermeiden. Fällt eine 5 oder 6, hängt der Held zudem fest. Anschließende Proben dienen der Befreiung, nicht der Fortbewegung. Jede mißlungene Probe erschwert (zusätzlich zum Schaden) anschließende Proben um kumulative 2, bis eine Befreiung gelingt. Proben zur Befreiung können auch durch Andere erfolgen (sofern sie den Gefangenen erreichen). Nach jeweils 20 KR sinkt auch der Rüstungsschutz (außer bei solchen aus größeren Metallplatten) um 1. Eigenreparatur erfordert je RS-Punkt eine Talentprobe auf *Lederarbeiten*, die einer Stunde Arbeit entspricht.

## BLUMEN UND KRÄUTER

Während die Heil- und Nutzpflanzen als Gaben Peraines gelten und die Bäume als Sumus Erbe, soll die Göttin Tsä die ersten Blumen aus Freude über den Frieden zwischen Göttern und Giganten vom Himmel regnen lassen und in alle Sphären gesät haben. Unter den Blumen und Kräutern sind mir jene Nutzpflanzen nochmals aufgelistet, die mit gewisser Häufigkeit auftreten. Gemeinhin kann man sagen, daß die Blüten, je weiter man gen Süden geht, immer größer und farbenprächtiger werden. Mag sein, daß Tsä tatsächlich dort mit der Aussat begonnen hat, mag sein, daß Praisos' Nähe auch die Blumen zu größtem Prunk treibt, mag auch sein, daß in jenen Fanden, wo Gift und Auszehrung Auslese halten, auch die Pflanzen in grimmstem Wettbewerb stehen.

### WALD

Vorbei ist die Zeit, da der Reichsforst ganz Zentralaventurien bedeckte (man denke an Ortsnamen wie Eslamsroden, Waldsend oder Rhodenstein), und auch die nördlichen Wälder weichen Schritt für Schritt den Äxten der Thorwaler, Andergaster und Bornländer. Aber auch heute noch ist der Wald eine der bedeutendsten Landschaften, in dem wohl an die 200 eigenständige Arten Blumen und Krauter wachsen.

Der aventurische Waldmeister (Labkraut, Färberröte) ist in allen Wäldern zu finden, gibt aber

insbesondere Elfenwäldern ihren typischen Geruch. Am mehr als spannenlangen Stengel finden sich übereinander immer wieder die unverkennbaren acht sternförmigen Zungenblätter. Im Frühling blüht darüber ein Sträubchen kleiner weißer Blüten. Er heißt auch Labkraut, weil man ihn verwendet, um Milch gerinnen zu lassen und Käse, insbesondere den Warunker Sembelquast, zu bilden. Färberröte heult er, weil der Stengel einen unauffällig rosigen Saft führt, der in kochendem Wasser jeden Stoff ziegelrot färbt. In jedem Wald findet sich an jenem Ort, wo die meisten Stengel stehen, auch ein **Wahrer Waldmeister**, der einen Schritt groß ist. Jeder, der im Wald Kräuter sammelt, ist gut beraten, ihm seine Aufwartung zu machen und sein Begehren zu nennen. Jede Kräuterfrau wird bestätigen, daß er ein, zweimal im Leben Antwort gibt. In seiner Nähe finden sich häufig Koblode, Blütenjungfern oder andere Wesen der Anderswelt.

Die **Farne** stehen den Elfen besonders nahe (isd.: *faern* - *Elfenschutz*), ganze Auelfensippen ehren ihn als Namenspflanze. Der Aberglaube sagt, daß die sommerlichen Farnsamen in den Schuhen unsichtbar machen. Farne wachsen als sich entrollende Spirale aus dem Boden; eine einblättrige Art heißt darum **Hirschzunge**. Der **Tüpfelfarn** hat einfach gefranste Wedel, auf denen er als schwarze Tüpfel die Samen trägt, und gedeiht sogar in Astgabeln. Der **Wurmfarn** hat die typische Form, wo jedes Blatt wieder wie der ganze Wedel aussieht; seinen Wurzelsud empfiehlt Gorphanus gegen Würmer im Darm. Das **Elbenkraut** hat feine Wedel, die Elb und Mensch schmecken. Der **Adlerfarn** bildet mannshohe Büschel seiner breitgefächerten Wedel und wächst selbst in den Wäldern Thalusiens. Der große **Flügelarn** ist eine Besonderheit des yaquirisch-aranischen Klimas. Der seltene **Königsfarn** schließlich hat bis zu drei Schritt lange Wedel mit gelben Sprengsein.

### Alle Wälder

Der Boden aller Wälder wird, sofern nicht von anderen Pflanzen bestanden, schnell vom **Waldmoos** erobert; ebenso alle gefallenen Baumstämme und Baumstümpfe. Es sieht aus wie ein Nadelwald im winzigen und ist wohl Nachwuchs vom Wald an sich.

An beinahe allen Bäumen setzen sich Schmarotzer fest, insbesondere auf der Wetterseite: In Nordaventurien ist das Norden (Firunsatem), in Westaventurien der Westen (Beleman), in Ostaventurien der Nordwesten (Tobnsche Brise) und in Zentralaventurien alles außer Süden. Besonders häufig sind das weiche, grüne **Schratmoos**, die graue fransige **Schildflechte** und die hängende, grüne bis graue **Bartflechte**. Eine Unterart der letzteren ist der **Traschbart** (siehe *Heilpflanzen*). **Heidelbeere** und **Marboebeere** (sehr selten) siehe *Heide/Kraut*; Vergißmeinnicht siehe *Feuchte Wiesen im Sommer*.

### Dichter Nadelwald

Die **Schönaugbeere** wächst im Sommer glänzendrot an der Spitze einer vierblättrigen Staude, ähnlich der Vierblättrigen Einbeere und der Glanzbeere. Sie ist allenfalls genießbar, wird aber für Charismaelixier und teuerste Kosmetik benötigt.

Seltsam ist das **Schlängemoos** (Bärlapp), das am Boden kriechende Stengel von etwa 1 Schritt Länge bildet und bisweilen kniehohe Friebe aufstellt. Die Sporennähre blüht niemals, wird aber im Rondramond reif. Ein Pulver daraus wird von Scharlatanen in die Luft geworfen und entzündet, um 'Feuerbälle' zu erzeugen. Das **Rosenmoos** ist selbst im Nadelwald selten, soll aber besondere Orte auszeichnen. Es wird drei, vier Finger hoch und blüht im Sommer mit kaum sichtbaren rosigen Köpfchen.

### Wald, schattig und feucht

Das **Springkraut** (Rüchmichnichtan) hat knotige, halb durchscheinende Stengel und sommerliche, hängende, gelbe Maulhlüten. Die reifen Früchte schleudern den Samen bis zu 10 Schritt weit. Eine Abart ist das **Chamäleon-Springkraut** (siehe *Seltsames Pflanzenwerk*, dessen elfischer Name *basilamine* ('täuschende Schnelnpflanze') bisweilen für alle Pflanzen verwendet wird. Der eßbare **Sauerklee** mit

seine drei herzförmigen Blättern wächst an besonders schattigen Plätzen. Das übelriechende **Dämonenauge** (Schwarzes Bilsenkraut) ist ein gefährliches Unkraut mit kniehochem, wollig-behaartem, etwas klebrigem Stengel und graugrünen, gezähnten, stark gerippten Blättern. Von Praios bis Efferd öffnen sich schmutzig-gelbe Trichterblüten mit purpurnem Schlund und violetter Adernetz - kurz, ein Anblick zum Fürchten. Wie alle Nachtschatten ist die ganze Pflanze giftig (Einnahmegift der Stufe 4). Bei dunklen Hexennächten wird ein stark verdünnter Sud davon ausgeschenkt, um den Anblick beschworener Dämonen ertragen zu können. Das **Bingelkraut** riecht unangenehm, hat fransige Blätter und unscheinbare Blüten. Die Wolfsmilch im Stengel wird laut Lucianus als Abrührmittel verwendet (eigentlich: Pinkelkraut), allerdings ist sie leicht giftig (Einnahmegift der Stufe 2).

### Laubwald

Die **Tulamidenbundlilie** wird schrittgroß und hat unbedeutende längliche Blätter. Zum Jahreswechsel öffnen sich die turbanartig zurückgeschlagenen, purpur-weiß gesprenkelten Blütenblätter und enthüllen die unangenehm süßlich riechenden Stempel. Die **Goldnessel**, bis halbschritt hoch, ist eine typische Nessel mit gefransten Blättern und prächtigen mündchenartigen Lippenblüten. Sie bildet lange Ausläufer und bedeckt den Waldboden dann teppichartig. Von den Elfen hat man gelernt, den Nektar aus den reifen Blüten zu saugen.

Das kaum spannenlange **Veilchen** kommt fast überall vor, wo es nicht in der prallen Sonne steht: als Waldveilchen, Hainveilchen oder Pheveilchen. Im Frühling blüht es mit fünf Blütenblättern (von seinem bosparamischen Namen Violetta kommt die Bezeichnung für die Farbe). Einige Abarten blühen gelb oder gelb-violett, darunter das besonders seltsam geformte **Stiefmütterchen**. Das **Lungenkraut** (Fleisch und Blut, Brüderchen und Schwesterchen) ist ein kleines, rotstengeliges Gewächs, das im Frühling nebeneinander violette und purpurne Blüten bildet.

### Lichter Laubwald

Der **Lavendel** (isd. für 'Altwaldgewächs') färbt im Hochsommer ganze Lichtungen violett. Das betörend duftende Öl ist sowohl im Stengel wie auch in den langen schmalen Blättern enthalten, vor allem aber in den in Kerzen siehenden Lippenblüten. Diese werden als Weihrauch, im Parfüm und als Bad verwendet. Tamaras 'Zauberkräfte der Natur' empfiehlt das Öl gegen Gicht und Gliederreiben. Die **Hohe Schlüsselblume** blüht im Frühling gelb, häufiger in höheren Lagen. Es geschah einmal, daß Tsa auszog und alle Erdgemäcker öffnete, damit der Frühling käme. Da verlor sie den goldenen Frühlingsschlüssel. Firun kam wieder und versperrte mit dem silbernen Winterschlüssel alle Erdgemäcker. Alle Blumen froren und versteckten sich. Aber einem Blümchen mit hellen Augen machte die Kälte nichts. Es fand den Schlüssel und brachte ihn Tsa zurück. Dafür bekam es den Namen Schlüsselblume. Das zauberhafte **Rohalssiegel** bildet hüfthohe, gebogene Stengel, von denen Ende Frühling eine Girlande weißer Glockenblüten bangt. Die Blume soll bei Rohals Verhüllung entstanden sein, als der Weise eine Alraune mit seinem Siegelring kennzeichnete und den Ring darunter vergrub. Seither sprießen jedes Jahr neue Stengel aus der Wurzel und hinterlassen beim Abfallen das Siegelzeichen Rohals.

Die **Goldrute** gehört wohl zu den prächtigsten Waldpflanzen. Die Staude kann übermannshoch werden, hat kleine Zungenblätter und weit verzweigte Seltensengel. Diese stehen von Praios bis in den späten Travia voll Reiben gelber Blütenköpfchen. Das Volksgut ist sich einig, daß die Pflanze aus dem Zauberstab einer großen Zauberin oder Fee entstanden ist; heutzutage wird meist Nahema genannt, doch ist die Überlieferung mindestens 1.500 Jahre alt. **Schwarzer Nachtschatten** ist eine mittelgroße Pflanze mit sehr großen Blättern. Von Ingerimm bis Travia blühen die lachsfarbenen Trichterblüten, neben denen sich die schwarzen Beeren bilden. Die ganze Pflanze ist äußerst giftig (Einnahmegift der Stufe 8); eine Gewinnung des Giftes ist schwierig und sein Geschmack verräterisch rauchig.

### Waldlichtungen und Kahlschläge

Die **Erdbeere** hat ungewöhnlich gefaltete, dreiteilige Blätter, die nach Rosen duften. Sie blüht Frühlings weiß und bildet Sommers die süßen roten Beeren, die wichtige Zutat für jeden Liebestrank sind. **Roter Fingerhut** ist Traviass Blume. Besonders häufig und massenhaft findet man ihn an den Hängen der Zwergen- und Schiefergebirge, da er Kalk wenig schätzt. Er wird brusthoch und hat große Zungenblätter. Im Frühsommer öffnen sich die beeindruckend großen und zahlreichen, karmesinroten Rachenblüten, die überwiegend von Hummeln besucht werden. Die Pflanze ist giftig (Einnahmegift der Stufe 3), wird aber von dem großen Heilmagier Anconius gegen ein schwaches Herz benützt.

**Gelber Fingerhut** ist selten und bevorzugt die Hänge der Kalkgebirge. Das **Tausendgüldenkraut** wird etwa kniehoch, hat längliche Stengelblätter und im Sommer vielfach verzweigte kleine, rote Sternblüten, die jeweils aus fünf Blättchen bestehen. Ein Tee aus den Blüten gehört zum bittersten, das es gibt, ist aber laut Gorphanus das Mittel gegen Magengeschwüre und Rettung bei Stichwunden in den Eingeweiden. Die **Sternmiere** und die **Nebelmiere** sind recht unauffällig, zeigen aber fast das ganze Jahr hindurch ihre weiße, fünfblättrige Blüte. Butterblume siehe *Wiese/Frühling*.

### Feuchter Wald

Der **Yarumstab** ist nach einem der Kaiser der Dunklen Zeiten benannt, der wegen seiner Rauschkrautorgien übelsten Körpergeruch hatte. Die seltsame Pflanze besteht aus einem weißlichen Hüllblatt, das wie ein Mantel mit Stehkragen um einen Schilfkolben geschlagen ist, und hat große, lappige Blätter. Er blüht im Frühjahr und fängt mit seinem Aasgeruch Fliegen ein, die er erst Wochen später entläßt. Der 1 Schritt große **Geißfuß** (Giersch) hat weiße Blütendolden und ist ein unausrottbares Unkraut. Zum **Springkraut** siehe *Wald/schattig*.

### Auwald

Der Baldrian (isd.: *bhaldharian - Sammler der Kraft der Stute*) heißt auch Katzenkraut, weil er Katzen und Elfen liebestoll macht; deswegen benötigt man ihn auch für das Charismaelixier. Er wird bisweilen brusthoch, hat ungewöhnliche, aus zahlreichen Spießen zusammengesetzte Blätter und blüht von Ingerimm bis Rondra in rosigen Büscheln.

Der **Schachtelhalm** mit seiner auffälligen Quirlform bildet im Frühjahr seine Sporen aus. Er wird auch Zinnkraut genannt, weil man die rauen Sommertriebe zum Polieren von Zinngeschirr verwendet. Ein Sud davon hilft gegen Gicht und Gliederreißen.

Der **Bärlauch** tritt im Ingerimm massenhaft auf. Die schmackhaften, länglichen, gerillten Blätter werden kniehoch und verströmen den starken Geruch wie der verwandte Knoblauch (Elfen können sich blühendem Bärlauch ab 10 Schritt nur mit einer *Selbstbeherrschungs*-Probe für je 2 Schritt nähern). Die Blüten sind hübsche Sträuße weißer Sternchen. Auch der kleine **Goldstern** (Heldengruß) blüht dank der Zwiebeln schon im Perainemond unauffällig gelblich. Seine dünnen Blätter sind wie schützend über die Blüte gehoben. Man findet ihn auch in Weinbergen: Traditionsgemäß flechten Soldaten und Abenteurerinnen, die zum ersten Mal ausziehen, die Blüten um Speer oder Stab. **Gelber Eisenhut** ist selten und wird brusthoch; ansonsten ähnelt er dem **Blauen Eisenhut** (siehe *Berg/Saftige Bergwiesen*). Die **Schuppenwurz** schmarotzt, oft unter Laub versteckt, an den Wurzeln von Erlen, Pappeln und Haseln: eine spannlange, farblos-rosige Mißgeburt mit merkwürdigen Maulblüten. **Maidesüß** siehe *Feuchte Wiesen im Sommer*; **Butterblume** siehe *Wiese/Frühling*; **Fireungsglöckchen** und **Phexenbecher** siehe *Andere Jahreszeiten/Frühling*. **Herbstzeitlose** siehe *Andere Jahreszeiten/Spätherbst*.

### Bergwald

Die **Akelei** (isd. für 'Hornblume') wächst in trockenen Bergwäldern. Sie wird schenkelhoch und hat dreigeteilte Blätter. Die prächtige Blüte von Ingerimm bis Praios wird von fünf geschwungenen

Zungen und einem Hörn an der Rückseite gebildet. Der **Gelbe Salbei** ist eine nesselartige Pflanze mit behaarten Blättern und auffälligen Lippenblüten. Weiteres zum Salbei siehe *Yaquirisch-aranisches Klima/Trocken*; Eberraute siehe Gewürze; Prachtnelke siehe *Wiese/Sommer*.

Die **Mistel** ist ein Baumschmarotzer, die auf größeren Ästen als kugelartiger Strauch von etwa einem halben Schritt Durchmesser wächst. Die Blätter sind gelbgrün, die erbsengroßen, gelbweißen Beeren werden gerne von Vögeln gefressen. Der Volksmund nennt sie Druidenmistel, denn denen gilt sie als heilige Pflanze des Elementes Humus: Dessen wesentliche Eigenschaft, das Wachsen, zeigt die Pflanze selbst noch hoch oben in der Luft. Aber mehr noch schätzen die Hexen sie: Wegen ihrer elementaren Auszeichnung liefert ihnen die Mistel eine Paste als Zutat zur berühmten Hexensalbe, die, in Hexennächten gebraut, Holz zum Fliegen bringt. Viel Aberglaube ist mit der Mistel verbunden, so soll sie Flüche verhindern, wenn man sie am Leib trägt, Glück bringen, wenn man sie in die Stube hängt, und vor Sturm schützen, wenn man sie an den Dachfirst bindet.

(Eine Salbe aus den Beeren der Mistel ist das einzige bekannte Gegengift, das binnen drei Tagen nach dem Biß eines Ghules die Verwandlung in so einen Leichenfresser aufhält. Gegen vollständig verwandelte Ghule hat die Mistel keine Wirkung.)

## WIESENKRÄUTER UND -BLUMEN

Ganzjährig kann man das **Gänseblümchen** finden, wobei es ganze Flächen bedeckt. Gänse und Enten fressen es gerne, während es dem Vieh durch seine Kleinheit entkommt.

### Im Frühling

werden die Wiesen typischerweise von einer von drei Blumen gelb eingefärbt: Die **Butterblume** (Hahnenfuß, Ranunkel) hat ein Dutzend Arten von weißlich über golden bis rötlich, wollig, knollig, brennend, giftig (Einnahmegift der Stufe 4), in Berg und Tal, im Auwald und in den nördlichen Steppen, im Wasser und am Gletscher. Der sonnenliebende **Löwenzahn** mit seinen unverkennbaren, ausgefranzten, eßbaren Blättern und dem milchgefüllten Stengel wird im Sommer zur Pustebblume. Am schattigen Rand kann man bisweilen den **Roten Löwenzahn** (Tarnele) finden (siehe *Heilpflanzen*). Nahe Laubwäldern schließlich herrscht die Primel oder Alveransschlüssel vor. Auf mageren Wiesen hingegen findet sich mengenweise das purpurne **Knabenkraut**, eine einheimische Orchidee. Der **Regenstock** oder Sauerampfer hat Löffelblätter und eine zartrote Blütenrispe. Die Blätter, als 'Perainenblatt' bekannt, sind schmackhaft und sollen das Vieh gegen Hexen schützen. Zum **Krokus** siehe *Andere Jahreszeiten/Frühling*.

### Im Sommer

Blau-violett blühen die **Glockenblume** mit einem halben Dutzend Formen, der oder die **Wiesensalbei** mit den auffälligen Lippenblüten, und die Lupine, deren prächtige Schmetterlingsblütenkerze bis anderhalb Schritt hoch wächst. Gelb blühen der dünnblättrige **Bocksbart** und das filzig behaarte **Habichtskraut**, die beide dem Löwenzahn ähneln, sowie der zottige **Klappertopf**, ein Wurzelschmarotzer, in dessen Rachenblüten der Samen rasselt. Rosa und fünfblättrig blüht der **Storchschnabel**, der seine auffällig spitzigen Früchte verschleudert.

Nelken gibt es ein Dutzend Arten; den ursprünglichen Namen 'Nägelchen' haben sie von der typischen fünfblättrigen Blüte: Die **Lichtnelke** blüht karmesinrot oder weiß, die gefranzte **Prachtnelke** (Federnelke) und die kleine **Felsennelke** rosa, die **Heidenelke** blutrot und die **Feuernelke** orange-farben; die **Gartennelke** des Lieblichen Feldes hat deutlich größere Blumen; vor allem aus der **Kurkumer Nelke** gewinnt man Nelkenöl, das als Gewürz dient, gegen Zahnschmerzen hilft und das Haar wie auch Kleider rot färbt.

Die weißen Dolden des **Bärenklau** können ganze Wiesen einfarben; er hat behaarte Stengel und

langstielige, große Blätter. Ein Unterart, die **Ikholdstaude** (Ochsenzunge), wird drei Schritt groß. Die bornländische **Levkoje** bildet wadenhohe Strauchkissen mit graufilzig behaarten Blättern und violetten, weißen oder gelben, wohlriechenden Blüten.

### Im Sommer und Herbst

blühen einige Blumen, die bis zu hüfthoch werden. Die **Mondblume** (Maclarite) ist eine der bekanntesten Blumen, mit gelbem Kopf und weißen Blütenblättern. Die **Flockenblume** mit ihrem fransigen Köpfchen blüht blau, rötlich oder schwarz. Die häufige **Schafgarbe** hat eine große weiße Dolde. Ein Tee daraus ist das gängige Mittel gegen Darmfräisch. Beträchtliche Grünmengen bildet der Klee mit seinen buschigen Köpfchen: der **Rotklee**, der als Grünfutter angebaut wird, der gelbblühende **Grünklee**, der besonders hübsche gelbblühende **Goldklee**, der pelzbuschig blühende **Hasenklee** und der selbst auf Wegen trittfeste **Weißklee**. Der wilde **Methumian** ist ein halbstrauchiges Kraut mit purpurnen Lippenblüten, das bevorzugt in Ameisenhaufen steht (siehe auch *Gewürze*). Hier finden sich auch zahlreiche Doldengewächse mit fransigen Blättern und großen, hellen Blütendolden, die häufiger im Garten als Gewürz gezogen werden, wie Kerbel, Kümmel, Petersilie, Dill und Fenchel; letzterer ist ein beliebtes Mittel gegen Husten. Die **Wilde Möhre** mit enger weißer Dolde und schwarzer Kernblüte ist Mutter zahlreicher Rassen von gelben Rüben, Mohren und Karotten.

### Im Herbst

zeigt der unscheinbare **Augentrost** auf Wiesen bis Khunchom und Mengbilla seine kleinen, blaßrosafarbenen Rachenblüten. Daraus läßt sich ein Sud gegen Augenentzündungen herstellen, die z.B. durch Sandstürme oder Schneeblindheit entstehen können. Eine Besonderheit fast nur der Beilunker Berge ist der **Safran**, ein gelber Krokus, dessen Blütenöl als Gewürz, Duftstoff und Farbstoff unersetzlich ist; er ist das Wappenbild der Amazonen, deren Untertanen ihn ernten (für ein Stein müssen hunderttausend Blüten gesammelt werden) und nur über das Haus Stoerrebrandt vertreiben. **Herbstzeitlose** siehe *Andere Jahreszeiten/Spätherbst*.

### Feuchte Wiesen im Frühling

Das weiße **Wiesentraumkraut** kann im Perainemond ganze Wiesen einfärben und duftet in voller Blüte derart betörend, daß schon mancher nichtsahnende Wanderer entschlummerte und erst ein, zwei Tage später erwachte. Die **Trollblume** mit den bandförmigen Blättern zeigt im Frühjahr ihre kugeligen, gelben, nektarreichen Blüten. Wie die offeneren der Sumpfdotterblume werden sie gerne von Trollen gefressen. Der **Beinwell** hat große, rauhbehaarte Blätter und hängende violette oder weißliche Blüten. In der Volksheilkunde wird er, wie der Name sagt, bei Knochenbrüchen und Prellungen verwendet, wenn keine Tarnele verfügbar ist. Narzisse siehe *Andere Jahreszeiten/Frühling*.

### Feuchte Wiesen im Sommer

Peraines heiligste Pflanze ist der **Wilde Knoblauch**. Als Verwandter von Schnittlauch und Bärlauch hat er dünne Stengel, große weiche Liliënblätter und einen Blütenkopfaus vielen Sternchen. In diesem finden sich die Brutzwiebeln, die hunderterlei Nutzen haben. Neben dem Würzen wird er zur Zubereitung mannigfaltigster Arzneien genutzt, sei es roh, in einer Speise, als Absud oder Umschlag. Allgemein sprechen ihm die Medici reinigende und stärkende Wirkung zu. Der Heilmagice Anconius empfiehlt die Knoblauchessenz um jung zu bleiben, Lucianus von Vinsalt als Mittel gegen die Matrosenschwindsucht. Knoblauch vertreibt Blutsauger jeder Art. Aber auch Elfen können schon den Geruch, geschweige denn den Geschmack kaum ertragen (sie können sich blühendem Knoblauch ab 20 Schritt nur mit einer *Selbstbeherrschungs*-Probe für je 2 Schritt nähern).

Das **Maidesüß** (Wiesenkönigin) bildet bis zu mannshohe Stauden mit dicken, kantigen Stängeln. Zum Jahreswechsel blüht es mit dichten, kleinen, weißen Blüten, die stark duften. Der Name heißt eigentlich Metsüß, weil man es im Bornland zum Honigwein tut. Der wilde **Schnittlauch** wächst mit röhrenförmigen Blättern und sommers mit zartvioletter Blütenkopf. Die **Wilde Minze** (Grüne Minze) kennt jeder am Geruch der Blätter; sommers blüht sie mit winzigen violetten Sträußchen. Die Elfen tun sie ins Trinkwasser, damit es frisch bleibt, die Alchimisten tun sie in den Schlaftrunk, damit man nicht wie erschlagen liegt. Die **Große Bibernelle** hat weiße Blütendolden, gefiederte Blätter und ist dem Vieh zu scharf. Das bis zwei Spannen große, hellblaue **Vergißmeinnicht** kann man fast das ganze Jahr über finden.

## HEIDEBLUMEN UND -KRÄUTER

Das **Rote Heidekraut** ist prägend für Landschaften mit sandigem Boden wie das Gjalserland, die Olportsteine, das Hochland der Ragather Caldaia und die Almregion vieler Kalkgebirge. Das Gesträuch wird bis hüfthoch und bildet enorme Bestände. Im Sommer sammeln die Bienen den Heidehonig aus den winzigen Sternblüten. Unterarten sind das berühmte purpurrote **Jasalinkraut** der Albernischen Heide und das blaue **Hollerkraut** z.B. der Hollerheide in Weiden oder einiger Kalkgebirge.

Die **Heidelbeere** (Blaubeere) gehört zu den weiterverbreiteten Pflanzen. Sie hat grüne bis zinnoberrote Blätter und blüht mit rosigen Glöckchen. Die säuerlichen Beeren und ihr Saft sind nicht nur für die Nivesen ein begehrter Genuß. Die verwandte Rausch-, Krallen- oder **Moorbeere** hat blaugrünes Laub und weniger schmackhafte rote oder schwarze Beeren. Die sehr ähnliche **Marboeere** ist giftig (Einnahme, Stufe 5) und recht selten.

Das **Telfiskraut** (Stechapfel, Dornapfel) ist ein schritthoher Nachtschatten mit den typischen gezähnten Blättern, weißen Trichterblüten und stacheligen, vierteiligen Kapseln. Die se enthalten ein giftiges Hexenmittel (Einnahmegift der Stufe 6), das bei vielen Levthansfesten als verdünnter Trunk und bei manchen Beschwörungen als paraphernaler Räucherstoff benötigt wird.

Die **Malve** (isd. für "Traumwolke") oder **Elfenspiegel** ist eine bis schrittgroße Staude mit behaarten Blättern. Die duftende sommerlichen Trichterblüten sind karmesinrot, rosa oder weiß und auffällig groß. Die Pflanze, angeblich von der Feenkönigin Malvina ausgesät, soll die Nähe von Fcentorcn anzeigen. Das **Leinkraut** zeigt im Sommer den Hummeln seine prachtvollen hellgelben Rachenblüten mit dem dottergelben Zungenblatt. Die seltenen **Traviakelchlinge** sind prachtvolle dottergelbe, giftige (Einnahme, Stufe 4) Narzissen, die im Herbst blühen. **Habichtskraut** und **Heidenelke** siehe *Wiese/Im Sommer*; **Schwarze Flockenblume** siehe *Wiese/Im Sommer und Herbst*.

## WEG UND ACKERRÄNDER

Taubnesseln gibt es zuhant, allesamt mit den typischen maulchenartigen Lippenblüten; die **Wegnessel** oder Weiße Taubnessel steht gerne im Halbschatten; die **Schwarznessel** findet man vor allem in den Weinbergen am Yaquir; die **Bienensaug** oder Rote Taubnessel steht gerne auf Schuttboden; die Bader geben gerne Taubnesseltee als Schlafmittel, zumal bei Sorgen und Husten.

Das **Hirtentäschelkraut**, unauffällig mit kleinen weißen Blüten, hat sich mit den Siedlern über fast ganz Aventunen ausgebreitet; bei den Badern wird es gerne als Tee gegen Gicht und Gliederreißen verwendet. Die **Wolfsmilch**, die auch im immergrünen Wald Maraskans vorkommt, hat grünlichgelbe Dolden. Der Stengel ist mit scharfem, giftigem Saft (Einnahmegift, Stufe 6) gefüllt, so daß das Vieh die Pflanze verschmäht. Der oder das **Ehrenpreis** heißt schon im Bosparano *Veronica* (Siegbringer), weil man Kriegsheimkehrer mit den blauen Blüten bekränzt, die nur einen Tag lang blühen. Der krautige kleine **Wermut** hat graubefilzte Blätter und winzige, gelbe Blüten; im Szintotal brennt man einen scheußlich brennenden Schnaps, den Abszinto, davon.

Getreidefelder und Wege werden im Sommer durch zwei typische Blumen geschmückt. Der **Klatsch-**

**mohn**, eine Art des **Bunten Mohns** (*siehe separaten Eintrag*), mit seinem behaarten Stengel und seinen großen Blüten kann für einige Tage ganze Felder rot färben. Die **Kornblume** oder Blaue Flockenblume blüht mit buschigem blauem Kopf. Der **Rittersporn** wird 1 bis 2 Spann groß und hat fein unterteilte Blätter. Den ganzen Sommer steht die blaue, fünfblättrige Blüte mit dem markanten, fast fingerlangen Endfortsatz. Die ganze Pflanze ist schwach giftig (Einnahme, Stufe 2). **Greifenschnabel** siehe *Gartenblumen*.

Einige Blumen und Kräuter gedeihen besonders gut auf Schutt und Geröll: Diemannsgröße **Königskerze** oder Fackelkraut besitzt stark wollig behaarte Blätter, die am Stengel bis zum nächstunteren Blatt herablaufen; im Sommer blüht der Stengel mit Dutzenden daumengroßer, gelber Blüten, die viele Bienen anziehen; die **Rote Königskerze** ist deutlich seltener; die **Kaiserkerze** wird noch größer und hat schwarze Staubfäden in den gelben Blüten; das **Güldenlandszepter** schließlich hat abwechselnd goldgelbe und weiße Blüten. Nicht die Form einer Kerze, sondern ihre Helligkeit hat die **Nachtkerze** (auch Schinkenkraut, Rapontika); mit der fleischigen Pfahlwurzel wird sie bis zu schrittgroß, ihre bis zu kinderhandgroßen, vierblättrigen, gelben Blüten öffnen sich erst an sommerlichen Abenden. Die **Kamille** fällt durch ihre 'umgestülpte' Blüte auf, von der die weißen Blütenfransen herabhängen; Tee aus den Blütenköpfchen wird von dem Medicus Gorphanus für den Schlaftrunk und gegen innere Entzündungen und Verletzungen empfohlen - nach elfischem Vorbild (isd.: *kamile* = *Wundentraumpflanze*).

Der **Schierling** hat giftige weiße Dolden (Einnahme, Stufe 3) und vielfach zerfranste Blätter. Ein Schierlingsbecher, bisweilen theatralisch für Freitode benutzt, braucht den Sud aus mindestens vier Pflanzen, schmeckt aber sehr bitter.

## BERGBLUMEN

Wenn man eine Meile gen Alveran gestiegen ist, findet man zwischen Latschen, Krüppelkiefern und Krummeichen eine eigenständige Flora:

### Saftige Bergwiesen

Rondras zweite heilige Blume ist die **Feuerlilie**. Sie hat die klassische Form mit schritthohem Stengel, ausgeprägten Schwertblättern und einer feuerroten Trichterblüte. Der **Blaue Eisenhut** (Sturmhut) wird bis 2 Schritt groß und hat vielfach geteilte Blätter. Den Namen hat er von den auffällig großen, nach unten hohlen Blüten, die wie die neuartigen Helme der Söldner aussehen und in denen die Hummeln wohnen. Die ganze Pflanze ist sehr giftig (Einnahme, Stufe 7), schmeckt aber glücklicherweise bitter. Die **Aurikel**, eine kleine Primelart in Weiß, Rosa, Gelb, Rot oder Violett, behält winters ihre dickfleischigen Blätter. Die **Glanzbeere** ist eine bis zu brusthohe Staude mit großen Blättern. Die sommerliche Kelchblüte ist bescheiden, aber die kirschgroße, schwarze Beere im fünfblättrigen Kelch ist äußerst auffällig. Sie ähnelt dem Vierblatt (*siehe Heilpflanzen*) fatal, denn wie alle Nachtschattengewächse ist sie giftig; drei Stück sind sicher tödlich (Einnahmegift, Stufe 4). Ein Extrakt aus Glanzbeeren wird in detulamidischen Kosmetik zur Pupillenerweiterung verwendet. **Phexenbecher** und **Narzisse** siehe *Andere Jahreszeiten/Frühling*.

### Alm

Der **Enzian** der Kalkgebirge und der Tundra ist das halbe Jahr über blühend in verschiedenen Formen zu finden; alle haben Blütenkelche aus fünf auseinandergebogenen Blättern: der **Frühlingsenzian** ist nur einige Finger hoch; der **Bechereenzian** besteht fast nur aus dem blauen Kelch; der **Große Enzian** zeigt erst im Spätsommer mehrere blaue Kelche; auch der **Gelbe Enzian** und der **Rote Enzian** haben mehrere Blüten; der **Schnee-Enzian** wächst nah am Gletscher und ist weiß; aus den Wurzeln aller Arten brennen die Alchimisten einen magenschonenden Schnaps.

Der **Almrausch** ist ein niedriger, Matten bildender Strauch mit rundlichen, ledrigen, bewimperten Blättern; die Zweige duften nach Harz, die ansehnlichen, rosensfarbenen Blütentrauben hingegen süß-würzig; der Almrausch gilt als höchstwachsende Holzpflanze: im Raschtulswall hat man in über 5.000 Schritt Höhe Matten davon gefunden. Als Grenzpflanze soll er auch den Zugang zur Anderswelt anzeigen - daher sein Name. Die **Arnika**, Bergwohlverleih oder Praioshut hat eine tiefgelbe bis orangefarbene Sternblüte; ihren Namen hat sie vom Friedenskaiser Arn, den sein Feldscher mit einem Arnikaurnschlag vor dem Wundfieber rettete. Die **Dämonenkralle** hat längliche, leicht verdrehte Blätter und blüht meist zu den Namenlosen Tagen mit blauen gekrümmten Blütenfäden. Die kleine **Aster** blüht im Sommer mit violetten Fransen und gelbem Köpfchen.

### Fels

Die bekannteste Bergblume ist wohl das spannenlange **Edelweiß** oder Löwenfüßchen; die kleinen Blätter, der Stengel und die Sternblüte sind weiß befilzt; der Stern blüht im Rondramond strahlend weiß und kann bis zu handtellergrößer werden; aus den bis zu 29 Strahlen läßt sich laut dem Erzmagier Rohezal ein Mittel gegen die Höhenangst und die Höhenkrankheit brauen, die den Tiefländer befällt, wenn er mehr als zwei Meilen gen Alveran gestiegen ist und ihm die Luft fernbleibt; den Beilunker Brillanzwergen gilt das Pflücken eines einzelnen Edelweiß als Liebesbeweis. Das **Schneestolz** ist eine kaum spannenlange Lilie; die sechsblättrige Sternblüte ist hellblau mit weißem Auge. Das kleine **Leinkraut** findet sich noch 3.500 Schritt über Seehöhe; es zeigt im Sommer den Hummeln seine dunkel violetten Rachenblüten mit dem dottergelben Zungenblatt. Die **Silberdistel** wächst in größten Höhen; sie blüht im Rondramond: die Rosette mit den silbernen Strahlen hegt ebenso am Boden wie die langdornigen Blätter; bei den Hirten heißt sie auch Wetterdistel, weil sich die Blüte bei Feuchtigkeit schließt und bei sonnigem Wetter öffnet. Der **Steinbrech** hat kleine helle Blüten und dicke Blätter; den Namen hat er von Gorphanus, der seine Samen gegen Blasensteine empfahl. Der **Silberwurz** ist ein knöchelhoher Zwergstrauch, weißblühend, mit weißbefilzten Blättern

### Schnee und Eis

Der **Gletscherhahnenfuß** hat rötliche Blüten. Im äußersten Norden findet man den unverwüstlichen Sturmkriecher, dessen knotigen Triebe im Frühling langsam aus ihren eisigen Säulen heraustauen. Auf den Bäreninseln hat man einen Sturmkriecher gefunden, der, obzwar 500 Jahre alt, nur einen Schritt groß geworden war. Die Krustenflechte ähnelt der Landkartenflechte (siehe *Wüste*).

### WASSERPFLANZEN

Rings um die Gewässer liegt der ständig feuchte Torfboden der Erlenbrüche, üblicherweise etwa zehn Schritt breit, in den Überschwemmungsgebieten der großen Ströme bis zu zwei Meilen breit. Erle siehe Bäume feuchter Landschaften. Im Südosten wächst an seiner Statt der Riesenschachtelhalm (siehe *Sträucher, Südhälfte Aventuriens*). **Brennessel** und **Kratzdistel** siehe *Dornicht*; **Maidesüß** siehe *Blumen/Feuchte Wiesen im Sommer*; **Frisundrose** siehe *Andere Jahreszeiten/Frühling*; weitere Blumen siehe auch *Auwald* und *Feuchte Wiesen*.

In den Überschwemmungsgebieten der großen Ströme bilden sich oft Kiesstrände und kleine Inseln. Hier herrscht der **Sanddorn** vor (siehe *Sträucher/Nord- und Mittelaventuriens*). Außerdem finden sich **Quecke** (siehe *Gras*) und **Huflattich** (siehe *Andere Jahreszeiten/Frühling*).

Jener Streifen, der ständig naß, die meiste Zeit aber nicht überschwemmt ist, heißt Morast. Er wird vor allem von Weiden (siehe *Bäume/feuchter Landschaften*) und Riedgras (siehe *Gras*) geprägt. Der weit verbreitete Froschlöffel (*Egelkraut*) hat breite löttelförmige Blätter und wird schenkelgroß; seine verstreuten rosensfarbenen Blütchen öffnen sich im Sommer nur für einen Tag. Die **Sumpfdotterblume** (*Borndotterblume*) ähnelt dem Hahnenfuß: fünf Kelchblätter bilden im Frühjahr die gelben

### ALLERLEI PFLANZENWERK

Blüten; im Gegensatz zur Trollblume hat sie große runde Blätter. Die drei Spann große **Gauklerblume** zeigt im Sommer an höhergelegenen Bächen ihre großen, dottergelben Rachenblüten mit dem rötlichen Zungenblatt. Der **Sumpfschachtelhalm** (tul.:*duwok*) ist leichtgiftig (Einnahmegift, Stufe 2) und trägt vor allem im Südosten zur Verlandung von Gewässern bei. **Wasserpfeffer** siehe *Schwimmpflanzen*; **Blutweiderich** siehe *Moor*, **Faulbaum** siehe *Sträucher/Wald*.

In stehender Feuchtigkeit oder im Sumpfkomen noch andere Pflanzen hinzu: Das **Torfmoos** bildet schwammige Polster. Der **Große Sonnentau** ist eine fleischfressende Pflanze, denn seine klebrigen, rotbefiederten Blättern rollen sich über Käfern, Egel, Fröschen und sogar Mäusen zusammen. Der **Blutweiderich** hat eine lange Blütenähre von tiefpurpurner Farbe. Das **Herzblatt** fällt durch sein einzelnes Blatt auf und blüht im Hochsommer mit runder weißer Blüte. Die etwa spanngroße **Levthansfliegenfalle** der yaquirischen Region bildet zahlreiche handgroße Blätter, außen grün, innen blutrot, an den Rändern mit langen Zähnen, die sich bei Berührung durch Insekten oder Mäuse schließen und diese verdauen.

Rondras heilige Blume ist die **Schwertlilie** (Rondrasaat), eine klassische Lilie mit schritthohem Stengel, ausgeprägten Schwertblättern und einer wunderbaren Blüte mit langen Klingenblättern und andersfarbigen Blütenknoten, die der Tradition zufolge den Sarstern an der Spitze des Sternbildes Schwert verkörpern. Die Farben reichen vom Rot-Schwarz der **Rondraschwertlilie** über die **Buntfarbige Schwertlilie** bis zur rein gelben **Sumpflilie**. Die **Gladiole** (Siegwurz) ist eine kleinere Verwandte mit roter, rosa oder weißer Blüte. Die **Schwarze Schwertlilie** ist eine Mißgeburt, die in den letzten Jahren in Maraskan und Tobrien aufgetreten ist.

Das Röhrlicht bildet einen Gürtel von Schilf und Binsen; das Wasser ist bis zu anderthalb Schritt tief, der Boden meist grauer Torfschlick. Das **Schilf** (Rohr, Reet) kann in Ausnahmefällen bis zu 12 Schritt groß werden und hat unerwartet scharfkantige Blätter. Die Arten reichen vomnördlichen **Firunsschilf** über das Weidener **Dommelgras**, den **Großen Rohrkolben**, das **Yaquirschilf** und das **Lanzenschilf** des Südens bis zum **Gandelrohr** der Binnenseen. Von letzterem dienen die Spitzen als *Gewürz*, die ganze Pflanze wird als Pfeife und Kraut in einem geraucht. **Flatterbinse**, **Reihergras** und **Dommelgras** siehe *Gras*. Das häufige **Pfeilkraut** bildet die namensgebenden unverkennbaren Blätter mit den drei Zacken nur über Wasser aus, darunter bleiben sie bandförmig; im Sommer blüht es dreiblättrig weiß mit rotem Herz. Die **Schwanenblume** oder Blumenbinse steht im kniehohen Wasser und darüber bis ein Schritt hoch, mit dünnen, äußerst scharfkantigen Blättern; sie blüht zur Jahreswende mit roten bis rosenfarbenen Dolden. Der **Froschlöffel** (s.o.) gedeiht auch im Wasser.

Die **Papyrusstaude** wächst nur in den Sümpfen Maraskans und Selems; sie bildet ein bis zu drei Schritt hohes Röhrlicht aus glatten Stengeln mit buschigem Schöpf; bis heute nutzt man sie als Material für Matten, Netze, Flechtboote, Hüttenbau und sogar Kleidung; die zuckerhaltigen Stengel sind ein geringwertiger Zuckerrohersatz; schon Alt-Tulamiden und urzeitliche Rassen preßten das Mark zu dünnen Flächen, die beschrieben und zu Schriftrollen geformt wurden; tulamidischen Magiern gilt Papyrus bis heute als durch Pergament und Büten nicht ersetzbar.

Bis zu einer Tiefe von etwa drei Schritt wachsen vor allem in stehenden Gewässern auf der Mulde, dem Faulschlamm, Pflanzen, deren Großteil an der Oberfläche schwimmt. Die bekanntesten Pflanzen auf dem Wasser sind die verschiedenen Seerosen, zu denen auch Hesindes heiliger **Lotos** gehört. Die weiße **Seerose** oder Nymphenblume umsäumt oder bedeckt stehende Gewässer mit ihren teller großen, ledrigen Schwimmblättern, die die Welt von Wassertreter, Lotosstar, Teichfrosch, Libelle und Wasserläufer sind; die sommerliche Blüte wird mehr als handtellergroß, außen 4 grüne, innen etwa 20 weiße Blütenblätter; vom Stiel getrennt, verwelkt sie auch im Wasser; die **Seerose** (tul.:*nuphar*) ist Efferds heilige Blume, Wappen des Seerosenthrones der Stadt Jergan, später der Fürstin von Aranien und namensgebend für den großen Rosenteich in Almada. Die gelbe **Teichrose** kommt auch in langsam fließenden Gewässern vor; neben den Schwimmblättern bildet sie auch unter Wasser Blätter;

die gelbe Blüte mit den 20 Honigblättern erhebt sich im Sommer etwas über Wasser, versinkt dann und erhebt sich im Frühjahr wieder mit den Früchten.

Vom **Tausendblatt**, das auch in langsam fließendem Wasser vorkommt, siebt man nur die dünne Ähre mit den rosafarbenen Blütchen und dem Myrtenduft; unter Wasser verläuft der Stengel mit vielen, jeweils zu viert angeordneten Federblättern. Die **Wasserlinse** oder Entengrütze, obzwar eine der kleinsten Pflanzen, bedeckt massenhaft die Flächen von Teichen und Seen; ihre einzelne fingerlange Wurzel treibt im Wasser. Das **Laichkraut** bildet auf der Oberfläche eiförmige Blätter, an denen die Frösche gerne laichen, darunter binsenartig schmale; die unscheinbaren grünen Ähren ragen aus dem Wasser. Auch beim **Wasserhahnenfuß** ragen nur die Schwimmblätter und die weißen Blüten hervor. Der **Wasserpfeffer** oder Wasserknöterich läßt seine herzförmigen Blätter am Wasser schwimmen; die typische rosensfarbene Kerze aller Knöteriche ragt im Sommer hervor; fällt der Teich trocken, wächst die Pflanze im Schlamm weiter; selbst auf trockenen Böschungen kann man sie finden.

Die **Krebsschere** vor allem des Südens hat schwertförmige, stachelig gezähnte, meist untergetauchte Blätter, die Schwimmern lästige Wunden zufügen können.

**Regel:** Für je 10 Schritt Wegstrecke in Wasser mit Krebsschere müssen (zusätzlich zur normalen *Schwimmen*-Probe) eine Gewandtheitsprobe+RS abgelegt werden. Mißlingt sie, erleidet der Abenteurer 1W TP durch scharfkantige Blätter oder scharfe Stoppeln.

### Unter Wasser

In tieferem Gewässer wachsen die Pflanzen in der Mudde nur mehr unter Wasser. Die **Wasserpest** ist die typische unter Wasser wuchernde Schlingpflanze in Flüssen, Seen und Sümpfen; sie bildet lange klein beblätterte Girlanden, von denen die langstengeligen Blümchen am Wasser schwimmen; aus jeder abgerissenen Knospe entsteht eine neue Pflanze, sodaß sie oft sogar die Flußschifffahrt behindert; im König-Therengar-Kanal ist sie wiederholt zur Landplage geworden. Verwandt ist der weit verzweigte spiralförmige **Froschbiß**. Zwischen diesen Schlingpflanzen verbergen sich gerne Welse wie der Schenkelfresser und der Knurrwaller. Das **Hornblatt** bildet eine lange, gabelig verzweigte Sprosse mit Quirlen geschlitzter Blätter. Die **Armleuchteralge** ähnelt dem Schachtelhalm: Knoten und davon abgehende Seitenäste mit Quirlen wachsen selbst im Schlamm flacher Gräben, von Quellen und schnell fließenden Bächen; eine Unterart ist der magische **Kairan** des Neunaugensees.

Das **Nixenkraut** bildet lange wehende Lappen am Seeboden. Zwischen dem Nixenkraut sollen Taucher leicht in die Anderswelt der Wassermänner gelangen. **Blutalgen** können schlagartig in großen Massen auftreten und ganze Gewässer rot färben.

### ANDERE JAHRESZEITEN

Im gemäßigten Klima zeigen sich außerhalb der Hauptwachstumsperiode sehr wenige Blütenpflanzen. Viele davon tragen die Monatsnamen ihres Auftretens. Da sie dann besonders auffällig sind, seien sie hier zusammengefaßt.

### Frühling

Die meisten Frühlingsblumen sind giftig. Die **Frisundrose** an Bächen öffnet im Tsamond ihre große weiße Blüte (Einnahmegift, Stufe 3) auf einem kaum spannenlangen rötlichen Stengel. Profane Gemüter nennen sie auch Nieswurz und machen aus ihrer Blüte ein Schnupfpulver. In höheren und kälteren Lagen blüht schon im Tsamond der **Weißer Krokus**, etwas später dann der **Gelbe Krokus** und der **Violette Krokus**, dessen Blütenkelch ansatzlos aus dem Boden drängt. Die ganze Pflanze ist giftig (Einnahme, Stufe 5).

Das **Firunglökkchen** (Ifirnglökkchen; Einnahmegift, Stufe 3) ist wohl die bekannteste Frühlingsblume. Sie blüht von Tsa bis Peraine im Auwald, spannenlang mit hängender dreiblättriger Blüte. Der **Phexenbecher** (Perainenbecher; Einnahmegift, Stufe 3) wächst in Auwäldern und auf Bergwiesen. Etwas größer als das Firunglökkchen, wird er oft mit seinem Brüderchen verwechselt; jedoch ist die sechszipfelige Blüte unverkennbar. Mit ihr schmücken Soldaten traditionsgemäß ihre Lanze oder ihren Speer, wenn sie im Frühjahr in den Krieg ausrücken.

Die phexblühende **Narzisse** ist eine typische Lilie mit steifem Stengel, langem, hartem Stengelblatt und großer Kelchblüte; diese ist goldgelb und gehört zum Auffälligsten im Frühjahr. Die Zwiebeln enthalten eine leicht lähmendes Gift (Einnahme, Stufe 3; für Elfen auch Kontaktgift), weswegen Elfen die ganze Pflanze meiden. Nahe verwandt sind die herbstlichen Traviakelchlinge (siehe *Heide*). Der **Huflattich** ist eine typische Schuttpflanze, die sich auch an Ufern findet. Er wird kaum spannenlang, die kleine Blüte ist gelb. Umso größer werden die Blätter im Sommer. Mancherorts setzt man sie als Sonnenhut auf. *Phexveilchen* siehe *Wald/Laubwald*. Das **Ingerimmglökkchen** (Einnahme, Stufe 4) in Laubwäldern hat große Blätter, deren untere Hälfte um den Stengel gerollt ist, und blüht mit einem halben Dutzend sechszipfliger, weißer Kugelglocken.

### Spätherbst und Winter

Als letzte im Jahre blüht die rosige **Herbstzeitlose**, eine giftige (Einnahme, Stufe 5) Aulilie, die nur aus einer einzelnen langen Blüte besteht. Wie viele Grenzpflanzen soll sie den Übergang in die Feenlande anzeigen. Die **Ifirnsblüte** oder **Ifirnsrose** (Sehneerose) ist ein echtes Wunder der Firunstochter. Das ganze Jahr über zeigt sie keine Regung, wenn jedoch der Schnee fällt, blüht sie auf, insbesondere im Hesindemond. Ihr Stengel ist etwa anderthalb Spann lang, die große weiße Blüte (Einnahmegift, Stufe 3) ist fünflättrig.

### YAQUIRISCH-ARANISCHES KLIMA

Das Liebliche Feld, die Zyklopeninseln, Almada und das nördliche Aranien sind vom sommerheißen, von der Luftfeuchtigkeit des nahen Meeres gemilderten Klima geprägt. Nördlich des Yaquir und bei Perricum vermengt sich die Flora mit der mittelländischen; südlich Neethas (Dröler Mark), des Barun-Ulah und der Elburischen Küste geht sie in die des Landes der Ersten Sonne über.

### Weitverbreitet

Der oder die **Salbei** (isd.: *salbai* = *Heimhelfer*) wird vom Yaquir ab meist ein liegender Halbstrauch. Die nesselartige Pflanze hat behaarte, würzig duftende Blätter und im Frühling und Sommer auffällige violette oder rötlichfarbene Lippenblüten. Die ölreichen Blätter haben zahlreiche Nutzen: Zuvorderst benutzt man sie in allen aventurischen Herrenhäusern, um die Zähne zu putzen, sind sie doch rauh und hinterlassen angenehmen Geruch und Geschmack. Mit Salbeitee oder -sud spült man laut Rohal und Anconius alles Entzündliche, insbesondere verschmutzte Wunden. Unterarten mit anderer Blüte sind **Scharlachsalm** (honigduftend), **Purpursalm** (muskatellerduftend), **Wiesenalm** (blau-violett; siehe *Wiesen, Im Sommer*) und **Gelber Salbei** (siehe *Wald, Bergwald*).

Der **Gamander**, ein typischer Lippenblütler wie Nessel, Salbei oder Minze, blüht in verschiedenen Farben. Ebenfalls ähnlich ist das **Eisenkraut**, das, besonders tritt fest, selbst zwischen den Steinen der Reichsstraße sprießt. Abseits wird es bis ein Schritt groß und bildet spießförmig abstehende, dichte, violette Blütenstände.

Die **Famerlorsblüte** (Goldlack, Gelbveigelein) bildet dichte Sträucher oder Halbsträucher von flammend goldgelb-braunen, bisweilen auch violetten Kreuzblüten. Ihr Ursprung sollen die Schuppen sein, die der himmlische Ruhmesdrache im größten aller Kämpfe verlor. Die Flammenblurne (Phlox) bildet Stauden mit besonders dünnen Blättern und blüht im Sommer in allen Farben außer gelb.

### Fruchtbare Böden

Das **Geronsblut** (Geranie, Pelargonie) hat die langen Schleuderfrüchte der Storchnabelpflanzen und große bunte fünfblättrige Blüten. Angeblich blüht es überall zwischen Phecadien, Chababien und dem Reichsforst, wo der große Drachentöter sein Blut vergossen hat. Die **Asmodenie**, nach der schönen, aber gefährlichen Friedenskaiserin benannt, ist ein bis schrittgroßes Nachtschattengewächs (Einnahme, Stute 1). Es hat von Sommeranfang bis Wintereinbruch trichterförmige, fünfblättrige Blüten in Weiß, Blau, Rosa oder Rot. Das **Große Löwenmaul** wird knie- bis brusthoch. Es hat einen dicken Stengel und kleine Blätter. In sommerlicher Blüte ist es äußerst auffällig: Die fast fingerlangen Rachenblüten sind purpur bis blutrot mit gelbem Gaumen. Daß sie zubeißen, wenn man den Finger hineinsteckt, ist nur Aberglauben.

### Feuchte Böden

Die **Hyazinthe** wird nur zwei Spann groß: Sie hat wie alle Lilien einen festen Stengel und wenige lange Schwertblätter. Ihre kleinen, weit geöffneten Kelchblüten sind von intensivstem Blau und bedecken fast den ganzen Stengel. Die **Kaiserkrone** ist eine große Lilie; ungewöhnlich geformt, blüht sie im Frühling mit einem Büschel aufragender Fruchtblätter und einem Kranz davon herabhängender Kelchblüten in Ziegelrot, Orange oder Gelb. Der **Ritterstern** ist eine narzissenartige Pflanze mit starkem Stengel, langem, dünnem Schwertblatt und frühlingblühendem Kelch, meist rosarot und weißlich gestreift. Der Legende zufolge wächst er überall, wo Aves' Geflügeltem Roß seine Schwingen aus dem Leib wuchsen und dabei Herzblut vergossen.

### Trockene Böden

Die **Immortelle** (bosp.: 'Unsterbliche') überlebt, indem sie gar kein Wasser speichert. Der etwa zwei Spann große Strauch vertrocknet lebendig, und auch die große, vielblättrige, gefüllte Blüte in Rot, Purpur oder Blau fühlt sich an wie Stroh. Das unscheinbare Bohnenkraut (Satureja, von Satuaria) duftet aromatisch, ist stark behaart und blüht im Sommer weißlich bis lila. Lucianus von Vinsalt empfiehlt es "*bey allem Uebel um die Gedaerm durchzuspielen*". Die **Spritzgurke** (Springkürbis), kaum spanngroß, blüht im Sommer unauffällig gelb und bildet dann eichelgroße, grüne Fruchtkörper. Bei Berührung oder Reife verschießen sie ihr schwach giftiges Samenmus (Kontaktgift, Stufe 1) bis zu fünf Schritt weit. Aranische Diebe haben im Praiosmond gern einige dabei, die sie mit einem Fingerdruck ins Gesicht von Gegner abschießen. Das **Sonnenröschen** wuchert mit auf- und niedersteigenden Zweigen fast als Zwergstrauch. Es blüht von Praios bis Travia und schließt seine Blüten bei Bewölkung sofort. **Esels-** und **Golddistel** siehe *Dornicht*.

### Waldböden

Das **Tausend schön**, etwas mehr als spannenlang, ist ein Verwandter von Stiefmütterchen und Veilchen (siehe *Wald/Laubwald*); im Frühling öffnen sich fünf seltsam stehende, gelb-violette bis weiß-blaue Blütenblätter. Die **Ringelblume** mit ihrer kleinen, dottergelben oder orangeroten Korblüte wird drei Spannen groß. Eine Salbe davon ist laut Lucianus gut gegen wundgelaufene Füße. **Flügelarn** siehe *Wald*; **Süßmoos** der Goldfelsen und Hohen Eternen siehe *Gewürze*.

## LAND DER ERSTEN SONNE / SÜDAVENTURIEN

### Weit verbreitet

Die **Melisse** ist eine tyische Nesselpflanze mit gezahnten Blättern, denen ein starker Zitronenduft entströmt, und kleinen weißen Lippenblüten. Khunchomer Bader und Scharlatane benutzen sie gerne als Zutat Für allerlei Heiltränke. Die **Aralie** kommt in etlichen Arten strauchig oder staudig in

Wald wie Feld vor. Die öltreichen Zweige tragen dunkelgrünes Hartlaub, kleine Blüten und kleine, schwarze Beeren. Die *Sheranbil-Aralie* hat fünffach gelappte Blätter mit elfenbeinweißem Rand. Die *Fingeraralie* hat zwei Spann lange, besonders dünne Blätter. Die *Yasra-Aralie* (benannt nach einer verschollenen Stadt am Ongalo) klettert efeuartig. Zikaden sitzen besonders gerne auf Aralienblättern um zu musizieren. **Rotes Springkraut** wird bis 2 Schritt groß und hat rote Blüten in großen Trauben. Wie alle Basilaminen verschleudert es seine Samen bisweilen 10 Schritt weit.

### Fruchtbare Böden

Die **Terabate** (tul.: *terech beth = fruchtbares Mädchen*) hat eine herrliche Korbblüte mit nadeiförmig in allen Richtungen ragenden Blütenblättern; häufig sind sie zinnoberrot oder weiß, kommen aber metlichen anderen Farben vor. **Flammendes Herz** (Tränendes Herz) ist eine Staude mit mehrfach geteilten Blättern und schräg stehenden Trieben, an denen einzigartige herzförmige Blüten baumeln, aus denen eine Träne in Form weißer Blättchen zu quellen scheint. Die Tulamiden kennen ein Dutzend erklärende Märchen; die meisten haben mit der Unsterblichkeit des Diamantenen Sultans Sheranbil V. zu tun, der - ähnlich Rohal - über 100 Jahre regierte.

Die **Posaune von Nebachot** (Alveranstrompete), ein schritthohes, giftiges (Einnahme, Stufe 6) Nachtschattengewächs, hat ellenlange, trichterförmige Blüten. Der krautige **Akanthus** hat glänzende, auffällig gebuchtete Blätter, kleine, rote, kernige Früchte und große, rosenfarbene Blütendolden. Auf ihm wohnen fast immer glänzende Käfer wie Kupfergardist, Stahlrock und Silberbock. Famerlorsblüte siehe *Yaquirisch-aranisches Klima/Weit verbreitet*.

### An Flußläufen

Die **Gadangiilie** ist wohl eine der ursprünglichsten Pflanzen: Anderthalb Schritt groß, mit langen Stengelblättern, trägt sie bis zu zwanzig Kelche, üblicherweise weiß, bisweilen aber auch in sanftem Rosa oder zartem Gelb. Sie ist die Wappenblume Maraskans, insbesondere des Lilienthrones in Tuzak. Eine besonders prächtige und überaus seltene Art ist die **Tigerlilie**, deren Kelche geflammte schwarze Streifen tragen. **Leomars Flammenstern** ist ein Verwandter von Rondras Feuerlilie: Auf dem typischen brusthohen Stengel, ausnahmsweise rötlich, mit den langen, spitzen Blättern sitzt eine feuerrote Kelchblüte mit gezackten, gelben und schwarzen Hüllblättern. Die Legende berichtet, daß das Flammenschwert des Helden, wo immer die Funken eines Kampfes zu Boden sprühten, solche Blumen zeugte. **Schwertlilie** und **Gladiole** siehe *Wasserpflanzen*.

Die **Amaryllis** ist in Maraskan häufiger. Sie hat einen festen Stengel, lange Blätter und eine narzissenartige Kelchblüte, meist violett mit gelbem Herz. **Kaiserkrone** und **Ritterstern** (selten) siehe *Yaquirisch-aranisches Klima/Feucht*. Die **Orgalée** (Lampionblüte) wird schrittgroß. Auf dem kantigen Stengel stehen zwei große, löffelartige Blätter. Die Lilienblüte hängt bauchig abwärts, aus zarten, goldgelben Blättern mit roten Adern gebildet. Ihren Zweitnamen hat sie, weil Leuchtkäfer sich oft drin fangen und dann nächtens die Blüte von innen erleuchten. Die **Diademblume** (Miralinthe) wird etwa nabelhoch, hat vielfach gefiederte Blätter und eine große weinrote Seerosenblüte mit weißen Fruchtknoten.

### Steppenböden

**Gelbes Feuerkraut** wird etwa vier Spann groß und hat buschig abstehende, dichte Blütenstände mit kleinen, gelb-rot getupften Blütchen. Ähnlich seinem Bruder, dem Eisenkraut, ist so zäh, daß es sogar das aranische Lauffeuer übersteht. Aus der ganze Pflanze macht man ein scharfes Gewürz, das man auch für Gwandtheits- und Berserkerelixier braucht. **Esels-** und **Golddistels** siehe *Dornicht*; **Immortelle** siehe *Yaquirisch -aranisches Klima/Trocken*.

### Immergrüner Wald

**Purpurfarn** und **Schwertfarn** werden bis zu sechs Schritt groß. Bei den typischen breitgefächerten Wedeln sieht jedes Blatt wieder wie der ganze Wedel aus, beim Schwertfarn saftig grün, beim Purpurfarn tiefrot mit grünlichen Spitzen. Adlerfarn siehe *Waid*. Die Yamswurzel ist eine Kletterstaude, aus einer Knolle entspringend und ständig Luftknollen bildend, die bisweilen zu Mehl verarbeitet werden. Der **Schlangenbast** der immergrünen Wälder bildet große, grasartige Büschel bandförmiger Blätter und nach der Regenzeit Blütenstiele, an denen schlauchförmige, purpurrote Blüten und später dunkelblaue Beeren hängen. Der **Amarant** ist eine Staude des dampfenden Urwaldes mit scharlachroten, herzförmigen Blättern und rot-schwarzen Stengeln. Er blüht nei verwekend mit länglichen Knäuelgelblicher Blüten.

### Bergland

Die **Sonnenwende** oder Heliotrop hat bläuliche, selten weiße oder violette Dolden, die sie besonders auffällig nach der Sonne richtet.

### Maraskan

Neben den Pflanzen, die in den fruchtbaren Teilen des Landes der Ersten Sonne gedeihen, hat die große Insel etliche völlig einzigartige Pflanzen aufzuweisen. Die **Begonie** (von tul.: *beyguni* = *die (selbst) dem Edelmann entflieht*) kommt in den schattigen Wäldern Maraskans bis in eine Höhe von 4.000 Schritt vor, bisweilen auch als Epiphyt (Aufsitzer) in Astgabeln, dabei wird sie kniehoch, selten sogar mannsgroß. Sie hat große gefranste Blätter und geflügelte, vielsamige Kapseln. Die handteller-große, vielblättrige Blüte ist typischerweise blutrot mit gelben Fruchtknoten; sie kommt aber auch in allen anderen Farbtönen bis Gelb und Weiß vor. Als Gartenpflanze heißt sie **Brigonie** (siehe *Gartenblumen*). Die **Chrysantheme** wächst halbstrauchig mit graugrünen Blättern und großen Scheibenblüten in Weiß, Gelb, Rot oder Braun. Der **Dajinsmantel** (Philodendron) ist eine seltene Kletterpflanze mit langen, dünnen Stengeln, großen, dunkelgrünen, herzförmigen Blättern und meist rötlichen Blütenkolben in einem Kragenblatt. **Yarumstab** siehe *Wald*. Die seltene **Gefleckte Springnuß** ist eine der maraskanischen Kraftnüsse (wie z.B. **Horusche** und **Yagan-Nuß**, siehe *separate Einträge*). Die schrittgroße Staude hat rankende Triebe mit kleinen, gegenständigen Blättchen. Während der Regenzeiten öffnen sich prächtige zinnberrote Schmetterlingsblüte, aus denen sich die braunschwarz gefleckten Hülsenfrüchte bilden. Unter der Haut steckt die harte Schale und ein fettreicher Kern. Sind die Nüsse reif, springen sie vom Stengel und von dannen. Nach etwa einem Tag bleiben sie liegen. Springnüsse sind eßbar, verursachen aber fast immer hartnäckigen Schluckauf. Vor allem sind sie wohl von Generationen listiger Meuchler verwendet worden, um ablenkende Geräusche in leeren Räumen hervorzurufen. Nahe verwandt ist die **Zuckernuß**, die sich von Yaquirien bis Thalusien findet. **Schwarzer Nachtschatten**, **Goldrute**, **Schlangenmoos** siehe *Wald*.

### Wüste

In der Wüste, insbesondere der Khom, haben die Pflanzen die seltsamsten Wege gefunden, den Wassermangel zu überleben: Der **Al'Khadim** (tul. für 'ausdauernd') ist ein skurriles Gebilde mit hellgrauem, verzweigtem Stamm; die dicken Blätter wachsen nur an der Spitze, wachsern grau, länglich und rosettenförmig angeordnet. Die **Rose von Nebachot** ist den Großteil ihrer Existenz ein distelartiges Knäuel von einem Spann Durchmesser. Fällt alle paar Jahre einmal Regen, dann säuft sie sich voll und öffnet sich zu einem pfannengroßen grünen Teller mit einem silbern blühenden Stern. Die Samen reifen innerhalb einer Woche und verwehen im Wind. Dann rollt sich die vertrocknende Pflanze wieder ein. Man kann dieses Knäuel selbst in Kisten aufbewahren und nach

zehn Jahren gießen, um sie wieder zum Blühen zu bringen. Lebende Steine sind faustgroße Knollen, bei denen zwei fleischige Blätter so gewachsen sind, daß nur ein kleiner Spalt bleibt. Bei Feuchtigkeit treiben hier moosartige Triebe aus, die schnell tragen und verblühen. Wo keine andere Pflanze mehr überlebt, gedeiht die **Landkartenflechte**, eine kaum messerdicke Ansammlung von gelben, braunen und schwarzen Krusten. Sie können etliche hundert Jahre alt werden; das hat man auf den Trümmern alter Festungstürme aus der Priesterkaiserzeit festgestellt. Eine Unterart dieser Flechte ist Talaschin (siehe *Heilpflanzen*).

## GRÄSER

Grasarten mögen nur für Viehhauern und Auelfen interessant scheinen; doch als häufigste Pflanze überhaupt verraten sie viel über den Charakter einer Landschaft.

### Trockener Boden

Der **Schwingel** ist eine der häufigsten Arten der trockenen Wiesen Mittel- und Nordaventuriens, der auch auf Heiden und sogar auf Felsen gedeiht; er wird hüfthoch, hat ellenlange, schmale Blätter und verzweigte, zarte Rispen; Pferde und Rinder fressen ihn gerne. Sehr ähnlich ist das etwas kleinere **Rispengras**. Das bis zu mannshohe **Silbergras** des Orklandes mit seinen buschigen weißen Ähren überlebt die regelmäßigen Steppenbrände durch tiefwurzelnnde Ausläufer, die beim Auskeimen alle anderen Pflanzen verdrängen. Das **Einhorngras** ist eine Abart der Präriesteppes zwischen Tjolmar und Kvirasim. Der **Windhalm** bevorzugt die nördlichen Steppen und Äcker, insbesondere auf sandigem Boden. Er bildet schrittgroße, wogende Bestände mit zarten, grünen Rispen. Seine weitverzweigten Wurzeln lassen Büsche und Bäume nicht wurzeln und erleichtern die Umwandlung in Weiden und Felder. Das selten gewordene **Zittergras** des Heidelandes wird nur kniehoch und hat Rispen mit hängenden, rötlichen Ahrchen.

### Feuchter Boden

Der **Fuchschwanz** ist typisch für feuchte Wiesen bis nach Maraskan und prägt Kulturlandschaften wie das Liebliche Feld, die Goldene Au von Gareth und das Baburiner Becken. Das wertvolle Futter wird schritthoch und hat eine unverkennbare, leicht buschige Ähre. Die **Flatterbinse** wird auf feuchten Wiesen und Weiden brusthoch. Sie hat einen runden, mit weißem Mark gefüllten Stengel und unbedeutende, winzige Blütchen. Das Gras flüstert im Wind, erzählt aber nur 'Binsenweisheiten'. Eine Abart ist das **Reihergras** der Taiga und der auelfischen *biunda*, das zwischen Trallop, Elenvina und Rommily's **Dommelgras** heißt.

Der **Bausch** (Bauschbinse, Waldbaumwolle, isd.: *bianbalvc* = *Gras der gesammelten Wolke*) ist eine Besonderheit der Elfenwälder im Yaquirbecken, insbesondere im Bosquir-Tal, weiters am unteren Kvill, seltener am oberen Darpat und an der Breite. Er wird etwa nabelhoch und trägt an wenigen Tagen im Jahrein spinnwebfeines Gespinnst, das schnell im Wind verweht. Das Bauschzupfen ist eine Kunst, die selbst den Auelfen nur mittels alter Zauberlieder gelingt; jeder Mensch verliert nach einer Viertelstunde Geduld und Beherrschung. Zum Zupfen gehört auch die Verarbeitung, bei der die Fäden solange zwischen den Fingern gedreht werden, bis sie sich zu Fleckchen des einzigartigen weichen Stoffes formen, den man irr tümlich auch Elfenhaar nennt. Bislang ist es nicht gelungen, die Bauschbinse zu kultivieren; es scheint fast, daß sie die Zuwendung der Elfen braucht, um selbst in der Wildnis nicht einzugehen. Die Auelfen wollen und können nicht viel mehr Bausch zupfen, als sie selbst als Kleidungsbrauchen. Allenfalls ist es möglich, diesen Stoff zu Tüll, einer feinen Klöppelware, zu verarbeiten, wie man es in Bosquirien tut. Etliche Imitationen wie Maraskanischer Bausch sind besonders feine Baumwolle (siehe *Kulturpflanzen, Flachs und Baumwolle*).

## Wald und Wiese

Die **Quecke** ist ein Unkraut in Überschwemmungsgebieten wie auch an trockenen Straßenrändern. Wegen ihrer bis zu einen Schritt tiefen Wurzelstöcke ist sie kaum auszurotten - daher 'quicklebendig'. Das hüfthohe **Knäuelgras** bildet auf sonnigen Wiesen wie in schattigen Wäldern ein wertvolles Futtergras. Es fällt durch ein Dutzend dicker Ährenknäuel auf. Das kleinere **Perlgras** wächst nur in Wald und Gebüsch vor allem an der Ostküste; es hat fast blütenartige, rostrote Spelzen.

## Saure Böden

Das hüfthohe **Riedgras** oder Segge bildet die meisten Sumpfwiesen. Dieses Sauergras mit dreikantigem Stengel hat scharfe lange Blätter und blüht im Frühjahr mit fransigen, weinroten Ähren. Das niedrige **Wollgras**, ebenfalls ein dreikantiges Sauergras, ist typisch für Moorboden und die nördische Tundra. Es blüht schon im Perainemond mit wattigen, weißen Quasten, die im Rahjamond büschelweise davonfliegen. Als *Wintergras* der Tundra erscheint es meist nur verdorrt und gelb und blüht nur in den Überschwemmungen des kurzen Sommers auf; wo weiter nördlich das Ewige Eis durch Geysire schmilzt, grünt es wiederum durchgehend. Das **Kaauvilgras** (Salzgras) wird im Marschland mannshoch und am Salzsee Cichanebi immerhin noch spannenlang, also überall, wo im Brackwasser kaum eine andere Pflanze gedeiht. Es hat zarte Rispen und lange, schmale Blätter. Der weißgrüne **Strandhafer** und der Strandroggen, beide auch Sandgras genannt, halten Dünen zusammen und bilden struppige Ähren. Das **Almgras** oberhalb der Baumgrenze wird nur schenkelhoch und bildet typische Schopfbüschel. Seine Spelzen bilden kleine Keimlinge, deren Gewicht den Halm zu Boden sinken und sie neue Wurzeln schlagen läßt.

## Süden, trockener Boden

Das Savannengras **Mirhiban** (tul.: 'blühendes Haar') wird bis zu mannshoch. Die dünnen Stengel tragen verzweigte rötliche Rispen, die im Sommer winzige, weiße Härchen bilden.

## Süden, feuchter Boden

Das **Haifa** (Seidengras) im Wald- und Grasland des Landes der Ersten Sonne sowie im Kulturland des Balash und der Halbinsel von Al'Anfa ist ein meist nur schenkelhohes, gelbliches Gras mit dünnen Stengeln und weichen langen Blättern. Die Tulamiden fertigen daraus weiches Papier, das nicht raschelt. **Weißes** und **Rotes Straußgras** wächst typischerweise an Geländeübergängen, insbesondere aber in den regengrünen Wäldern Maraskans und des Südens. Die dünnen Halme werden brusthoch und tragen weitverzweigte Rispen. Das **Brabaker Rohr** fällt durch seine harten, knotigen, hohlen Stengel auf, die bis zu 6 Schritt Höhe erreichen können. Die Ähren sind rispig, die Blätter eher unbedeutend. Während der Regenzeit schießt die Pflanze um bis zu einer Elle pro Tag in die Höhe. Das Rohr findet zahlreiche Anwendung für Hausbau und Möbel, auch wenn es im Norden meist nur noch als Stab zur Züchtigung bekannt ist.

## GARTENBLUMEN

Die Rose ist wohl die bekannteste Gartenblume, ja vielerorts gilt sie als die Blume schlechthin. Die tulamidische **Rose** wird seit den Zeiten des Diamantenen Sultanates gezüchtet. Sie erscheint noch als Strauch mit bis 3 Schritt langen Trieben, die mit ihren Dornen klimmen, mit wechselständigen, gefiederten Blättern und mit fünfblättrigen Blüten am Ende (siehe auch *Sträucher/Land der Ersten Sonne*). Schon unter Sheranbil V. (1500 v.H.) wurden sechs mal sechs Arten und Farben aufgezählt, z.B. *Scharlac/rose, Blutrose, Karmesinrose und Purpurrose*. Verrückte Propheten behaupten bisweilen, der erste König Bastrabun habe in Khunchom schon Rosengärten vorgefunden; auch muß man zugeben, daß Azizel deutliche Ähnlichkeit mit der echsischen Stammwurzel Azl (farbenprächtig) hat.

Die **Stockrose** erlangte spätestens unter Hela-Horas Ebenbürtigkeit in der Zucht. Die bis drei Schritt große Staude erscheint kaum noch strauchig, die Blüten sind teilweise handtellergroß. Die Artenvielfart ist längst nicht mehr zu überblicken: Die Oberstgartenbewahrer Vinsalts haben von der *Khadamia* über die *Kusmaria* und *Therengaria* bis zur *Amenia* noch für jeden Horas-Kaiser eine eigene Rose gezüchtet; die rote *Rahjarose* begründet den Reichtum der Tempelgärten; die Blumenstadt hat ihr Wappen, die *Drôler Rose*, tausendfach wachsen lassen. Die krause, weinrote *Throndwigie* hat den Markgrafen berühmt gemacht, die rotgoldene *Heliodana* wächst nach der Zerstörung des Warunker Burggartens nur noch in der Stadt des Lichtes. Die *purpurne Paligansrose* ist Stolz der Gartenmeister des alafanischen Silberberges und der Wassergärten. Die perainegeweihte Familie Phraisop hat die *Lachsrose* und die *Zinnoberrose* geschaffen. Die goldene *Rohalsrose* ist seit den Magierkriegen wieder verschollen. Rosenblätter werden verwendet, um Wangen und Lippen rot zu färben, der Blütenfarbstoff auch für Weine, Liköre und als Ersatz für Rote Tinte. Für ein Steinrahjaisches Rosenöl müssen 5.000 Blüten ausgekocht werden.

Die **Tulpe** (bosp.: *tulipan*) ist eine typische Lilie mit langem, festem Stengel und langen, dünnen, halbumbüllenden Blättern. Wie ihre wildwachsende Schwester hat die Blüte die Form der tulaimdischen Kopfbedeckung; allerdings sind die Blütenblätter vorne zusammengebogen. Sie wurde unter Murak dem Eroberer aus dem Land der Ersten Sonne ins Liebliche Feld gebracht. Bis heute ist sie die typische Gartenblume der zahlreichen Paläste und fagdschlösser von Vinsalt und Kuslik. Es gibt Dutzende Arten in allen Rot- und Gelbtönen, Weiß und Blau. Die blutrote *Arivorer Tulipan* hat geflamme Blütenblätter. Die *Schwarze Tulipan* ist ein Gärtnertraum, der nur alle Generationen auftaucht.

Die riesige **Praiosblume** (Praiossonne) ist ein Abbild des himmlischen Sonnenpalastes und dem Götterfürsten heilig. Sie wird 3 Schritt groß, ihr Stengel bis 3 Finger dick, und die Scheibenblüte, die sich natürlich zum Jahresbeginn öffnet, bis zu 2 Spannen groß - und all das, obwohl sie nur ein Jahr alt wird. Vor allem in der Goldenen Au von Gareth sind Felder häufig, in Tempelgärten findet man stets welche. Das Öl aus den Kernen wird im Gottesdienst verwendet - oder wo es profan verkocht wird, geht der Gewinn stets an die Gemeinschaft des Lichts. Die *Schwarze Praiossonne* ist eine Mißgeburt, die in den letzten Jahren in Tobrien aufgetreten ist. Der **Greifenschnabel** ist eine weitere Zierpflanze praiosgefälliger Gärten,

Rittersporn gezüchtet (eine si-wird schrittgroß und hat feine Blüte hat den bekannten schnaufortsatz, die fünf Blütenblätter der Kopfeines Greifen wirken. Palastgärten von Vinsalt, Khunblüht nur einmal alle sieben Jah-Drachen im Zenit steht. Der Samen von einer fliegenden Hohen Drachen bei ihren chimisten halten die Blüte Essenzen unverzichtbar. Begonie (siehe Blumen/ liker Kaiser, der sie wähmit den almadanischen liebgewann. Insbesondere heute noch die hochrote auch in allen anderen Far-



unter den Priesterkaisern aus dem cherlich symbolische Handlung). Er zerteilte Blätter. Die sommerliche belartigen, aber scharfgekrümmten sind zusammengelegt, daß sie wie

Die **Drachensichel** ist ein Schatz der chom und Al'Anfa. Sie re, wenn das Sternbild des Sage zu folgen werden ihre Insel verteilt, auf der die Besuchen erscheinen. Aifür zahlreiche drachische Brigonie heißt die zahme *Maraskan* nach dem Kusrend den Verhandlungen Emiren in deren Gärten bei Brig-Lo schätzt man Brigonie, die andernorts hen gezüchtet wird.

# KULTURPFLANZEN

Die folgenden Pflanzen werden von den kulturschaffenden Wesen Aventuriens angebaut und sind daher, wenn sie in einem entsprechenden Gebiet verbreitet sind, auch stets gehäuft anzutreffen.

## GETREIDE

Die verschiedenen Arten vom Getreide findet man wie in Gürteln über Aventurien gelegt, und in mancher Hinsicht ist das jeweilige Korn der Untergrund der ein/einen Kulturen: Beim Ackerbau wird meistens der Boden mit Pflug oder Hacke gefurcht, das Saatgut mit der Hand ausgesät und mit der Egge zugereicht, dann Vogelscheuchen aufgestellt und viel gebetet; die Ähren werden mit Sense oder Sichel geschnitten, zu Garben gebunden und in der Scheune gedroschen, bis Spreu und Korn getrennt sind. Das Korn wird in Wind- und Wassermühlen oder von Hand gemahlen.

Im kargen Norden findet man den **Dinkel** oder Bergweizen, vor allem bei den Thorwalern, am Golf von Riva und bei den armen Bergbauern des Mittelreiches. Die Ähre ist dünn und lang. Das Brot ist grau und wenig nahrhaft, aber die Nordmänner brauen ein dunkles, sehr starkes Bier vom Dinkel und brennen daraus den Waskirschnaps.

Woder Norden gute Flußböden hat, namentlich im Svelttal und im Bornland, findet man den **Hafer** mit seiner verzweigten Ähre. Die Nivesen tauschen ihn gern ein, um Fladenbrot daraus zu backen. Weiter südlich baut man ihn nur für die armen Leute und die Pferde an, aber im Bornland brennt man mit Honig den Meskinnes daraus.

Im nördlichen Mittelreich, in Darpatien und in Albernien baut man vor allem den **Roggen** an, der eine schlanke, dichte Ähre hat. Das Brot wird meist gesäuert, schwarz und in runden Laiben und Wecken gebacken. Der feinste Brantwein davon ist der Balihoer Barentod.

Im zentralen Mittelreich und bei den Zwergen wird die **Gerste** angebaut, deren Ähre fingergroß mit Grannen ist. Das Brot ist wenig nennenswert, aber die Brauerei kennt hundert Nutzen, ob es nun obergäres Greifenfurter Eslamsbräu ist, gehopftes obergäres Zwergenbier oder das helle untergäres Ferdoker Gerstenbräu.

Den Reichtum des Lieblichen Feldes, Almadras, Garetiens, und Araniens begründet der 'Ahrenkönig', der **Weizen** mit seiner daumendicken Ähre. Das Brot wird meist weiß und in Wecken und Stangen gebacken, aber auch der Zwieback ist daraus. Das bekannteste Bräu ist das helle Nordasker Weizen-gold.

Die Mengbiller **Hirse**, die man von den Zyklopeninseln bis zu den Randgebieten und Oasen der Khom findet, hat eine büschelige Ähre. Die Zyklopäer machen Hirsebrot, die Novadis essen sie vor allem gekocht, die Drölmärker als Brei.

Am ganzen südlichen Perlenmeer baut man seit Urzeiten **Reis** mit seiner sehr dünnen Ähre an. Die überfluteten Felder findet man vor allem in Thalusion und Al'Anfa. Reisbrot oder Marasket ist hell und zart, Reiswein fast geschmacklos. Tulamidische Künstler malen auf Reispapier, das aus Stärke gewalzt wird.

Zwischen Loch Harodröl, Chorhop und Selem findet man den Mais, ein eigentümliches Riesenge-treide. Die gelben Kolben werden auf perainegeseigneten Feldern so groß wie vier Kinderfäuste. Andernorts kennt man ihn nur als teure Schmuckspeise, aber die Eingeborenen, die ihn Kuku-ru nennen, rösten, kochen und mahlen ihn als Hauptnahrung.

Das **Zuckerrohr** ist das Getreide Maraskans und einiger Waldinseln. Es wird gar sieben Schritt hoch, allerdings nutzt man nicht die Körner, sondern den Saft aus den Stengeln. Bekannt ist der daraus gebrannte Brantwein, ein Rum, den man 'Offenbarung der Zwillinge' heißt.

## GEMÜSE. FELDFRÜCHTE. FASERPFLANZEN

Die folgenden Beschreibungen sind kein Überblick, sondern nur einige Beispiele. (Es würde auch deutlich zu weit führen, hier alle Rüben, Bohnen und Kohlköpfe aufzuführen ...)

Der **Kürbis** wird bevorzugt in Aranien, Garetien und Yaquirien angebaut; er bildet bis zu acht Schritt lange, mit großen Herzblättern besetzte Ranken, die sich üppig ausbreiten; er blüht im Sommer mit handteller großen, fünfblättrigen, gelben Blüten und hellen, fleischigen Beeren; die liegenden Früchte mit den deutlichen Spalten wiegen beim Riesenkürbis bis zu 100 Stein und können einen halben Schritt groß werden; ein garetischer Landmann lieferte 883 BF beim Vogt zu Sighelmsmark einen Kürbis von 212 Stein ab; aus den gesunden Kürbiskernen wird Öl gepreßt; die garetische Volkssage kennt einen Feldgeist mit einem Kürbiskopf, den zu bannen zum *Fest der eingebrachten Früchte* (Anfang Travia) Urnzüge mit Kürbismasken und Kürbislaternen stattfinden.

Von großer Bedeutung als Feldfrucht ist in den letzten Jahrzehnten die **Kartoffel** geworden, die von bornischen Kauffahrern aus dem Süden ins Bornland gebracht wurde und sich dort als erstaunlich widerstandsfähig erwiesen hat. In den ersten Jahren als teure Delikatesse gehandelt, deren Verkauf auch den Säckel der Stadt Festum füllte, ist das Knollengewächs, dessen oberirdische Teile leicht giftig sind (Einnahme, Stufe 2), mittlerweile in Tobrien, Weiden und Greifenfurt heimisch geworden, wo sie ob ihrer Robustheit in großen Mengen ausgepflanzt wird und stellenweise bereits als Armeleutesen gilt. Die Zeit der Kartoffelernte ist der Monat Travia.

Die **Gartenbohne** rankt sich, als Stangenbohne, mit dem Stengel linkswindend empor und hat leuchtend rote oder weiße Schmetterlingsblüten; beliebt, weil sie auf engstem Raum reichen Ertrag bringt. Sorten sind die albernische Saubohne, Greifenfurter Bohne (auch Weiden), tulamidische Speckbohne, thalusische Mondbohne und maraskanische Schwerthohne.

Der **Sesam** oder Ölkelch ist eine niedrige Staude mit rosenfarbenen Fingerhutblüten und länglicher Kapsel Frucht; der gemahlene Samen ist Grundlage der meisten tulamidischen Süßgebäcke (Halva), das Öl wird in Seifen verwendet.

Der **Baumwollstrauch** wird bevorzugt angebaut in Aranien, Garetien, Darpatien, Ost-Weiden und Maraskan. Er hat gelappte Blätter und weiße bis purpurne Malvenblüten. Wenn die Samenkapseln aufspringen, werden die feinen weißen Haare von Hand gepflückt, entkernt und zu Ballen gepreßt; beim Spinnen werden die Fasern auf einen Spinnrocken gesteckt, davon herunter zu einem Faden gezwirbelt und mit dem Spinnrad auf eine Spindel aufgewickelt; der laufende Faden kann dann mit Webrahmen oder Webstuhl verwoben werden. Produkte sind darpatisches Fischgrättuch, Garetischer Samt (mehrlagig, gebürstet), Plüsch (wie Samt, nur ungeschoren) und Satin oder Atlas (sehr fein, glatt, strukturlos), wobei letzterer meist aus dem Guldland kommt. Die maraskanische Baumwolle wird wegen ihrer besonderen Weichheit ebenfalls als Bausch bezeichnet, kann sich aber dennoch nicht mit dem elfischen Stoff vergleichen.

**Flachs** (Lein), eine der ältesten Kulturpflanzen, wird im gesamten Mittelaventurien, v.a. in Tobrien angebaut. Der Flachs hat himmelblaue Blüten, der Bedon gelbe (Wappen Beilunks). Aus den Bastfasern des Stengels werden Kusliker Leinen, Belhanker Linnen, Mendenisches Tuch, Tulamidentuch, Segeltuch und Spitzen (Klöppelware) aus Dröl und Eslamsbrück gefertigt. Leinöl ist die Grundlage für Farben und ein Lampenöl.

Der **Hanf** (tul.: *(h)ani(f)* - *siebenfach verzweigt*), den man im gesamten Mittelaventurien und auf Maraskan findet, ist eine krautige Pflanze mit siebenfingrigen, gefransten Blättern, die bis zu sechs Schritt groß werden kann. Aus den Samen gewinnt man Öl für Farben und Lampen, aus den Stengeln Fasern für Stricke, Taue, Garne und Bindfäden. Ein naher Verwandter ist das berauschende Ilmenblatt Südaventunens.

Der **Hopfen** ist eine hantartige Schlingpflanze, die an den sprichwörtlichen Hopfenstangen bis zu 8 Schritt hoch klettert (Anbau: vor allem in den Tälern der Zwergenkingreiche, am Großen Fluß, an

der Breite). Im Hochsommer blüht er weiß. Das Harz der Blüten macht vor allem das Zwergenbier bitter und haltbar; die rauhen Blätter kann man auch als Gemüse essen.

**Meisterinformationen:** In einer Welt, wo 8 von 10 Menschen das Land bestellen und fast alles offene Land mit Feldern bedeckt ist, sind Hinterhalte, Verstecke und Verfolgungsjagden in hochbewachsenen Feldfrüchten unvermeidlich. Jeder Straßenräuber wird im Kulturland so einen Schutz vorziehen. So kann aus einer kleinen Begegnung auf einer langweiligen Reise eine nervenaufreibende Suche werden, bei *Aerschleichen*, *Fährtsuchen*, *Sinnenschärfe* und *Gefahreninstinkt*plötzlichentscheidende Fähigkeiten sind.

## WEIN

Die Weinrebe, auch Weinstock genannt, ist eine der bedeutendsten Kulturpflanzen, ist sie doch aus Rahjas Wildem Wein entstanden und wird ausschließlich angebaut, um der Göttin des Rausches zu huldigen. Der bis zu zehn Schritt hohe Kletterstrauch hat eßbare, fünflappige Blätter, scheinbare Blüten und die bekannten blauen, gelben oder grünen Traubenfrüchte.

An der Westküste ist Weinbau zwischen Salza und Pailos möglich. Wenig geeignet sind aber die Wald- und Sumpfbgebiete bis Havena. Eine Ausnahme ist viel weiter nördlich die saure weiße

### **Manreker Rebe.**

Am Großen Fluß wird Wein eigentlich nur an der geschützten Ostseite der Windhagberge zwischen Elenvina und Kyndoch angebaut. Der Elenviner ist ein billiger Weiß- oder Rotwein, vielerorts steht der Ausdruck überhaupt für Wein ohne besondere Qualitäten.

Auf den Zyklopeninseln findet sich ein milderer Weißwein, der entweder noch gärend als Hylailischer **Seemost** getrunken wird oder als geharzter **Bitterwein**. Letztere Art der Aufbereitung sauren Weines findet sich auch am Radrom und an den Flüssen Tobnens; geharzter Wein soll gar ein Gegengift sein. Festum ist der nördlichste Punkt, wo jemals Weinreben gediehen. Der herbweiße **Maraskaner** ist für die Tulamiden wie alles von der Insel tabu.

Der Yaquir ist das bekannteste Weinbaugebiet überhaupt. Zwischen Punin und Vinsalt, vor allem um Brig-Lo herum, werden die feinsten Weißweine gekeltert, namentlich die süffige **Yaquirblume**, der edel-herbe **Yaquirtaler Sandwein** und vor allem der schäumende **Bosparanjer**. Aus den gleichen Trauben entsteht auch der trockene **Sikramer Weißwein**.

Der bereits erwähnte **Elenviner** ist auch als Rotwein das mindeste, was man erwarten kann; außerdem ist darunter nur der von Zwergen gekelterte **Angbarer Ambrosias**. Der feine **Aranische Schlauchwein** wird in großen Mengen in der Barun-Ulah-Fbene und am Darpat geerntet. **Tuzaker Drachenblut** ist schwer und süß und wächst an der Südgrenze des Weinbaus.

Bereits zu den edlen Weinen gehört der schwere **Raschtulswaller**, der aus den blauen Trauben an den zahlreichen Quellflüssen Fasars und Araniens entsteht. Die Hügel des Lieblichen Feldes sind Quelle schwerer Rotweine, namentlich der herbe **Goldfelser Morgenrot** und das legendäre süße **Arivorner Blut**. Auch hier zeigt der trockene **Sikramer Rotwein** eine eigene Note. Aus diesen Trauben wird auch roter **Bosparanjer** gekehert. Die edelste Verarbeitung als exejuisiter Rose schließlich zeigt **Rahjas Göttergabe** aus den Goldfelsen, der unter dem alten Fasarer Begriff **Tharf** in allen Rahja-Tempeln geheiligt wird.

## TEE

Tee ist - neben Bier - eines der meistkonsumierten Getränke Aventuriens. Die Teepflanzen werden in großen Plantagen angebaut und die Blätter (je nach Klima) ein- oder zweimal im Jahr geerntet. Die bekanntesten Anbaugebiete für Tee liegen in den Vorbergen des Raschtulswalls, im mhanadischen

Hochland und auf den thalasischen Hügelrücken; weitere Teeplantagen finden sich an den Hängen der Maraskankette und bei Unau.

Die Blätter werden nach der Ernte zum Fermentieren aufgehängt, wobei die Dauer der Fermentierung neben dem Anbaugebiet entscheidend für den Geschmack des Tees ist. Die stärkste Sorte ist der **Boran Hochland**, der in der Schale fast schwarz zieht, während andere Sorten wie **Rose von Fasar** oder **Tulamidengold** eher leicht aromatisch bis fruchtig schmecken und mit goldener bis hellbrauner Farbe ziehen. Die teuersten Tees stammen aus der Gegend von Thalusa, wobei solche Sorten und Zubereitungen wie *Ongalo Hochland Erste Ernte Blattspitzen-Auswahl* sogar am Garethischen Kaiserhof konsumiert werden (obwohl man dort noch exotischere Getränke wie Kakao bevorzugt). Die Tulamiden trinken ihren Tee gerne geminz (im Verhältnis 1:1 und mit viel Zucker oder Honig), dieser Minztee ist sogar so etwas wie das 'Nationalgetränk' der Tulamiden; der sogenannte Grüne Tee (zieht in blassem Grüngelb) entsteht durch kurze Fermentationszeit.

Die Preise für 20 Unzen Tee liegen zwischen 5 Hellern und 5 Dukaten (in den Ursprungsländern, versteht sich), und die Kenntnis um die unterschiedlichen Teearten und deren korrekte Zubereitung ist eine Wissenschaft für sich.

Übrigens: Was in Nordaventurien als 'Tee' angeboten wird, enthält meist keinen einzigen Krümel Tee - es handelt sich meist um regional verbreitete Aufgüsse aus Blüten, Rinden und dergleichen.

### TABAK oder PFEIFENKRAUT

In den letzten Jahrzehnten ist es in Aventurien Mode geworden, sich ein bestimmtes, getrocknetes Kraut in ein Ton- oder Holzröhrchen zu stecken, es anzuzünden und den entstehenden Rauch einzatmen. Dieses Pfeifenkraut (moh.: *tabac*) wächst ursprünglich wild an den Abhängen des Regengebirges und der Eternen, wird aber mittlerweile sowohl im Horasreich als auch dem alfanischen Herrschaftsgebiet auf großen Plantagen gezogen; die Plantagen in Süd-Maraskan sind ebenfalls erst in der Reto-Zeit angepflanzt worden.

Bekannte Tabaksorten sind der leichte *Methumis* (der eigentlich aus dem Drölschen stammt), der vor allem im Mittelreich beliebt -- würzige *Sinoda* und eine Mischung, die als *Warunker Knaster* bekannt ist (und neben Pfeifenkraut auch gehäckselte Rübenblätter oder ähnliches enthalten kann). Die ursprüngliche Form ist der **Mohacca**, ein schwarzes Pfeifenkraut, dessen zerschnittene Blätter



und Stengel die Waldmenschchen in ganze Blätter der Stände einrollen und diese Rolle - auf eine Holzgabel gestützt - rauchen. Die Weißen verwenden Mohacca in vielerlei Form: in Pfeifen und Wasserpfeifen, als geknetete Kaumasse oder feingehäckselt zum Schnupfen, weil sie sich davon Beruhigung versprechen. (In der Tat entspannt der Mohaccagenuß für eine kurze Zeit - 2W6 Spielrunden -, was sogar solch illustren Leute wie der Marschall des Horasreichs zu schätzen wissen.) Das 'mohi-sehe Schmauchen', der Genuß von Zigarren, hat sich erst in den letzten Jahren im Horasreich durchgesetzt, erfreut sich aller vor allem bei Questadores und Angroschim einer steigenden Beliebtheit.

## PILZE

»Es ist für den Unkundigen nicht einfach, die nützlichen von den unnützen oder gar giftigen Pilzen zu unterscheiden. So sollte man dies also tunlichst dem Pflanzenkundigen überlassen und nicht aufs Geratewohl in den Wald gehen und einen Pilz pflücken, der hübsch aussieht, und dann darauf hoffen, daß er nach dem Kochen oder Braten mundet. Andernfalls kann man oftmals eine boronische Überraschung erleben. Einige der giftigsten Pilze, wie der gelbrot gesprenkelte Eitrige Krötenschemel, die kalkweißen Bleichen Alaras oder die feuerrotgelbe Dämonenklauwe, sind eindeutig zu erkennen und von den eßbaren Pilzen zu unterscheiden.

Doch wer vermag noch einen eßbaren Steinpilz, von einem gefährlichen Marbotäubling zu unterscheiden? Man kann zwar die Regel aufstellen, all jene Pilze, die einen leuchtend bunten, roten, gelben oder grünen Pilzhut haben, seien zu meiden, doch auch dies ist nicht immer verläßlich. So ist der gelbhütige Praiosschirmling ebenso wohlschmeckend wie die ölig schwarzglänzende, spitzhütige Boronsmütze oder die rosa Levthansmorchel.

Als bekannteste Speisepilze gelten Shamahampion, Steinpilz, Rohalskappe, Dukatenstempel sowie Pfifferling; der Riesenbovist kann gar eine ganze Familie satt machen. Die verschiedenen Pilzarten bieten indes auch anderen Nutzen als nur die reine Gaumenfreude. Von Bedeutung sind der gefahrbringende Pestsporenpilz, aus dem man eine Salbe herstellen kann, mit der man im Dunkeln zu sehen vermag, und der leuchtende Phosphorpilz, der Licht in dunklen Höhlen spendet. Am bekanntesten dürfte jedoch der Zunderschwamm sein, der fast in jedem Hause zu finden ist und dem Feuermachen dient. Tulamiden und Ferkinas kennen einige Pilzarten, die, geraucht oder gegessen, zu verschiedenen Rauschzuständen führen. Eine Überdosis dieser Pilze, zu denen auch Marbotäubling und Cherkemal zählen, führt jedoch ebenfalls auf direktem Wege in Borons Hallen. Besonders die Tulamiden - aber nicht nur diese - vermehren Pilze, besonders die Levthansmorchel, um die Lust zu steigern.

Es gibt so manchen Aberglauben, der sich um Pilz oder Morchel dreht. Vom Zunderschwamm heißt es, derjenige, dessen Zunder nicht brennen wolle, würde keine Kinder mehr zeugen können - daher ist das Feuermachen oft Frauensache. Es ist so manchem Bauern auch nicht auszureden, den ersten Pilz stehen zu lassen, damit er noch mehr findet, oder einen Teil der gepflückten Pilze zurückzulassen, den Waldgeistern zum Opfer. Und von der Rohalskappe berichtet man gar, sie würde demjenigen, der sie verzehre - mehr Weisheit schenken.

Einige Pilze wie Schleimiger Sumpfknöterich, Praiosschirmling, Pfifferling oder das weiße Feenkäppchen wachsen kreisförmig in sogenannten Kobold- oder Hexenringen. Tore in die Anderswelt sollen sie sein; Kinder, die dort oder in der Nähe geboren werden, würden von Kobolden entführt, heißt es. So sind sie also scheinbar Indikatoren für die Tore in die Anderswelt der Feenkreaturen. Fin det man gar mehrere konzentrische Pilzkreise, gilt dies als sicheres Zeichen für einen Ort, an dem besonders machtvolle satuarische und Feenmagie wirksam ist oder werden kann.

Eine andere Sage berichtet, daß man einer Hexe verfällt, wenn man sie in einem Hexenring küßt, weshalb man niemals jungen Frauen, die man nicht kennt, in den Wald folgen darf. Auch dort, wo sich die Hexen zweimal im Jahr treffen, um ihre Feste zu feiern, soll man Hexenkreise finden, doch es erscheint nicht sehr wahrscheinlich, daß es derartig viele Hexen oder Kobolde gibt, daß sie überall dort tanzen könnten, wo sich ein solcher Pilzring erhebt.

Ein Tanzplatz, besonderer Art ist das Feenkäppchen; dort treffen sich die Blütenjungfern und Ladifaahris zum Reigen. Und tatsächlich, dort, wo die Feen tanzen, im Reichsforst, im Farindelwald und den Wäldern der Salamandersteine, ist das Feenkäppchen genießbar, an anderen Orten, dort, wo man keine Feenwesen vermutet, ruft er ein arges Bauchgrimmen hervor.

Was jedoch die Feen davon halten, wenn man ihren Tanzgrund abplückt, ist nicht überliefert, aber sicherlich nicht sehr erfreulich für den Betroffenen.

Zurück zum Tanze, im Tobrischen streuen die jungen Burschen Schnipsel der als anregend bekannten Levthansmorchel auf den Tanzboden, um so den Frauen den Kopf zu verdrehen. Im Weidenschen ist es üblich, ungewaschen auf die Pilzsuche zugehen. Dies erhöht ebenso die Aussicht auf einen guten Fund wie die Liebfelder Sitte, sich mit dem ersten gefundenen Pilz die Augen auszuwischen, oder die andernorts verbreitete *Umit*, sich beim ersten Donner eines Gewitters auf der Erde zu wälzen, um seine Pilzernte zu fordern. Man mag sich fragen, was Rondras Zorn mit dem Wachstum der Pilze zu tun hat. Doch ist es richtig, daß alle bekannten Pilzarten die Feuchtigkeit lieben, die ein solches Gewitter meist mit sich bringt, denn sie wachsen zumeist im Schatten, dort wo der Boden feucht und locker ist. Aus diesem Grunde kann man aus Pilzen lesen wie das Wetter wird. Haben sie schlechte, faule Stiele, wird das Wetter feucht und naß.

Verschiedene Arten gedeihen ebenso schmarotzenderweise auf und an Bäumen. Dies sind vor allem die meisten Schwammarten oder Pilze wie der Puschling, der am liebsten in Baumhöhlungen wuchert. Daß Pilze gerne der Sonne weichen, erkennt man auch daran, daß einige wie z.B. Minenschwamm oder Phosphorpilz in künstlichen und natürlichen Höhlungen wachsen. Der beliebte Shamahampion wird gar in Höhlen regelrecht kultiviert.

Einige Pilzarten kann man das ganze Jahr über sammeln, andere nur zu bestimmten Jahreszeiten. Doch dies ist je nach Region unterschiedlich, weshalb man keine einheitliche Regel aufstellen kann.

Ein unschönes Kapitel der Pilzgeschichte sind die giftigen ihrer Art. Nicht zuletzt aus dem Grunde, daß man sie bisweilen benutzt hat, tun unliebsame Personen zu beseitigen. Der gerade noch mit Genuß vermehrte Leckerbissen wurde so manchem Herrscher oder dessen Vorkoster zum Henkersbissen. Falls man in solch einem Fall überhaupt den vermeintlich Schuldigen fangen konnte, so war es oftmals der unschuldige Koch. Führen einige der Giftpilze wie die Dämonenklaue zum sofortigen Tode, so lassen andere das unglückliche Opfer in einen langen todesähnlichen Schlaf sinken, wie im Falle des Marbotäubling. Wenn dann kein Borongeweiher zugegen ist, der die heiligen Totenrituale vollführen kann und die angemessene Ruhezeit des Leichnams nicht eingehalten und er vorher in der Erde versenkt wird, ist dies ein grauenhaftes Schicksal für das Opfer.◀

- aus dem Foliaanth der Kreutherkunde, neueste Auflage, 10 Hal

## **SPEISEPILZE**

Boronsmütze, Brätling, Brauner Pfeiferling, Butterpilz, Druidenpilz, Dukatenstempel, Feenkäppchen (nur in Feenwäldern genießbar), Goldröhrling, Levthansmorchel, Lorchel, Pfifferling, Praiosschirm-ling, Püschling, Riesenbovist, Riesenstäuberich, Rohalskappe (wächst außer im Boron das ganze Jahr), Schirmling, Shamahampion, Steinpilz, Stockschwämmchen, Trüffel, Warunker Reizker.

## **UNGENIESSBARE**

(Können allesamt als Einnahmegifte der Stufe I angenommen werden): Baumschwamm, Bethanahut, Eلفenohr, Gallenröhrling, Gefältelter Stinkling, Goblinsitz, Grolmenpilz, Kahler Krempling, Koboldbovist, Minenschwamm, Pestsporenpilz (siehe separaten Eintrag), Pfeffermilchling, Phosphorpilz (auch: Grubenpilz, Leuchtling; siehe separaten Eintrag), Speitäubling, Stinkmorchel, Tigerritterling, Trichterling, Zunderschwamm (siehe separaten Eintrag).

## **GIFTPILZE**

(Allesamt Einnahmegifte, Stufe jeweils in Klammern vermerkt): Bleiche Alara (4), Cherkemal (3; in niedriger Dosierung berauschend), Dämonenklaue (8), Eitriger Krötenschemel (siehe separaten Eintrag), Ekelschwämmling (3), Falscher Pfeiferling (7; leicht mit dem Braunen Pfeiferling zu verwechseln), Fliegenpilz (5; halluzinogen), Hexenpilz (5), Marbotäubling (7; in niedriger Dosierung berauschend, einschläfernde Wirkung; leicht mit dem Steinpilz zu verwechseln), Mischkarasch (6), Orklandbovist (siehe separaten Eintrag), Pockenpilz (7), Rattenpilz (siehe separaten Eintrag), Schleimiger Sumpfknöterich (siehe separaten Eintrag), Spinnenpilz (4).

# VERSCHIEDENE GEWÜRZE

## DIE GEWÜRZE DER ZWÖLF

»Merkt auf! Die hehre Kunst des Herdes, der Travia heilig, wird erst vollkommen, wenn der Koch die Gewürze, die uns Peraine gegeben, zu sammeln, zu veredeln und zum Würzen zu nutzen versteht. Allen voran stehen die Blätter, würzigen Wurzeln, Knollen, Früchte und Blüten, die in unseren Gärten gedeihen, aber nicht weniger wertvoll ist das Kraut und der Pilz aus der Wildnis und das Salz der Zwerge und des Meeres. Eine jede Küche eines jeden Landstriches hat seine eigene Art, sie zuzubereiten und zu mischen, und nennt damit einen unverkennbaren Geschmack der Speisen sein eigen. Daß das Volk um das Geschenk der Götter weiß, mag man daran erkennen, daß die gebräuchlichsten Würzereien des Neuen Reiches alle einem der Zwölfe zugeschrieben sind.

Die Eibisch, mancherorts ein geschätzter Strauch wider üble Zauberei, ist mit ihrem strahlenförmig wachsenden, schmalen, harten Blättchen und den bitter und streng schmeckenden Beeren in der Farbe des abendlichen Praiosgestirns dem Gotterfürsten zugeschrieben und wird zum Würzen von Wildbret, Schwein und Gans verwendet. Der Kurkum-Safran, kostbar und nur von den Amazonen zu Kurkum gewonnen und nur durch das Haus Stoerrebrandt vertrieben, im Gegensatz zu dem weitaus billigeren Kurkumer Nelkenöl, gilt der Rondra als heilig und schmeckt zu Fisch- und süßen Speisen. Dem Efferd lieb ist die scharfe Brunnenkresse, der Travia dagegen der süße Honig, gleichwohl, ob die Inker ihn von den Hl. Linden, aus dem Wald, vom Klee oder anderen Blüten durch fleißige Bienen zusammentragen ließen. Das Gandelrohr, von dessen schilffartigen Blättern nur die Spitzen geerntet werden, um vielerlei Speise einen milden, lieblichen Geschmack zu verleihen, wird Herrn Boron zugeschrieben Wohl auch, weil das Schilf, in seiner ganzen Länge geraucht, manche seltsame Bilder sehen laßt - wenn auch die meisten Raucher häufiger nur pochende Schmerzen in den Schläfen erleben. Der Hesinde ist das Salz, ob von den Zwergen, vom Cichanebisee oder aus den Salzbecken des Lieblichen Feldes stammend, und dem Firun die Krammetbeere, die erst im zweiten Jahr und im tiefsten Winter von ihrem struppigen Baum gepflückt werden kann und unverzichtbar ist bei so manchem Fisch- oder fetten Fleischgericht. Auch im Bornland schätzt man die herbe Beere und fügt sie dem Sauerkraute zu. Ein vielseitiges Kraut mit runden, dichten Blütendolden von purpurner Farbe ist das Methumian, auch Kleiner Tsakopf genannt, das auch wild allerorten wächst. Verwendet man die Blüten zum Färben von Speisen, so nutzt man die Samen zur Bereitung eines vorzüglichen Kräuteressigs, die Blätter als Salat, und den Wurzelstock nutzt der Heiler gar zum Stillen fließenden Frauenblutes. Die sternförmigen, blauen Blüten mögen der Grund sein, warum Phex der Hüter des fleischigen und stacheligen Blauhimmels sterns sein soll. Dies würzige Kraut für vielerlei Milch- und Käsespeisen muß frisch verwendet werden, da es beim Trocknen all seinen Wohlgeschmack verliert. Dafür kann man sie von den hübschen Blüten bis hinunter zur Erde zum Würzen verwenden. Der Peraine eine heilige Pflanze ist der gute und scharfe Knoblauch, aber auch die Zwiebel und der Große und der Kleine Lauch, allesamt Verwandte dieser erst genannten. Ingerimm schätzt das gelbrot getupfte, buschige Feuerkraut, das im Geschmack dem südlichen Pfeffer am nächsten kommt. Und der Zuckersirup, sei er aus der Zuckerrübe oder aus einer der vielerlei Früchte gewonnen, versüßt der lieblichen Rahja in wohl dosierter Menge festliche Speisen mit Wohlgeschmack. Aber auch mit dem ihr so teuren Wein wird so manches Gericht erst zum Gaumenschmaus.«

- aus Kräuter, Gewürze und andere veredelnde Zutaten der Herdkunst, I. Kapitel; von Mutter Kessla zu Warunk; 14 v.H.

## WÜRZIGE KRÄUTER DER ELFENLANDE

»Wird in der heimischen Küche gerne und oft das Kraut des eigenen Gartens verwandt und mit wilden Gewächsen zusammen getan, so heißt es von den Elfen, daß sie den angelegten und sorgsam gepflegten Kräutergarten nicht kennen und nur von dem würzen, das der Wald und die Wiese sie finden läßt. Mögen die Gerichte der Elfen, in denen es vielerlei Früchte und Blätter und allerlei Ungegartes gibt, auch dem menschlichen Gaumen seltsam munden, so haben doch einige der Kräuter ihren Weg in so manche traviagefällige Küche des Nordens gefunden.

Als Würzkraut große Bedeutung hat ihnen das Basiliskum, ein herb schmeckendes, rundes Blättchen des offenen Wiesenlandes. Bemerkenswert ist, daß dieses Kraut auch als Zutat für ein magisches Elixier bekannt ist und es zusammen mit dem Wilden

Knoblauch die erste Pflanze ist, die auf vom Basilisk verödeten Landwiedergedeiht, wohl der Grund ihres Namens. Ebenfalls herb mündet die Eberraute, die sich als stacheliger, langer Strang bräunlicher, kleiner Blätter in lichten Tannenwäldern um die Stämme der Bäume schlingt. Wilde Schweine verzehren sie gern, was einen Großteil des angenehmen, kräftigen Geschmacks ihres Fleisches ausmachen soll. Die schärferen Gewürze elfischer Küche sind das Drachenkräutlein und das Scharlachkraut. Ersteres ist eine Blume, die mit ihren großen, den Boden bedeckenden Blättern, den aus deren Mitte aufsteigenden, langen, gewundenen Stielen und den eigentümlich langgezogenen, meist blaugrünen, gezahnten Blüten wirklich an einen vielköpfigen Drachen erinnert. Verwendet werden kann die ganze Pflanze, wobei aber stets ein Wurzelstück umgekehrt in den Boden zurückgesteckt wird, um eine neue Blume wachsen zu lassen. Das Scharlachkraut hingegen ist ein binsenartiges Gras waldiger Bachläufe mit flauschigen, scharlachroten Dolden, deren weiße Samen zum Gewürz gemahlen werden. Siedet man die Samen, geben sie wiederum eine schöne, tiefrote Farbe ab, die zum Färben des Elfenbauschs Verwendung findet. Der Kleine Regenstock wird zum einen als säuerndes Gewürz oder selbst auch als belebender Salat zubereitet, wächst er doch in großer Menge auf jeglichem Stück feuchten Bodens. Eigen ist ihm, daß viele Menschen, deren praller Bauch den Genießer verrät, von dieser Pflanze das Bauchgrimmen bekommen. Also nutze man sie nur in maßvollen Mengen zum Würzen! Dagegen ist, wenn es nun einmal geschehen, ein anderes Waldkraut gewachsen, nämlich der Fenchel, dessen aufgebrühte Dolden als süß-herber Tee bei solcherart Beschwerden helfen. Die Elfen nehmen zudem seine winzigrunden und gelben Samen, um den Sud zum Einlegen vielerlei Gemüses zu verfeinern. Scharf und gleichwohl herb ist das buschige, krause Petasil, das Große Mooskraut, von dem Blätter, Wurzeln und Samen genommen werden können und das auch gerne in unseren Kräutergärten gesehen wird, wo man es Petrasil heißt, weil es auch auf steinigem Grundgut gedeiht. Waldstern und Minze dagegen sind die wohlgeschmeckenden Zutaten, mit denen die Elfen ihr Reisewasser frisch zu halten pflegen. Der Waldstern ist ein sternblättriges, kleines und weißsternblütiges Kraut, das oftmals den Boden schattiger Buchenwälder bedeckt. Er schmeckt in Wasser frisch und herb. Ebenso frisch, aber von einer würzigen Schärfe ist die in vielen Farben wachsende Waldminze. Da die elfische Bezeichnung minze mit 'frisch' übersetzt werden kann, gilt sie eigentlich für eine Vielzahl sehr unterschiedlicher Pflanzen, die alle auch einen eigenen Namen tragen. In unseren Gärten wird man zumeist die Gartenminze finden, eine kleine Schwester der Waldminze. Wenn es darum geht, ein Gericht mit rahjagefälliger Süße zu verfeinern, nutzen auch die Elfen den Honig. Zudem wird der Strup des Ahornbaumes zum Süßen genommen oder auch der Saft der kleinen Bodirbirnen. Zuletzt sei noch erwähnt, daß die Elfen auch mit den verschiedensten Pilzen und Flechten ihre Speisen würzen, worunter einige sein sollen, die den Menschen als giftig bekannt sind, und daß es wohl keinen Menschen oder gar Zwergen gibt, der je alle Geheimnisse elfischer Kochkunst erfahren hat.«

- aus Krauter, Gewürze und andere veredelnde Zutaten der Herdkunst, 2. Kapitel; von Mutter Kessla zu Warunk; 14 v.H.

## DIE WÜRZKRÄUTER DES SÜDENS

»Würzt man im Neuen Reiche mit einer noch überschaubaren Anzahl wohlgeschmeckender Zutaten, gibt es in den südlichen Ländern eine schier unendliche Vielfalt an edlen Zutaten, von denen hier nur die bekanntesten beschrieben sein sollen: Der Pfeffer ist auch hierzulande bekannt. Es gibt ihn als milden aranischen, als blumigen Khunchomer, als feurigen alanfanischen und als maraskanischen Pfeffer, wobei letzterer nicht aus einer kernartigen, sondern einer kleinen, fleischigen, roten Frucht gewonnen wird und ein rotes Pulver ist. In ebensolcher Vielfalt werden Zwiebeln, Lauch- und Knoblauchgewächsen angebaut und gesammelt und auf mannigfaltige Weise veredelt und genutzt. Bis in den Norden verkauft werden die süßen Gaben der Brabaker Wurzel, auch allgemein Zuckerwurzel oder in der kleineren Art Zuckerholz genannt, da seien Kandis und Lakritze. Gleich süß, aber unbekannter ist das Zuckerrohr Maraskans. Dies gilt auch für die Früchte des Zuckernußstrauchs, der in Al'Anfa und auf Maraskan gleichermaßen wächst, und die weißen Blüten des Süßmooses, das sich in den heißen Wäldern um die Stämme der Bäume windet. Milder und aromatischer ist die Vanille, die Schote einer weißen Orchidee. Herb und nur süß durch den Zusatz gemahlener Zuckernuß dagegen ist der Kakao, der in Al'Anfa so viel als Tee genossen wird. Von herrlichem, vollem Geschmack und ebenfalls mit Zucker vermischt ist der braune, pulvrige Benbukkel Gewürz vielerlei süßer Reis- und anderer Getreidegerichte, sowie von Gebäck aller Art. In Gebäck, aber auch in seltsam mündenden, anderen südlichen Spezereien und Speisen werden die maraskanische Anval- oder die Muskatnuß der Waldinseln und die Früchte des Mir-Theniok verwendet. Bei ersterer sei man gewarnt, daß zuviel der Nuß zum Rausch und gar zum Tode

führen kann. Bei zweiterer wisse man, daß der Mir-Theniok nur aufeinigen wenigen Waldinseln zu finden ist und allein das Haus Stoerrebrandt um das Geheimnis weiß, die empfindlichen Früchte unverdorben bis zu uns zu verschiffen, wo das Pulver nun schon schier unverzichtbar beim Backen von Lebkuchen geworden ist. Ebenso für Gebäck, aber auch für andere süße Speisen nutzt man die Shadifnägelnchen, die getrockneten, nochgeschlossenen Blüten eines hohen Baumes der trockenen Südländer. Und wer kennt nicht die herben und sauren Aromen der Schalen der Limonen und Arangen, die etliche Speisen an Geschmack wunderbar vervollkommen? Oder die südlichen Früchte wie Mandeln, Feigen, Datteln oder Kokos, die so manches Gericht zu einem wahren Gedicht werden lassen? Oder auch die zu uns meist sauer aufgegossen kommenden Oliven, Winzlinge und Pfefferwurzeln, wobei die ersten Baumfrüchte, die zweiten Blütenknospen und die dritten Früchte eines Strauches sind. Auch gern in herrschaftlicher Küche genutzt wird der gelbe, saure und meist recht scharfe Brei, den man im Süden aus den Früchten des Löffelkrautes zu gewinnen versteht, und das rote Pulver der Paprika-Frucht, die so mild wie scharf sein kann. Weit unbekannter sind hier der *Ingim*, eine Wurzel, die so herb wie sauer, so bitter wie scharf ist und auf Maraskan zur alltäglichen Küche gehört. Auf Maraskan und im übrigen Süden wird der gelb blühende Alant angebaut. Es ist ein holziges Kraut, an dem nur die Spitzen der Blätter Verwendung finden und zu Fisch, Eiern und Käse vor dem Auftragen der Speisen gegeben werden - geköchelt ist Alant giftig. Aus seinen Samen gewinnen die Maraskaner den Alanti, einen nicht für jede Person bekömmlichen Schnaps. Ebenfalls von sehr fremdem Geschmack sind die Blätter und die Rinde des maraskanischen Konch-Strauches, sind sie doch so sauer, daß selbst der Maraskaner ihn selten ohne Zuckerrohr nutzt.«

- aus Kräuter, Gewürze und andere veredelnde Zutaten der Herdkunst, 3. Kapitel; von Mutter Kessla zu Warunk; 14 v.H.

## KOSTBARKEITEN UND SONDERBARKEITEN DER WÜRZKÜCHE

»Vieles, das uns in fremder Küche sonderbar erscheint, ist für den Koch in seiner Heimat ein alltägliches Würzmittel. So weiß man von den Amboßzwerge, daß sie mit den unterschiedlichsten und seltsamsten Höhlenpflanzen, zu meist wohl Flechte und Moose, und sogar mit Mineralien ihre Gerichte wohlschmeckend zu zubereiten verstehen, während manche Köchin der Hügelzwerge ein Vermögen zum Gewürzhändler getragen haben soll, um nur einmal eine neue Variante zu probieren. Von den Waldmenschen im Süden heißt es, sie würtzen auch mit Raupen, Käfern und Honigameisen, seltsamen Fischen und vielerlei Nüssen ihre Gerichte. Das mag man noch glauben, im Gegensatz zu den Mären, daß die Echsenmenschen die ungenießbaren Stoffe aus dem Inneren verschiedener Fische zu würzenden Essenzen zu wandeln verstünden oder daß die Zyklopen ihr Fleisch vor dem Verzehr in Muschelmehl wälzten, steht ihnen doch auf den Inseln der kostbare Lorbeer zur Verfügung, der Fleisch einen feinen Wohlgeschmack zu verleihen vermag.

Neben dem Kurkumer Nelkenöl ist das wohl teuerste Gewürz Aventuriens der Guldnländer, eine Mischung fremder Gewürze, häufig unterschiedlich in der Farbe und im Geschmack, meist aber rötlich und von aromatischer, süßer Schärfe, den so mancher Guldnländerfahrer sich in Gold aufwiegen läßt. Aber man sei gewarnt vor den Scharlatanen, die aus heimischem Gewürz eine eigene Mischung rühren und sie als echten Guldnländer ausgeben und verkaufen! Falscher Guldnländer dagegen ist die Bezeichnung für bekannte und beliebte Mischungen aus heimischen Ländern, wobei der Mengbillaner Guldnländer als mild und blumig, der Al'Anfaner als feurig und herb, der Khunchomer als scharf und süß und der Maraskaner als bitter und süß bekannt sind. Auch diese Mischungen haben ihren Preis, werden die besten doch nach strenggehüteten Familienrezepten zubereitet.«

- aus Kräuter, Gewürze und andere veredelnde Zutaten der Herdkunst, 4. Kapitel; von Mutter Kessla zu Warunk; 14 v.H.

## EINE EDLE SPEIS HAT IHREN PREIS

Gewürze sind nicht nur beliebte Zutat zu Speisen aller Art, nein, in größeren Mengen sind sie oft die Grundlage des kontinentalen Handels auf ganz Aventurien - und darüber hinaus. Korn und Baugestein mögen eine Potte füllen, aber die zwei - mehrfach versiegelten - Truhen mit Gewürzen, die unter der persönlichen Aufsicht des Kapitäns stehen, mögen leicht den Rest der Ladung an Wert übertreffen.

Die folgenden Preisangaben gelten für das Ursprungsgebiet des Gewürzes, wenn es dort in der Grundzubereitung - frisch, gereinigt, eventuell getrocknet, gemahlen - auf einem Wochenmarkt angeboten wird. Je nach Länge und Schwierigkeit des Transportes kann der Preis eines Gewürzes auf entfernten Märkten leicht das Zehnfache betragen.

Alle Preise gelten jeweils pro Unze.

#### **Billige Gewürze (um 5 Kreuzer)**

Brunnenkresse, Ingrim, Kleiner Lauch, Kleiner Regenstock, Konch, Methumian, Petrasil, Zwiebel

#### **Preiswerte Gewürze (um 1 Heller)**

Alanfanischer Pfeffer, Anval, Arangenschalen, Basiliskum, Blauhimmelstern, Brabaker Wurzel, Datteln, Fenchel, Gartenknoblauch, Gartenminze, Großer Lauch, Limonenschalen, Maraskanischer Pfeffer, Oliven, Salz, Scharlachkraut, Waldstern, Zuckerrohr, Zuckerrübensirup

#### **Durchschnittlich teure Gewürze (um 5 Heller)**

Ahornsirup, Benbukkel, Bodirbirne, Eberraute, Eibisch, Feigen, Feuerkraut, Honig, Kandis, Khunchomer Pfeffer, Kokos, Krammetbeere, Kurknmer Nelkenöl, Lakritze, Mandeln, Paprika, Petasil, Pfefferwurzeln, Süßmoos, Waldminze

#### **Teure Gewürze (um 1 Silbertaler)**

Aranischer Pfeffer, Drachenkräutlein, Falscher Gildenländer, Gandelrohr, Kakao, Löffelkraut, Lorbeer, Shadifnägelchen, Vanille, Wilder Knoblauch, Winzlinge, Zuckernull

#### **Sehr teure Gewürze (um 5 Silbertaler)**

Gildenländer, Kurkum-Safran, Mir-Theniok