



DS AVENTURIEN

II. EDITION

TRÄNKE, KRÄUTER, ELIXIERE

**SPIELHILFE ZUR ALCHIMIE UND KRÄUTERKUNDE
SOWIE AVENTURISCHEN KRANKHEITEN**

von Swen Rodermund

Nach den offiziellen Regelbänden *Zoo Botanica Aventurica* und *Wege der Alchimie*
von den dort angegebenen Autoren

basierend auf den Regeln von Das Schwarze Auge von Ulisses Spiele
und Dungeonslayers von Christian Kennig
Alle Zeichnungen sind dem DSA Fanpaket von Ulisses Spiele entnommen.

DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN und DERE sind eingetragene Marken in Schrift und Bild der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH oder deren Partner. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH ist eine Verwendung der Ulisses-Spiele-Markenzeichen nicht gestattet.



DS Aventurien von [Swen Rodermund](#) steht unter einer [Creative Commons Namensnennung-Nicht-kommerziell 3.0 Deutschland Lizenz](#)

INHALTSVERZEICHNIS

Inhaltsverzeichnis	2
Einleitung.....	3
Aventurische Alchimie	4
Kleine Alchimie	4
Eigenschaftselixiere	5
Gegenstandselixiere.....	6
Gifte.....	7
Heilmittel	10
Rauschmittel	11
Verwandlungselixiere	13
Zaubermittel	14
Aventurische Kräuter von A bis Z	17
Aventurische Krankheiten.....	31
Index	35

EINLEITUNG

Wohlan, werter Meister des Schwarzen Auges,

Auf den folgenden Seiten finden Sie die regeltechnischen Auswirkungen allerlei alchemistischer Tränke und Gebräue, sowie die wichtigsten aventurischen Kräuter. Eine genaue Beschreibung der einzelnen Tränke und Pflanzen finden Sie wie gewohnt in den offiziellen Büchern von Das Schwarze Auge, in diesem Fall in der *Zoo Botanica Aventurica*, sowie in *Wege der Alchimie*.

Die Wirkungsweisen mussten den Regeln von DS Aventurien jedoch angepasst werden. Es gibt keine unterschiedlichen Qualitäten bei den Tränken (diese kommen nur durch die entsprechende Braukunst des Alchimisten zustande, siehe *Regeln zur Herstellung* im Regelwerk). Es ist im Falle der Zutaten möglich, fehlende Stoffe durch sinnvolle andere Zutaten zu substituieren. In diesem Fall ist die Erschwernis pro Substitut nur -1 statt -2 für eine fehlende Zutat.

Die Auflistung beginnt zunächst mit den alchemistischen Produkten. Diese werden nach dem folgenden Schema beschrieben:

Name:	Übliche Bezeichnung des alchemistischen Produktes
Zutaten:	welche Inhaltsstoffe werden für die Herstellung benötigt?
Herstellung:	die Probenerschwernis für „Zubereiten“ um das Produkt herzustellen.
Haltbarkeit:	wie lange kann das Produkt aufbewahrt werden?
Wirkung:	wie wirkt sich das Produkt regeltechnisch aus?

Bei den Pflanzen wird ein ähnliches Schema verwendet:

Name:	Bezeichnung der Pflanze
Zubereitung:	was muss getan werden, um Nutzen aus der Pflanze zu ziehen?
Bestimmung:	die Probenerschwernis für „Wissen (Pflanzenkunde)“ um die Pflanze korrekt zuzuordnen
Haltbarkeit:	wie lange bleibt die Pflanze frisch?
Wirkung:	wie wirkt sich die Pflanze regeltechnisch aus?

Ergänzt wird diese Spielhilfe schließlich mit einer Auflistung der regeltechnischen Auswirkungen aventurischer Krankheiten und deren Bekämpfung. Sicherlich hat es nicht viel Heldenhaftes, im Fieberbett zu liegen, aber die Bekämpfung einer Epidemie könnte ja durchaus ein spannender Aufhänger für ein Abenteuer sein. Krankheiten werden wie folgt angegeben:

Name:	Die Bezeichnung der Krankheit
Symptome	Wie zeigt sich die Erkrankung
Auslöser	Wie kann man sich an dieser Krankheit anstecken
Behandlung	Wie kann man die Krankheit heilen oder lindern?
Auswirkungen	Verlauf und Dauer der Krankheit etc.

Allen Krankheiten ist gemein, dass man im Verlauf nicht regeneriert.

Wir hoffen, dass wir mit diesen Angaben Ihr Spiel mit DS Aventurien noch bereichern können. Viel Vergnügen also beim Kräutersammeln und Tränke brauen.

AVENTURISCHE ALCHIMIE

Kleine Alchimie

Name:	Eulentränen
Zutaten:	Tollkirschensaft, Alraunenpulver
Herstellung:	-1
Haltbarkeit:	8 Wochen
Wirkung:	Wirkung wie der Zauber <i>Katzenaugen</i> , Qualität nach Probe

Name:	Geheimtinte
Zutaten:	Zwiebelsaft, Zitrone, Milch o.ä.
Herstellung:	0
Haltbarkeit:	1 Jahr
Wirkung:	unsichtbare Tinte, die mittels Hitze sichtbar gemacht wird

Name:	Kaltes Licht
Zutaten:	Katzenurin, Phosphorpilz, Knochenstaub, Eigelb
Herstellung:	-2
Haltbarkeit:	in Wasser gelagert: Jahre
Wirkung:	wird das Produkt aus dem Wasser geholt, beginnt es zu leuchten und wird warm. Helligkeit entspricht <i>Flim Flam</i> (Qualität nach Herstellungswurf)

Name:	Pyrophor
Zutaten:	Bleistaub, Alraunenpulver
Herstellung:	0
Haltbarkeit:	luftdicht verschlossen: Jahre
Wirkung:	wird der Staub in die Luft geworfen, entzündet er sich von selbst und regnet als Funken herab. Kann trockenes Heu entzünden

Name:	Schattenkreide
Zutaten:	Alabasterstaub, Kalk, Galläpfel
Herstellung:	-2
Haltbarkeit:	unbegrenzt
Wirkung:	hinterlässt nicht sichtbare Markierungen, die durch einen Farbfilter sichtbar gemacht werden können

Name:	Schwadenbeutel
Zutaten:	Asche von Tannenzapfen, Alraunenpulver, Schwefelwasser
Herstellung:	-4
Haltbarkeit:	7 Monate
Wirkung:	auf den Boden geworfen entwickelt sich aus dem Beutel dichter Rauch in einem Radius von etwa 3 Schritt (-5 auf AT/PA und <i>Sinnenschärfe</i>)

Name:	Stinktöpfchen
Zutaten:	Alraunenpulver, abgestandenes Wasser, stinkende Substanz
Herstellung:	0
Haltbarkeit:	6 Monate
Wirkung:	bei Öffnung verbreitet sich in einem Umkreis von 3 Schritt ein bestialischer Gestank. Allen Umstehenden muss eine Probe auf <i>Selbstbeherrschung</i> -(Qualität/2) gelingen, um nicht Abzüge von 5 Punkte auf alle Proben und Kampfwerte zu erhalten

Name:	Tränenkraut
Zutaten:	Nieswurz, Paprikakern (oder Pfeffer)
Herstellung:	-2
Haltbarkeit:	6 Monate
Wirkung:	eingeatmet löst der Staub starken Niesreiz aus, der zu einer Erschweris von 2 Punkten auf alle Proben und Kampfwerte führt, bis eine Probe auf RE-5 gelingt

Eigenschaftselixiere

Name:	Charismaelixier
Zutaten:	Diamantstaub, Gratenfelser Schwefelquell, Süßholz (geraspelt), Finage, Schönaugbeeren, Baldrian, Schlangenzunge
Herstellung:	-5
Haltbarkeit:	13 Wochen
Wirkung:	CH+3 (+1 je Rang <i>Berufsvorteil Alchimist</i>) für entsprechend viele Stunden

Name:	Fingerfertigkeitelixier
Zutaten:	reiner Alkohol, grob zerhauener Topas, Haare vom Mengbiller Affen, Zwiedestilat, rechte Vorderpfote vom Feh, Atmon, Finage
Herstellung:	-6
Haltbarkeit:	10 Monate
Wirkung:	FF+3 (+1 je Rang <i>Berufsvorteil Alchimist</i>) für entsprechend viele Stunden

Name:	Gewandtheitselixier
Zutaten:	Smaragdstaub, Zwiedestillat, Mibelrohr, Finage, Einhornhaar, lebende Fliegen, gelbes Feuerkraut, reiner Alkohol
Herstellung:	-6
Haltbarkeit:	1 Jahr
Wirkung:	GE+3 (+1 je Rang <i>Berufsvorteil Alchimist</i>) für entsprechend viele Stunden

Name:	Intuitionselixier
Zutaten:	Finage, Knoblauchzehe, Augen einer Fledermaus, Rabenkot, Haare eines Blinden, Aquamarin, Wasser eines stillen Teiches im Wald, Tropfen von einem Stalaktiten tröpfelnden Wassers
Herstellung:	-2
Haltbarkeit:	18 Monate
Wirkung:	IN+3 (+1 je Rang <i>Berufsvorteil Alchimist</i>) für entsprechend viele Stunden

Name:	Klugheitelixier
Zutaten:	Saphirstaub, Brabaker Vitriol, Augen einer Smaragdschlange, Salzlake von Unau, Finage, Ilmenblatt, Eulenfedern, Quellwasser
Herstellung:	-3
Haltbarkeit:	1 Jahr
Wirkung:	KL+3 (+1 je Rang <i>Berufsvorteil Alchimist</i>) für entsprechend viele Stunden

Name:	Konstitutionelixier
Zutaten:	Finage, Unkraut von einer Tempelmauer, Unauer Salzlake, Leder von der Sohle einer Bärenatze, Blut eines Ochsen (oder Zwergen), Onyxsplitter, Olginwurz, Magensaft eines Khoramwühlers
Herstellung:	-6
Haltbarkeit:	2 Jahre
Wirkung:	KO+3 (+1 je Rang <i>Berufsvorteil Alchimist</i>) für entsprechend viele Stunden

Name:	Kraftelixier
Zutaten:	Rubinstaub, reiner Alkohol, Trollspucke, Drachenblut, Horuschenkern, Quinjabeeren, Finage, Stierhoden
Herstellung:	-7
Haltbarkeit:	7 Monate
Wirkung:	KK+3 (+1 je Rang <i>Berufsvorteil Alchimist</i>) für entsprechend viele Stunden

Name:	Mutelixier
Zutaten:	Granatstaub, reiner Alkohol, frisches Löwinnenblut, Finage, Basiliskum
Herstellung:	-1
Haltbarkeit:	2 Jahre
Wirkung:	MU+3 (+1 je Rang <i>Berufsvorteil Alchimist</i>) für entsprechend viele Stunden

Name:	Respondarum
Zutaten:	Saat der Praiosblume, Blaubasaltstaub, Haare eines freilaufenden Betrügers, Quecksilber, reines Quellwasser, Öl der Bosparanienfrucht vom Tempelhain
Herstellung:	-5
Haltbarkeit:	8 Monate
Wirkung:	nach der Einnahme kann die Person für mindestens eine Stunde (+1 je Rang <i>Berufsvorteil Alchimist</i>) nicht lügen

Name:	Scharfsinn-Elixier
Zutaten:	Schlangenzunge, Auge eines Falken, Blut einer Fledermaus, Alraune, Libellengras-Frucht, Opalstaub, Gratenfelder Schwefelquell, morgendlicher Bergnebel, Zauber: Adlerauge
Herstellung:	-4
Haltbarkeit:	4 Monate
Wirkung:	TaW <i>Sinnenschärfe</i> +7 für 7 Spielrunden

Name:	Willenstrunk
Zutaten:	Lebende Blaubauchkröte, Granit, Alraune, Unauer Salzlake, Haare eines Zwergenbartes, Thonnys, Quecksilber, Zauber: Abvenenum und Psychostabilis
Herstellung:	-6
Haltbarkeit:	2 Jahre
Wirkung:	MR+3 für 7 Spielrunden

Name:	Zielwasser
Zutaten:	Angbarer Blutstein, Alraune, Finage, Kairanhalm, Brabaker Vitriol, Auge vom Bergadler, Zauber: Adlerauge
Herstellung:	-6
Haltbarkeit:	16 Wochen
Wirkung:	FK Basis + 3 für 1 Spielrunde

GEGENSTANDESELIXIERE

Name:	Ewiges Öl
Zutaten:	Alraune, Zyklopenschweiß, Saft eines Schlangenzüngleins, Drachenblut, Steinöl, Haiöl
Herstellung:	-6
Haltbarkeit:	3 Monate
Wirkung:	das Öl brennt bis zu 3W20 Jahre (Plus 20 Jahre für jeden Rang des <i>Berufsvorteils Alchimist</i>)

Name:	Hylailer Feuer
Zutaten:	Erdpech oder Steinöl, reiner Schwefel, Walrat, Holzkohle, Orazal-Kleber
Herstellung:	-6
Haltbarkeit:	einige Jahre
Wirkung:	das Öl entzündet sich bei Luftkontakt (2-20 auf W20) und brennt (Würfelwurf) Spielrunden lang, auch auf Wasser. Es ist klebrig und haftet auch an Personen.

Name:	Magisches Brandöl
Zutaten:	alter Kot vom Sturzpelikan, Holzasche, in Alkohol eingelegte Alaune, Erdpech oder Steinöl, Zedernharz, Holzkohle von Blutulme oder Steineiche, reiner Schwefel, Orazal-Kleber, Zauber: Manifesto
Herstellung:	-12
Haltbarkeit:	einige Jahre
Wirkung:	wirkt wie Hylailer Feuer, aber entzündet sich immer und brennt heißer (Feuerschaden eine Stufe höher)

Name:	Sonnenlicht-Elixier
Zutaten:	Säure aus Bosparanienblättern, geriebener Bernstein, Strahlen vom Sonnenlicht eines Praiostages und weitere geheime Zutaten der Praioskirche
Herstellung:	-7
Haltbarkeit:	unbegrenzt
Wirkung:	pures, helles Sonnenlicht entweicht der Flasche für 30 Kampfrunden in einem Radius von 10 Schritt

Name:	Stabilisatum
Zutaten:	Theriak, Alaunen, Sud von Finagetrieben, Rubinstaub, Brabaker Vitriol, Leim aus den Knochen eines Bären oder Seetigers
Herstellung:	-9
Haltbarkeit:	18 Wochen
Wirkung:	beschädigte Gegenstände werden mit der Paste wieder tadellos zusammengefügt und repariert. Es härtet gleichzeitig das Material und schützt vor neuem Schaden (Bei TP oder RS +1)

Name:	Waffenbalsam
Zutaten:	Horuschenkerne, Brabaker Vitriol, Schuppen eines Höhlendrachens, Wasser aus fließendem Gewässer, Asche von Greifenfedern, Silberstaub, Bärenfett
Herstellung:	-6
Haltbarkeit:	unbegrenzt
Wirkung:	die behandelte Waffe wird für einen Tag (+3 Tage je Rang des <i>Berufsvorteils Alchemist</i>) magisch, unzerbrechlich und erhält TP+1

Gifte

Name:	Angstgift
Zutaten:	Vitriol, Haifischzähne, Alaune, BerserkerSpeichel, Hasenohren, Höllenkraut, Gruftstaub, Bärenfett, Zauber: Horriphobus
Herstellung:	-5
Haltbarkeit:	18 Monate
Wirkung:	das Opfer hat für 7 SR (plus 3 Spielrunden pro Rang des <i>Berufsvorteils Alchemist</i>) Angst und Panik vor dem ersten Wesen, das es nach der Einnahme sieht und wird passiv oder flieht; Giftstufe 4

Name:	Bannstaub
Zutaten:	goldklarer Bernstein, Koschbasalt, Nitrol, Eierschale eines am 1. Praios geschlüpften Hahns, Greifenfeder, Eisenpulver, durch Sonnenhitze destilliertes Regenwasser, reines Salz, Brabaker Vitriol, Gold, Harn vom Sonnenluchs, frische Blütenblätter der Praiosblume
Herstellung:	-10
Haltbarkeit:	1 Jahr
Wirkung:	entzieht dem Opfer W20+5 (+3 je Rang im <i>Berufsvorteil Alchemist</i>) ASP und verhindert die astrale Regeneration für 3 (+1 je Rang <i>Berufsvorteil Alchemist</i>) Nächte, Giftstufe15

Name:	Boabungaha
Zutaten:	Schleim vom gelben Pfeilfrosch, Blütenstaub des Yuchak-Ni-Baumes, Knochenmehl eines vertrockneten Leichnams, Saft der Moarana-Liane
Herstellung:	-12
Haltbarkeit:	9 Monate
Wirkung:	1W20/3 SP Erstickungsschaden pro KR für 2W20+30 KR, Giftstufe 19, Beginn nach 5 KR

Name:	Drachenspeichel
Zutaten:	Wolfsrattendung, Vipernblut, Ebenholzasche, Birkenasche, Unauer Salzlake, Rubinsplitter, Brabaker Vitriol, Quecksilber
Herstellung:	-6
Haltbarkeit:	1 Jahr
Wirkung:	6 SP (+1 pro Rang des <i>Berufsvorteils Alchemist</i>) für entsprechend viele Spielrunden. Giftstufe 7

Name:	Goldleim
Zutaten:	Naftanstaude, Schieferstaub, Vitriol
Herstellung:	-6
Haltbarkeit:	9 Monate
Wirkung:	Waffengift, das bei einem Schadenstreffer einen einmaligen zusätzlichen Schaden von 9 (+3 je Rang des <i>Berufsvorteils Alchemist</i>) SP hervorruft. Als Kontaktgift richtet es pro Stunde 5 (+1 je Rang des <i>Berufsvorteils Alchemist</i>) SP für 6 Stunden an und verursacht dabei ggf. behindernde Verletzungen (FF-5 o.ä.) Organisches Material, das großflächig von Goldleim getroffen wird, zersetzt sich praktisch augenblicklich; Giftstufe 5

Name:	Halbgift
Zutaten:	Holz von blitzgespaltenem Baum, Brabaker Vitriol, Alraune, Roter Lotos, Zauber: Plumbumbarum
Herstellung:	-6
Haltbarkeit:	12 Wochen
Wirkung:	alle Werte des Opfers halbieren sich für 7 (+1 je Vorteilsrang <i>Beruf Alchemist</i>) Spielrunden. Giftstufe 8

Name:	Kelmon
Zutaten:	Saft aus Disdychondablättern, Braunöl, Orazal
Herstellung:	-8
Haltbarkeit:	1 Jahr
Wirkung:	Kontaktgift, das bei Eintritt in die Blutbahn 12 (+3 je Rang des <i>Berufsvorteils Alchemist</i>) SP verursacht und den Körper eine halbe Stunde lang völlig lähmt. Giftstufe 5

Name:	Krötenhauch
Zutaten:	schwefliger Orazal, Alraune, Morfustachel, Säure des Ruur-Amash-Kelches, Gallensaft, Zauber: <i>Körperliche Magie bannen</i>
Herstellung:	-4
Haltbarkeit:	10 Monate
Wirkung:	aggressive Säure, die 1W20 TP für 10 (+3 pro Rang des <i>Berufsvorteils Alchemist</i>) Kampfrunden anrichtet. Giftstufe 6

Name:	Krötenschemelgift
Zutaten:	Krötenschemelhäute, Orazal, Nussöl oder Alkohol
Herstellung:	-8
Haltbarkeit:	4 Monate
Wirkung:	Waffen- und Einnahmegift, das nach einer Stunde heftige Magenkrämpfe auslöst, die bei Erbrechen 6 (+1 je Rang des <i>Berufsvorteils Alchimist</i>) SP pro Stunde für insgesamt 4 Stunden anrichten

Name:	Kukris
Zutaten:	Mirhamer Seidenlianen, Orazal, Vitriol
Herstellung:	-9
Haltbarkeit:	4 Monate
Wirkung:	Juckreiz (KL und FF-1), Krämpfe (KK und GE-2) und tödlicher Schaden: 3 (+1 je Rang des <i>Berufsvorteils Alchimist</i>) SP pro Kampfrunde für 3 Spielrunden. Wirkung setzt nach 10 Kampfrunden ein. Giftstufe 12

Name:	Purpurblitz
Zutaten:	Zinnober, purpurner Lotos, Salzarentran, Koschkrötenhaut, Stachel einer 7-jährigen Maraske (oder älter), Brabaker Vitriol
Herstellung:	-8
Haltbarkeit:	13 Monate
Wirkung:	4 (+1 pro Rang des <i>Berufsvorteils Alchimist</i>) SP pro Kampfrunde für 2W20+30 (+10 je Rang des <i>Berufsvorteils Alchimist</i>) Runden. Giftstufe 20

Name:	Schlafgift
Zutaten:	Boronwein, Alraune, Ilmenblatt, Asche von schwarzen Gänsedaunen, Zauber: Somnigravis
Herstellung:	-5
Haltbarkeit:	1 Jahr
Wirkung:	das Opfer fällt sofort in einen tiefen Schlaf, die Wirkung hält 7 (+1 je Rang des <i>Berufsvorteils Alchimist</i>) Runden an, Giftstufe 5

Name:	Shurinknollengift
Zutaten:	Shurinknollen, Tierfett, Knochenmehl
Herstellung:	-7
Haltbarkeit:	3 Monate
Wirkung:	Das geschmacklose Waffen- und Einnahmegift wirkt langsam, aber meist tödlich: nach 6 Spielrunden setzt ein Schaden von 3 (+1 je Rang des <i>Berufsvorteils Alchimist</i>) SP und GE, KK und KO je-1 pro Spielrunde ein. Sobald entweder die LE oder alle Eigenschaften auf 0 sind, tritt der Tod ein. Die Wirkung wird meist erst bemerkt, wenn die KO auf 1 gefallen ist. Giftstufe 6

Name:	Tulmadron
Zutaten:	Tulmaknollen, Urin, Skorpiongift, Blut einer betrunkenen Khoramsbestie
Herstellung:	-9
Haltbarkeit:	unbegrenzt
Wirkung:	20 Kampfrunden nach Einnahme beginnt Orientierungslosigkeit, alle Proben -3 und 3 SP pro Kampfrunde für 3 (+1 pro Rang des <i>Berufsvorteils Alchimist</i>) Spielrunden. Giftstufe 15

Name:	Wasserwahn
Zutaten:	Schwarmschwamm, Brabaker Vitriol, Zwiedestillat, Herz eines Thorwalers oder Goblins, Alraune, Perlmutter, flüssiges Krakensilber
Herstellung:	-9
Haltbarkeit:	unbegrenzt
Wirkung:	8 Spielrunden nach Einnahme beginnt eine Aggression gegen geweihte Orte und Gegenstände, MR-3, starke Halluzinationen und 3 SP pro Tag für 13 (+1 pro Rang des <i>Berufsvorteils Alchimist</i>) Tage (in der Zeit keine Regeneration). Stirbt das Opfer daran, so verwandelt es sich in eine untote Wasserleiche. Giftstufe 16

Name:	Zazamotoxin
Zutaten:	Alraune, weißer Lotos, rauchendes Braunöl, Beschwörungskerzen, Gift des Zazamotl'gnakhyaa und Donaria, Zauber: Invocatio Major
Herstellung:	-10
Haltbarkeit:	1 Jahr
Wirkung:	Ein Gift gegen Dämonen, das sofort und für 20 (+3 je Rang des Berufsvorteils <i>Alchemist</i>) KR wirkt. Dem Dämon werden die Fähigkeiten, die unter „Besonderes“ aufgeführt sind, entzogen, AT und PA um 3 reduziert, die GS halbiert und er erleidet 3(+1 je Rang Alchemist) SP pro Kampfrunde. Giftstufe 12

Heilmittel

Name:	Antidot
Zutaten:	Blüte vom Schwarzen Lotos, gehartzter Wein, Tulmadron, Giftzahn einer Nesselvipere, Eiweiß vom Storchenei, Menchalsaft, Belmart, Zinnober
Herstellung:	-5
Haltbarkeit:	3 Jahre
Wirkung:	Das Mittel stoppt Gifte bis zur Stufe 9 (+3 je Rang des Berufsvorteils <i>Alchemist</i>). Hat das Gift eine höhere Stufe, so wird die Wirkung zumindest reduziert (bis max. 50%)

Name:	Furchtlos-Tropfen
Zutaten:	Holzkohle, Blutachat, Schwefel, Salzwasser, Ilmenblatt-Harz, Haarbüschel vom Vielfraß, Quellwasser
Herstellung:	-3
Haltbarkeit:	5 Monate
Wirkung:	MU+3, Ängste werden gelindert oder sogar vorübergehend beseitigt. Die Wirkung hält einen Tag (+3 Tage je Rang des Berufsvorteils <i>Alchemist</i>) an

Name:	Heiltrank
Zutaten:	Eidechschwanz, Gold, Arganwurzel oder Wirselskraut, Morgentau
Herstellung:	-2, zusätzlich -2 je 5 garantierter LeP
Haltbarkeit:	2 Jahre
Wirkung:	Der Trank heilt W20 (+3 je Rang des Berufsvorteils <i>Alchemist</i>) LeP augenblicklich. Es sind auch Tränke mit garantiertem LeP-Wert möglich. Wurde bei der Herstellung eine 1 gewürfelt, so gibt der Trank automatisch alle LeP zurück

Name:	Pastillen gegen Erschöpfung
Zutaten:	menschliche Nachgeburt, Pferdeschweiß, Gulmond, Steineicheln, Yagan Öl
Herstellung:	-4
Haltbarkeit:	9 Monate
Wirkung:	die Pillen heben Erschöpfung für W20 (+3 je Rang des Berufsvorteils <i>Alchemist</i>) Runden zusätzlich zur eigenen Ausdauer von (KÖR+KO) x 2 KR auf

Name:	Anti-Narkotikum
Zutaten:	Gulmond, Wirselskraut, Alraune, Amethyst, Rosenblüten in weiß, rot, rosa und gelb, Zuckerwasser, Zauber: Körperliche Magie aufheben
Herstellung:	-3
Haltbarkeit:	7 Monate
Wirkung:	hebt die Wirkung eines Rauschmittels auf, mindestens um 2 Punkte (+3 Punkte je Rang des Berufsvorteils <i>Alchemist</i>)

Name:	Restorarium
Zutaten:	Theriak, Goldstaub, Haut einer Schlange, Alraune, Brabaker Vitriol, Tran, Zauber: Balsam
Herstellung:	-6
Haltbarkeit:	15 Wochen
Wirkung:	Das äußerst potente Mittel vermag es, frisch abgetrennte Körperteile wieder anwachsen zu lassen und sogar Personen, die gerade gestorben sind, wieder zu beleben (so fern der Tod nicht länger als (WIL)-Minuten her ist). Es gibt 25 (+3 je Rang des Berufsvorteils <i>Alchemist</i>) LeP zurück. Diese müssen im entweder den LeP Verlust der verlorenen Gliedmaße ergänzen können, oder aber den frisch verstorbenen wieder auf mindestens 1 LeP bringen.

Name:	Schlaftrunk
Zutaten:	Vierblättrige Einbeere, klares Regenwasser, Yagannüsse, Minze, Gulmond, Kamille, Rabenfedern, weißer Khomsand
Herstellung:	-3
Haltbarkeit:	1 Jahr
Wirkung:	verdoppelt die Regeneration von LeP und AsP im Schlaf (+ je 3 Punkte zusätzlich für jeden Rang des Berufsvorteils <i>Alchemist</i>)

Rauschmittel

Name:	Berserkerelixier
Zutaten:	Feueropal, Feuerkraut, Premer Feuer, schleimiger Sumpfknöterich, Blut eines hingerichteten wahnsinnigen Mörders, Alraune, Zauber: Karnifilo
Herstellung:	-6
Haltbarkeit:	2 Jahre
Wirkung:	Der Anwender fällt in einen Kampfrausch, kann aber Freund und Feind unterscheiden. Die AT/PA Werte verschieben sich um (max. wenn vorhanden) 5 Punkte und die TP steigen um 2. Die Wirkung hält für W20 (+3 je Rang des Berufsvorteils <i>Alchemist</i>) Kampfrunden an. Wenn alle Gegner besiegt sind, muss dem Anwender aber eine <i>Selbstbeherrschungs</i> -Probe -7 gelingen, um nicht weiter um nicht in sinnloser Zerstörungswut oder der Aggression gegen Freunde oder unbeteiligte um sich zu schlagen

Name:	Friedenswasser
Zutaten:	Nadeln vom Lebensbaum, Tigermohnsamen, reiner Alkohol, getrocknetes Ilmenblatt, Eisenkraut, durch Regenbogen gefallene Regentropfen
Herstellung:	-4
Haltbarkeit:	1 Jahr
Wirkung:	Der Anwender wird für 5 (+3 je Rang des Berufsvorteils <i>Alchemist</i>) SR vollkommen friedfertig und greift niemanden mehr an. Wird er selbst angegriffen, so versucht er zu fliehen. Wurde bei der Herstellung eine 1 gewürfelt, so wirkt der Trank so stark, dass der Anwender versucht, auch andere Personen (selbst Tiere oder Feinde) davon zu überzeugen, Frieden zu schließen

Name:	Hauch der Weissagung
Zutaten:	Myriandiumkristall, Gewölle einer Eule, Ilmenblattharz, Cheriacha, Zithabarpulver, Tränen eines Weisen, Unauer Salzlake, Rosenquarz
Herstellung:	-3
Haltbarkeit:	Mehrere Jahre
Wirkung:	Der Anwender erhält die Gabe der Prophezeiung und kann versuchen, in die Zukunft zu schauen. Weissagungen werden mit einer Probe auf (GEI+IN) abgelegt. Der TaW beträgt dank des Trankes 6 (+3 je Rang des Berufsvorteils <i>Alchemist</i>) Punkte

Name:	Liebestrunk
Zutaten:	Biberklötze, Alraunen, Hahnenkamm, frische Erdbeeren, Pollen vom Schleichenden Tod oder Samthauch, Ilmenblatt, Premer Feuer, Zauber: Adlerrauge, Bannbaladin oder Reversalis Horriphobus
Herstellung:	-6
Haltbarkeit:	2 Jahre
Wirkung:	Der Anwender entbrennt für 3 (+3 je Rang des Berufsvorteils <i>Alchemist</i>) Tage in tiefster innbrünstiger Liebe zur ersten Person, die nach der Einnahme sieht

Name:	Mengbiller Bannbalöl
Zutaten:	Urin eines beeinflussten, Olivenöl, Blüten des Guraanstrauchs, Stechlibellen, Ilmenblatt, lebender Ikanaria-Schmetterling, Vanille, Samthauch
Herstellung:	-8
Haltbarkeit:	9 Monate
Wirkung:	für 2 (+1 je Rang des Berufsvorteils <i>Alchemist</i>) Tage ist der Einnahmer bemüht, den Wünschen anderer zu entsprechen, ist freundlich und zuvorkommend ohne jegliche Aggression (ähnlich der Wirkung eines Bannbaladin)

Name:	Regenbogenstaub
Zutaten:	Brabaker Vitriol, rauchendes Braunöl, reiner Alkohol, Karfunkelstein eines Höhlendrachen, Alraunen, Vragieswurzel, Rauschgurken, Samthauch, Schwarzer Lotos, gefleckter Lotos, Ilmenblatt
Herstellung:	-6
Haltbarkeit:	unbegrenzt
Wirkung:	Der Anwender erlebt für sieben (+1 je Rang des Berufsvorteils <i>Alchemist</i>) Stunden farbenprächtige Träume und Visionen. Am nächsten Tag ist er völlig ermattet (alle Proben -3). Er muss eine <i>Selbstbeherrschungs</i> -Probe -7 (+1 je Rang des Berufsvorteils <i>Alchemist</i>) ablegen, um nicht sofort eine weitere Portion einzunehmen (Suchtgefahr). Wurde bei der Herstellung eine 1 gewürfelt, so hat der Staub folgenden Nebeneffekt: Das Bewusstsein des Anwenders wird auf den Kopf gestellt, er erlebt eine epische Geschichte in seinem Kopf und muss einen W20 würfeln und folgenden permanenten Effekt in Kauf nehmen: 1 = KL+2, 2 = MU+1, 3 = IN+1, 4 = 4 (+1 je Rang Berufsvorteil <i>Alchemist</i>) perm. AsP, 5 = 2 (+1 je Rang Berufsvorteil <i>Alchemist</i>) perm. AsP, 6 = Talent <i>Prophezeien</i> (GEI+IN) mit TAW 3, 7 = <i>Selbstbeherrschung</i> +2, 8-10 = CH+1, 11-12 = der Held leidet ab sofort an Wahnvorstellungen (zufällig bei 1-6 auf W20, Proben entsprechend erschwert), 14-16 = Sucht, 17 = KL-1, 18 = KL-1, <i>Selbstbeherrschung</i> -1 und Sucht, 19 = Geist und Körper des Träumenden werden voneinander getrennt und nur durch eine Reise in die Träume des Anwenders wieder zu vereinen, 20 = der Anwender entgleitet in Borons Arme und stirbt

Name:	Traumwindelixier
Zutaten:	Karneol, Albruten-Ranken, grauer Mohn, Tränen eines Schlafkranken, Zwiedestillat, Zauber: Traumgestalt oder Liturgie: Freie Seelenfahrt
Herstellung:	-2
Haltbarkeit:	15 Monate
Wirkung:	Der Anwender fällt in tiefen Schlaf und seine Seele löst sich vom Körper. Er kann nun versuchen, in die Traumwelt einer max. 49 Schritt entfernt liegenden Person einzudringen. Hierfür erhält der Anwender einen TaW von 20 (+3 je Rang des Berufsvorteils <i>Alchemist</i>), mit dem er die MR des Träumenden überwinden muss

Name:	Wachtrunk
Zutaten:	Nachtschwärmer, Yagan-Öl, frischer Minenschwamm, Moarananliane oder getrockneter Gulmond, Zwiedestillat, Fledermausblut
Herstellung:	-1
Haltbarkeit:	13 Wochen
Wirkung:	Der Anwender kann 2 (+1 je Rang des Berufsvorteils <i>Alchemist</i>) Ruhephasen ohne Müdigkeit und ohne negative Auswirkungen durchwachen. In der Zeit kann er natürlich nicht regenerieren

Verwandlungselixiere

Name:	Elixier gegen Verfall
Zutaten:	Saft aus Finagetrieben, Alraunen, Opal, Orichalcum-Perle, Blut des Riesenlindwurms, Nitriol, Zauber: Sumus Elixiere, Balsam
Herstellung:	-15
Haltbarkeit:	3 Jahre
Wirkung:	der Anwender fühlt die Kraft der Jugend in sich zurück kehren und erhält 7 (+3 je Rang des Berufsvorteils <i>Alchemist</i>) Lebensjahre zurück

Name:	Hauch der Jugend
Zutaten:	Schlangenhaut, Schale eines egeborenen Menschenkindes, Bergkristall, Gratenfelser Schwefelquell, Alraune, Rosenblütenstaub, 10 AsP
Herstellung:	-7
Haltbarkeit:	4 Jahre
Wirkung:	für 3 (+3 je Rang des Berufsvorteils <i>Alchemist</i>) Stunden verschwinden beim Anwender jegliche negative Altersauswirkungen und er fühlt sich, wie in seinen besten Jahren (kräftig, aufrechter Gang, keine Schmerzen etc.)

Name:	Ifirnstrunk
Zutaten:	Robbenherz, Jaspis, Eiswasser aus Ifirns Ozean, Gulmondblätter, Algen
Herstellung:	-4
Haltbarkeit:	9 Monate
Wirkung:	Der Anwender ist für 1 (+1 je Rang des Berufsvorteils <i>Alchemist</i>) Tage immun gegen Kälteschaden. Er muss seine Haut jedoch stets feucht halten, sonst erleidet er 6 SP pro Tag

Name:	Levitationselixier
Zutaten:	Spinnennetz des bornischen Waldspringers, Libellenflügel, Atmonbrei, Alraune, Drachenschuppen, Nebel vom 1. Boron, Weinbrand, Zauber: Nihilogravo
Herstellung:	-6
Haltbarkeit:	14 Monate
Wirkung:	Das Körpergewicht des Anwenders verringert sich für 3 (+3 je Rang des Berufsvorteils <i>Alchemist</i>) SR deutlich. Der TaW für <i>Athletik</i> , <i>Heimlichkeit</i> , <i>Körperbeherrschung</i> und <i>Schwimmen</i> ist in der Wirkungskdauer um 12 Punkte erhöht. Wurde bei der Herstellung eine 1 gewürfelt, so wird der Anwender sogar komplett schwerelos

Name:	Purpurwasser
Zutaten:	Purpurschnecken oder Purpursterne, Schwimmblase eines Fisches, Meerwasser aus mind. 100 Schritt Tiefe, Schwefel, Alraune, Neckerkraut, Walblut, Süßwasser aus untermeerischer Quelle
Herstellung:	-6
Haltbarkeit:	unbegrenzt
Wirkung:	der Anwender kann für 12 (+3 je Rang des Berufsvorteils <i>Alchemist</i>) Stunden unter Wasser atmen und erleidet keine Auswirkungen durch Druckunterschiede

Name:	Rethonikum
Zutaten:	Holzsplitter eines Eichensarges, Blütenstaub vom aranischen Karmesinlotos, Samenkapsel vom Schwarzen Mohn, Urin eines Murmeltiers im Winterschlaf, Zwiedestillat, Alraune, Zauber: Ruhe Körper
Herstellung:	-5
Haltbarkeit:	18 Monate
Wirkung:	Der Anwender fällt in eine Art Winterschlaf und scheint wie tot. Die Starre hält für 12 (+3 je Rang des Berufsvorteils <i>Alchemist</i>) Stunden an. In der Zeit regeneriert der Anwender 8 (+ 3 je Rang <i>Alchemist</i>) LeP und ggf. AsP und die Wirkung von Giften oder Krankheiten wird ausgesetzt.

Name:	Unsichtbarkeitselixier
Zutaten:	Blut eines Unsichtbaren, klares Wasser aus Nebeltau, Alraunen, Späne eines Zauberstabes, Meteoreisen, rauchendes Braunöl, Spinnennetz, Zauber: <i>Visibili</i>
Herstellung:	-10
Haltbarkeit:	7 Jahre
Wirkung:	der Körper des Anwenders wird für 3 (+ 1 je Rang des Berufsvorteils <i>Alchemist</i>) Spielrunden komplett unsichtbar

Name:	Verwandlungselixier
Zutaten:	Neunaugenblut, reiner Alkohol, Sperlingsei, Alraunen, Kairanhalme, Quecksilber, Mäusemilch, Zauber: <i>Salander</i>
Herstellung:	-8
Haltbarkeit:	1 Jahr
Wirkung:	der Anwender verwandelt sich für 3 (+3 je Rang des Berufsvorteils <i>Alchemist</i>) SR in ein (bei der Herstellung bestimmtes) Kleintier wie einen Nager oder einen Vogel etc.

Name:	Zurbarans Tinktur
Zutaten:	Vulkandampf, Theriak, Wasser von frischem Schnee, Opal mit verwachsenem Jaspis, Alraunen, Obsidian, Nitriol, Chimärenurin (3. Generation), kaltes Licht
Herstellung:	-10
Haltbarkeit:	7 Monate
Wirkung:	der Trank erleichtert die Erschaffung einer Chimäre mittels Chimäroform um 3 (und zusätzlich je 1 Punkt für jeden Rang des Berufsvorteils <i>Alchemist</i>) Punkte und reduziert den nötigen AsP Aufwand auf 1/5

Name:	Zwergentrunk
Zutaten:	klein gewachsene Steinpilze, Ameisenbeine, Zwergenbier, Brabaker Vitriol, Alraune, Samenkapsel von Schwarzem Mohn, Zauber: <i>Transmutare</i>
Herstellung:	-6
Haltbarkeit:	8 Monate (luftdicht verschlossen)
Wirkung:	Die Körpergröße des Anwenders reduziert sich auf 50 (-10 je Rang des Berufsvorteils <i>Alchemist</i>) % der ursprünglichen Körpergröße. Wurde bei der Herstellung eine 1 gewürfelt, so schrumpft der Anwender sogar auf Insektengröße. Die Schrumpfung hält jeweils 1 Stunde (+3 SR je Rang <i>Alchemist</i>)

Zaubermittel

Name:	Bannpulver gegen Geister
Zutaten:	Pulver aus Zauberkreide, Silberspäne, Schädelknochenstaub eines in ungeweihter Erde bestatteten, getrocknete Blüte vom Satuarienbusch
Herstellung:	-4
Haltbarkeit:	unbegrenzt bei trockener Lagerung
Wirkung:	Das Bannpulver schützt den damit begrenzten Bereich für 1 Woche (+3 Tage je Rang des Berufsvorteils <i>Alchemist</i>) vor Geistern. Geisterwesen können den Bereich nicht betreten, bzw. werden aus ihm ausgetrieben

Name:	Bannpulver gegen Unsichtbares
Zutaten:	Asche aus Eulenfedern, Nitriol, die Augen eines hingerichteten Meuchlers, getrockneter Pestsporenpilz, Alraunen, zerstoßener Aquamarin, Zauber: Reversalis Visibili
Herstellung:	-7
Haltbarkeit:	unbegrenzt
Wirkung:	Das Pulver macht unsichtbare Wesen für 7 (+3 je Rang des Berufsvorteils <i>Alchemist</i>) KR sichtbar. Das Pulver hat eine Potenz von (Herstellungswurf, +3 für jeden Rang <i>Alchemist</i>) Punkten. Wenn es damit den Zauberwurf des verwendeten <i>Visibili</i> , bzw. den Wert von (BWG+KL+MR) des Wesens übersteigt, wird es sogar dauerhaft sichtbar

Name:	Beschwörungskerzen
Zutaten:	Knochenwachs von schwarzen Rindern, Alraune, dämonisches Material, Asche aus der verbrannten Haut einer schwarzen Schlange, Büschel eigener Haare
Herstellung:	-3
Haltbarkeit:	unbegrenzt
Wirkung:	Die Proben zur Beschwörung und Beherrschung werden um 1 Punkt erleichtert (zusätzlich um je 1 Punkt für jeden Rang des Berufsvorteils <i>Alchemist</i>)

Name:	Borbarads Hauch
Zutaten:	Onyxstaub, Karneolsplitter, rauchendes Braunöl, roter Obsidian, Blutulmenharz, Erdpech, Orazal-Kleber, Odem des Nun'kun'tur, Zauber: <i>Hartes schmelze!</i>
Herstellung:	-18
Haltbarkeit:	unbegrenzt
Wirkung:	Das Öl sickert bei Luftkontakt als zähes, rotes Gas nach unten und breitet sich gleichmäßig aus. Bei Kontakt mit Feuer, Schwefel, Magie oder dämonischer Präsenz wird das Gas zu einem klebrigen Rußfilm, der das ganze Objekt/die Person/das Wesen einhüllt und hermetisch von der Luft trennt. Körperöffnungen werden verklebt, Dämonen von der Welt getrennt. Das Opfer erleidet 12 (+3 je Rang des Berufsvorteils <i>Alchemist</i>) Kampfrunden lang Erstickungsschaden

Name:	Geisterelixier
Zutaten:	Mindoriumerz oder Mohagoniholz, Gratenfelser Schwefelquell, Totenschädel (humanoid) oder Schrumpfkopf, Blutblatt
Herstellung:	-4
Haltbarkeit:	1 Jahr
Wirkung:	Der Konsument des Elixiers wird Empfänglich für Besessenheit durch Geister, bereits beschworene Geister ergreifen Besitz von ihm. Der Widerstand des Opfers gegen Geister (MR) wird um 7 (+2 je Rang des Berufsvorteils <i>Alchemist</i>) Punkte gesenkt (aber nur gegen Geister)

Name:	Retro-Elixier
Zutaten:	Alraunen, Gulmond, Yagannuss, Skelettstaub, das rechte Auge einer Mumie, Haare eines untoten Wesens, Wolfsblut, Boronwein, Quecksilber, Gratenfelser Schwefelquell, reiner Alkohol
Herstellung:	-8
Haltbarkeit:	2 Jahre
Wirkung:	Mit dem Elixier behandelte Leichen und Kadaver erheben sich als Untote und dienen dem Anwender. Die Wirkung hält für 6 Monate (+3 Monate je Rang des Berufsvorteils <i>Alchemist</i>) an. Die Untoten haben gegenüber den üblichen Werten Verbesserungen von: AT/PA +2, KL+2, RS+3. Wurde bei der Herstellung eine 1 gewürfelt, so erhebt sich der Untote sogar permanent (bis zur Zerstörung). Bei einer 20 wirkt das Elixier ebenfalls permanent, der Untote lässt sich aber nicht beherrschen und hat einen eigenen Willen

Name:	Zauberkreide
Zutaten:	Olporter Kreidepulver, Alraune, Hahnenkamm, getrocknetes Ochsenblut
Herstellung:	-2
Haltbarkeit:	unbegrenzt
Wirkung:	Proben zur Beschwörung, Beherrschung oder zum Exorzismus, bei denen die Bann- und Beschwörungskreise mit Zauberkreide gezeichnet worden sind, werden um einen (+ jeweils einen weiteren Punkt je Rang des Berufsvorteils <i>Alchemist</i>) Punkt erleichtert

Name:	Zaubertrank oder Astraltrank
Zutaten:	Meteoreisen, Diamantstaub, klares Blut, Schnee vom 1. Hesinde, Kairanhalme, Alraunen, Thonnys, Drachentränen
Herstellung:	-8, -2 je 7 garantierter AsP
Haltbarkeit:	3 Jahre
Wirkung:	Der Trank heilt W20 (+3 je Rang des Berufsvorteils <i>Alchemist</i>) AsP augenblicklich. Es sind auch Tränke mit garantiertem AsP-Wert möglich. Wurde bei der Herstellung eine 1 gewürfelt, so gibt der Trank automatisch alle AsP zurück



AVENTURISCHE KRÄUTER VON A BIS Z

Name:	Alraune
Zubereitung:	frisch verarbeiten, einlegen oder Sud auskochen
Bestimmung:	-9
Haltbarkeit:	5 Tage, verarbeitet 1 Jahr
Wirkung:	Grundlage für viele Tränke, Saft ist leicht giftig und führt zu Brechreiz (KK und GE -1, 5 SP für 3 SR)

Name:	Alveranie
Zubereitung:	Blätter müssen selbst gepflückt werden
Bestimmung:	-5
Haltbarkeit:	12 Stunden
Wirkung:	heilige Pflanze, der viele wundersame Wirkungen nachgesagt werden

Name:	Arganstrauch
Zubereitung:	Wurzel wird frisch verarbeitet oder Sud auskochen
Bestimmung:	-4
Haltbarkeit:	1 Tag
Wirkung:	heilkräftig, bei mindestens 7 Stunden Ruhe gibt die Wurzel 15 LeP zurück

Name:	Atan-Kiefer
Zubereitung:	Rinde mit Salz zu Sud kochen
Bestimmung:	-6
Haltbarkeit:	14-20 Tage
Wirkung:	Sud lässt Fieber sinken und erleichtert den Widerstandswurf gegen Krankheiten um 5 Punkte

Name:	Atmon
Zubereitung:	frisch verarbeiten oder zu Brei kochen
Bestimmung:	-5
Haltbarkeit:	10 Stunden, Brei ein Jahr
Wirkung:	als Brei auf den Körper gestrichen, erleichtert es für 5 Stunden alle körperlichen Talente um 2 Punkte; ansonsten Trankzutat

Name:	Axorda-Baum
Zubereitung:	Rinde mit Tarnelen zu Xordai gekocht
Bestimmung:	-4
Haltbarkeit:	9 Monate
Wirkung:	einziges bekanntes Heilmittel gegen Zorganpocken

Name:	Basilamine
Zubereitung:	keine
Bestimmung:	-15, -5 während der Blütezeit
Haltbarkeit:	keine
Wirkung:	Die Schoten des Chamäleonspringkrautes platzen bei kleinsten Erschütterungen und schießen ihre klebrigen und ätzenden Pollenkapseln um sich. Pro Rechtschritt Fortbewegung in einem Basilaminefeld erleidet jeder Held W20 Treffer, die 1/10 SP anrichten und den RS um 1/100 senken

Name:	Belmart
Zubereitung:	Blätter frisch verarbeiten oder trocknen
Bestimmung:	-6
Haltbarkeit:	1 Tag, getrocknet 3-6 Monate
Wirkung:	mindert den Schaden bei Krankheiten um 3 Punkte, gegen Gifte verabreicht, wird der Widerstandswurf um 5 Punkte erleichtert

Name:	Blutblatt
Zubereitung:	frisch pflücken
Bestimmung:	-4
Haltbarkeit:	nahe magischer Quellen unbegrenzt
Wirkung:	Mit der Pflanze kann die Präsenz und Stärke von Magie in der Umgebung geprüft werden. Normal vertrocknen die Blätter binnen einer Spielrunde. Dauert dies länger oder wurzelt die Pflanze sogar, so ist starke Magie in der Nähe. Auch die Potenz eines magischen Trankes kann so ermittelt werden. Proben auf Zubereiten (<i>Alchimie</i>) können mit Blutblatt um 2 Punkte erleichtert werden

Name:	Boronie
Zubereitung:	frisch pflücken
Bestimmung:	-2
Haltbarkeit:	5 Stunden
Wirkung:	Heilige Pflanze, der Duft wirkt wie ein <i>Grabsegen</i> oder die <i>Weihe der letzten Ruhestatt</i> . Erleichtert diese Rituale um 2 Punkte

Name:	Boronschlinge
Zubereitung:	keine
Bestimmung:	-15
Haltbarkeit:	bis zur Zerstörung
Wirkung:	Wer auf einen halben Schritt an die Pflanze heran kommt, wird von Blütenduft eingenebelt (FK der Pflanze 12). Dies verursacht keinen Schaden, aber dem Opfer muss, so die Abwehr nicht voll gelingt, eine Probe auf RE-2 gelingen, sonst schläft das Opfer augenblicklich ein. Kurz darauf wurzelt die Pflanze im Opfer und zieht ihm pro Spielrunde 1 LeP ab, zudem sinken GE und KK pro halber Stunde um 1. Die RE Probe zum Erwachen kann halbstündlich wiederholt werden. Der Wurzelsaft der Pflanze ist ätzend (5 TP)

Name:	Carlog
Zubereitung:	frisch einnehmen oder in Alkohol einlegen
Bestimmung:	-5
Haltbarkeit:	1 Tag, Essenz für 7 Monate
Wirkung:	ermöglicht Dämmerungssicht für 15 SR, tagsüber blendet dafür das Licht stark und der Held kann kaum etwas erkennen

Name:	Cheria-Kaktus
Zubereitung:	roh essen oder getrocknet rauchen
Bestimmung:	-4
Haltbarkeit:	3 Tage, getrocknet 18 Monate
Wirkung:	Rauschgift mit halluzinogener Wirkung, KL, IN, GE, FF je -2 für etwa 3 SR, wohliges Gefühl. Übermäßiger Gebrauch führt zu Lethargie

Name:	Chonchinis
Zubereitung:	Frisch auflegen oder zu Salbe oder Lotion verarbeiten
Bestimmung:	-6
Haltbarkeit:	28 Stunden, verarbeitet bis zu 2 Jahre
Wirkung:	Lindert Ätz- und Brandwunden, gibt roh 5 LeP, als Salbe sogar bis zu 18 LeP innerhalb eines Tages zurück, lässt Sonnenbrand schneller heilen

Name:	Disdychonda
Zubereitung:	Blätter frisch verarbeiten
Bestimmung:	-5
Haltbarkeit:	9 Tage
Wirkung:	Die Fleisch fressende Pflanze hat eine LE von 60 (20 im Stamm, je 10 in den Blättern), AT 12/PA 0, RE 9, RS 1. Kann ein Treffer der Pflanze nicht voll abgewehrt werden, so umschlingt ein Blatt den Helden (oder ein Körperteil von ihm) und das Nesselgift setzt ein (3 SP pro KR, nur RE möglich). Werden auf diese Weise 5 SP angerichtet, so setzt die Giftwirkung ein (9 SP, vollständige Lähmung)

Name:	Donf
Zubereitung:	frisch kauen oder in Alkohol einlegen
Bestimmung:	-6
Haltbarkeit:	9 Stunden, eingelegt 14 Monate
Wirkung:	lindert Fieberkrankheiten (Schaden jeweils um 2 reduziert) und fördert die Heilung, Proben auf <i>Heilkunde</i> um 2 erleichtert

Name:	Efeuer
Zubereitung:	keine
Bestimmung:	-4
Haltbarkeit:	wenige Stunden
Wirkung:	Efeuer gibt bei Körperkontakt ein brennendes Sekret ab (1 SP pro Schritt). Der einzige Nutzen in der Pflanze liegt darin, Sträucher davon als natürliches Hindernis anzupflanzen

Name:	Egelschreck
Zubereitung:	zu Paste zerreiben
Bestimmung:	-6
Haltbarkeit:	6 Tage, die Paste 10 Monate
Wirkung:	Stoppt Blutungen, gibt auf Wunden aufgetragen 1 LeP zurück und vertreibt einen Tag lang alle Parasiten. Lässt Egel oder Zecken von der Haut abfallen, wenn sie mit der Paste bestrichen werden

Name:	Eitriger Krötenschemel
Zubereitung:	frisch verarbeiten, Haut abziehen
Bestimmung:	-2
Haltbarkeit:	5 Tage
Wirkung:	führt eingenommen für etwa eine Stunde zu schweren Magenverstimmungen (5 SP, KK und IN -1), wird zu Gift verarbeitet

Name:	Feuer- und Efferdmoos
Zubereitung:	keine, ggf. frisch für Feuerpulver
Bestimmung:	-15
Haltbarkeit:	wenige Tage
Wirkung:	Bei grober Berührung gibt die Pflanze ein ätzendes Sekret frei, das alles Organische durchdringt und starkes Brennen, sowie 1 SP pro 5 KR freigibt. Wasser verdoppelt den Effekt. Je nach Kontaktmenge werden so insgesamt zwischen 5 und 50 SP angerichtet. Die Wirkung von Feuer- und Efferdmoos heben sich wie Lauge und Säure gegenseitig auf.

Name:	Feuerschlick
Zubereitung:	Algen trocknen und zu Pulver verarbeiten
Bestimmung:	-6, +5 im leuchtenden Zustand
Haltbarkeit:	24 Stunden, als Pulver 10 Monate
Wirkung:	Frisch „genossene“ (es Bedarf einer Probe auf Selbstbeherrschung -7 um die ekelhaften Pflanzen zu essen) Algen bewirken für 1 Stunde eine Steigerung von KL+1, sowie eine Erleichterung von Wissenstalenten und den Zaubermerkmalen Arkan und Geistig um 3. Die Regeneration wird über Nacht um 1 LeP und 5 AsP gesteigert, aber man erlebt auch starke Visionen. Das Pulver in Salzwasser gegurgelt steigert das Zaubermerkmal Geistig und Wissenstalente für 24 Stunden um 1 Punkt und gibt die Möglichkeit zu Prophezeiungen (GEI+IN) mit einem TaW von 2 Punkten. Zu einer Essenz mit Alkohol und Lulanientrunk verarbeitet, ergibt sich sogar eine Steigerung von 3 auf Wissen und Merkmal, sowie einem TaW von 5 auf Prophezeien. Es besteht jedoch die Gefahr einer Sucht (19+20 auf W20, bei dem gegurgelten Pulver nur 20 auf W20)

Name:	Finage
Zubereitung:	Sud kochen oder Bast des Baumes zu kleinen Verbandsmatten flechten
Bestimmung:	-5
Haltbarkeit:	5-6 Monate
Wirkung:	Der Sud hebt eine durch Gift, Krankheit oder Zauberei gesenkte Eigenschaft wieder auf ihren ursprünglichen Wert, die Einnahme macht aber auch reizbar (der Anwender erhält einen Wert für Jähzorn von 8 für 9 Tage bei 19 und 20 auf W20). Die Bastmatten erleichtern eine Probe auf Heilkunde zur Wundheilung um 2 Punkte

Name:	Gulmond
Zubereitung:	frisch zerkauen oder trocknen und zu Tee verarbeiten
Bestimmung:	-6
Haltbarkeit:	frisch oder aufgegossen 1 Tag, getrocknet 18 Monate
Wirkung:	lindert den Schaden von Fieberkrankheiten um 3 Punkte und steigert für 12 Stunden KO und LE um 1. Kann auch in doppelter und dreifacher Menge (mit entsprechend kumulativem Effekt) zu sich genommen werden, führt dann aber am nächsten Tag zu einem starken Kater (KK und GE -1 für 24 Stunden)

Name:	Hiradwurz
Zubereitung:	Saft auspressen und ggf. destillieren
Bestimmung:	-8
Haltbarkeit:	1 Woche
Wirkung:	hebt die Wirkung aller natürlichen und verarbeiteten Schlangengifte auf und verdoppelt den Heilungseffekt einer entsprechenden Probe auf <i>Heilkunde</i> (max. 15 LeP pro Wurzel zurück)

Name:	Hollbeere
Zubereitung:	Beeren roh oder vergoren verwenden, Blätter fermentieren
Bestimmung:	-4
Haltbarkeit:	3 Tage, getrocknete Blätter 6 Monate
Wirkung:	Die Beeren sind leicht giftig und führen zu Brechreiz, werden verarbeitet als Brechmittel verwendet und erleichtern so eine Probe auf <i>Heilkunde</i> bei Gift um 2 Punkte. Der Tee aus den Blättern lässt ruhig schlafen und steigert die Regeneration um 2 Punkte

Name:	Horusche
Zubereitung:	Kerne roh verspeisen oder kalt Öl auspressen
Bestimmung:	-7
Haltbarkeit:	8 Tage (in der Schote, sonst 3 Tage), das Öl 10 Monate
Wirkung:	Ein Kern gegessen steigert die KK für 20 Stunden um 1. Jeder weitere Kern steigert die KK zusätzlich um 1 (ohne Verlängerung der Wirkungsdauer) und verursacht dabei 7 SP. Das Öl steigert die KK für 12 Stunden um 1 und verursacht 1 SP, weitere Schlucke geben jeweils weiterhin KK+1, aber die zweite Dosis fügt 4 SP zu, die dritte 9 SP, die vierte 16 usw.

Name:	Ilmenblatt
Zubereitung:	frisch kauen oder zu Pfeifenkraut verarbeiten oder mit Harz versetzen
Bestimmung:	-2
Haltbarkeit:	getrocknet 2,5 Jahre, als Harz unbegrenzt
Wirkung:	frisch gekaut entspannt und beruhigt das Kraut bei leichten Bewusstseinstrübungen, geraucht wirkt es extrem beruhigend und leicht euphorisierend (MU, KL, FF, GE, KK -2 für 15 Stunden), wird als starkes Beruhigungsmittel und als Trankzutat verwendet

Name:	Iribaarslilie
Zubereitung:	keine
Bestimmung:	-12
Haltbarkeit:	bis zur Zerstörung
Wirkung:	Diese dämonische Pflanze bannt ihre Opfer auf magische Weise (ZW 15 - MR des Opfers, bei zusätzlichen Opfern der bereits reduzierte Wert - weiterer MR) und zwingt sie, sich der Pflanze zu nähern. In Nahkampfdistanz umschlingt die Pflanze das Opfer mit dicken Fangarmen und zieht sie binnen 4 KR unter Wasser. Die Arme richten jede Runde 5 SP an. Die Pflanze hat eine LE von 15 und einen RS von 3, jeder einzelne Fangarm hat ebenfalls diese Werte

Name:	Jagdgras
Zubereitung:	keine
Bestimmung:	-15 (sieht Wirselskraut ähnlich)
Haltbarkeit:	bis zur Zerstörung
Wirkung:	Die Pflanze kann sich bewegen und schlägt nachts gerne auf schlafenden Opfern Wurzeln, was dank eines Betäubungsgiftes schmerzlos ist. Dann raubt sie dem Opfer 2 LeP pro Stunde, was bei mehreren Büscheln schnell gefährlich wird. Reißt man die Büsche heraus, verursacht dies 3 SP

Name:	Joruga
Zubereitung:	zerkleinern und einkochen
Bestimmung:	-7
Haltbarkeit:	5 Wochen (Wassersud), 3 Monate (alkoholischer Sud)
Wirkung:	wirkt vorbeugend gegen Tollwut oder Schwarze Wut, verhindert den tödlichen Fieberschub von Schlachtfeldfieber

Name:	Kairan
Zubereitung:	3 Halme mit einem Mibelrohr in Alkohol, gemischt mit dem eigenen Wasser des Kairanhalmes, aufgekocht und eingelegt
Bestimmung:	-6
Haltbarkeit:	in eigenem Wasser 5 Wochen, eingelegt 7 Monate
Wirkung:	Zutat für Tränke (insbesondere Astral), mit o. g. Zubereitung wird ein Astraltrunk gewonnen, der die aktuelle AE des Anwenders für 14 (+1 je Rang des Berufsvorteils Alchimist) Stunden um 10 Punkte steigert. Verursacht Sucht bei 20 auf W20

Name:	Kajubo
Zubereitung:	frisch einnehmen oder in Öl einlegen
Bestimmung:	-4
Haltbarkeit:	14 Tage, eingelegt 24 Wochen
Wirkung:	5 frische oder 15 eingelegte Knospen ermöglichen es, 3 Spielrunden lang nicht atmen zu müssen. Eine Verlängerung ist nicht möglich

Name:	Khomknolle
Zubereitung:	vorsichtig öffnen
Bestimmung:	-5 mit, -12 ohne Blätter
Haltbarkeit:	ungeöffnet etwa 1 Monat
Wirkung:	die Pflanze enthält ca. 3-4 Maß frisches, klares Wasser

Name:	Klippenzahn
Zubereitung:	Stängel auspressen
Bestimmung:	-8
Haltbarkeit:	4 Tage, bzw. bis zum nächsten Vollmond (Saft)
Wirkung:	Beschleunigt die Wundheilung (halbe Zeit zur vollen Regeneration) und gibt zusätzlich 5 LeP zurück. Jeweils 10 Stängel sind eine Anwendung, mehr als eine Anwendung pro Ruhephase ist nicht möglich

Name:	Kukuka
Zubereitung:	Blätter kauen
Bestimmung:	-10
Haltbarkeit:	5 Tage
Wirkung:	das Zerkauen eines Blattes macht den Anwender für drei Stunden unempfindlich gegen Schmerz, dafür kann er danach mindestens 12 Stunden nicht schlafen

Name:	Lotos
Zubereitung:	Absud aus Blüten kochen, Blütenstaub verwenden etc.
Bestimmung:	-5 bis -10
Haltbarkeit:	Unverarbeitet wenige Tage, verarbeitet einige Wochen
Wirkung:	Lotos ist die Grundlage für viele Tränke und Gifte. Die Extrakte und der Staub wirken halluzinogen und teilweise stark giftig. Auch zum Färben wird Lotos verwendet.

Name:	Lulanie
Zubereitung:	Blüten in Tee aufgießen, in Wasser oder Alkohol lösen oder mit Katzenmilch in Kuchen verarbeiten
Bestimmung:	-5
Haltbarkeit:	7 Tage, verarbeitet 7 Monate
Wirkung:	wirkt beruhigend auf Seele und Magen, in Kuchen verarbeitet steigert es die Überredungskünste, indem es den Vorteil <i>Charmant</i> (ggf. zusätzlich) verleiht

Name:	Madablüte
Zubereitung:	keine
Bestimmung:	-5, wenn nicht blühend: -15
Haltbarkeit:	solange sie dem Mondlicht ausgesetzt ist
Wirkung:	Diese der Hesinde heilige Pflanze zieht Feen- und Werwesen in ihrer Nähe an. Der Anblick der Blüte, die nur bei Vollmond aufgeht, verleiht für einen Monat KL+1, wer die Blume pflückt, begehrt jedoch einen Frevel an Hesinde

Name:	Malomis
Zubereitung:	Frisch verwenden, in Wasser oder Alkohol einlegen, zu Duftwasser verarbeiten
Bestimmung:	-10
Haltbarkeit:	2 Tage, verarbeitet 8 Wochen, als Parfum sogar 9 Monate
Wirkung:	Der Duft der Pflanze sorgt für ein euphorisches Gefühl und lässt das „Opfer“ einen Lieblingsduft aus seinem Unterbewusstsein riechen (z.B. seine Leibspeise bei einem Hungernden, der nur ein karges Mahl vor sich hat). Die Intensität des Geruches wird mit dem W20 bestimmt. Übersteigt der Wurf die MR des „Opfers“, dann ist der Geruch für ihn absolut real. Der Duft kann so betörend sein, dass sich das Opfer für mindestens 3 Spielrunden auf nichts anderes konzentrieren kann. In Wasser eingelegte Blüten haben nur einen „Durftwert“ von W20-3. Als Parfum verarbeitet, lässt der Duft den Anwender so anziehend wirken, dass alle Proben auf Überreden mit dem Ziel des Betören um 7 Punkte erleichtert

Name:	Menchal-Kaktus
Zubereitung:	Saft extrahieren, Blüten sammeln
Bestimmung:	-4
Haltbarkeit:	12 Wochen
Wirkung:	Der Saft halbiert die Wirkung aller Gifte, die SP verursachen. Die Blüten erleichtern es, Feenwesen oder Dschinne in den Dienst zu nehmen (<i>Überreden</i> +2)

Name:	Merach-Strauch
Zubereitung:	rohe Früchte oder als Brei eingekocht
Bestimmung:	-2
Haltbarkeit:	10 Tage
Wirkung:	Die süßen Früchte schmecken ausgezeichnet und sind in eingekochter Form ein beliebtes Aroma, auch in Likören usw. Wird jedoch binnen drei Tagen vor oder nach dem Verzehr roher Früchte Alkohol konsumiert, so droht dem Opfer ein Herzstillstand bei schwerer Atemnot (5W20 SP, wenn die ganze Frucht gegessen wurde, da die Wirkung sofort (5 KR) einsetzt kommt es bei Verzehr nach Alkoholgenuss meist nur zu 1-2 W20 SP). Giftstufe 10. Als extrahiertes Merach-Gift verursacht es 24 SP (+3 je Rang des Berufsvorteils <i>Alchimist</i>) innerhalb 1 Spielrunde und ist als Beimischung von Speisen und Getränken kaum heraus zu schmecken. Giftstufe 8

Name:	Messergras
Zubereitung:	keine
Bestimmung:	-6
Haltbarkeit:	getrocknet mehrere Jahre
Wirkung:	Messergras ist so scharf, dass die Berührung bereits 6 TP verursacht. Eine Reise durch ein Gebiet mit Messergras verursacht 11 TP pro Stunde und reduziert den RS um 1

Name:	Mibelrohr
Zubereitung:	stampfen und in Alkohol einkochen
Bestimmung:	-10
Haltbarkeit:	3 Tage, verarbeitet 8 Monate
Wirkung:	Die Einnahme des Absuds steigert KL und GE des Anwenders für 13 Spielrunden um jeweils 2 Punkte. Nimmt man mehr als eine Portion pro Monat zu sich, so wird man bei 3-20 auf W20 süchtig nach Mibelrohr (Krankheitsstufe 8) und muss mindestens alle 2 Tage eine Dosis zu sich nehmen, sonst fällt man in völlige Apathie und würde ohne Hilfe schlicht verdursten

Name:	Mirbelstein
Zubereitung:	Wurzelknolle trocknen und zerreiben
Bestimmung:	-8
Haltbarkeit:	6 Wochen
Wirkung:	Der Geruch vertreibt Ungeziefer aller Art, erschwert aber auch alle Proben auf gesellschaftliche Talente um 4 Punkte, solange der Anwender einen Beutel Mirbelstein bei sich trägt. Bei Elfen ist die Erschwernis sogar -8

Name:	Mirhamer Seidenliane
Zubereitung:	innere Fasern werden zu Schwindelseide verarbeitet, destilliert wird Kukris gewonnen
Bestimmung:	-4
Haltbarkeit:	sachgemäß gelagert unbegrenzt
Wirkung:	verursacht bei Hautkontakt Juckreiz und leichte Lähmung, Hauptzutat für das gefährliche Gift Kukris

Name:	Mohn
Zubereitung:	Samenkapseln sammeln, ggf. öffnen
Bestimmung:	-5
Haltbarkeit:	trocken bewahrte Samenkapseln 1 Jahr
Wirkung:	Die verschiedenen Mohnsorten sind oft wichtige Zutaten für Tränke. Teilweise sind sie gefährliche Rauschmittel (Purpurmohn), generell wirksame Betäubungsmittel (Bleichmohntee erleichtert <i>Selbstbeherrschungs</i> -Proben gegen Schmerzen um 10 Punkte)

Name:	Morgendornstrauch
Zubereitung:	keine
Bestimmung:	-13
Haltbarkeit:	bis zur Zerstörung
Wirkung:	Eine Person, die eine Blüte des Strauches berührt oder sich an einem Dorn sticht, verwandelt sich innerhalb einer Woche in eine Sumpfranze. Der Prozess kann nur durch Magie oder ein göttliches Wunder beendet werden

Name:	Naftanstaude
Zubereitung:	behutsam den Saft auspressen
Bestimmung:	-1
Haltbarkeit:	1 Woche, der ausgepresste Saft in einem luftdichten Gefäß 7 Wochen
Wirkung:	der stark ätzende Saft löst bei kleiner Berührung 7 SP aus, wird zu Goldleim weiterverarbeitet

Name:	Neckerkraut
Zubereitung:	frisch einnehmen oder zu Efferdhilf auskochen oder zu Pillen drehen
Bestimmung:	-4
Haltbarkeit:	frisch 5 Wochen, Sud 30 Stunden, Pillen 12 Wochen
Wirkung:	die Einnahme unterbindet die Erkrankung an Kerker- oder Efferdsieche für eine Woche

Name:	Nothilf
Zubereitung:	in Öl eingelegt, Lösung
Bestimmung:	-6
Haltbarkeit:	frisch 5 Tage, eingelegt 8 Monate
Wirkung:	frisch auf Brandwunden gelegt, erleichtert es die Probe auf Heilkunde um 5 Punkte. Als Lösung eingenommen, stoppt es die Wirkung von Tulmadron augenblicklich

Name:	Olginwurz
Zubereitung:	mit Alkohol einnehmen, Sud
Bestimmung:	-10
Haltbarkeit:	18 Stunden, Sud in lichtgeschützten Flaschen 1 Jahr
Wirkung:	Das Mittel stärkt die Abwehrkräfte. Roh gekaut unterstützt es den Körper bei der Entgiftung (senkt die Giftstufe um 1 Punkt pro Portion, max. auf die Hälfte), der Sud wirkt präventiv für eine Woche, so dass alle natürlichen Krankheiten oder Gifte bis Stufe 20 dem Anwender nichts anhaben können

Name:	Orazal
Zubereitung:	einkochen
Bestimmung:	-4
Haltbarkeit:	mehrere Jahre
Wirkung:	Aus dem Brei wird ein potenter Kleber (kann pro Rechtspann 5 Stein Gewicht an der Decke festhalten oder 10 Stein an einer Wand). Der Rohe Pflanzensaft ist ätzend

Name:	Orkland-Bovist
Zubereitung:	keine
Bestimmung:	-4
Haltbarkeit:	bis zur Zerstörung
Wirkung:	Die Sporen des Bovisten erzeugen eine Krankheit der Stufe 7 und nisten sich für wenigstens 8 Wochen im Körper ein. In dieser Zeit entfällt die natürliche Regeneration und das Opfer erleidet 12 SP pro Woche, KK, KO, GE, MU und CH sind um je 2 Punkte gesenkt. Bis zur Heilung sinkt die max. LE des Erkrankten um 7 Punkte

Name:	Pestsporenpilz
Zubereitung:	Pilzhaut vorsichtig abziehen
Bestimmung:	-6
Haltbarkeit:	3 Tage
Wirkung:	Die Pilzhaut wird als alchemistische Grundlage für Katzenaugensalbe u.ä. verwendet (Nachtsicht für 6 Stunden). Das Einatmen der Sporen ist jedoch sehr gefährlich (12 SP bei starkem Husten)

Name:	Phosphorpilz
Zubereitung:	frisch ernten, trocknen und zerstoßen für kaltes Licht
Bestimmung:	-10 wenn er nicht leuchtet, +3 wenn er leuchtet
Haltbarkeit:	frisch ein paar Stunden, getrocknet unbegrenzt
Wirkung:	leuchtet grünlich

Name:	Quasselwurz
Zubereitung:	trocknen und fermentieren
Bestimmung:	-12
Haltbarkeit:	5 Tage, verarbeitet 3 Jahre
Wirkung:	Leichtes Einnahmegift: wer das Pulver einnimmt, quasselt für mindestens 8 (+2 je Rang des Berufsvorteils Alchimist) SR lang munter drauf los. Nur mit einer <i>Selbstbeherrschungs</i> -Probe -3 kann er sich selbst davor bewahren, Geheimnisse auszuplaudern. Die Probe wird jede Runde um einen Punkt schwieriger. Da das Opfer aber ohne roten Faden redet, muss der Zuhörer das Thema mit einer Probe auf <i>Überreden und Überzeugen</i> -3 auf das richtige Thema lenken. Giftstufe 4

Name:	Quinja
Zubereitung:	Beeren frisch oder getrocknet einnehmen
Bestimmung:	-6
Haltbarkeit:	15 Stunden, getrocknet 30 Monate
Wirkung:	KK+1 für 2 Stunden für eine frische oder drei getrocknete Beeren, zusätzliche Einnahme hat keinen Effekt. Für Achaz ein Aufputzmittel

Name:	Rahjalieb
Zubereitung:	Blätter trocknen, zu Tee verarbeiten
Bestimmung:	-5
Haltbarkeit:	3 Tage, als Tee 5 Monate
Wirkung:	wirkt empfängnisverhütend für 3 Tage

Name:	Rattenpilz
Zubereitung:	Speisezubereitung, Sporen
Bestimmung:	-7
Haltbarkeit:	2 Tage
Wirkung:	Der Pilz lockt jeden Wanderer in seiner Nähe an (ZW 20-MR). Isst man den Pilz oder nimmt man Sporen zu sich, so wird man für 7 Tage von Namenlosen Zweifeln erfüllt, hadert mit den Göttern und erwägt den Beitritt zum Kult des Namenlosen. Geweihte der 12 Götter erkranken bei Kontakt mit dem Pilz mit 50%iger Wahrscheinlichkeit an Zorganpocken

Name:	Rauschgurke
Zubereitung:	roh verzehren
Bestimmung:	-3
Haltbarkeit:	3 Wochen
Wirkung:	Eine Rauschgurke erhöht die KK um 3 und senkt die KL um 4 Punkte für insgesamt 8 Stunden. Fällt die KL dadurch unter Null, so fällt der Anwender in Tiefschlaf, bei dem er angenehm aufbauende, aber wirre Träume erlebt. Der Schlaf hält die restliche Wirkungsdauer an

Name:	Rote Pfeilblüte
Zubereitung:	zu Tee aufgießen
Bestimmung:	-7
Haltbarkeit:	frisch 3 Stunden, als Tee 7 Monate
Wirkung:	Der Tee gibt dem Anwender 14 LeP innerhalb von drei Stunden zurück. Die Blütenknospe roh verspeist, steigert das CH für 12 Stunden um 1 Punkt

Name:	Roter Drachenschlund
Zubereitung:	frisch auf Wunden durch Werwesen legen
Bestimmung:	-10 (-3 während der Blüte)
Haltbarkeit:	8 Tage
Wirkung:	mit dieser Pflanze wird, sofern es nicht bereits zur Verwandlung gekommen ist, die Lykanthropie geheilt

Name:	Sansaro
Zubereitung:	roh, als Sud oder Paste
Bestimmung:	-12
Haltbarkeit:	frisch 30 Stunden, als Sud 1 Jahr, als Paste 10 Wochen
Wirkung:	Roh eingenommen lindert es die Folgen von Kerkersieche, über 2 Wochen täglich eingenommen heilt sie die Krankheit, senkt Fieberschaden bei allen Krankheiten um 2 Punkte. Als Sud unterbindet es für einen Tag die Ansteckung mit jeglicher Krankheit. Als Paste auf den Körper gebracht, hält es für 2 Tage Parasiten und Ungeziefer fern, bei Paste die älter als eine Woche ist, sinkt bei der Anwendung die CH um 1

Name:	Satuarienbusch
Zubereitung:	Saft auspressen oder zu Tee verarbeiten
Bestimmung:	-2
Haltbarkeit:	Saft 8 Tage, Tee 1 Jahr
Wirkung:	im Saft getränkte Verbände verhindern Wundbrand, Tee senkt Schaden durch Krankheiten jeweils um 1 SP

Name:	Schlangenzünglein
Zubereitung:	Saft auspressen oder mit Fett zu Paste köcheln
Bestimmung:	-3
Haltbarkeit:	8 Tage, Paste 7 Monate
Wirkung:	Der Saft der Pflanze reagiert auf das Vorhandensein magischer Energie und färbt sich rot. Die Paste kann sich maximal 3 mal verfärben, der Saft so lange er sich hält

Name:	Schleichender Tod
Zubereitung:	Blüten trocknen
Bestimmung:	-3
Haltbarkeit:	8 Wochen
Wirkung:	Der Blütenstaub von 2 Blüten versetzt den Anwender für 3-4 Stunden in rauschhafte Träume mit anschließend schwerem Kater für 12 Stunden (alle Eigenschaften -2). Die Pollen von 5 Blüten reichen aus, um als tödliches Atemgift Samthauch verwendet zu werden (8 SP pro Stunde für 5 Stunden, Giftstufe 5). Die Verwendung ist sehr heikel, die Probe auf Zubereiten zur Verwendung der Pflanze ist um 9 Punkte erschwert

Name:	Schleimiger Sumpfknöterich
Zubereitung:	mit Leim und Salzlake zu Kontakt- oder Waffengift verarbeitet
Bestimmung:	-3
Haltbarkeit:	1 Tag, verarbeitet 8 Wochen
Wirkung:	Die pure Berührung eines Pilzes verursacht 3 SP (Giftstufe 4). Als verarbeitetes Knötergift verursacht es 9 SP (+ 1 SP je Rang des Berufsvorteils <i>Alchemist</i>) pro SR für 8 SR bei sofortiger Wirkung (Giftstufe 8). Zur Herstellung ist eine Probe auf <i>Zubereiten</i> -6 erforderlich

Name:	Schlinggras
Zubereitung:	keine, die Halme können gut als Blasrohre verwendet werden
Bestimmung:	-12
Haltbarkeit:	bis zur Zerstörung
Wirkung:	Bei vorsichtiger Bewegung durch ein Moor steht dem Betroffenen eine Probe auf <i>Sinnenschärfe</i> zu, um das Schlinggras rechtzeitig zu bemerken, dann ist das Umgehen der Pflanze kein Problem. Wird man gepackt, so muss man sofort eine Probe auf <i>Körperbeherrschung</i> schaffen, um nicht ins Moor gezogen zu werden. Sobald der Held gefangen ist, sinken GE und KK um je einen Punkt

Name:	Schwamschwamm
Zubereitung:	Verwandelt durchfließendes Wasser in Gift
Bestimmung:	-3
Haltbarkeit:	2 Tage (die Samen 3 Monate)
Wirkung:	1 Maß Wasser wird zu einem heimtückischen Gift, das 14 Tage im Körper des Opfers verbleibt. Dieses erleidet 3 SP pro Tag und wird zur Pflanze gelockt, die es unter schweren Halluzinationen und Schmerzen stetig verteidigt. Giftstufe 14

Name:	Shurinstrauch
Zubereitung:	Knollen pflücken und zu dem entsprechenden Gift verarbeiten
Bestimmung:	-2
Haltbarkeit:	8 Tage (Knolle)
Wirkung:	der Verzehr einer rohen Knolle fügt 8 SP zu. Giftstufe 2

Name:	Talasin
Zubereitung:	Flechte abschaben und zu Paste stampfen
Bestimmung:	-5
Haltbarkeit:	1 Stunde, als Salbe 1 Jahr
Wirkung:	Talasin salbe tilgt jeglichen Geruch vom Körper des Anwenders, so dass selbst Spürhunde ihn nicht mehr wittern können. Die Salbe kühlt zunächst, schlägt aber bald in Wärme um

Name:	Tarnblatt
Zubereitung:	Blätter pflücken und einnehmen
Bestimmung:	-8
Haltbarkeit:	3 Tage
Wirkung:	Die Pflanze stört die Sinneswahrnehmungen des Anwenders, so als hätte er einen Vollrausch durch starken Schnaps (GE, FF, KL jeweils halbiert, MU+3, Anschwellen der Nase für 30-(KÖR+KO) Spielrunden). Die Wirkung tritt nach 1 Spielrunde ein. Giftstufe 3

Name:	Tarnele
Zubereitung:	frisch auf Wunden legen oder zu Salbe verarbeiten
Bestimmung:	-4
Haltbarkeit:	1 Tag, Salbe 6 Monate
Wirkung:	Tarnelen wirken schmerzlindernd und erhöhen die nächtliche Regeneration um 1 Punkt

Name:	Thonnys
Zubereitung:	frisch oder getrocknet einnehmen
Bestimmung:	-12
Haltbarkeit:	2 Tage, getrocknet 1 Jahr
Wirkung:	Die Blätter ermöglichen eine effektivere astrale Meditation. Pro Stunde wird ein zusätzlicher AsP dazu gewonnen. Die Einnahme getrockneter Blätter löst allerdings leichtes Unwohlsein aus (3 SP)

Name:	Traschbart
Zubereitung:	getrocknet und zu Pulver verarbeitet (schmeckt frisch einfach scheußlich)
Bestimmung:	-6
Haltbarkeit:	3 Tage, getrocknet unbegrenzt
Wirkung:	ein wirksames Fiebermedikament, dass den Schaden von Fieberkrankheiten um 1 SP pro Tag senkt

Name:	Tuur-Amash-Kelch
Zubereitung:	Kelche und Beeren ernten
Bestimmung:	-1
Haltbarkeit:	3 Tage
Wirkung:	Die Pflanze kann ihre Säure mit einer AT von 12 (+8 TP) gezielt auf Opfer in bis zu 3 Schritt Entfernung verspritzen. Der Angriff gilt stets als Überraschungsangriff. Um die Pflanze rechtzeitig zu bemerken, muss dem Opfer eine Probe auf <i>Sinnenschärfe</i> -7 gelingen. Die Pflanze hat eine LE von 3 und einen RS von 1. Die Beeren sind ebenfalls säurehaltig und führen nach 1 Spielrunde zu schweren inneren Verletzungen (3 SP pro SR für 9 Runden)

Name:	Ulmenwürger
Zubereitung:	Blüten trocknen und Aufguss bereiten
Bestimmung:	-2
Haltbarkeit:	3 Jahre
Wirkung:	der Tee verbessert die nächtliche Regeneration um 2 Punkte und verhindert eine Infektion mit Wundfieber

Name:	Vierblättrige Einbeere
Zubereitung:	roh essen oder Saft auspressen und aufkochen
Bestimmung:	-5
Haltbarkeit:	3 Tage, als verarbeiteter Saft 1 Jahr
Wirkung:	Jede Beere gibt dem Anwender (W20/4) LeP zurück, jedoch sollten pro Tag nicht mehr als 4 Beeren verwendet werden, da sonst die Gefahr einer Suchterkrankung besteht (17-20 auf W20). Einbeerentrunk wird aus 20 Beeren hergestellt und enthält 50 LeP, die Suchtgefahr besteht hier bei einer Einnahme von mehr als 12 LeP pro Tag. Die Regeneration findet nur bei Ruhe statt und erfolgt in einer Menge von 4 LeP pro Stunde

Name:	Vragieswurzel
Zubereitung:	zerkleinern und einkochen
Bestimmung:	-6
Haltbarkeit:	10 Tage, verarbeitet 10 Wochen
Wirkung:	Aus der Pflanze, die Roh verzehrt Übelkeit und Erbrechen auslöst (2 SP), wird die gefährliche Droge Boronwein gewonnen. Der Wein löst einen starken lethargischen Rausch aus, der etwa 2 Stunden anhält und zu einer tiefen inneren Zufriedenheit des Anwenders führt. Danach muss dieser einer Probe auf <i>Selbstbeherrschung</i> -1 ablegen, um nicht eine weitere Dosis einzunehmen (für jede weitere Dosis abermals um -1 erschwert). Scheitert die Probe, so wird der Anwender süchtig. Nach Abflauen der Wirkung setzen Konzentrationsprobleme (KL, IN und FF je -1), Unentschlossenheit (MU-2) und starke Reizbarkeit ein. Die Beschaffung von Boronwein wird zum einzigen Antrieb. Da bei der Herstellung schnell Fehler passieren können (Probe auf <i>Zubereiten</i> -12), kann man leicht an stark giftige Dosen geraten (für jeden Punkt, den die Probe bei der Herstellung daneben ging, erleidet der Anwender 2 SP, bei Patzern noch verdoppelt), so dass die Sucht oft tödlich endet. Krankheit der Stufe 12

Name:	Waldwebe
Zubereitung:	keine
Bestimmung:	-9
Haltbarkeit:	bis zur Zerstörung
Wirkung:	Um die Pflanze rechtzeitig zu entdecken, ist eine Probe auf <i>Sinnenschärfe</i> -5 erforderlich. Gerät man hinein, so muss einem sofort eine Probe auf <i>Körperbeherrschung</i> -2 gelingen, ansonsten verheddert man sich in der Pflanze. Für jeden Befreiungsversuch sinkt die BWG um einen Punkt. Ist ein Wert von 0 erreicht, so hat sich das Opfer vollends verheddert, erleidet pro Stunde 2 TP und der RS sinkt pro Stunde um jeweils 1 Punkt

Name:	Wasserrausch
Zubereitung:	Früchte frisch oder getrocknet schlucken, Blüten frisch verwenden
Bestimmung:	-1
Haltbarkeit:	Blüten 36 Stunden, Früchte frisch 5 Tage, getrocknet 1 Jahr
Wirkung:	Der Blütenduft führt bei einer gescheiterten RE-Probe (bei den ungepflückten Pflanzen im Umkreis von 5 Schritt) zu rauschenden Lustträumen, denen am nächsten Tag ein schwerer Kater folgt. Da die Pflanze im Wasser wächst, kann dieser Rauschzustand schnell zum Tod durch Ertrinken führen. Die Frucht ist ein beliebtes Stärkungsmittel für die körperliche Liebe, das Hingabe und Standhaftigkeit steigert, jedoch auch enthemmt (was zu peinlichen Situationen führen kann). Die Wirkung hält etwa 1-2 Stunden an

Name:	Winselgras
Zubereitung:	Keine
Bestimmung:	-12 tagsüber, +2 nachts
Haltbarkeit:	bis zur Zerstörung
Wirkung:	Wenn während der Nacht Wind durch das Gras fährt, fängt es an schaurig zu winseln. Die Geräusche sind derart nervtötend, dass die nächtliche Regeneration um wenigstens 2 Punkte reduziert ist, wenn es die Helden nicht sogar ganz um den Schlaf bringt

Name:	Wirselkraut
Zubereitung:	frisch auf Wunden legen oder zu Salbe oder Trank verarbeiten
Bestimmung:	-5
Haltbarkeit:	frisch 1 Tag, als Salbe oder Trank 1 Jahr
Wirkung:	Als frischer Wundverband bringt Wirselkraut 5 zusätzliche LeP bei der Regeneration zurück (bei Zwergen nur 2 LeP). Als Heilsalbe sind es sogar 10 LeP, Wirseltrank lässt innerhalb einer Stunde 10 LeP regenerieren, sofern der Behandelte sich ausruht

Name:	Yaganstrauch
Zubereitung:	Nuss oder das Nussöl einnehmen
Bestimmung:	-6
Haltbarkeit:	1 Jahr
Wirkung:	Yagan erhöht die Leistungsfähigkeit des Anwenders, Erschöpfungen treten erst nach der doppelten Zeit ein

Name:	Zithabar
Zubereitung:	Blätter kauen oder trocknen, zu Pulver zerreiben und rauchen
Bestimmung:	-5
Haltbarkeit:	1 Tag, getrocknet 1 Monat
Wirkung:	die Blätter wirken betäubend und schmerzstillend, geraucht verursacht Zithabar farbenprächtige Rauschzustände mit Halluzinationen

Name:	Zunderschwamm
Zubereitung:	geklopft, in Salzlösung getränkt und getrocknet
Bestimmung:	-4
Haltbarkeit:	6 Monate
Wirkung:	Zunder ist schon durch Funken sehr leicht entzündlich und wird daher mit Feuerstein und Stahl als Feuerzeug verwendet

Name:	Zwölfblatt
Zubereitung:	frisch verzehren oder trocken als Tee aufgießen
Bestimmung:	-5
Haltbarkeit:	frisch 12 Stunden, getrocknet 1 Jahr
Wirkung:	Frisches Zwölfblatt schützt für 4 Tage vollkommen vor Ansteckungen mit jeglicher Krankheit. Der Tee schützt immerhin für 2 Tage



AVENTURISCHE KRANKHEITEN

Name:	Allgemeine Erkrankungen
Symptome	Fieber, Durchfall, laufende Nase, Heiserkeit etc.
Auslöser	Kontakt zu Kranken, Nässe und frieren (10-20 %)
Behandlung	Tee, Bettruhe, ggf. fiebersenkende Kräuter
Auswirkungen	Allgemeine Krankheiten wie Durchfall (flinker Difar), Erkältung (Triefnase), Gänsepusteln etc. dauern in der Regel nicht länger als ein oder zwei Wochen. In dieser Zeit sind keine Kraftanstrengungen möglich und im schlimmsten Fall kommt es bei Ansteckung zu 3-6 SP pro Tag, ansonsten sind die Krankheiten gut behandelbar (max. Stufe 2) und schnell auskuriert

Name:	Blutiger Rotz
Symptome	Hustenanfälle mit rotbraunen Schleimabsonderungen, leichtes Fieber
Auslöser	Kontakt mit Kranken (20 %), Aufenthalt im Regenwald (30 %)
Behandlung	Bettruhe, ggf. fiebersenkende Kräuter
Auswirkungen	nach 3 Tagen 3SP pro Tag, GE, KO, KK und AT/PA je -2 für 10 Tage, Gefahr an blauer Keuche zu erkranken: 20%. Krankheitsstufe 3

Name:	Dumpfschädel
Symptome	Schnupfen, Fieber, Mattigkeit, Heiserkeit, Kopfschmerz
Auslöser	schwere Lügen in Tempeln (20 %), Kontakt mit Kranken (20 %), keine wetterfeste Kleidung bei schlechtem Wetter (10 %)
Behandlung	Bettruhe, Traschbart, Hausmittel
Auswirkungen	Nach 2 Tagen je 3 SP pro Tag, sowie IN und CH -1, GE, KO, AT/PA je -2, KK -4, schwerer einmaliger Fieberschub mit 8 SP möglich. Gefahr an blauer Keuche zu erkranken: 5%, bei Zwergen führt Dumpfschädel zu Jähzorn. Krankheitsstufe 4

Name:	Schlafkrankheit
Symptome	Tiefschlaf mit sehr schwacher Atmung und kaum hörbarem Herzschlag
Auslöser	Magische Krankheit, Besuch einer nächtlichen Grabstätte, Stören eines Rituals von Hexen oder Druiden, Berührung von Untoten (10%), Ungezieferbisse (10%)
Behandlung	nicht behandelbar, pro Tag besteht bei 1-2 auf W20 die Chance zu erwachen. Yagan-Öl auf die Augenlider gestrichen verdoppelt die Chance
Auswirkungen	nach einer Stunde fällt der Erkrankte in einen tiefen Schlaf, aus dem er nur von selbst wieder erwachen kann. Krankheitsstufe 4

Name:	Lutanas
Symptome	Atemnot, Beklemmungen, Angstzustände
Auslöser	Ratten- oder Fledermausbisse (SP %), Bisse von Erkrankten (30 %)
Behandlung	Lulanientrunk
Auswirkungen	nach 2 Tagen 4 SP pro Tag, MU, KK, AT/PA halbiert für 8 Tage, bleibende Angst vor engen Räumen möglich (10 %). Krankheitsstufe 5

Name:	Wundfieber
Symptome	Fieberschübe, Entkräftung, Sprachverwirrtheit
Auslöser	verunreinigte Wunden
Behandlung	Bettruhe, fiebersenkende Kräuter, Wunden sachgemäß behandeln
Auswirkungen	Nach einem Tag setzt Fieber ein, am 1. Tag 7 SP, am zweiten Tag 6 SP usw. Pro Tag sinken zuerst KK und dann KÖR jeweils um einen Punkt. Dauert 8 Tage an. Krankheitsstufe 6

Name:	Brabaker Schweiß
Symptome	Wahnvorstellungen, starke Fieberschübe und Panik
Auslöser	Moskitostiche (10 %), Bisse von Sumpfkreaturen (5 %), Kontakt mit Kranken (5 %)
Behandlung	Bettruhe, Fieberbehandlung, Traschbart, Gulmond, Seelenheilkunde
Auswirkungen	Nach einem Tag beginnt das Fieber, am 1. Tag 4 SP, am 2. Tag 8 SP, am dritten Tag 12 SP usw. MU sinkt auf 0. Die Traumerlebnisse in der Krankheit hinterlassen meistens einen bleibenden psychischen Schaden. Krankheitsstufe 7

Name:	Paralyse
Symptome	schleichender versteinungsähnlicher Lähmungsprozess, der zunächst die Muskeln und dann die Organe befällt
Auslöser	magisch-dämonische Krankheit, Kontakt mit Untoten (10 %), Aufenthalt in Basiliskenbrache (20 %)
Behandlung	keine Behandlung möglich, einziges Gegenmittel ist Donfstengel
Auswirkungen	Nach 7 Tagen sinken GE und KK jeweils um 2 Punkte pro Tag. Sind beide Werte auf 0 gefallen, verliert der Erkrankte 8 LeP pro Stunde. Die Krankheit dauert 7 Tage an. Krankheitsstufe 8

Name:	Schlachtfeldfieber oder Gilbe
Symptome	steigendes Fieber mit Krämpfen, nach 7 Tagen entweder Fieberrückgang oder Gelbfärbung der Lippen, die den Tod ankündigt
Auslöser	Kontakt mit Aasfressern oder deren Kot (10 %), Schaden durch Ghule (15 %), Kontakt mit Kranken (5 %)
Behandlung	Bettruhe, Fieberbehandlung, Gebräu aus Joruga und Gulmond, Traschbart
Auswirkungen	Nach drei Tagen setzt das Fieber ein, das 7 Tage dauert. Am 1. Tag 4 SP, am zweiten Tag 5 SP, am dritten Tag 6 SP usw. Am 7. Tag 20 % Chance auf Gilbertod (1. Stunde 4 SP, zweite Stunde 8 SP, dritte Stunde 12 SP usw. für den restl. Tag). Bei Elfen ist die Chance auf Gilbertod sogar 30 % und der Schaden ist um jeweils 3 Punkte/Tag höher). Jahresfieber als Spätfolge möglich (5 %). Krankheitsstufe 8

Name:	Jahresfieber
Symptome	lebenslänglich wiederkehrende Fieberschübe (10 % pro Vierteljahr)
Auslöser	Folgeerkrankung der Gilbe
Behandlung	unheilbar außer durch Perainewunder, Gebräu aus Sansaro, Quinja und Donf wirkt für 4 Monate vorbeugend
Auswirkungen	Pro Fieberschub, der jeweils 3 Tage anhält, sinken KK, AT und PA um 3 Punkte. Die LE sinkt jeweils um 2 Punkte permanent. Krankheitsstufe 12

Name:	Rascher Wahn
Symptome	Hektik, Wutanfälle bis hin zur Raserei, schließlich Koma
Auslöser	Tempelfrevel (5 %, bei Hesinde 20 %)
Behandlung	nur durch die Hilfe eines Geweihten oder durch Wiedergutmachung
Auswirkungen	Nach 3 Tagen und für dann 7 Tage halbierte Klugheit, Tobsucht mit dreifacher KK, am ersten Tag 4 SP, dann an jedem Tag 7 SP, Bewusstseinsentrübungen. Krankheitsstufe 9

Name:	Blaue Keuche
Symptome	Schmerzen im Brustkorb, mittleres Fieber, unruhiger Schlaf, ab dem 2. Tag Keuchhusten mit blauvioletter Auswurf, bläuliche Lippen und Zunge, Ermattung und Entkräftung, dann zunächst Besserung und Wohlfühl, schließlich plötzlicher Schweißausbruch, Erbrechen, Beklemmung und oft Tod
Auslöser	Folge von Dumpfschädel oder blutigem Rotz, Kontakt mit Kranken (5 %)
Behandlung	Keine Gegenmittel bekannt, Stärkende Behandlung mit Sansaro und Olgin
Auswirkungen	Am 1. Tag sinken KK, KO, FF, GE, AT/PA auf die Hälfte. Ab dem 4. Tag dann jeweils alle 4 Tage um einen weiteren Punkt. Sind die jeweiligen Eigenschaften bei 0 angekommen, sinken auch die Attribute weiter. Wenn die KO bei 0 ankommt, verliert man einen permanenten Punkt. Sinkt ein Attribut auf 0, so setzt binnen 3 Stunden der Tod ein. Pro Tag verliert der Erkrankte 5 LeP und alle 5 Tage einen permanenten Punkt LE. Ab dem dritten Tag besteht eine 10 %ige Chance auf vollständige Heilung (1 und 2 auf W20). Die Attribute und Eigenschaften steigen nach der Genesung um 1 Punkt pro Stunde. Bei guter Behandlung und absoluter Bettruhe sinkt der Schaden um 2 SP pro Tag und die Chance auf vollständige Heilung steigt auf 25 %. Die Krankheit hält zwischen 7 und 21 Tagen an. Krankheitsstufe 9

Name:	Tollwut
Symptome	Schluckbeschwerden, Krampfanfälle mit Ersticken, Wahnvorstellungen, Raserei, Entkräftung bis zu elendigem Siechtum
Auslöser	Biss eines tollwütigen Tieres (80 %)
Behandlung	Ein Jorugatrank wirkt vorbeugend (5 Monate) und kann bei überdosierter Einnahme den Ausbruch der Krankheit verhindern. Ein Überleben der Tollwut macht dagegen resistent
Auswirkungen	Nach W20 x 10 Tagen bricht die Krankheit aus und hält für 10 Tage an. Stündliche Chance auf Anfälle von Raserei (20 auf W20), am 1. Tag 3 SP, am 2. Tag 5 SP, am 3. Tag 10 SP und ab dem vierten Tag für die restlichen 7 Tage jeweils 14 SP pro Tag. Sinnenschärfe sinkt täglich um 3 Punkte, KK und anschließend KÖR sinken um 1, 2, 3 Punkte am 4., 5., 6. Tag usw., erreicht KÖR 0 enden die Anfälle, dafür besteht eine 25%ige Chance auf plötzlichen Herztod. Überlebt man die Krankheit, so ist noch eine längere Bettruhe nötig. 1 Punkt KK und 3 Punkte Sinnenschärfe werden permanent verloren. Krankheitsstufe 10

Name:	Schwarze Wut
Symptome	Ähnelt der Tollwut aber mit schwächerem Fieber und deutlicher Raserei mit ungewöhnlich hohen freigesetzten Kräften. Schwärzliche Schuppen am ganzen Körper
Auslöser	Kontakt mit Tollwutkranken (10 %)
Behandlung	Siehe <i>Tollwut</i>
Auswirkungen	Nach W20 x 10 Tagen Ausbruch, Dauer für 14 Tage, 10 %ige Chance auf Wutanfälle mit verdoppelter KK, ansonsten wie Tollwut, nur 12 SP ab dem 4. Tag. Proben mit CH -2, solange die Schuppen da sind (4 Wochen), 25 %ige Chance auf permanente Wutmale (CH-1). Krankheitsstufe 10

Name:	Zorgan-Pocken
Symptome	Blasse, erbsengroße Pocken auf Gesicht und Körper, steigendes Fieber, Entkräftung, Rotfärbung der Pocken, Anschwellen der Pocken, Ausfluss (erst wässrig, dann eitrig), am 13. Tag Aufbrechen der Pocken mit extremem Fieberschub
Auslöser	Fluch des Namenlosen, Herausforderung des Namenlosen (10 %), Kontakt mit Kranken (25 %), Pflege eines Kranken (50 %)
Behandlung	Bettruhe, Fieberfürsorge, Gulmondtee, Gegenmittel Xordai (1 SP weniger pro Tag, kein Fieberschub am Schluss und keine Narbenbildung)
Auswirkungen	Nach 13 Tagen Ausbruch, ab dem 3. Krankheitstag 6 SP pro Tag, alle körperlichen Eigenschaften und Attribute sinken auf 1/3, am 13. Tag Fieberschub mit W20+10 SP, danach Erholung innerhalb von 3 Tagen, CH permanent -1, MU permanent +1. Krankheitsstufe 10

Name:	Efferd- oder Kerkersieche
Symptome	Schleichendes Siechtum mit Sinnestrübungen, Mattheit, leichtem Fieber und Halluzinationen
Auslöser	Längere Seereisen oder Kerkeraufenthalte ab 6 Wochen (5% ansteigend), Nebenwirkung durch Verfluchung von Efferd- o. Praiosgeweihten (20%)
Behandlung	Sansaro, Fieberfürsorge, Gebete und Fürbitten
Auswirkungen	KK und KO halbiert, pro Tag 3 SP, Sinnenschärfe sinkt mit 25%iger Wahrscheinlichkeit um 3, GE und FF um 1. Gelegentliche Spontane Genesung. Dauert in der Regel für den Kerkeraufenthalt / die Seereise an. Krankheitsstufe 10

Name:	Suchtkrankheiten
Symptome	Nervosität, Schweißausbrüche, Unkonzentriertheit, Aggression
Auslöser	Abhängigkeit von Rauschgift/ Alkohol etc.
Behandlung	Mindestens 1 Dosis pro Tag oder Entzug
Auswirkungen	Die Sucht dauert mindestens W20+ (Giftstufe) Tage an. Solange der Erkrankte auf Entzug ist, sinken die Eigenschaften um 2 Punkte. Zudem Giftstufe/2 SP pro Tag und (Giftstufe)- Punkte Erschwernis auf alle Proben, bis wieder eine ausreichende Dosis eingenommen- oder die Sucht überstanden wird. Alkohol hat die Giftstufe 2, Tabak 3 etc., restliche Giftstufen siehe oben. Eine Erfolgreiche Probe auf Heilkunde - Giftstufe zur Unterstützung kann den Entzug um (Probenwurf/2) Tage verkürzen (mindestens jedoch 3 Tage). Krankheitsstufe nach Giftstufe

INDEX

- A**
- Allgemeine Erkrankungen.....31
- Alraune.....17
- Alveranie.....17
- Angstgift7
- Antidot10
- Anti-Narkotikum10
- Arganstrauch.....17
- Atan-Kiefer17
- Atmon.....17
- Axorda-Baum17
- B**
- Bannpulver gegen Geister14
- Bannpulver gegen Unsichtbares15
- Bannstaub8
- Basilamine.....17
- Belmart18
- Berserkerelixier11
- Beschwörungskerzen...15
- Blaue Keuche.....33
- Blutblatt.....18
- Blutiger Rotz.....31
- Boabungaha.....8
- Boronie18
- Boronschlinge.....18
- Brabaker Schweiß.....32
- C**
- Carlog.....18
- Charismaelixier5
- Cheria-Kaktus.....18
- Chonchinis18
- D**
- Disdychonda**.....19
- Donf.....19
- Drachenspeichel.....8
- Dumpfschädel31
- E**
- Efeuer19
- Efferd- oder Kerkersieche34
- Egelschreck19
- Eigenschaftselixiere5
- Eitriger Krötenschemel.19
- Elixier gegen Verfall13
- Eulentränen4
- Ewiges Öl.....6
- F**
- Feuer- und Efferdmoos 19
- Feuerschlick.....20
- Finage.....20
- Fingertfertigkeitselixier...5
- Friedenswasser.....11
- Furchtlos-Tropfen10
- G**
- Gegenstandselixiere6
- Geheimtinte.....4
- Geisterelixier15
- Gewandtheitselixier5
- Gifte.....7
- Goldleim.....8
- Gulmond.....20
- H**
- Halbgift.....8
- Hauch der Jugend13
- Hauch der Weissagung 11
- Heilmittel.....10
- Heiltrank.....10
- Hiradwurz.....20
- Hollbeere20
- Horusche20
- Hylailer Feuer7
- I**
- Ifirmstrunk13
- Ilmenblatt**21
- Intuitionselixier.....5
- Iribaarsilie.....21
- J**
- Jagdgras21
- Jahresfieber.....32
- Joruga.....21
- K**
- Kairan.....21
- Kajubo.....21
- Kaltes Licht.....4
- Kelmon.....8
- Khomknolle.....21
- Klippenzahn.....22
- Klugheitselixier.....5
- Konstitutionselixier5
- Kraftelixier.....6
- Krötenhauch.....8
- Krötenschemelgift9
- Kukris.....9
- Kukuka22
- L**
- Levitationelixier13
- Liebestrunk.....12
- Lotos.....22
- Lulanie22
- Lutanas31
- M**
- Madablüte22
- Magisches Brandöl7
- Malomis.....22
- Menchal-Kaktus.....22
- Mengbiller Bannbalöl...12
- Merach-Strauch.....23
- Messergas.....23
- Mibelrohr23
- Mirbelstein.....23
- Mirhamer Seidenliane ..23
- Mohn23
- Morgendornstrauch.....24
- Mutelixier.....6
- N**
- Naftanstaude24
- Neckerkraut.....24
- Nothilf24
- O**
- Olginwurz.....24
- Orazal24
- Orkland-Bovist24
- P**
- Paralyse32
- Pastillen gegen Erschöpfung.....10
- Pestsporenpilz25
- Phosphorpilz25
- Purpurblitz.....9
- Purpurwasser13
- Pyrophor4
- Q**
- Quinja25
- R**
- Rahjalieb.....25
- Rascher Wahn.....32
- Rattenpilz.....25
- Rauschgurke25
- Rauschmittel11
- Regenbogenstaub.....12
- Respondarum6
- Restorarium11
- Rethonikum13
- Retro-Elixier.....15
- Rote Pfeilblüte.....26
- Roter Drachenschlund..26
- S**
- Sansaro26
- Satuarienbusch26
- Scharfsinn-Elixier.....6
- Schattenkreide4
- Schlachtfeldfieber oder Gilbe.....32
- Schlafgift9
- Schlafkrankheit.....31
- Schlaftrunk.....11
- Schlangenzünglein.....26
- Schleichender Tod.....26
- Schleimiger Sumpfknocherich.....26
- Schlinggras.....27
- Schwadenbeutel.....4
- Schwarmschwamm.....27
- Schwarze Wut33
- Shurinkollengift.....9
- Shurinstrauch.....27
- Sonnenlicht-Elixier7
- Stabilisatum.....7
- Stinktöpfchen4
- Suchtkrankheiten.....34
- T**
- Talashin.....27
- Tarnblatt27
- Tarnele27
- Thonnys27
- Tollwut.....33
- Tränenkraut.....5
- Traschbart.....28
- Traumwindelixier.....12
- Tulmadron.....9
- Tuur-Amash-Kelch.....28
- U**
- Ulmenwürger.....28
- Unsichtbarkeitselixier ..14
- V**
- Verwandlungselixier....14
- Verwandlungselixiere..13
- Vierblättrige Einbeere..28
- Vragieswurzel.....28
- W**
- Wachtrunk.....12
- Waffenbalsam7
- Waldwebe.....29
- Wasserrausch29
- Wasserwahn.....9
- Willenstrunk.....6
- Winselgras.....29
- Wirselkraut.....29
- Wundfieber31
- Y**
- Yaganstrauch.....29
- Z**
- Zauberkreide.....16
- Zaubermittel.....14
- Zaubertrank oder Astraltrank.....16
- Zazamotoxin10
- Zielwasser.....6
- Zithabar29
- Zorgan-Pocken.....33
- Zunderschwamm30
- Zurbarans Tinktur14
- Zwergentrunk.....14
- Zwölfblatt30

