

## Von den Kräutern

Kräuter haben ihre ganz speziellen Eigenarten und Geheimnisse. Nahezu jedes Kraut kann dem Kräuterkundigen als Hilfsmittel und Lebensretter auf seinen Reisen dienen. Sie schützen den Körper, stoppen Blutungen, erzeugen Licht oder können im Kampf eingesetzt werden. Einige geben dem Eingeweihten sogar nahezu magische Möglichkeiten.

## Vom Erlernen der Kräuter

Es ist nicht sonderlich schwierig zu lernen, wie man ein Kraut erkennt und seine Wirkung für sich nutzen kann. Der Aufwand ist in etwa mit der Zeit und Übung zu vergleichen, die es braucht, bis man mit Feuerstein und Stahl ein Feuer entzünden kann (10 EP pro Kraut).

## Von den Merkmalen der Kräuter

Die Kräuter geben auf vielerlei Art Hinweise auf ihre Natur und die in ihnen verborgenen Kräfte.

- die Farbe verrät ihre Wirkung und den Ort, an dem sie wachsen.
- an der Blattform lässt sich die Erntezeit ablesen.
- die Blüte weist auf Besonderheiten bei der Ernte hin.
- die Frucht lässt eine genaue Bestimmung zu.
- die Wurzel gibt Aufschluss über die Stärke des Krautes

# Die Kleine Kräuterkunde

					
					
	<p><i>Ein Nachschlagewerk für Kräuterkundige</i></p>				
					
					
					

Dieses Regelwerk ist als freie Ergänzung zur DragonSys LARP-Regelwerkreihe, '93-'94 Edition, entstanden. Es ist kein offizieller Bestandteil dieser Reihe und hat daher auch keine allgemeine Gültigkeit. Die offiziellen Bände der DragonSys-Reihe sind beim Jürgen Wittman Verlag, in Zusammenarbeit mit dem G&S Verlag erschienen.

Ich stelle dieses Regelwerk auf Anfrage gerne jedem zur Verfügung, der danach spielen möchte. Kopien zu nichtkommerziellen Zwecken sind ausdrücklich erlaubt und erwünscht.

Das Regelwerk besteht aus den Teilen:

„Die Kleine Kräuterkunde – Ein Nachschlagewerk für Kräuterkundige“

„Trankkunde – Ein Lehrbuch für den Trankbrauer“

„Mixturen aus aller Welt – Eine kleine Rezeptsammlung“

Teile des Regelwerks wurden möglichst in einen In-Time-Stiel gehalten. Daher wurden bestimmte Begriffe umschrieben:

[x] Schwerthiebe	-	[x] Schadenspunkte
[x] Trankpunkte, TP	-	[x] Erfahrungspunkte
Gnade der Götter	-	SL-Entscheidung

*Grosse Wunder sorgen für Aufsehen,  
Kleine dagegen werden gern übersehen.*

*Am Weg, im Wald und in der Au,  
da stehen sie, bieten keine Schau.*

*Habe ein Auge für die Kleinigkeiten im Leben,  
sie haben oft mehr als es scheint zu geben.*

*Der Kräuter Kraft ist kaum zu erkennen,  
nur wer es weiß, der kann sie benennen.*

*Bei Tag und Nacht, bei Sonne bei Regen,  
der Kundige findet sie auf all seinen Wegen.*

*Der Mühe Lohn ist gewachsene Kraft,  
die manches Wunder ganz ohne Magie schafft.*

Autor:

Martin Bernspitz  
Danziger Str. 6  
66450 Bexbach  
martin@mathom.de

August 2006

Spieltestversion Nebelhorn

## Die Frucht

oder

### Wie bestimme ich ein Kraut?

Die Frucht dient den Kräutern zur Verbreitung ihres Samen.

Der Kräuterkundige kann erst durch sie ein Kraut exakt bestimmen.

Frucht	Beschreibung
	Die Schoten-Frucht umschließt die Samen mit einer weichen, oft ungenießbaren Schutzhülle.
	Die Nuss hat meist nur einen großen Samen, der durch eine sehr harte Schale geschützt ist.
	Die Einbeere ist eine weiche, schmackhafte Frucht. Sie trägt den unverdaulichen Samen in sich. Tiere fressen sie und verbreiten den Samen mit ihrer Ausscheidung.
	Die Mehrbeere ist aufgebaut wie die Einbeere, aber statt aus einem großen Fruchtkörper besteht die Frucht hier aus mehreren kleinen Fruchtperlen.

## Die Farbe

oder

### Wie wirken Kräuter und wo findet man sie?

Die Farbe dient den Kräutern als Lock- und Signalzeichen. Sie zieht Insekten an und schreckt Fressfeinde ab.

Der Kräuterkundige kann an ihr erkennen, welche grundlegende Wirkung das Kraut hat und an welchem Ort er es finden kann.

Farbe	Wirkung	Ort	Beschreibung
weiß			Weißer Pflanzen verursachen eine Beeinflussung von Körper oder Geist und wachsen unter Bäumen.
gelb			Gelbe Pflanzen werden zur Herstellung von Giften verwendet. Man findet sie auf Wiesen.
grün			Grüne Pflanzen dienen der Heilung, sie stehen am Wegrand.
rot			Rote Pflanzen finden Verwendung im Kampf, sie gedeihen auf Wiesen.
blau			Blaue Pflanzen bieten dem Körper Schutz. Sie fühlen sich unter Bäumen am wohlsten.
grau			Graue Pflanzen sind Trank-Verstärker, am ehesten unter Bäumen zu finden.
schwarz			Schwarze Pflanzen haben verschiedenste Sonderwirkungen, man findet sie am Wegrand.

## Das Blatt

oder

### Wann darf man ernten?

Mit Hilfe der Blätter sammeln Pflanzen die Kraft der Sonne. Dem Kräuterkundigen geben sie Aufschluss darüber, zu welcher Tageszeit sie abgeerntet werden können.

Blattform	Erntezeit	Beschreibung
		Ein mehrfingriges Blatt zeigt an, dass das Kraut zu jeder Tageszeit geerntet werden kann.
		Kräuter mit ovalem Blatt dürfen nur bei Tageslicht geerntet werden.
		Kräuter mit schildförmigem Blatt dürfen nur in der Dunkelheit geerntet werden.

## Die Blüte

oder

### Was muss man bei der Ernte beachten?

Die Blüte dient der Pflanze zur Befruchtung. Der Kräuterkundige erkennt an ihrer Form welche Besonderheiten bei der Ernte zu beachten sind.

Blüte	Besonderheit	Beschreibung
		Kräuter mit kleinblättriger Blüte sind am häufigsten, sie brauchen keine besondere Behandlung.
		Großblättrige Blüten wollen unter sich bleiben. Solche Kräuter muss man von anderen getrennt halten.
		Kelch-Blüten sind lichtempfindlich. Nach der Ernte ist es notwendig, sie vor Sonnenlicht zu schützen.
		Dolden weisen auf wehrhafte Kräuter hin. Druck oder Berührung mit der Haut sollte man vermeiden, da sie einen Effekt auslösen.

# Beeinflussung

Farbe: weiß

## Ogerwurz

	Blüte: Frucht:	Kleinblättrig Schote		keine Besonderheiten
	Blatt:	gefingert		jederzeit erntbar
	Wurzel:	Rübe stark		unter Bäumen
Trankwirkung: Ogerwurz stärkt den Körper				
Krautwirkung: Ogerwurz verleiht kurzzeitig übermenschliche Kräfte				
Krautanwendung: Ogerwurz wird gegessen und bewirkt dann übermenschliche Kräfte. Es wird so möglich schwere Lasten bis zum doppelten des eigenen Körpergewichts problemlos allein zu tragen oder andere ähnliche Kraftakte auszuführen.				
Wirkbereich:		eine Person	Anwendungen: 1 mal	
Symptome:	sofort	Wirkung:	1 Min.	Wirkungsdauer: 1 Min.

## Die Wurzel

oder

### Wie stark wirkt ein Kraut?

Die Wurzel verankert die Pflanze im Erdreich. Über die feinen Wurzelhärchen nimmt die Pflanze Wasser und Nährstoffe aus dem Boden auf.

Dem Trankkundigen zeigen sie, wie stark ein Kraut in einem Trank wirkt. Je größer die Wurzel, desto stärker ist die Wirkung im Trank. So ist es Trankkundigen auch möglich ein starkes durch mehrere schwächere Kräuter mit gleicher Wirkung zu ersetzen.

Wurzel	Ersetzbar durch	Beschreibung
		Die Pfahlwurzel wächst senkrecht nach unten, seitlich bilden sich kleinere Wurzeln aus. In Tränken wirkt sie meist schwach.
		Die Faserwurzel wächst nach unten und zur Seite. In Tränken wirkt sie mittelstark und kann durch 2 Pfahlwurzeln ersetzt werden.
		Die Rübe ist fleischig verdickt. Sie wirkt in Tränken stark und kann durch 3 Pfahlwurzeln oder durch 1 Pfahlwurzel und 1 Faserwurzel ausgetauscht werden.

## Beeinflussung

Farbe: weiß

### Wahnwitz

	Blüte: Kleinblättrig Frucht: Einbeere	 keine Besonderheiten
	Blatt: gefingert	 jederzeit erntbar
	Wurzel: Pfahlwurzel schwach	 unter Bäumen
Trankwirkung: Wahnwitz macht kampflustig		
Krautwirkung: Wahnwitz verursacht einen Kampfrausch.		
Krautanwendung: Wahnwitz wird gegessen. Sobald der Einnahmer in einen Kampf verwickelt wird setzt eine Art Blutrausch ein. Er hört nicht auf zu kämpfen bis er ohnmächtig zu Boden geht, oder kein Feind mehr steht. Für die Wirkungsdauer des Krauts kann er zusätzlich 1 Wunden erhalten, die ihn nicht behindern. Sobald der Kampf vorbei ist zeigt die Wunde ihre volle Wirkung, und es kommt gegebenenfalls zur Ohnmacht. Das Kraut kann nicht mit dem Zauber „Berserker“ kombiniert werden.		
Wirkbereich: eine Person		Anwendungen: 1 mal
Symptome: sofort	Wirkung: 1 Min.	Wirkungsdauer: 15 Min.

### Wandelnuss

	Blüte: Kleinblättrig Frucht: Nuss	 keine Besonderheiten
	Blatt: gefingert	 jederzeit erntbar
	Wurzel: Pfahlwurzel schwach	 unter Bäumen
Trankwirkung: Wandelnuss bewirkt Veränderungen des Körpers		
Krautwirkung: Wandelnuss verändert die Stimmbänder, so dass man mit der Stimme eines Tiers spricht		
Krautanwendung: Die Krautwirkung tritt nach dem Verzehr ein. Wandelnuss verändert die Stimmbänder, so dass man unter ihrem Einfluss mit einer Tierstimme spricht. Diese ist bei jedem anders und wechselt selbst von Anwendung zu Anwendung. Bekannte Beispiele sind Stimmen von Pferd, Hund, Maus, Huhn, Katze, Wolf, Taube... Mit solch einer verfremdeten Stimme können Spruchmagier keine Zauber mehr sprechen.		
Wirkbereich: eine Person		Anwendungen: 1 mal
Symptome: sofort	Wirkung: 1 Min.	Wirkungsdauer: 1 Min.

## Beeinflussung

Farbe: weiß

### Bittersüß

	Blüte: Dolde Frucht: Einbeere	 Druck und Berührung mit der Haut vermeiden
	Blatt: gefingert	 jederzeit erntbar
	Wurzel: Faserwurzel mittelstark	 unter Bäumen
Trankwirkung: Bittersüß verursacht Wahnvorstellungen		
Krautwirkung: Bittersüß verursacht Verwirrung		
Krautanwendung: Bei Hautkontakt verursacht Bittersüß eine Verwirrtheit, die das Opfer sofort vergessen lässt was es eigentlich wollte. Es wendet sich ab und geht – Selbstgespräche führend – seines Weges.		
Wirkbereich: eine Person		Anwendungen: 1 mal
Symptome: sofort	Wirkung: sofort	Wirkungsdauer: 1 Min.

### Nächstenlieb

	Blüte: Dolde Frucht: Mehrbeere	 Druck und Berührung mit der Haut vermeiden
	Blatt: gefingert	 jederzeit erntbar
	Wurzel: Faserwurzel mittelstark	 unter Bäumen
Trankwirkung: Nächstenlieb macht beeinflussbar		
Krautwirkung: unter der Wirkung von Nächstenlieb erfüllt man die nächste Bitte, die an einen gerichtet wird		
Krautanwendung: Nach der Berührung mit der Haut sorgt Nächstenlieb dafür, dass das Opfer der nächsten Bitte, die an es gestellt wird, freudig nachgehen möchte. Allerdings nur dann, wenn diese Bitte auch erfüllbar ist und nicht gegen die ureigenste Einstellung geht. Ein „Holst du mir bitte ein Bier?“ ist kein Problem. Die Bitte nach einem Sprung von einer Brücke würde aber niemals erfüllt. Auch wird wohl keine Frau nackt über den Dorfplatz rennen, wenn sie nicht auch von sich aus zu so etwas bereit wäre.		
Wirkbereich: eine Person, 1 Bitte		Anwendungen: 1 mal
Symptome: sofort	Wirkung: 1 Min.	Wirkungsdauer: 1 Min.

# Heilung

Farbe: grün

## Weggefährte

	Blüte: Frucht:	Kleinblättrig Einbeere		keine Besonderheiten
	Blatt:	gefingert		jederzeit erntbar
	Wurzel:	Pfahlwurzel schwach		am Wegrand
Trankwirkung: Weggefährte verringert Blutungen				
Krautwirkung: Weggefährte stoppt Blutungen und schützt so vorm Verbluten				
Krautanwendung: Weggefährte wird zwischen den Fingern zerrieben und der Brei auf die Wunden aufgetragen. Mit einem Weggefährten können alle Wunden einer Person versorgt werden.				
Wirkbereich:		alle Wunden einer Person	Anwendungen: 1 mal	
Symptome:	sofort	Wirkung:	1 Min.	Wirkungsdauer: 1 Std.

## Blutwurz

	Blüte: Frucht:	Kleinblättrig Mehrbeere		keine Besonderheiten
	Blatt:	gefingert		jederzeit erntbar
	Wurzel:	Pfahlwurzel schwach		am Wegrand
Trankwirkung: Blutwurz verringert Blutungen				
Krautwirkung: Blutwurz stoppt Blutungen und schützt so vorm Verbluten				
Krautanwendung: Blutwurz wird zwischen den Fingern zerrieben und der Brei auf die Wunde aufgetragen. Mit einer Blutwurz kann eine Wunde versorgt werden.				
Wirkbereich:		eine Wunde	Anwendungen: 1 mal	
Symptome:	sofort	Wirkung:	1 Min.	Wirkungsdauer: 12 Std.

# Gift

Farbe: gelb

## Schlafwurz

	Blüte: Frucht:	Dolde Einbeere		Druck und Berührung mit der Haut vermeiden
	Blatt:	gefingert		jederzeit erntbar
	Wurzel:	Pfahlwurzel schwach		auf Wiesen
Trankwirkung: Schlafwurz verursacht Schläfrigkeit				
Krautwirkung: Schlafwurz lässt einschlafen				
Krautanwendung: Berührt man Schlafwurz mit der Haut, so schläft man ein. Der Schlaf kann durch aufwecken unterbrochen werden, aber solange das Kraut wirkt, schläft man immer wieder ein.				
Wirkbereich:		eine Person	Anwendungen: 1 mal	
Symptome:	sofort	Wirkung:	1 Min.	Wirkungsdauer: 1 Min.

## Stehestill

	Blüte: Frucht:	Dolde Nuss		Druck und Berührung mit der Haut vermeiden
	Blatt:	gefingert		jederzeit erntbar
	Wurzel:	Pfahlwurzel schwach		auf Wiesen
Trankwirkung: Stehestill verursacht Lähmungen				
Krautwirkung: Stehestill lähmt ein Körperteil				
Krautanwendung: Wird Stehestill mit der Haut berührt, so lähmt es das betreffende Stelle und deren nächste Umgebung. Beim Pflücken wird die Hand, beim Essen der Mund usw. gelähmt				
Wirkbereich:		eine Person	Anwendungen: 1 mal	
Symptome:	sofort	Wirkung:	sofort	Wirkungsdauer: 1 Min.

# Gift

Farbe: gelb

## Magierschreck

	Blüte: Doldie Frucht: Schote		Druck und Berührung mit der Haut vermeiden
	Blatt: gefingert		jederzeit erntbar
	Wurzel: Faserwurzel mittelstark		auf Wiesen
Trankwirkung: Magierschreck blockiert das magische Talent			
Krautwirkung: Magierschreck blockiert kurzzeitig das magische Talent			
Krautanwendung: Bei Berührung mit der Haut blockiert Magierschreck das magische Talent eines Magiebegabten. Er kann keine eigene Magie mehr wirken, wohl aber die Kraft von magischen Gegenständen verwenden. Auf unmagische Personen oder magische Gegenstände hat Magierschreck keinen Effekt.			
Wirkbereich: eine magiebegabte Person		Anwendungen: 1 mal	
Symptome: sofort	Wirkung: sofort	Wirkungsdauer: 1 Min.	

## Totenblume

	Blüte: Doldie Frucht: Einbeere		Druck und Berührung mit der Haut vermeiden
	Blatt: schildförmig		nur bei Dunkelheit ernten
	Wurzel: Rübe stark		auf Wiesen
Trankwirkung: Totenblume verschleiert die Lebenskraft			
Krautwirkung: Totenblume bewirkt eine Unsichtbarkeit gegenüber Untoten			
Krautanwendung: Die Totenblume beginnt bei Berührung mit der Haut sehr schnell zu verwelken. In dieser Zeit verschleiert sie die Lebenskraft des Trägers und bewirkt so, dass niedere Untote ihn nicht als lebendes Wesen wahrnehmen.			
Wirkbereich: eine Person		Anwendungen: 1 mal	
Symptome: sofort	Wirkung: sofort	Wirkungsdauer: 1 Min.	

# Gift

Farbe: gelb

## Kehr-Dich-Um

	Blüte: Doldie Frucht: Mehrbeere		Druck und Berührung mit der Haut vermeiden
	Blatt: oval		nur bei Sonnenschein ernten
	Wurzel: Rübe stark		auf Wiesen
Trankwirkung: Kehr-Dich-Um verkehrt die Wirkung von Kräutern und Tränken			
Krautwirkung: Kehr-Dich-Um hebt die Wirkung eines Krauts im Körper auf			
Krautanwendung: Kehr-Dich-Um hebt bei einer Berührung mit der Haut die Wirkung eines anderen Krautes im Körper komplett auf.			
Wirkbereich: eine Person		Anwendungen: 1 mal	
Symptome: sofort	Wirkung: 1 Min.	Wirkungsdauer: permanent	

# Kampf

Farbe: rot

## Feuernessel

	Blüte: Dold Frucht: Nuss	 Druck und Berührung mit der Haut vermeiden
	Blatt: gefingert	 jederzeit erntbar
	Wurzel: Pfahlwurzel schwach	 auf Wiesen
Trankwirkung: Feuernessel verursacht Flammenschaden		
Krautwirkung: Die Blattoberseite der Feuernessel entzündet sich, wenn sie mit Haut in Berührung kommt oder zu stark gedrückt wird.		
Krautanwendung: Um sie als Waffe verwenden zu können, legt man sie mit der Blattunterseite in die - durch einen Handschuh geschützte - Handfläche. Ein Hieb mit der offenen Hand oder eine Berührung mit Haut verursachen beim Gegner für einen Schwerthieb Flammenschaden.		
Wirkbereich:	eine Person	Anwendungen: 1 mal
Symptome:	sofort	Wirkung: sofort Wirkungsdauer: sofort

## Klebebeere

	Blüte: Dold Frucht: Einbeere	 Druck und Berührung mit der Haut vermeiden
	Blatt: oval	 nur bei Sonnenschein ernten
	Wurzel: Faserwurzel mittelstark	 auf Wiesen
Trankwirkung: Klebebeere klebt		
Krautwirkung: Die Klebebeere platzt und sondert einen klebrigen Saft ab, wenn sie mit Haut in Berührung kommt oder zu stark gedrückt wird.		
Krautanwendung: Die Klebebeere wird auf den Gegner geworfen (Wurfkomponente). Der Saft klebt einen Fuß des Opfers für eine Minute am Boden fest. Verfehlt der Wurf ist die Klebebeere ohne Wirkung verbraucht.		
Wirkbereich:	die Haut des Benutzers	Anwendungen: 1 mal
Symptome:	sofort	Wirkung: sofort Wirkungsdauer: 1 Min.

# Heilung

Farbe: grün

## Binderbeere

	Blüte: großblättrig Frucht: Einbeere	 getrennt halten
	Blatt: gefingert	 jederzeit erntbar
	Wurzel: Faserwurzel mittelstark	 am Wegrand
Trankwirkung: Binderbeere stoppt die Wirkung von Tränken		
Krautwirkung: Binderbeere stoppt Trankwirkungen im Körper		
Krautanwendung: Binderbeere muss gekaut und geschluckt werden. Sie stoppt die Wirkung eines Trankes im Körper, nur noch die Symptome sind wirksam. Nach der Wirkungsdauer der Binderbeere setzen alle Trankwirkungen wieder voll ein. Die Einnahme mehrerer Binderbeeren ist möglich, wenn mehrere Tränke in ihrer Wirkung gestoppt werden sollen. Die erste Beere stoppt den ersten Trank, die zweite den zweiten u. s. w.		
Wirkbereich:	eine Person	Anwendungen: 1 mal
Symptome:	sofort	Wirkung: 1 Min. Wirkungsdauer: ¼ Std.

## Hustennuss

	Blüte: großblättrig Frucht: Nuss	 getrennt halten
	Blatt: gefingert	 jederzeit erntbar
	Wurzel: Faserwurzel mittelstark	 am Wegrand
Trankwirkung: Hustennuss stoppt Krankheiten im Körper		
Krautwirkung: Hustennuss stoppt Krankheiten im Körper		
Krautanwendung: Hustennuss muss gekaut und geschluckt werden. Sie stoppt die Wirkung einer Krankheit im Körper, nur noch die Symptome sind wirksam. Nach der Wirkungsdauer der Hustennuss setzen alle Wirkungen der Krankheit wieder voll ein. Die Einnahme mehrerer Hustennüsse ist möglich, wenn mehrere Krankheiten in ihrer Wirkung gestoppt werden sollen. Die erste Nuss stoppt die erste Krankheit, die zweite die zweiten u. s. w.		
Wirkbereich:	eine Person	Anwendungen: 1 mal
Symptome:	sofort	Wirkung: 1 Min. Wirkungsdauer: ¼ Std.

# Heilung

Farbe: grün

## Linderblüte

	Blüte: Kleinblättrig Frucht: Nuss	 keine Besonderheiten
	Blatt: gefingert	 jederzeit erntbar
	Wurzel: Rübe stark	 am Wegrand
Trankwirkung: Linderblüte verringert das Schmerzempfinden		
Krautwirkung: Linderblüte lindert Schmerzen		
Krautanwendung: Wird Linderblüte gekaut so dämpft sie alle körperlich empfundenen Schmerzen auf ein erträgliches Maß.		
Wirkbereich: eine Person		Anwendungen: 1 mal
Symptome: sofort	Wirkung: 1 Min.	Wirkungsdauer: ¼ Std.

# Kampf

Farbe: rot

## Brennnessel

	Blüte: Dolde Frucht: Einbeere	 Druck und Berührung mit der Haut vermeiden
	Blatt: gefingert	 jederzeit erntbar
	Wurzel: Pfahlwurzel schwach	 auf Wiesen
Trankwirkung: Brennnessel verursacht Säureschaden		
Krautwirkung: Die Blattoberseite der Brennnessel sondert Säure ab, wenn sie mit Haut in Berührung kommt oder zu stark gedrückt wird.		
Krautanwendung: Um sie als Waffe verwenden zu können, legt man sie mit der Blattunterseite in die - durch einen Handschuh geschützte - Handfläche. Ein Hieb mit der offenen Hand oder eine Berührung mit Haut verursachen beim Gegner für einen Schwertthieb Säureschaden.		
Wirkbereich: eine Person		Anwendungen: 1 mal
Symptome: sofort	Wirkung: sofort	Wirkungsdauer: sofort

## Eisnessel

	Blüte: Dolde Frucht: Meirbeere	 Druck und Berührung mit der Haut vermeiden
	Blatt: gefingert	 jederzeit erntbar
	Wurzel: Pfahlwurzel schwach	 auf Wiesen
Trankwirkung: Eisnessel verursacht Eisschaden		
Krautwirkung: Die Blattoberseite der Eisnessel sondert Eisnebel ab, wenn sie mit Haut in Berührung kommt oder zu stark gedrückt wird.		
Krautanwendung: Um sie als Waffe verwenden zu können, legt man sie mit der Blattunterseite in die - durch einen Handschuh geschützte - Handfläche. Ein Hieb mit der offenen Hand oder eine Berührung mit Haut verursachen beim Gegner für einen Schwertthieb Eisschaden.		
Wirkbereich: eine Person		Anwendungen: 1 mal
Symptome: sofort	Wirkung: sofort	Wirkungsdauer: sofort

## Schutz

### Trollschote

Farbe: blau

	Blüte: Kelch-Blüte Frucht: Schote		vor Sonnenlicht schützen
	Blatt: schildförmig		nur bei Dunkelheit ernten
	Wurzel: Rübe stark		unter Bäumen
Trankwirkung: Trollschote verstärkt die selbstheilenden Kräfte des Körpers			
Krautwirkung: Trollschote schützt vorm Verbluten			
Krautanwendung: Trollschote wird zerkaut und geschluckt. So schützt sie beim Erhalt von Wunden vorm Verbluten.			
Wirkbereich: eine Person		Anwendungen: 1 mal	
Symptome: sofort	Wirkung: 1 Min.	Wirkungsdauer: 1 Std.	

## Kampf

Farbe: rot

### Knallerbse

	Blüte: Dolde Frucht: Schote		Druck und Berührung mit der Haut vermeiden
	Blatt: schildförmig		nur bei Dunkelheit ernten
	Wurzel: Faserwurzel mittelstark		auf Wiesen
Trankwirkung: Knallerbse explodiert			
Krautwirkung: Die Knallerbse explodiert, wenn sie mit Haut in Berührung kommt oder zu stark gedrückt wird.			
Krautanwendung: Die Knallerbse wird auf den Gegner geworfen (Wurfkomponente). Ein Treffer oder eine Berührung mit Haut verursachen beim Gegner für einen Schwerthieb Explosionsschaden. Verfehlt der Wurf ist die Klebebeere ohne Wirkung verbraucht.			
Wirkbereich: eine Person		Anwendungen: 1 mal	
Symptome: sofort	Wirkung: sofort	Wirkungsdauer: sofort	

## Lederbein

	Blüte: Kleinblättrig Frucht: Mehrbeere	 keine Besonderheiten
	Blatt: gefingert	 jederzeit erntbar
	Wurzel: Pfahlwurzel schwach	 unter Bäumen
Trankwirkung: Lederbein verstärkt schützend die Haut		
Krautwirkung: Lederbein verändert die Haut, und macht sie widerstandfähiger.		
Krautanwendung: Lederbein wird einfach gekaut. Der erste Schwertthieb, der den ungeschützten Körper trifft, wird abgedämpft und verursacht keine Wunde. Wirkt bereits irgendein hautverändernder Effekt, passiert nichts.		
Wirkbereich: die Haut des Benutzers		Anwendungen: 1 mal
Symptome: sofort	Wirkung: 1 Min.	Wirkungsdauer: ¼ Std.

## Holzerbse

	Blüte: Kleinblättrig Frucht: Schote	 keine Besonderheiten
	Blatt: gefingert	 jederzeit erntbar
	Wurzel: Pfahlwurzel schwach	 unter Bäumen
Trankwirkung: Holzerbse verstärkt schützend die Haut		
Krautwirkung: Holzerbse verändert die Haut, und macht sie widerstandfähiger.		
Krautanwendung: Die Holzerbse muss geschluckt werden. Der erste Schwertthieb, der den ungeschützten Körper trifft, wird abgedämpft und verursacht keine Wunde. Wirkt bereits irgendein hautverändernder Effekt, passiert nichts.		
Wirkbereich: die Haut des Benutzers		Anwendungen: 1 mal
Symptome: sofort	Wirkung: 1 Min.	Wirkungsdauer: ¼ Std.

## Kieselbeere

	Blüte: Kleinblättrig Frucht: Einbeere	 keine Besonderheiten
	Blatt: oval	 nur bei Sonnenschein ernten
	Wurzel: Faserwurzel mittelstark	 unter Bäumen
Trankwirkung: Kieselbeere verstärkt schützend die Haut		
Krautwirkung: Kieselbeere verändert die Haut, und macht sie widerstandfähiger.		
Krautanwendung: Kieselbeere wird gelutscht und danach ausgespuckt. Der erste Schwertthieb, der den ungeschützten Körper trifft, wird abgedämpft und verursacht keine Wunde. Wirkt bereits irgendein hautverändernder Effekt, passiert nichts.		
Wirkbereich: die Haut des Benutzers		Anwendungen: 1 mal
Symptome: sofort	Wirkung: 1 Min.	Wirkungsdauer: ¼ Std.

## Eisenwurz

	Blüte: Kelch-Blüte Frucht: Einbeere	 vor Sonnenlicht schützen
	Blatt: gefingert	 jederzeit erntbar
	Wurzel: Rübe stark	 unter Bäumen
Trankwirkung: Eisenwurz verstärkt schützend die Haut		
Krautwirkung: Eisenwurz verändert die Haut, und macht sie widerstandfähiger.		
Krautanwendung: Eisenwurz wird zerquetscht und der Brei in die Hände einmassiert. Der erste Schwertthieb, der den ungeschützten Körper trifft, wird abgedämpft und verursacht keine Wunde. Wirkt bereits irgendein hautverändernder Effekt, passiert nichts.		
Wirkbereich: die Haut des Benutzers		Anwendungen: 1 mal
Symptome: sofort	Wirkung: 1 Min.	Wirkungsdauer: ¼ Std.

## Sonderwirkung

Farbe: schwarz

### Zimperlieschen

	Blüte: großblättrig Frucht: Mehrbeere	 getrennt halten
	Blatt: gefingert	 jederzeit erntbar
	Wurzel: Faserwurzel mittelstark	 am Wegrand
Trankwirkung: Zimperlieschen reagiert auf Tränke.		
Krautwirkung: Zimperlieschen beginnt zu verwelken, sobald es mit einem Trank in Berührung kommt.		
Krautanwendung: Man berührt mit dem Kraut einen Gegenstand, eine Speise oder eine Person. Wenn ein Trank oder eine Trankwirkung vorliegt, reagiert Zimperlieschen dadurch, dass es in wenigen Sekunden verwelkt.		
Wirkbereich: das Kraut		Anwendungen: 1 mal
Symptome: sofort	Wirkung: sofort	Wirkungsdauer: sofort

### Magierwelk

	Blüte: Doldie Frucht: Schote	 Druck und Berührung mit der Haut vermeiden
	Blatt: gefingert	 jederzeit erntbar
	Wurzel: Faserwurzel mittelstark	 am Wegrand
Trankwirkung: Magierwelk reagiert auf Magie und magisches Talent.		
Krautwirkung: Magierwelk beginnt zu verwelken, sobald es mit Magie oder einem magisch Begabten in Berührung kommt.		
Krautanwendung: Man berührt mit dem Kraut einen Gegenstand oder eine Person. Sollte eine Verzauberung oder magisches Talent vorliegen, reagiert Magierwelk dadurch, dass es in wenigen Sekunden verwelkt.		
Wirkbereich: das Kraut		Anwendungen: 1 mal
Symptome: sofort	Wirkung: sofort	Wirkungsdauer: sofort

## Trank-Verstärker

Farbe: grau

### Edelblüte

	Blüte: Kleinblättrig Frucht: Einbeere	 keine Besonderheiten
	Blatt: gefingert	 jederzeit erntbar
	Wurzel: Pfahlwurzel schwach	 unter Bäumen
Trankwirkung: Edelblüte verstärkt die Trankwirkung In Heil- und Schutztränken wirkt das Kraut doppelt so stark wie ein mittleres Verstärker-Kraut.		
Krautwirkung: Edelblüte hat keine Eigenwirkung.		

### Vielbeere

	Blüte: Kleinblättrig Frucht: Mehrbeere	 keine Besonderheiten
	Blatt: gefingert	 jederzeit erntbar
	Wurzel: Pfahlwurzel schwach	 unter Bäumen
Trankwirkung: Vielbeere verstärkt die Trankwirkung In Beeinflussungs- und Giftränken wirkt das Kraut doppelt so stark wie ein mittleres Verstärker-Kraut.		
Krautwirkung: Vielbeere hat keine Eigenwirkung.		

### Nimmermüd

	Blüte: Kleinblättrig Frucht: Schote	 keine Besonderheiten
	Blatt: gefingert	 jederzeit erntbar
	Wurzel: Pfahlwurzel schwach	 unter Bäumen
Trankwirkung: Nimmermüd verstärkt die Trankwirkung In Kampf- und Spezialtränken wirkt das Kraut doppelt so stark wie ein mittleres Verstärker-Kraut.		
Krautwirkung: Nimmermüd hat keine Eigenwirkung.		

## Trank-Verstärker

Farbe: grau

### Silberblüte

	Blüte: Kleinblättrig Frucht: Einbeere	 keine Besonderheiten
	Blatt: oval	 nur bei Sonnenschein ernten
	Wurzel: Faserwurzel mittelstark	 unter Bäumen
Trankwirkung: Silberblüte verstärkt die Trankwirkung		
Krautwirkung: Silberblüte hat keine Eigenwirkung.		

### Mondstrahl

	Blüte: Kelch-Blüte Frucht: Schote	 vor Sonnenlicht schützen
	Blatt: schildförmig	 nur bei Dunkelheit ernten
	Wurzel: Rübe mittelstark	 unter Bäumen
Trankwirkung: Mondstrahl verstärkt die Trankwirkung		
Krautwirkung: Mondstrahl hat keine Eigenwirkung.		

## Sonderwirkung

Farbe: schwarz

### Leuchtmoos

	Blüte: Kleinblättrig Frucht: Einbeere	 keine Besonderheiten
	Blatt: gefingert	 jederzeit erntbar
	Wurzel: Pfahlwurzel schwach	 am Wegrand
Trankwirkung: Leuchtmoos enthält gespeichertes Sonnenlicht.		
Krautwirkung: Leuchtmoos leuchtet und spendet im Dunkeln Licht.		
Krautanwendung: Leuchtmoos wird einfach mit der Hand so lange geknetet, bis es zu leuchten beginnt (Knicklicht oder kleine!!! Taschenlampe).		
Wirkbereich:	das Kraut	Anwendungen: 1 mal
Symptome:	sofort	Wirkung: sofort Wirkungsdauer: 12 Std. o. bis aus

### Glutnuss

	Blüte: Kleinblättrig Frucht: Nuss	 keine Besonderheiten
	Blatt: gefingert	 jederzeit erntbar
	Wurzel: Pfahlwurzel schwach	 am Wegrand
Trankwirkung: Glutnuss erzeugt Wärme.		
Krautwirkung: Das Innere der Glutnuss beginnt zu glühen, wenn es mit Luft in Berührung kommt.		
Krautanwendung: Man schneidet ein kleines Stück aus der Schale, gerade groß genug, um an die Glut zu kommen. Um etwas zu entzünden, hält man es einfach an das Loch (Feuerzeug).		
Wirkbereich:	das Kraut	Anwendungen: 1 mal
Symptome:	sofort	Wirkung: sofort Wirkungsdauer: 12 Std.

# Ernteübersicht

weiß	gelb	grün	rot	blau	grau	schwarz

## Das Blatt

## Die Wurzel


## Die Blüte


## Die Frucht

Schote	Nuss	Einbeere	Mehrbeere

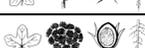
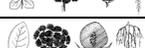
# Sonderwirkung

**Farbe: schwarz**

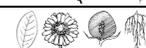
## Zauberbeere

	Blüte: großblättrig		keine Besonderheiten
	Frucht: Mehrbeere		nur bei Dunkelheit ernten
	Wurzel: Rübe stark		am Wegrand
Trankwirkung: Zauberbeere enthält gespeicherte Magie.			
Krautwirkung: Die Zauberbeere gibt beim Verzehr magische Kraft zurück.			
Krautanwendung: Wird die Zauberbeere von einem Magiebegabten gegessen, erfrischt und stärkt sie ihn und gibt ihm die Kraft von 2 Feuerfingern zurück. Hat der Magiebegabte noch keine Kraft verbraucht, oder wird die Zauberbeere von einem Nicht-Magiebegabten gegessen, passiert nichts.			
Wirkbereich:	die Person, die sie isst	Anwendungen:	1 mal
Symptome:	sofort	Wirkung:	sofort
		Wirkungsdauer:	sofort

## Schnellübersicht der Kräuter

weiß		Wahmwitz	macht kampflustig verursacht 1 Min. Gereiztheit
		Wandelnuss	bewirkt Veränderungen des Körpers lässt 1 Min. mit Tierstimme sprechen
		Bittersüß	erzeugt Wahnvorstellungen Verursacht 1 Min. Verwirrung
		Nächstenlieb	macht beeinflussbar 1 Bitte innerhalb 1 Min. wird erfüllt
		Ogerwurz	stärkt den Körper ermöglicht 1 Min. übermenschliche Kraftakte
gelb		Schlafwurz	macht schläfrig verursacht 1 Min. Schlaf
		Stehestill	verursacht Lähmungen lähmt ein Körperteil
		Magierschreck	blockiert magisches Talent blockiert für 1 Min. magisches Talent
		Totenblume	verschleiert Lebenskraft bewirkt 1 Min. Unsichtbarkeit vor niederen Untoten
		Kehr-Dich-Ulm	verkehrt Trankwirkungen hebt die Wirkung eines Krauts im Körper auf
grün		Weggefährte	verringert Blutungen stoppt die Blutung aller Wunden einer Person für 1 Std.
		Blutwurz	verringert Blutungen stoppt die Blutung einer Wunde für 12 Std.
		Linderblüte	verringert das Schmerzempfinden dämpft ¼ Std. Schmerzen
		Binderbeere	stoppt die Wirkung von Tränken stoppt für ¼ Std. eine Trankwirkung im Körper
		Hustennuss	stoppt die Wirkung von Krankheiten stoppt für ¼ Std. eine Krankheit im Körper
rot		Brennnessel	verursacht Säureschaden fügt 1 Schwerthieb Säureschaden zu
		Eisnessel	verursacht Eisschaden fügt 1 Schwerthieb Eisschaden zu
		Feuernessel	verursacht Flammenschaden fügt 1 Schwerthieb Feuerschaden zu
		Klebebeere	klebt klebt 1 Fuß für 1 Minute am Boden fest
		Knallerbse	verursacht Flammenschaden fügt 1 Schwerthieb Feuerschaden zu

## Schnellübersicht der Kräuter

blau		Lederbein	verstärkt schützend die Haut schützt vor 1 Schwerthieb
		Holzerbse	verstärkt schützend die Haut schützt vor 1 Schwerthieb
		Eisenwurz	verstärkt schützend die Haut schützt vor 1 Schwerthieb
		Kieselbeere	verstärkt schützend die Haut schützt vor 1 Schwerthieb
		Trollschote	verstärkt die Selbstheilung schützt für 1 Std. vorm Verbluten
grau		Edelblüte	verstärkt Trankwirkung, in Heil- u. Schutztränken doppelte Wirkung keine Eigenwirkung
		Vielbeere	verstärkt Trankwirkung in Beeinflussungs- und Giftränken doppelte Wirkung keine Eigenwirkung
		Nimmermüd	verstärkt Trankwirkung in Kampf- und Spezialtränken doppelte Wirkung keine Eigenwirkung
		Silberblüte	verstärkt Trankwirkung keine Eigenwirkung
		Mondstrahl	verstärkt Trankwirkung keine Eigenwirkung
schwarz		Leuchtmoos	enthält gespeichertes Sonnenlicht leuchtet 12 Std. (Knicksicht oder kleine!!! Taschenlampe)
		Glutnuss	erzeugt Wärme hat für 12 Std. Glut (Feuerzeug)
		Zimperlieschen	reagiert auf Tränke verwelkt bei Kontakt mit Tränken
		Magierwelk	reagiert auf Magie verwelkt bei Kontakt mit Magie
		Zauberbeere	enthält gespeicherte Magie gibt magische Kraft für 2 Feuerfinger zurück