

Compendium de Herba et Curatia



Dokument erstellt von Steinknacker-Troll. Keine kommerzielle Nutzung erlaubt. Darf zum privaten Gebrauch vervielfältigt werden.

Besonderen Dank an: *gruumkush* und all meine Mitspieler; *rust* aus dem FUNDUS-LUDI-Forum; die gesamte AC-Community.

Inhalt.....

Von den Kruthern

Rebenkraut
Steinlindenblatt
Blutblüte
Königsblatt
Essigkraut
Netz der Grabesspinne
Natternspinnennetz

Von den Pilzen

Schwarzaugenpilz
Schattenpilz
Eichenpilz
Roter Schleimpilz
Blauer Schleimpilz
Ohnehut
Glimmpilz

Von den Essenzen der Alchimythen

Irgathasaft
Essenz der Vier Winde
Coliantes Balsam
Harlekinsaft
Essenz des Reinen Lebens
Heldentrutz

Von den Kruthern.....

Um ein bestimmtes Kraut oder eine spezielle Pflanze zu finden, würfelt der Spieler auf die Fertigkeit Suchen, wobei die Probe mit einer passenden Wissensfertigkeit – wie beispielsweise Wissen: Heilkräuter oder Ortskunde – gegen einen MW von 15 unterstützt werden kann.

Will der Charakter ein gefundenes Gewächs identifizieren, so wird eine Probe auf die Wissensfertigkeit Wissen: Kräuterkunde oder, wenn dies passender erscheint, Wissen: Naturkunde oder Wissen: Heilkunde verlangt. Ersatzweise kann auch die Fertigkeit Überleben verwendet werden, jedoch ist der MW in diesem Fall um mindestens 3 Punkte erhöht.

Rebenkraut

Beschreibung: Das Rebenkraut, manchmal auch Weinkraut genannt, wächst nur in der Nähe von Weinanbaugebieten oder wildem Wein. Es lässt sich nicht anbauen, sondern kommt nur in wilder Form vor. Das Kraut ist ein kleines, hellgrünes oder tiefrotes Gewächs, welches sich im Schatten von Weinreben ansiedelt und sich dort leicht pflücken lässt. An Neumondnächten geerntet, entfaltet es die doppelte Wirkungskraft. Gepflücktes Rebenkraut lässt sich nicht haltbar machen, bleibt jedoch für eine Woche frisch und verwendbar.

Wirkung: Wird das Kraut zwischen den Fingern zerrieben und auf eine durch betäubenden Schaden (B) verursachte Verletzung gelegt, so heilt diese pro Anwendung 1w10+1 B Schaden (an Neumondnächten gepflücktes Rebenkraut heilt 2w10+2 B Schaden). Gerne werden damit auch stark beanspruchte Körperteile behandelt, zum Beispiel die müden Füße eines Wanderers oder die Beine eines Pferdes.

MW (finden/identifizieren): 15/12

Häufigkeit: selten

Vorkommen: Weinanbaugebiete; Weinreben, wilder Wein

Steinlindenblatt

Beschreibung: Die Steinlinde ist ein äußerst seltener Baum, der nur in den dichtesten Wäldern vorkommt. Einer Legende zufolge verwandelte ein mächtiger Priester einen üblen Meuchelmörder in einen Baum, um ihn für alle Leben, die er genommen hatte, zu bestrafen. Fortan muss der Mörder bis in alle Ewigkeit die Wunden anderer heilen.

Tatsache ist, dass es in der Krone jeder Steinlinde genau acht Blätter gibt, die eine ungewöhnliche, hellrote Farbe aufweisen und kaum merklich in den Händen eines Lebewesens zu pulsieren beginnen. Steinlindenblätter sind mehrere Jahre lang haltbar, wenn sie nicht extremen Temperaturen (wie sie in einer Sand- oder Eiswüste vorherrschen) oder starken Quetschungen ausgesetzt sind.

Wirkung: Auf eine Wunde gepresst, stoppt ein Steinlindenblatt sofort jede Blutung; dabei passt es sich an die Wunde an und verschließt sie, wobei die Blätter sich in lebendes Gewebe zu verwandeln scheinen. Wird ein Steinlindenblatt verspeist, so heilt es 3 Runden lang je 1w10 Lebenspunkte pro Runde.

MW (finden/identifizieren): 19/10

Häufigkeit: sehr selten

Vorkommen: dichte Wälder, meist in der Nähe von Wasserquellen

Blutblüte

Beschreibung: Auf großen Wiesenflächen oder Feldern ist die Blutblüte beheimatet. Sie gleicht einer roten Rose, ist jedoch nur wenige Zentimeter groß und hat keine Dornen; anstatt eines lieblichen Duftes haftet ihr der Geruch von frischem Blut an, was bisweilen auch Tiere oder andere Wesen anlockt. Eine Blutblüte färbt sehr stark, schon nach dem Pflücken scheinen die Hände des Pflückers blutüberströmt zu sein. An sonnigen Plätzen fühlt sich das Gewächs am wohlsten. Wird die Blutblüte in einer Vollmondnacht gepflückt, so ist ihre Farbe nicht rot, sondern ein tiefes blauviolett färbt die Blüte. Blutblüten lassen sich nicht anpflanzen, sondern kommen ausschließlich in wilder Form vor.

Wirkung: Wird die Blüte getrocknet und zu Pulver zermahlen, kann sie in Verbände gegeben werden, um eine Infektion zu verhindern. Die SR erhöht sich in diesem Fall um acht Punkte für eine Woche. Frisch gepflückt und zerkaut färbt sie den Speichel für zwei Tage blutrot und erhöht die SR um drei Punkte für diese Zeitdauer. Wird Alkohol während dieser Zeit konsumiert, verschwindet die Wirkung sofort. Presst man die Blutblüte auf das Blutamulett, so wird sie leer gesogen und das Amulett gilt als aufgeladen. Die Blutblüte ist einen Tag lang haltbar, danach trocknet sie, wobei ihre Farbe dann an geronnenes Blut erinnert.

Wird die Blutblüte an einer Vollmondnacht gepflückt, so kann sie getrocknet werden und ist bis zum nächsten Vollmond haltbar. Sie kann jederzeit verspeist werden – dies füllt sofort 10 verlorene KP wieder auf.

MW (finden/identifizieren): 16/12

Häufigkeit: sehr selten

Vorkommen: Wiesen oder große Anbauflächen, bevorzugt an sonnigen Stellen

Königsblatt

Beschreibung: Das Königsblatt ist eine Alge, die an kleinen und sauberen Bachläufen vorkommt; sie ist kaum von anderen Algen zu unterscheiden. Ihren Namen verdankt sie einer historischen Schlacht vor einigen Jahrhunderten, als ein Großkönig Gwynors in einen Hinterhalt geriet und schwer verwundet in einen Bach fiel, wo ihn die Feinde zum Ertrinken zurückließen. Der Großkönig jedoch aß zufällig vom Königsblatt und überlebte – die Schriften aus dieser Zeit feiern ihn als großen und unerbittlichen Feldherren. Königsblatt muss immer nass sein, um seine Wirkung entfalten zu können; getrocknet ist es mehrere Jahre haltbar.

Wirkung: Wird es nass verspeist, so verleiht es sofort die Fähigkeit, eine Stunde lang ohne Atemluft auszukommen.

MW (finden/identifizieren): 20/24

Häufigkeit: extrem selten

Vorkommen: saubere Bachläufe

Essigkraut

Beschreibung: Das Essigkraut versteckt sich zwischen niedrigen Büschen, bevorzugt mit Dornen, am Waldrand. Es ähnelt einer vertrockneten Blume ohne jede besondere Farbe und verströmt keinerlei Geruch. Erst wenn es mindestens einen Tag in Essig eingelegt wird, blüht das Gewächs auf und zeigt eine leuchtend gelbe Farbe. In diesem Zustand kann es dann verspeist werden. Das Essigkraut ist eine der wenigen Heilkräuter, die sich anpflanzen lassen. In Essig eingelegt, hält sich das Essigkraut für mindestens sechs Monate.

Wirkung: Wird es wie beschrieben konserviert und verspeist, so heilt es nach fünf Runden 1w10+Konstitution Lebenspunkte. Es kann zweimal pro Tag verwendet werden; bei der dritten Anwendung verliert der Konsument die geheilten Lebenspunkte auf einen Schlag wieder.

MW (finden/identifizieren): 18/16

Häufigkeit: häufig

Vorkommen: Waldränder, dorniges Buschwerk

Netz der Grabesspinne

Beschreibung: Das Netz der Grabesspinne ist ein weißes, im Licht leicht grün schimmerndes, radförmiges Netz. Der Lebensraum der Spinne sind halbdunkle, feuchte und meist warme Orte. Sie meidet die Zivilisation und fühlt sich in alten Gräbern, Mausoleen oder Grüften sehr wohl.

Wirkung: Wird das Netz komplett auf eine Verwundung gelegt, so verschließt es diese sofort. Dafür muss das Netz möglichst frisch gesponnen sein; es eignet sich nicht für den Transport, da es sonst sofort verklebt und zerstört wird. Bei Anwendung hört eine blutende (ein LP pro Minute) oder schnell blutende (ein LP pro Runde) Wunde sofort auf zu bluten. Es sollte darauf geachtet werden, dass sich im Netz keine Beutetiere der Spinne (z.B. kleine Insekten) verfangen haben, da sonst eine Wundinfektion droht.

MW (finden/identifizieren): 14/18

Häufigkeit: selten

Vorkommen: abgelegene Gebiete; Wälder; Höhlen; Ruinen; Gräber und Grüfte

Natternspinnennetz

Beschreibung: Das äußerst wirr und nach keinem erkennbaren Muster gesponnene Netz der Natternspinne ist von fast durchsichtiger Farbe und äußerst zäher, haftender Konsistenz. Es findet sich an trockenen und warmen Orten; bevorzugt in Behausungen von Menschen. Natternspinnen neigen dazu, größere Kolonien zu bilden, die einige hundert Exemplare umfassen können, weswegen sie oft von den Bewohnern eines Hauses als störend empfunden und beseitigt werden. Lässt man sie gewähren, so bauen sie ihre Netze gemeinsam aus, die dann mehrere Kubikmeter umfassen können; nicht selten fangen die Spinnen auch Kleintiere wie Mäuse oder eine Ratte, was sie in manchen Gegenden willkommen macht. Das Netz kann nicht konserviert oder aufbewahrt werden; sein Verzehr muss rasch nach dem Pflücken erfolgen.

Wirkung: Wird das Netz verspeist oder in Nahrung gegeben, so erhält der Konsument einen Bonus von acht auf seine SR gegen alle Gifte für die nächsten zwölf Stunden. Allerdings ist es extrem bitter, sodass eine damit versetzte Speise keinesfalls wohlschmeckend ist.

MW (finden/identifizieren): 19/15

Häufigkeit: häufig

Vorkommen: Behausungen; Dachböden

Von den Pilzen.....

Regeltechnisch werden Pilze wie die oben stehenden Kräuter behandelt, sind jedoch der Übersicht halber von ihnen getrennt, da auch Zweck und Wirkung sich stark unterscheiden. Pilze sind im Gegensatz zu den meisten Kräutern nicht zücht- oder kultivierbar und werden deswegen gesammelt.

Schwarzaugenpilz

Beschreibung: Sobald die Nacht hereingebrochen ist, wächst dieser Pilz innerhalb einer Stunde aus alten Baumstümpfen und moosiger Erde, um beim ersten Sonnenstrahl in sich zusammenzufallen. Während dieser kurzen Blütezeit wächst die Pilzfrucht fast zehn Zentimeter hoch – anstatt eines Schirmes ist am Ende des fleischigen Stängels eine runde Kappe, deren Muster an ein menschliches Auge erinnert. Alten Sagen zufolge ist dies das spähende Auge eines Dämons.

Nach dem Pflücken ist der Pilz mehrere Jahre haltbar – vorausgesetzt, er wird feucht gehalten (z.B. in feuchte Tücher eingeschlagen) und nicht dem Sonnenlicht ausgesetzt.

Wirkung: Roh verspeist ist er zwar extrem übel schmeckend und schleimig im Innern, jedoch verleiht er dem Konsumenten für sechs Stunden die Möglichkeit, in der Dunkelheit zu sehen, als stünde eine fahle Sonne am Himmel. Regeltechnisch erhält der Charakter keinerlei Abzüge mehr, die durch Dunkelheit entstehen; wohl aber durch Nebel, Regen usw. Wird der Schwarzaugenpilz gekocht und verspeist, ist er äußerst wohlschmeckend und süß. Dann hat er die Eigenschaft, jeden anderen Geschmack für sechs Stunden zu neutralisieren, sodass beispielsweise das Herausschmecken eines Giftes oder verdorbenen Nahrungsmittels stark erschwert ist (-6 Malus auf die entsprechende Probe). Die kundige Landbevölkerung verwendet ihn als Zutat für karge Mähler, um sie geschmacklich aufzubessern.

MW (finden/identifizieren): 18/18

Häufigkeit: selten

Vorkommen: Wälder; dort auf moosigem Untergrund oder auf abgestorbenem Holz

Schattenpilz

Beschreibung: An verlassenem, dunklen und feuchten Orten wie Kellern, Höhlen, Kavernen oder verwaorlosten Brunnen sind häufig Populationen des Schattenpilzes zu finden; meist treten sie in kleinen „Gruppen“ auf. Schattenpilze sind von eitrig-gelber und schwarzer Farbe und scheinen permanent Schleim abzusondern. Obwohl die ungenießbar sind, kann man sie in eingelegtem Zustand, in dem sie sich mehrere Monate lang halten, verspeisen.

Wirkung: Pro Pilz erhält der Konsument einen KP zurück. Werden mehr als drei Pilze verspeist, so ist ein Wurf mit der Stärke von 6 (plus eins durch jeden weiteren Pilz; beim vierten ist die Stärke sieben, beim fünften acht usw.) gegen die SR zu würfeln. Misslingt dieser Wurf, so übergibt sich der Charakter.

MW (finden/identifizieren): 16/14

Häufigkeit: häufig

Vorkommen: schattige, feuchte Orte wie Höhlen usw.

Eichenpilz

Beschreibung: Der Eichenpilz wächst auf den Stämmen abgestorbener, großer und alter Eichenbäume. Er ist tiefbraun und hat einen großen Schirm, dessen Form und Farbe an ein Stück Rinde erinnern. Eine drakische Bauernlegende sagt, der mächtige Geist der Eiche sei in diesen Pilzen konzentriert. Neben der Eigenschaft, extrem gut zum Schnapsbrennen geeignet zu sein, können diese Pilze in getrocknetem Zustand (in dem sie mehrere Monate haltbar sind) verspeist werden. Sie sind ein sehr starkes Halluzinogen, das alle Wunschträume vor den Augen des Charakters wahr werden lässt – um nach einer Stunde des Rausches, dessen Wirkung wenige Minuten nach der Einnahme beginnt, alle Träume in sich zusammenfallen zu lassen.

Wirkung: Starker Rauchzustand und anschließender sehr tiefer Schlaf von 16 Stunden minus der Konstitution des Konsumenten. Ein Bissen hat eine Stärke von 8.

MW (finden/identifizieren): 18/14

Häufigkeit: selten; außerhalb Drakias sehr selten

Vorkommen: abgestorbene und alte Eichenstämme; Wald

Roter Schleimpilz

Beschreibung: In der Nähe von Friedhöfen oder anderen Totenstätten wächst der rundliche, hell- bis dunkelrote Schleimpilz. Korospriester sprechen davon, dass der Pilz sich aus der Essenz der toten Körper ernährt. Der Pilz besteht aus einer schleimigen Basis, aus der sich die farbigen Fruchtkörper – greifenden Armen nicht unähnlich – hervorrecken. Seine Haltbarkeit ist sehr beschränkt; er muss immer frisch gepflückt und sofort konsumiert werden.

Wirkung: Wird er Pilz eingenommen, so verursacht er nach drei Runden fünf Schadenspunkte, lässt den Konsumenten im Gegenzug keinerlei Wundabzüge mehr spüren.

MW (finden/identifizieren): 19/16

Häufigkeit: selten

Vorkommen: Friedhöfe; Gräber

Blauer Schleimpilz

Beschreibung: Er gleicht dem Roten Schleimpilz in allen Instanzen, hat jedoch eine gespenstisch-bläuliche Farbe und ist bedeutend seltener. In jedem dieser Pilze steckt, Geschichten der Totengräber zufolge, eine Seele, die zu Lebzeiten von Tod und Verderben umgeben war.

Wirkung: Drei Runden nach der Einnahme verliert der Konsument alle Lebenspunkte bis auf den letzten, und fällt für einen Tag lang in ein tiefes Koma, das nur von Experten vom Tod unterschieden werden kann (MW für eine entsprechende Fertigkeit ist 24). Nach Ablauf des Tages erhält der Konsument 1w10/2 Wundlevel zurück und erwacht schlagartig.

Während der Zeit, in welcher der Körper im Koma liegt, verlässt die Seele den Körper und taucht in das Totenreich ein, wo sie sich frei bewegen und mit allen Wesen sprechen kann.

MW (finden/identifizieren): 22/16

Häufigkeit: extrem selten

Vorkommen: auf großen und sehr alten Friedhöfen; in uralten Krypten

Ohnehut

Beschreibung: Der Ohnehut ist eines der seltsamsten Gewächse Kreijors. Gleicht er äußerlich einem Champignon und ist von einem solchen praktisch kaum zu unterscheiden, so kommt er doch tatsächlich äußerst selten vor. Er ist am Rande von Mooren oder in wasserreichen Gegenden beheimatet und wächst gut versteckt. Getrocknet ist er für viele Jahre haltbar, solange er nicht zu sehr zerquetscht oder großer Hitze oder Kälte (wie sie in Sand- oder Eiswüsten vorkommt) ausgesetzt wird.

Wirkung: Der Pilz schmeckt sehr gut und ist nahrhaft, doch ungegessen ist er viel nützlicher; befindet sich ein Dämon oder Halbdämon im Umkreis von fünf Metern um den Pilz, so wird dieser schneeweiß und seine Kappe springt förmlich vom Stiel ab. Diese Eigenschaft ist nur wenigen bekannt und wird in bestimmten Kreisen (z.B. bei Dämonenjägern, Lichtbringern oder Priestern) oft nur mündlich weitergegeben, da es sich angeblich um Volksaberglauben handelt. Die Kappe kann dem Pilz wieder aufgesetzt werden, wenn sich der Dämon außerhalb des Umkreises befindet; dann gewinnt der Pilz auch seine leicht bräunliche Farbe wieder.

MW (finden/identifizieren): 24/26

Häufigkeit: extrem selten

Vorkommen: wasserreiche Gegenden; am Rand von Mooren

Glimmpilz

Beschreibung: Der Glimmpilz ist ein in kleinen Gruppen vorkommendes Gewächs und von kleinem, unauffälligen Wuchs. Sein Geschmack ist sehr bitter, sein Verzehr jedoch keinesfalls gefährlich.

Nachts offenbart dieser unscheinbare Pilz seine wahre Nützlichkeit: er glüht in verschiedenen Farben (siehe Tabelle). Bei einigen Druiden soll es Sitte sein, sich zu bestimmten Ritualen mit zerstampfter Glimmpilzmasse einzureiben, um selber ein dunkles Leuchten zu erzeugen.

Wirkung: Ein Grüppchen Glimmpilze gibt eine hervorragende und schön anzusehende Lichtquelle ab (Licht in einem 8-Meter-Radius); in einem dichten Glas gelagert halten sie problemlos mehrere Jahre; sie sind allgemein zäh und auch große Hitze oder Kälte kann sie kaum verlöschen lassen.

MW (finden/identifizieren): 28 (nachts 18)/26 (nachts 12)

Häufigkeit: selten

Vorkommen: bemooste Wälder (bevorzugt in Nischen von Wurzeln oder Stämmen), abgelegene Hügel

1w10	Farbe
1	violett
2	dunkelgelb
3	braun
4	weiß
5	türkisfarben
6	rot
7	hellblau
8	grün
9	orange
10	Farbe wechselt von Nacht zu Nacht

Von den Essenzen der Alchimysten.....

Alchimistische Gebräue bestehen aus mehreren Zutaten und einem speziellen, meist aufwändigen und gefährlichen Herstellungsverfahren. Zur Herstellung eines alchimistischen Trankes werden nicht nur die Zutaten benötigt, sondern auch ein Labor, oder zumindest eine Sammlung grundlegender Werkzeuge. Die Alchimie kennt den Einsatz von Magie, jedoch ist dies nicht zwingend und von Rezept zu Rezept verschieden (siehe S. 306f AC-GRW 1. Edition).

Irgathasaft

Irgathasaft ist ein zähflüssiges, dunkelbraunes Gebräu, das ständig warm zu sein scheint. Wird es getrunken, so ist es für die nächsten drei Tage möglich, Dinge zu essen, die normalerweise nicht essbar sind; z.B. kleine Steine, Sand, Erde, Rinde, Blätter usw. Giftige Substanzen oder verdorbene Nahrung wirkt auf dem üblichen Weg.

Voraussetzungen: Alchemie: 9, Erdmagie: 5 oder Naturaspekt 4, Kosten: 9 Gold, MW: 20, Zeitaufwand: 3 Tage, EP: 1

Essenz der Vier Winde

Dieser Trank ist in eine schwarze, eine blaue, eine rote und eine farblose Schicht aufgeteilt, die wie Wasser und Öl nicht vermischbar sind. Sofort nach Konsum des Gebräus beherrscht der Charakter alle zauber des ersten Grades der vier Elementarschulen für eine Stunde.

Voraussetzungen: Alchemie: 10, Erd-, Wasser- Feuer- und Luftmagie 5, Kosten: 150 Gold, MW: 25, Zeitaufwand: 8 Tage, EP: 15

Coliantes Balsam

Der Balsam ist eigentlich eine trockene Blättermischung, der wie Tee aufgegossen wird. Heiß getrunken, steigt die SR des Konsumenten um vier Punkte an. Gleichzeitig heilt er sofort zehn Lebenspunkte. Die Wirkung des SR-Bonus hält einen Tag lang an.

Voraussetzung: Alchemie: 6, Naturaspekt 4, Heilkunde 7, Kosten: 5 Silber, MW: 18, Zeitaufwand: 8 Stunden, KP: 6

Harlekinsaft

Ein Trank, der in eine weiße und eine schwarze Schicht vertikal aufgeteilt ist. Öffnet man die Flasche, so ertönt ein leises, verrücktes Gekicher. Nach Einnahme erhält der Konsument die Schattenhand-Fähigkeit „Freund der Finsternis“ (AC-GRW 1. Edition, S. 169) für drei Stunden. Für diese Zeitdauer erhält er jedoch auch die Schwäche „Halluzinationen“ für einen Punkt.

Voraussetzung: Alchemie: 7, Giftkunde: 3, Finsternisaspekt 6, Kosten: 1 Gold, MW: 19, Zeitaufwand: 2 Tage, EP: 4

Essenz des Reinen Lebens

Für dieses extrem wertvolle Gebräu gab eine reine, unbefleckte Seele freiwillig ihr Leben. Der Trank ist silberfarben, Lichtreflexe lassen lachende Kindergesichter erkennen. Wird die Essenz getrunken, so wird der Körper gänzlich wiederhergestellt; abgeschlagene Körperteile wachsen wieder nach, das Augenlicht kehrt zurück usw. Alle verlorenen Lebenspunkte werden sofort regeneriert, ebenso wie alle KP. Wird der Trank auf den Körper einer Leiche gegossen, die erst seit weniger als drei Stunden tot ist, fährt die Seele des Verstorbenen zurück in den Körper, und er lebt wieder. Es verschwinden auch gleichzeitig alle Krankheiten, sowie dämonische Einflüsse, wie z.B. eine Markierung. Man sagt, dass diese Essenz ein ganzes Königreich wert wäre.

Voraussetzung: Alchemie: 10, Heilkunde: 10, Heilungsaspekt 10, Kosten: 500 Gold, MW: 25, Zeitaufwand: 1 Jahr, EP: 20

Heldentrutz

Dieser brodelnde, blutrote Trank lässt den Konsumenten für die nächsten zwölf Stunden keinerlei Wundabzüge spüren; der maximale Malus durch Furcht beträgt nun 2. Auf Turnieren ist der Heldentrutz-Trank grundsätzlich verboten. Kämpfer, die es sich leisten können, bereiten sich mit diesem Gebräu auf eine Schlacht vor (gerne auch mit einem starken Schnaps).

Voraussetzung: Alchemie: 6, Heilkunde: 8, Heilungsaspekt 6 oder Kampfасpekt 8, Kosten: 25 Gold, MW: 20, Zeitaufwand: 1 Woche, EP: 6