

Kräuter- und Mineralienkunde

Kräuterkunde bezieht sich auf den Umgang mit bestimmten Kräutern, die sowohl eigenständige Wirkungen haben als auch als Ingredienzien für Gifte oder Tränke dienen.

Kräuterkunde

Das Wissen um eine Pflanze oder ein Mineral beinhaltet auch das Wissen um deren Ernte, Haltbarkeit und den Wirkungsbereich. Für 10 EP pro gelerntem Kraut kann man dieses entsprechend einsetzen.

Kräuter, die einen direkten Effekt haben, behalten ihn nur solange sie frisch sind (1 ConTag). Danach dienen sie nur noch als Komponente in einer alchemistischen Rezeptur.

Kräutersuche

Kräuter und Mineralien kann grundsätzlich jeder finden, wenn er weiß, wo und vor allem wonach er zu suchen hat.

Da diese unterschiedlich weit verbreitet sind, ist die Suche natürlich nicht immer einfach. Es ist an der SL zu entscheiden welche Kräuter ein Spieler finden kann.

Außerdem wird nicht überall mit richtigen Pflanzen die Kräutersuche ausgespielt, manche Orgas verwenden Holzklötzchen mit Symbol oder es wird ganz ohne Kräutersuche gespielt. Erkundigt Euch deshalb vorher bei der SL wie diese das handhabt.

Haltbarkeit

Haltbarkeit erreicht man auf verschiedenen Wegen. Um Kräuter möglichst lange als Komponente nutzen zu können muss man sie richtig reinigen, trocknen und lagern. Da dies ein besonderes Wissen voraussetzt, kostet dies einmalig 20 EP damit man die Kräuter auch später noch nutzen kann. Wer diese Fähigkeit nicht hat, der muss mit frischen Kräutern arbeiten, oder haltbar gemachte erwerben.

Liste der Kräuter/ Mineralien

Kräuter:

Name:	Allerlieb
Wirkungsbereich:	Heilung
Effekt:	Verringert das Schmerzempfinden
Ernte:	Keine Besonderheiten, wächst im ganzen Jahreslauf.
Besonderes:	Wenn man Stücke der Pflanze kaut werden Schmerzen besser. Je nach Größe der Wunde hält das Kraut bis zu 30 Minuten schmerzfrei.

Name:	Blutstern
Wirkungsbereich:	Sonstige
Effekt:	Regiert auf Gift
Ernte:	Darf nur mit Handschuhen geerntet werden, wächst nur in bergigen Regionen oder tief im Wald.
Besonderes:	Das Kraut ist etwas ganz besonderes, wenn es mit Gift jeglicher Art (also auch Alkohol) in Berührung kommt, färbt es sich tiefblau. Besonders empfindlich sind die Blüten des Blutsterns.

Name:	Drachenblatt
Wirkungsbereich:	Sonstige
Effekt:	Verstärkt Trankwirkung
Ernte:	Wächst meist an Bächen oder Flüssen, sonst keine Besonderheiten
Besonderes:	Das Drachenblatt verstärkt Tränke und macht sie ausserdem um 1 Tag länger haltbar.

Name:	Drachenzahn
Wirkungsbereich:	Schutz
Effekt:	Verstärkt die Haut
Ernte:	Keine Besonderheiten
Besonderes:	Der Drachenzahn ist eine Pflanze die man besser alleine aufbewahrt, denn sie ist so hart das sie andere Kräuter zerstören würde. Man vergleicht sie auch mit Steinen, beim Mörsern ist große Vorsicht geboten! Keine Eigenwirkung!

Name:	Düsterfarn
Wirkungsbereich:	Geist
Effekt:	Erzeugt Wahnvorstellungen
Ernte:	Darf nur nachts geerntet werden, wächst nur tief im Wald.
Besonderes:	Der Düsterfarn ist eine Seltenheit. Besser nicht essen!

Name:	Feenhaar
Wirkungsbereich:	Verstärker
Effekt:	Verstärkt Trankwirkung
Ernte:	Keine Besonderheiten
Besonderes:	Beim Feenhaar ist darauf zu achten das die Blätter sehr scharf sein können. Man benutzt von dem Kraut hauptsächlich die Blüte bzw. die Frucht. Keine Eigenwirkung!

Name:	Feenmohn
Wirkungsbereich:	Gift
Effekt:	Verkehrt Trankwirkung
Ernte:	Bitte mit Handschuhen ernten!!!
Besonderes:	Der Feenmohn ist ein seltenes Kraut, beim Ernten muss man darauf achten Handschuhe zu tragen, denn selbst kleinste Mengen können, wenn sie in den Körper gelangen, den nächsten Trank zu einem Gift machen!

Name:	Feuernessel
Wirkungsbereich:	Kampf
Effekt:	Verursacht Feuerschaden
Ernte:	Nur mit Handschuhen!!!
Besonderes:	Die Pflanze brennt schon bei leichter Berührung. Sollte man länger mit ihr in Kontakt sein, verbrennt sie die Haut bis hinunter auf den Knochen. Sie kommt hauptsächlich am Randgebirge Lupiens vor.

Name:	Gaias Segen
Wirkungsbereich:	Heilung
Effekt:	Verringert Blutungen
Ernte:	Keine Besonderheiten
Besonderes:	Das Kraut lässt Wunden schneller heilen, verringert gekaut sogleich Blutungen, auch von größeren Wunden.

Name:	Glutstein
Wirkungsbereich:	Beeinflussung
Effekt:	Stärkt die Ausdauer
Ernte:	Keine Besonderheiten
Besonderes:	Der Glutstein ist nur schwer zu finden, es gibt ihn nur im Gebirge und dort muss man sich schon gut auskennen um ihn zu finden. Er sieht aus wie Kohle und lässt sich auch so verarbeiten. 1 Messerspitze wirkt wie 2 Tassen Kaffee!

Name	Holzbock
Wirkun	Schutz
Effekt:	Verstärkt die Haut
Ernte:	Wächst hauptsächlich im Wald und an Waldwegen
Besonderes:	Das Kraut ist ein Alleskönner. Es verstärkt die Haut dermassen, das man 1-2 Treffer mit einem Schwert nicht spüren wird. Es entsteht auch kein Schaden. Dann lässt die Wirkung allerdings nach.

Name:	Junosbeere
Wirkungsbereich:	Heilung
Effekt:	Stoppt die Wirkung von Gift
Ernte:	Keine Besonderheiten
Besonderes:	Das Kraut ansich stoppt kurz (30 Minuten) die Wirkung eines Giftes. Damit hat man Zeit ein Gegengift zu brauen.

Name:	Klebebeere
Wirkungsbereich:	Kampf
Effekt:	Klebt fast alles
Ernte:	Vorsicht!! Nur mit Handschuhen ernten da man sonst festkleben könnte! Geerntet werden nur die Früchte des Krautes.
Besonderes:	Ein sehr seltsames Kraut, dessen Früchte so sehr kleben, das man sie tagelang an sich trägt. Aber ein tolles Mittel um jemanden festzukleben!

Name:	Lederblatt
Wirkungsbereich:	Schutz
Effekt:	Verstärkt die Haut
Ernte:	Keine Besonderheiten
Besonderes:	Das Lederblatt ist eine sehr zähe Pflanze. Zum Ernten deshalb ein scharfes Messer mitnehmen. Keine Eigenwirkung

Name:	Lichtmoos
Wirkungsbereich:	Sonstige
Effekt:	Enthält Sonnenlicht und leuchtet so stark wie eine Kerze
Ernte:	Darf nur tagsüber geerntet werden.
Besonderes:	Wenn man es im dunkeln reibt, fängt es an zu leuchten. Das Moos leuchtet dann für etwa 15 Minuten schön hell, dann wird es langsam schwächer bis nach max. 30 Minuten nichts mehr zu sehen ist.

Name:	Nachtkerze
Wirkungsbereich:	Sonstige
Effekt:	Enthält gespeicherte Magie
Ernte:	Sehr selten! Nur nachts ernten, und nur mit Handschuhen wenn man magisch begabt ist.
Besonderes:	Die Nachtkerze ist ein ausgesprochen magisches Kraut. Ein Magier kann bis zur Hälfte seiner verbrauchten Punkte (solange diese nicht über 200 liegen) mithilfe dieser Pflanze wieder auffüllen. Sonst 100 Punkte maximal.

Name:	Purpurmond
Wirkungsbereich:	Sonstige
Effekt:	Reagiert auf Magie
Ernte:	Nur mit Handschuhen ernten wenn man magisch begabt ist, wächst gerne an Bächen,
Besonderes:	Mit der Blüte oder dem Blatt dieses Krautes kann man erkennen ob etwas oder jemand magisch ist. Sobald es mit Magie in Berührung kommt, verfärbt es sich je nach Stärke der Magie von gelb bis blutrot.

Name:	Rauschpilz
Wirkungsbereich:	Beeinflussung
Effekt:	Macht kampflustig
Ernte:	Pilze grundsätzlich besser mit Handschuhe ernten
Besonderes:	Der Rauschpilz wird gegessen und dann wird derjenige aggressiv und ist jederzeit zu einem Kampf bereit. Er wird aber nicht zum Berserker.

Name:	Schattenherz
Wirkungsbereich:	Verstärker
Effekt:	Verstärkt die Trankwirkung
Ernte:	Wächst gerne an schwer zugänglichen Stellen in felsiger Landschaft
Besonderes:	Hat keine eigene Wirkung

Name:	Schwarmkraut
Wirkungsbereich:	Schutz
Effekt:	Verstärkt die Haut
Ernte:	Keine Besonderheiten
Besonderes:	Das Schwarmkraut kann man kauen und merkt dann nach einigen Minuten das die Haut juckt und kribbelt. Sich zu schneiden wird sehr schwer, aber ist nicht unmöglich.

Name:	Sonnenwurz
Wirkungsbereich:	Heilung
Effekt:	Verringert Blutungen
Ernte:	Keine Besonderheiten
Besonderes:	Der Sonnenwurz ist ähnlich wie Gaia´s Segen dafür da um Blutungen zu stoppen. Allerdings wird das Kraut zu Brei gekaut oder gestampft und auf die Wunde gelegt. Somit hilft es nur bei einer Wunde.

Name:	Silberdorn
Wirkungsbereich:	Gift
Effekt:	Macht schläfrig
Ernte:	Nur mit Handschuhen ernten
Besonderes:	Der Silberdorn macht müde, ist gut bei Schlaflosigkeit einsetzbar da er einen tiefen Schlaf verursacht, aus dem man erst nach 1 Stunde erholt wieder erwacht.

Name:	Silberschleier
Wirkungsbereich:	Gift
Effekt:	Verschleiert Lebenskraft
Ernte:	Wächst am Waldrand
Besonderes:	Mit diesem Kraut kann man sich gegen Untote wehren, wenn man sie frisch bei sich trägt, erkennen einen diese nicht da die Pflanze die eigene Lebenskraft überdeckt.

Name:	Sternglanz
Wirkungsbereich:	Schutz
Effekt:	Verstärkt die Selbstheilung
Ernte:	Getrennt von anderen Kräutern aufbewahren da sonst die Wirkung verloren geht. Nur nachts zu ernten, wächst gerne in trockenen Gegenden.
Besonderes:	Das Kraut hilft sich selbst zu heilen. Man kann nicht verbluten wenn man den Sternglanz zu sich genommen hat. Die Wunden heilen ganz normal.

Name:	Taubnessel
Wirkungsbereich:	Gift
Effekt:	Verursacht Lähmungen
Ernte:	Nur mit Handschuhen ernten, da sonst die Wirkung gleich eintritt
Besonderes	Wie der Name schon sagt, wenn man die Taubnessel pflückt, merkt man gleich das die Finger taub werden. Nimmt man sie zu sich, bekommt man Lähmungen in den Gliedmassen. Die Wirkung hält aber nicht lange (30 Minuten) an.

Name:	Tralibeere
Wirkungsbereich:	Heilung
Effekt:	Stoppt Krankheiten
Ernte:	Nichts besonderes
Besonderes:	Die Tralibeere ist sehr nützlich wenn man krank ist. Auch bei Erkältungen hilft sie gut. Bei schlimmeren Krankheiten muss man immer ein wenig schauen mit welchem Kraut man sie zusammen nehmen muss um die gewünschte Wirkung zu erzielen.

Name:	Traumglanz
Wirkungsbereich:	Beeinflussung
Effekt:	Macht beeinflussbar
Ernte:	Wächst hauptsächlich in der Wüste
Besonderes:	Das Kraut hat leichte halluzinogene Wirkung, weshalb man nach der Einnahme leicht beeinflussbar ist. Die Wirkung hält aber nicht lange an (max. 5 Minuten).

Name:	Trollerbse
Wirkungsbereich:	Beeinflussung
Effekt:	Stärkt den Körper, verleiht übermenschliche Kraft
Ernte:	Keine Besonderheiten, danach immer dunkel aufbewahren
Besonderes:	Die Trollerbse bewirkt, dass man sich sehr stark fühlt und es auch ist. Man kann 1 Schwerthieb mehr aushalten. Die Wirkung hält aber nur 15 Minuten, dann lässt die Kraft wieder nach. Dann muss man 12 Stunden Ruhe halten und könnte dann wieder eine Trollerbse zu sich nehmen.

Name:	Winterling
Wirkungsbereich:	Kampf
Effekt:	Verursacht Eisschaden
Ernte:	Nur mit Handschuhen ernten, wächst nur in sehr kalten Gegenden.
Besonderes:	Der Winterling ist eine seltene Pflanze, sie ist durch ihre Wirkung sehr rar geworden. Man kann sie benutzen um einen Eisschaden zu bewirken. Der Schaden ist sehr schwer zu behandeln und braucht lange (2 Tage) zum heilen.

Name:	Wolfmoos
Wirkungsbereich:	Verstärker
Effekt:	Verstärkt Trankwirkung
Ernte:	Keine Besonderheiten, wächst an Bächen
Besonderes:	Keine Eigenwirkung

Name:	Zauberschrecken
Wirkungsbereich:	Gift
Effekt:	Blockiert magisches Talent
Ernte:	Nur mit Handschuhen ernten, wächst nur tief im Wald
Besonderes:	Der Zauberschrecken ist bei Magiern nicht sehr beliebt, da er ihre Fähigkeit Magie zu wirken beeinträchtigt. Durch Berührung mit der Haut überträgt die Pflanze kleine klebende Pünktchen, die verhindern das Magie gewirkt wird. Die Wirkung hält aber nur max. 5 Minuten. Auf unmagische Personen hat die Pflanze keine Wirkung.

Mineralien:

Name:	Katzengold
Wirkungsbereich:	Verstärker
Effekt:	Verstärkt bestimmte Tränke
Ernte:	Findet man in Bächen oder Flüssen
Besonderes:	Keine Besonderheiten

Name:	Kohle
Wirkungsbereich:	Verst
Effekt:	Verstärkt bestimmte Tränke
Ernte:	Beim Köhler zu kaufen
Besonderes:	Keine Besonderheiten

Name:	Salpeter
Wirkungsbereich:	Verstärker
Effekt:	Verstärkt bestimmte Tränke
Ernte:	Darf nur mit Handschuhen abgeschabt werden.
Besonderes:	Felsensalz, findet man in abgelegenen Berggegenden

Name:	Schwefel
Wirkungsbereich:	Verstärker
Effekt:	Verstärkt bestimmte Tränke
Ernte:	Darf nur mit Handschuhen angefasst werden.
Besonderes:	Schwer zu bekommen, Schwefelblüte ist selten.

Name:	Steinöl
Wirkungsbereich:	Verstärker
Effekt:	Verstärkt bestimmte Tränke
Ernte:	Kann man kaufen
Besonderes:	Steinöl ist extrem selten, es gibt nur wenige Quellen.

Schnellübersicht der Kräuter

Allerlieb	Heilung	Verringert Schmerzen
Blutstern	Sonstige	Reagiert auf Gift
Drachenblatt	Verstärker	Verstärkt Trankwirkung
Drachenzahn	Schutz	Verstärkt die Haut
Düsterfarn	Geist	Erzeugt Wahnvorstellungen
Feenhaar	Verstärker	Verstärkt Trankwirkung
Feenmohn	Gift	Verkehrt Trankwirkung
Feuernessel	Kampf	Verursacht Feuerschaden
Gaias Segen	Heilung	Verringert Blutungen
Glutstein	Geist	Stärkt die Ausdauer
Holzbock	Schutz	Verstärkt die Haut
Junosbeere	Heilung	Stoppt die Wirkung von Gift
Klebebeere	Sonstig	Klebt fast alles!
Lederblatt	Schutz	Verstärkt die Haut
Lichtmoos	Sonstig	Leuchtet so hell wie eine Kerze
Nachtkerze	Sonstig	Enthält gespeicherte Magie
Purpurmond	Sonstig	Reagiert auf Magie
Rauschpilz	Beeinflussung	Macht kampflustig
Schattenherz	Verstärker	Verstärkt die Trankwirkung
Schwarmkraut	Schutz	Verstärkt die Haut
Sonnenwurz	Heilung	Verringert Blutungen
Silberdorn	Gift	Macht schläfrig
Silberschleier	Gift	Verschleiert Lebenskraft
Sternglanz	Schutz	Verstärkt die Selbstheilung
Taubnessel	Gift	Verusacht Lähmungen
Tralibeere	Heilung	Stoppt Krankheiten
Traumglanz	Beeinflussung	Macht beeinflussbar
Trollerbse	Beeinflussung	Verleiht übermenschliche Kraft
Winterling	Kampf	Verusacht Eisschaden
Wolfmoos	Verstärker	Verstärkt Trankwirkung
Zauberschrecken	Gift	Blockiert magisches Talent

Schnellübersicht der Mineralien

Katzengold	Verstärker	Verstärkt bestimmte Tränke
Kohle	Verstärker	Verstärkt bestimmte Tränke
Salpeter	Verstärker	Verstärkt bestimmte Tränke
Schwefel	Verstärker	Verstärkt bestimmte Tränke
Steinöl	Verstärker	Verstärkt bestimmte Tränke