

# Heilmittel

## 1. Einstieg

In diesem Abschnitt werden Heilmittel beschrieben.

- Unter **Applikation** sind die Formen der Anwendungen und Verabreichungen beschrieben und auch wie viel von dem Stoff eingenommen werden muss.
  - Oral = Über den Mund aufgenommen, also gegessen, getrunken oder geschluckt
  - Inhalativ = über die Lunge inhaliert
  - Subkutan = unter die Haut (z. B. durch einen Stich infiziert)
  - Kutan = auf die Haut aufgetragen, z. B. in Form von Salben
- Der **Wirkungseintritt** ist der Moment, an dem das Mittel wirkt. Zwischen der Einnahme und dem Wirkungseintritt liegt die Latenzzeit.
- Die **Halbwertszeit** ist der Zeitpunkt, nachdem die stärkste Wirkung stattfand und die Wirkung nun allmählich abklingt. Sofern nichts anderes angegeben ist, regenerieren die folgenden Werteveränderungen danach wie folgt:
  - Alle Regenerativen Talente regenerieren täglich um je einen Punkt.
  - Alle sonstigen Talente regenerieren stündlich um je einen Punkt.
  - Alle veränderten WM regenerieren stündlich um je einen Punkt
  - Alle veränderten PM-Werte regenerieren stündlich um je einen Punkt.
- Die **Wirkdauer** ist der Zeitraum vom Wirkungseintritt bis zum Ende der Wirkung.
- Die **Nebenwirkung** ist eine oft unerwünschte Wirkung, die neben der beabsichtigten Hauptwirkung auftritt.
- Die **Nachwirkung** ist eine Wirkung, die zu einem späteren Zeitpunkt noch auftreten und Langzeitfolgen bedeuten kann.
- Werden Halbwertszeit, Nebenwirkungen und Nachwirkungen per Würfel ermittelt, wird das vom SM erwürfelt. Der Spieler erfährt erst im Laufe des Abenteuers oder später von den Wirkungen.
  - Um sich mit entsprechenden Pflanzen auszukennen, ist das Talent „Pflanzenkunde“ nötig.
  - Um geeignete Rezepturen herzustellen und die entsprechenden Mengen und Verabreichungen Bescheid zu wissen, ist ein entsprechender Wert im Talent „Pharmazie“ nötig.
  - Auch unter den Dopingmitteln finden sich Stoffe, die heilende Wirkungen haben.



## 2. Liste der Heilmittel

Name	Kurzbeschreibung	Menge	Preise in Schekel
Ainkhürn	Horn eines Einhorns; speziell hier das Herz im Horn. Es macht unsterblich regenerativ und heilt von Krankheiten und Vergiftungen.	Herz des Ainkhürns	Ca. 10.000
Baldrian	Pflanze, deren Wurzeln beruhigend, angstlösend, entspannend und schlaffördernd wirken. Schützt Häuser vor Hexen und Geistern.	100 g	1
Fenchel	Gemüse-Gewürzpflanze, die schonend auf Magen und Darm wirkt und Krankheiten leicht lindert.	100 g	0,70
Ginkgo	Laubbaum in Shanlin, dessen Samen und Blätter sich bei dauerhafter Einnahme positiv auf Kognition und Konzentration auswirken und gegen Schwindel, Kopfschmerz und Tripper helfen.	100 g	1
Ginseng	Aus der Wurzel der Ginseng-Pflanze kann ein Tee erstellt werden, der bei dauerhafter Einnahme die Konzentration fördert und vitalisierend oder kraftfördernd wirkt; wirkt auch gegen gewisse Fiebererkrankungen u. a.	100 g	2,50

Name	Kurzbeschreibung	Menge	Preise in Schekel
Heilerkraut	Die Blätter der Pflanze wirken heilend und regenerierend. Sehr seltene Pflanze.	Blatt	10
Huflattich	Krautige Pflanze, deren Blätter zum Po-abwischen genutzt werden können; die aber leicht auch gegen Atemwegserkrankung dienen.	Tee, 100 g	0,80
Ingwer	Die Wurzel der Krautpflanze wirkt leicht vitalisierend und schützt vor Krankheiten und Reisekrankheit.	Wurzel, 100 g Tee, 100 g	1 1
Johanniskraut	Krautige Pflanze, deren Blütenextrakt bei dauerhafter Einnahme antidepressiv, leicht vitalisierend, glücksaufhellend und gegen einige Krankheiten wirkt. Bei hoher oder dauerhafter Einnahme treten Nebenwirkungen auf.	100 g	0,70
Kamille	Krautpflanze, deren Blüten gegen Bauchschmerzen und Krämpfe wirken, Wundheilung beschleunigen und gegen Krankheiten wirken.	100 g	0,40
Keuschbaum	Strauchpflanze, deren Stoff bei dauerhafter Einnahme sexual-hemmend wirkt.	50 cm große Pflanze 100 g Früchte, Blüten, Blätter (gemahlen)	3 0,40
Knoblauch	Krautige Lauchpflanze, deren Saft leicht vitalisierend wirkt und gegen viele Krankheiten hilft. Vampire meiden den Geruch von Knoblauch; er ist auch Bestandteil des Mojo-Beutels.	Knolle	0,10
Kohlepulver	Produkt der Verkoksung. Wirkt gegen Durchfall und Blähungen und gegen Vergiftungen.	100 g	0,50
Lavendel	Krautpflanze, deren ätherisches Öl vitalisierend, leicht beruhigend und gegen Halsentzündungen wirkt.	Öl-Extrakt, 100 ml 100 g Lavendel-Tee	1 0,50
Mädesüß	Krautpflanze, die schmerz- und fiebersenkend wirkt.	Blütenstrunk, 100 g Mädesüß-Tee	0,60
Pfefferbaum	Die Blätter, Zweige und Rinde des Pfefferbaums wirken gegen Krätze, Lepra und Geschlechtskrankheiten und gegen Fieber, Durchfall und Bauchschmerzen und helfen bei der Wundbehandlung. Die Wirkung ist kaum bekannt.	100 g Blätter	1
Pfefferminze	Gewürzpflanze, die krampflösend bei Atembeschwerden und gegen Kopfschmerzen und bei dauerhafter Einnahme auch gegen Krankheiten wirken und auch leicht vitalisiert wirkt.	100 g Tee Topf Pfefferminze 10 ml Öl	0,40 0,50 1,50
Quina	Heilstoff aus der Rinde des Quinabaums. Hilft gegen Fieber und Krämpfe und wirkt gegen Grippe und Wechselfieber.	200 mg	0,50
Salbei	Krautpflanze, deren Blätter als Tee oder Mundspülung genutzt werden und gegen Fieber und Magen-Darm-, Hals- und Zahnschmerzen eingesetzt werden und auch gegen Krankheiten wirkt. Kann Bestandteil eines Effegys sein.	Topf Echter Salbei 100 ml-Mundspül. 50 ml Salbeiöl 100 g Salbeitee	0,50 0,50 2 0,70
Salz	Wird in diversen Lebensbereichen gebraucht; hilft auch durch Inhalation gegen Schnupfen und Allergie. Eine hohe Dosis führt zu Brechreiz und wirkt vergiftend, aber auch entgiftend. Salz wehrt viele Geister und Dämonen ab.	100 g Speisesalz	0,10
Schwarze Tollkirsche	Krautiges Nachtschattengewächs mit einem Gift, dass in geringer Dosis krampflösend wirkt und als Gegengift bei Sutum- und Tetrodo-Vergiftungen eingesetzt werden kann.	Kübelpflanze	3
Schwarzer Nachtschatten	Nachtschattengewächs, dessen Blätter und Beeren gegen Bauchschmerzen und Magenkrämpfe wirken, gegen Keuchhhusten und Hauterkrankungen. Es besteht allerdings auch Vergiftungsgefahr.	Topf mit kleiner Pflanze	1,50
Schwefel	Erdstoff, der an Vulkanen und in wenigen Minen zu finden ist. Wird zur Textilfärbung genutzt, als Düngerszusatz, für die Herstellung von Schießpulver in Panpolis. Und es wirkt gegen Hautpilz und Krätze und verhindert Erkrankungen durch offene Wunden.	100 g	0,50
Süßholz	Wurzelextrakt des Süßholz; gekaut oder als Tee eingenommen. Wirkt leicht gegen einige Krankheiten, hilft gegen Herpes und Leberproblemen.	100 g	0,50
Weidenrinde	Wirkt schmerzlindernd und fiebersenkend.	Tee (100 g)	1
Weihrauch	Aus Harz hergestellte Kristalle. Weihrauch befreit den Geist, wirkt angstlösend und antidepressiv, wirkt gegen Gerüche, Atemerkrankungen, Darmerkrankungen. Wird bei bestimmten Zaubern als Devotionalie eingesetzt.	100 g	0,30

Name	Kurzbeschreibung	Menge	Preise in Schekel
Wermut	Krautige Pflanze, die zu Speisen eingenommen werden kann und verdauungsfördernd wirkt. Es wirkt auch zu Tee oder Alkohol leicht gegen Kopfschmerzen. Es ist Bestandteil im Mojo-Beutel und wird als Rauch zur Reinigung genutzt.	Kraut, 100 g 100-ml-Tinktur	0,30 2

### 3. Beschreibungen der Heilmittel

**Ainkhörn:** Horn eines Einhorn-Pferdes. Das Einhorn ist ein sehr seltenes mystisches Para-Wesen, das an seiner Stirn das Ainkörn trägt. Im Ainkörn befindet sich das Herz des Horns. Wer das verspeist, wird zu einem regenerativen – oder umgangssprachlich unsterblichen – Humanoiden. Das Alikörn muss dafür vom Einhorn entfernt werden, wodurch dieses sterben kann. Das Herz wird aus dem Ainkörn entfernt und genutzt.

**Applikation:** Oral eingenommen: Das Herz des Ainkörns muss geschluckt oder zu Pulver gemahlen und dann in irgendeiner Form oral eingenommen werden.

**Wirkungseintritt:** Sofort

**Halbwertszeit:** Keine

**Wirkung:**

- Der Humanoid wird zu einem regenerativen Wesen.
  - Sämtliche Wunden, Brüche und organische Verletzungen heilen in 1 Min.
  - Je Min. regeneriert LE um einen Punkt.
    - Allerdings: Verletzungen, die der Humanoid durch Silber, Heilige Waffen, durch das Aussaugen eines Vampirs, durch die Attacke eines Werwolfs erleidet, regenerieren erst je Tag um 1 LE. Er kann durch solche Attacken auch endgültig zu Tode kommen, wenn die LE dabei auf 0 sinkt.
  - Verlorene Gliedmaßen wachsen künftig in einer Std. wieder nach.
    - Nicht jedoch solche, die dem Humanoid schon vor der Einnahme fehlten.
  - Er wird von sämtlichen Krankheiten geheilt und kann nicht mehr erkranken.
  - Gifte wirken auf den Humanoiden nicht mehr.
  - Wenn der Humanoid stirbt, wacht er bald schon wieder vom Tod auf.
  - Der Unsterbliche kann nur noch endgültig sterben, wenn er komplett verbrennt, enthauptet oder komplett vernichtet wird.

**Nebenwirkungen:** Der Humanoid verliert endgültig – W4 SKR und das PM Cholerik geht verloren.

**Weiteres:**

- Wurde das Herz des Ainkörns entnommen, ist das Ainkörn weiter nicht mehr brauchbar.
- Das abgenommene Ainkörn hat für die Unsterblichkeit eine Wirkungszeit, die von seiner Länge abhängt. Je cm 1 Monat. In diesem Zeitraum ist das Ainkörn feuerresistent und nur durch starke Maschinen oder Waffen oder durch eine Heilige Waffe zu zerstören. Nur so lässt sich auch nur so verarbeiten. Danach kann es nicht mehr für die Unsterblichkeit genutzt werden, aber als entgiftendes Trinkgefäß oder als Heilige Waffe.
- Das Ainkörn kann als Heilige Waffe genutzt werden. Die Auswirkung des Treffers fällt dabei außerdem um eine Schadenskategorie stärker aus.
- Das Ainkörn kann zu einem Gefäß verarbeitet werden. Füllt man es mit Wasser und trinkt daraus, wird man von Vergiftungen und Krankheiten geheilt. Kommt es mit Gift in Berührung, schwitzt das Trinkgefäß und macht dadurch Gift erkennbar.
- Lykaner werden durch die Einnahme des Ainkörns von ihrem Werwolfsein geheilt.
- Vampire werden durch die Einnahme des Ainkörns zu Daywalkern und können am Tag leben wie Menschen.
- Zombies werden durch die Einnahme des Ainkörns wieder zu Humanoiden.
- Das Ainkörn wirkt nicht bei Plantoiden.
- Weiteres zum Ainkörn und zum Einhorn, siehe unter „Welt“ bei „Para-Kreaturen“!

**Preis:** Vermutlich 10.000 Schekel

**Baldrian:** Bis zu 1 m hohes krautiges Strauchgewächs, das vor allem im Gebirge oder an Waldrändern wächst und in feuchten Gebieten anzutreffen ist. Sie wird auch Stinkwurz, Hexenkraut, Mondwurz und Katzenkraut genannt. Baldrian wirkt beruhigend, angstlösend und schlaffördernd und hat eine Lockduft-Wirkung auf Katzen.

**Wirkstoff:** Die Baldrian-Pflanze, vor allem die Wurzelteile, enthalten ätherische Öle, die auch für manche Humanoiden unangenehm riechen. Das Trockenextrakt kann zu einem Tee oder einem Badezusatz genutzt werden. Baldrian wird häufig mit Hopfen und Melisse oder Weißdorn oder Wacholderbeeren kombiniert. Baldrian wird auch als Aromastoff und Salatbeigabe genutzt, hat dann aber keine Wirkung.

**Applikation:** Baldrian muss täglich (durchaus mehrmals) über mehrere Tage eingenommen werden.

- Oral als Tee (10 – 15 g auf 1 l)
- Oral als Baldriansaft
- Inhaliert im Badezusatz

**Wirkungseintritt:** Bei regelmäßiger Einnahme, nach 2 Wochen und eine ½ Std. nach der Einnahme.

**Halbwertszeit:** W6 Std.

**Wirkung:** Baldrian wirkt beruhigend, leicht angstlösend, schlaffördernd und entspannend.

- Nur bis zur Halbwertszeit: MUT + 1, VIT + 1 und WS + 1.
- Nur bis zur Halbwertszeit: Das mögliche PM Cholerik wird – 1 gedrosselt.
- Nur bis zur Halbwertszeit: Der Charakter erleidet keine Magen-Darm-Probleme (außer durch Zauber)
- Es finden beim kommenden Schlaf keine Schlafstörungen statt.

**Nebenwirkungen:**

- REFL – 1 (regeneriert nach 1 Std.)
- Misslingt der TW auf GL, erhält der Charakter Bauchschmerzen: W6 Std. lang – 2 LE und – 1 VIT
- Stimulanzen, also aufputschende Wachmacher heben die positiven Wirkungen von Baldrian auf.

**Apotropäische Wirkung:**

- Wird Baldrian an oder in einem Haus aufgehängt, schützt es in geringer Weise vor dem Eintritt von Geistern, wie z. B. der Banshee. Solchen Geistern muss der TW auf WS gelingen, wenn sie das Haus betreten wollen.
- Wird Baldrian bei sich getragen, meiden Geister das Umfeld von 11 x 11 m, wenn deren TW auf WS misslingt.
- Hexen erleiden in der Nähe von Baldrian – 2 WM auf ihre Zauber und wenn eine Hexe einen Raum betritt, in dem Baldrian hängt, bewegt sich der Baldrianstrauch und offenbart dadurch die Anwesenheit der Hexe.

**Preis:** 100 g Wurzelextrakt; auch als Tee = 1 Schekel



**Fenchel:** Gemüse-Gewürzpflanze, die beruhigend auf Magen und Darm wirkt.

**Wirkstoff:** Der Fenchel ist eine krautige Gemüse-, Gewürz- und Heilpflanze, die bis zu 2 m groß werden kann. Er riecht wie Anis. Er benötigt einen warmen Standort mit mäßig nährstoffreichem Boden. Im Sommer wird er geerntet. Die Früchte enthalten ätherische Öle. Auch der Fenchelhonig heilend wirken. Die Wurzel dient als Salat- und Würzmittel.

**Applikation:** Oral als Tee (10 – 15 g je Liter)

**Einnahme:** Fenchel kann als Tee, aber auch als Fenchelhonig eingenommen werden.

**Wirkungseintritt:** nach einer ¼ Std.

**Halbwertszeit:** 5 Std. lang.

**Wirkung:** Fencheltee wirkt beruhigend bei Magen-, Darmbeschwerden und Atembeschwerden.

- Wird bei einer der folgenden Krankheiten Fenchel eingenommen, findet ein VIT-Verlust weniger statt: Aussatz, Gallenruhr, Katzenschnupfen, Keuchhusten, Lungenentzündung, Odor, Pest, Rachenpest, Rotz, Scharlach, Schwindsucht und Typhus.
- Beim Schnupfen wird der TW auf VIT + 1 WM.
- Bei der Erkrankung Odor kann aus Fenchel, Apfelessig, Honig und Salbei ein Heilmittel erstellt werden, dass eine Gesundung bewirkt.

**Nebenwirkung:** Bei dauerhafter Einnahme von Fencheltee kann aufgrund der freigesetzten Stoffe Krebs auftreten.

**Preis:** 100 g = 0,10 Sckel

**Ginkgo:** Sommergrüner Baum, der im Land Shanlin wächst. Aus deren Blättern kann ein Tee oder Extrakt hergestellt werden, der bei dauerhafter Einnahme die Konzentration fördert. Die ältesten Exemplare dieser Bäume können 1.000 Jahre alt und ca. 40 Meter hoch werden. Der Ginkgo blüht im Frühjahr. Das harzfreie Holz ist weich und leicht und eignet sich gut für Schnitzarbeiten. Die Borke der ausgewachsenen Bäume ist schwer entflammbar. Der Ginkgo ist überaus unempfindlich gegen Insekten, Krankheiten und Kälte. Er verträgt jedoch keine zu nassen oder trockenen Böden. Die Samen können als Beilage oder Würzmittel genutzt werden. Charakteristisch sind die fächerförmigen Laubblätter des Ginkgos, die auch ätherische Öle enthalten und pharmazeutisch nutzbar sind.

**Applikationen:**

- Oral als Tee (Samen und Blätter; 10 – 15 g je Liter)

**Wirkungseintritt:** Bei dauerhafter Einnahme, findet die Wirkung nach dem 3. Abenteuer statt.

**Wirkung:**

- Einmalig in WS + 1.

Solange Ginkgo kontinuierlich weiter eingenommen wird ...

- werden alle kognitiven und konzentrierenden TW + 1 WM.
- erhalten alte Charaktere aufgrund ihres hohen Alters nur noch – 1 WM auf ihre TW.
- findet die Gesundheitsstörung Schwindel nicht statt.
- erleidet der Konsument bei Kopfschmerzen lediglich nur noch – 1 LE.
- der TW auf VIT wird beim Erreger Tripper + 1 WM.

**Nebenwirkungen:**

- Bei dauerhafter Einnahme muss nach dem 3. Abenteuer ein TW auf GL gelingen, sonst erleidet der Konsument anstelle der positiven Wirkung zu Beginn des Abenteuers (W6):
  - 1 – 2 = W6 Std. lang Kopfschmerzen: – 2 LE und – 1 VIT und alle TW werden – 2 WM.
  - 3 – 4 = W6 Std. lang Bauchschmerzen: – 2 LE und – 1 VIT.
  - 5 – 6 = W6 Std. lang Hautausschlag und Juckreiz: – 1 LE und – 1 VIT.
 Der Charakter ist somit allergisch auf Ginkgo. Das Produkt ist für ihn nicht geeignet.
- Der Ginkgo löst im Frühjahr bei Pflanzenpollen-Allergikern Reaktionen aus.

**Preise:**

- 100 g Ginkgo-Tee = 1 Sckel

**Ginseng:** Krautpflanze in Shanlin, aus deren Wurzeln ein Extrakt gewonnen werden kann, der vitalisierend oder kraftfördernd und konzentrationsfördernd und gegen gewisse Fiebererkrankungen wirkt. Der Ginseng erreicht im Freien eine Höhe von 25 Metern und als Zierpflanze 30 – 60 cm. Besonders in den jungen Jahren braucht der Baum viel Zuwendung und Schatten. Die Wurzeln können ab dem 4. Jahr im Herbst geerntet werden. Ginseng wird oft in Tee verwendet, aber auch als Beilage in Hühnersuppen oder Getränken, wie auch in alkoholischen Getränken. Ginseng hat einen leicht bitteren Geschmack.

Applikationen:

- Oral als Tee (10 – 15 g je Liter)

Wirkungseintritt: Bei dauerhafter Einnahme, findet die Wirkung nach dem 3. Abenteuer statt.

Wirkung: Durch die dauerhafte Einnahme werden die Abwehrkräfte gestärkt, Erschöpfung durch Stress reduziert und die Konzentrationsfähigkeit wird gesteigert.

- Nach dem 3. Abenteuer einmalig und dauerhaft: LE + 1 oder VIT + 1.

Bei kontinuierlicher Einnahme:

- werden alle kognitiven und konzentrierenden TW + 1 WM.
- erhalten alte Charaktere aufgrund ihres hohen Alters nur noch – 1 WM auf ihre TW.
- erleidet der Konsument bei Müdigkeit – 1 WS weniger.
- fällt Fieber stets – 1 LE-Abzug geringer aus.
- erhält der Charakter beim Schnupfen und bei der Grippe + 1 WM auf auf VIT.
- fallen Alkoholnachwirkungen um – 1 VIT geringer aus.
- steigt das PM Hypersexualität + 1 (bzw. erhält den Startwert 10).

Nebenwirkungen:

- Bei dauerhafter Einnahme muss nach dem 3. Abenteuer ein TW auf GL gelingen, sonst erleidet der Konsument anstelle der positiven Wirkung zu Beginn des Abenteuers (W6):
  - 1 – 2 = W6 Std. lang Übelkeit: – 1 VIT.
  - 3 – 4 = W6 Std. lang Durchfall: – 1 LE und – 1 VIT. Je ¼ Std. muss der Charakter auf Klo.
  - 5 – 6 = W6 Std. lang Bauchschmerzen: – 2 LE und – 1 VIT.
 Der Charakter ist somit allergisch auf Ginseng. Das Produkt ist für ihn nicht geeignet.
- Der Ginkgo löst im Frühjahr bei Pflanzenpollen-Allergikern Reaktionen aus.

Preise:

- 100 g Ginseng-Tee = 2,50 Schekele



**Heilerkraut:** Die Blätter der Pflanze wirken heilend und schließen Wunden und schenken Kraft. Heilerkraut ist eine uralte Waldpflanze, die in frühesten Zeiten schon von den Elben bei Verwundungen genutzt wurde. Es ist eine hoch gewachsene Moosorte, die unter besonderen Bedingungen Blätter hervorbringen kann. Diese Blätter wirken heilend, in dem sie für eine schnelle Blutgerinnung an den Wunden sorgt. Die Pflanze ist selten und es befinden sich W6 heilende Blätter an ihr.

**Applikation:** Kutan; das Blatt wird auf die offene Wunde gelegt, wodurch die Heilung eintritt.

**Wirkungseintritt:** nach einer ¼ Std.

**Wirkung:**

- Kleine und mittlere, offene Wunden schließen sich sofort.
- Der Charakter regeneriert + W4 LE.

**Nebenwirkungen:** Dauerhaft in VIT – 1.

**Hinweise:**

- Bei der Wundheilung sind innere Verletzungen, wie Brüche ausgeschlossen.
- Humanoiden bauen irgendwann eine Toleranz gegen Heilerkraut auf. Ab der 2. Einnahme entscheidet nach der ¼ Std. immer der TW auf GL, ob die Wirkung stattfindet. Findet sie einmal nicht mehr statt, ist der Humanoid gegen das Heilerkraut immunisiert.
- Die Blätter halten sich W100 Tage. Den Zerfall des Blattes bemerkt man in der Woche und ein Pflanzenkundiger kann abschätzen, wie lange das Blatt noch wirkt.

**Preis:** Blatt = 10 Schekel.

**Huflattich:** Der Huflattich ist eine krautige Pflanze und gehört zu den Korbblütern und ist weit verbreitet. Er benötigt feuchte und helle Standort, wächst aber nicht mehr in Höhenlagen, die über 2.300 m hinausgehen. Häufig sieht man ihn an Bach- und Flussufern, an Böschungen und Wegesrändern und auf Erdablagerungen, Sandgruben und Gesteinstrümmern. Er blüht im Frühling und wird 10 – 30 m groß. Er ist auch als Wanderers Kloakenputz bekannt, weil die weich-flauschigen großen Blätter zum Po-abwischen dienen. Die Blätter schmecken leicht bitter. Die Pflanze kann als Gerbstoff genutzt werden. Als Heilpflanze wirken vor allem die Blätter gegen Hustenreiz und Atemerkrankungen

**Applikation:** Oral, als Tee; 5 g pro Tag.

**Wirkungseintritt:** nach einer ¼ Std.

**Halbwertszeit:** 5 Std.

**Wirkung:**

- Durch die Einnahme durch Tee wirkt Huflattich gegen Hustenreiz und Atemerkrankungen und dadurch wird bei folgenden Krankheiten 1 LE oder 1 VIT weniger abgezogen:
  - Colonia, Grippe, Keuchhusten, Lungenentzündung, Rachenpest, Rotz, Scharlach und Schnupfen.

**Nebenwirkungen:** Bei dauerhaften Konsum von mehr als 7 Tagen muss der TW auf GL gelingen, sonst erleidet der Charakter das PM Herzfehler.

**Preise:** 100 g = 0,80 Schekel



**Ingwer:** Ingwer ist eine Krautpflanze, deren Wurzel als scharfes Gewürz genutzt wird und leicht vitalisierend und gegen Reiseübelkeit wirkt. Die krautige Ingwerpflanze kann 1,50 m hoch wachsen. Ingwer ist nicht frosthart und existiert in den tropischen Gegenden des Fjordlandes. Neben Chili und Pfeffer wird Ingwer als scharfes Gewürz verwendet.

**Wirkstoff:** Die Ingwerwurzel enthält ätherische Öle und Scharfstoffe. Die Wurzel wird geraspelt und in Getränken beigemischt oder als Tee aufgebriht. Ingwer gibt es auch als kandierte Bonbons oder als ätherisches Öl. Es wird im Süden von Panlayos auch dem Ale beigemischt. Bei der oralen Einnahme ist eine Schärfe zu spüren.

Applikation:

- Oral als Tee (eingeraspelte und aufgebrihte Wurzelteile)

Wirkungseintritt:

- Tee: Bei dauerhafter Einnahme, findet die Wirkung nach dem 3. Abenteuer statt.

**Wirkung:** Durch die dauerhafte Einnahme wirkt Ingwer gegen Erkältungen und wirkt beruhigend auf den Magen-Darm-Trakt.

- Wirkt gegen Reisekrankheit, also gegen Übelkeit und regeneriert + 1 VIT.
  - Jedoch nur, wenn der TW auf GL gelingt.
- Bei dauerhafter Einnahme:
  - Nach dem 3. Abenteuer einmalig und dauerhaft VIT + 1.
  - Bei weiterer kontinuierlicher Einnahme:
    - Bei Übelkeit und Erbrechen fallen die LE- oder VIT-Abzüge um einen Punkt geringer aus.
      - Der Spieler entscheidet, ob LE oder VIT geringer ausfällt.
    - Beim Dschungelfieber, bei der Grippe, Herpes, Rubeola, beim Schnupfen und beim Ziegenpeter wird der TW auf VIT + 1 WM.

**Nebenwirkungen:** Ingwer macht leicht durstig, hat einen scharfen Geschmack und verursacht leichte Blähungen.

Preise:

- Ingwerwurzel (100 g) = 1 Schekel
- Ingwertee (100 g) = 1 Schekel

**Johanniskraut:** Krautige Pflanze, deren Blüten eine antidepressive und eine leicht vitalisierende und glücksaufhellende Wirkung haben. Johanniskraut gehört zu den Hartheugewächsen und tritt in größeren Gruppen auf und wächst in mäßigwarmen leicht gebirgigen Gebieten, oft an Waldrändern und in Magerwiesen. Der Stängel der Pflanze kann bis zu 1 m hoch wachsen. In der Erde reichen die Wurzeln 50 cm tief. An den Blättern sind Drüsen, in denen das ätherische Öl konzentriert ist. Die Blüten enthalten einen roten Farbstoff. Die Pflanze ist leicht giftig, wird aber auch als Heilpflanze verwendet. Für die Bauern stellt Johanniskraut ein nerviges Unkraut dar.

**Wirkstoff:** Das ätherische Öl aus den Blüten und Früchten hat einen Wirkstoff in sich, dass gegen Stress wirkt und leicht immunisierend wirkt.

Applikation:

- Oral als Tee (10 – 15 g je Liter)
- Kutan durch Johannisöl; wirkt bei Wundheilung und Verbrennungen

**Wirkungseintritt:** Bei dauerhafter Einnahme, findet die 1. Wirkung nach 4 Wochen und die 2. Wirkung nach dem 3. Abenteuer statt. Die Einnahme sollte 3 x täglich geschehen.

Wirkung:

- Bei einer behandelten Wunde sterilisiert Johanniskraut, sodass keine weiteren Komplikationen auftreten.

Bei kontinuierlicher Einnahme:

- Schon im nächsten Abenteuer (bzw. nach 4 Woche):
  - Der TW auf GL wird + 1 WM.
  - Bei Depressionen verliert der Charakter 1 GL und 1 WS weniger.
  - Bei vielen Krankheiten erhält der Charakter auf den TW auf VIT + 1 WM.
    - Nämlich bei Aussatz, Dschungelfieber, Feigwarzen, Grippe, Harter Schanker, Herpes, Morbilli, Pocken, Rubeola, Scharlach, Schnupfen, Tripper und Wanderröte.
- Nach dem 3. Abenteuer einmalig und dauerhaft in GL + 1 und in VIT + 1.

...

Nebenwirkungen:

- Bei zu hoher Dosierung oder längerer (monatelanger) Anwendung können Nebenwirkungen auftreten, ebenso wenn der Konsument häufig Sonnenlicht ausgesetzt ist. Der W6 bestimmt:
  - 1 = /
  - 2 = Müdigkeit: – 1 VIT und – 1 WS.
    - Die Werteverluste sind sofort aufgehoben, wenn der Charakter schläft.
  - 3 = Schwitzsucht: Der Charakter schwitzt W6 Std. übermäßig viel.
  - 4 = Schwäche- und Schwindelgefühl: W6 Std. lang werden alle visuellen, beweglichen Talente und das Talent Orientierung – 2 WM.
  - 5 = Bauchschmerzen: W6 Std. lang; – 2 LE und – 1 VIT.
  - 6 = Kopfschmerzen: W6 Std. lang; – 2 LE und – 1 VIT und alle TW werden – 2 WM.

Preise:

- 100 g Tee = 0,70 Schekel

**Kamille:** Krautpflanze, deren Blüten entzündungshemmend, krampflösend, wundheilfördernd und gegen Krankheiten wirken. Sie verbreiten außerdem einen angenehmen Duft. Die krautige Pflanze gehört zur Familie der Korbblütler und kann bis zu 50 cm hoch wachsen. Die Blütezeit reicht vom Spätfrühling bis zum Frühherbst. Sie wächst auf Äckern und auf kargem Land, vor allem auf Lehm- und Tonböden.

Wirkstoff: Vor allem in den Blütenköpfchen befinden sich ätherische Öle, die diese heilende Wirkung auslösen.

Applikationen:

- Oral als Tee (10 – 15 g je l)
- Inhalativ, bei Erkältung, Grippe, Husten und Bronchitis

Wirkungseintritt: nach einer ¼ Std.

Halbwertszeit: 2 Std.

Wirkung:

- Bei Bauchschmerzen und Krämpfen verliert der Betroffene ein LE- oder VIT-Abzug weniger.
  - Der Spieler entscheidet, ob der geringere Abzug in LE oder VIT stattfindet.
- Bei einer behandelten Wunde sterilisiert Kamille, sodass keine weiteren Komplikationen auftreten.
- Durch die Anwendung von Kamille wird bei folgenden Krankheiten der TW auf VIT + 1 WM: Dschungelfieber, Grippe, Herpes, Katzenschnupfen, Keuchusten, Lungenentzündung, Scharlach, Schnupfen und Schwindsucht.

Nebenwirkungen: Kamille verursacht bei Pflanzenpollen-Allergikern eine allergische Reaktion.

Preis: 100 g Kamille-Tee = 0,40 Schekel

**Keuschbaum:** Strauchpflanze, deren Blätter die Sexualität hemmen. Die Strauchpflanze gehört zu den Lippenblütlern. Sie ähnelt dem Schmetterlingsflieder. Sie wächst vor allem an feuchten Orten und blüht im Sommer. Sie kann bis zu 4 m hoch werden und hat hellbraune, fein behaarte Zweige. Die duftenden kleinen Blüten sind violett, blau, rosa oder weiß. Die daraus entstehenden 2 – 3 mm großen, schwarzen Früchte gelten als Steinfrüchte. Sie werden von einem becherförmigen Kelch bedeckt. Die Früchte können als scharfes Gewürz bei Speißen beigegeben werden. Ebenso können die aromatischen Blätter und Blumen gegessen werden. Keuschbaum vertreibt außerdem blutsaugende Kleintiere wie Zecken oder Blutegel.

Applikation: Oral eingenommen; es können kontinuierlich Früchte, Blüten oder Blätter konsumiert werden.

Wirkungseintritt: Bei kontinuierlicher Einnahme nach 3 Tagen.

Halbwertszeit: 24 Std.

Wirkung:

- Das PM Hypersexualität sinkt vorübergehend und solange konsumiert wird – 2.
  - Sexuelle Bedürfnisse werden gedrosselt.
  - Die Spermienproduktion wird verringert.
- Es wirkt gegen Zyklusstörungen und Menstruationsbeschwerden.

...

Nebenwirkung:

- Bei mehrtägiger Einnahme muss täglich der TW auf GL gelingen, sonst erleidet der Konsument W6 Std. lang Juckreiz: - 1 LE und - 1 VIT.
- Eine zu lange Einnahme kann zur Unfruchtbarkeit führen.

Preise:

- Eine 50 cm große Pflanze = 3 Sckel
- 100 g Früchte, Blüten oder Blätter (gemahlen) = 0,40 Sckel

**Knoblauch:** Krautige Lauchpflanze, deren Zwiebelsaft vitalisierend und gegen Krankheiten wirken. Außerdem wehrt Knoblauch Läuse ab. Die Gewürz- und Heilpflanze kann bis zu 90 cm hoch wachsen.

Wirkstoff: Der ölige Saft wird aus der Zwiebel des Knoblauchs gewonnen. Der Geschmack ist scharf-aromatisch und gibt eine starke Duftnote frei. Der Saft wird beim Zerschneiden oder Zerdrücken gewonnen.

Applikation:

- Oral, direkt verzehrt

Wirkungseintritt: Bei dauerhafter Einnahme, findet die Wirkung nach dem 3. Abenteuer statt.

Wirkung:

- Einmalig und dauerhaft in VIT + 1.

Bei weiterer dauerhafter Einnahme:

- Wer dauerhaft Knoblauch konsumiert, bei dem werden bei einer Erkrankung die TW auf VIT + 1 WM.
  - Nämlich bei Aussatz, Colonia, Dschungelfieber, Feigwarzen, Grippe, Harter Schanker, Hautpilz, Herpes, Lungenentzündung, Morbilli, Pocken, Rubeola, Scharlach, Schnupfen, Tripper und Ziegenpeter.

Nebenwirkungen:

- Knoblauch entfaltet bei Konsumenten oft einen schwefelhaltigen Abbau in der Lunge und führt dadurch zu unangenehm empfundenem Körper- und Atemgeruch.
- Wird Knoblauch in hoher Dosis konsumiert, muss ein TW auf GL gelingen, sonst erleidet der Konsument (W6):
  - 1 - 3 = W6 Std. lang Übelkeit: - 1 VIT
  - 4 - 6 = W6 Std. lang Blähungen.

Apotropäische Wirkung:

- Vampire meiden den Geruch von Knoblauch, den sie schon auf 10 m Entfernung wahrnehmen.
- Knoblauch ist eine Zutat für Mojo-Beutel.

Preis:

- Knolle = 0,10 Sckel

**Kohlepulver:** Kohlepulver ist ein poröser, tiefschwarzer, feinkörniger Stoff und entsteht bei der Herstellung oder durch den Abfall von Kohle. In geringen Mengen eingenommen wirkt es gegen Durchfall und Blähungen und hilft gegen Vergiftungen. Zur Herstellung von Kohle werden Holz, Kokosfasern, Nussschalen oder Knochen genutzt. Das Material wird im Freien erhitzt und Rauch ausgesetzt, ohne dass es verbrennt. Kohlepulver ist geruch- und geschmacklos und im Wasser unlöslich.

#### Applikationen:

- Oral:
  - Bei Vergiftungen ca. 80 g (1 g je Kg Gewicht) sofort und dann alle 2 – 4 Std. 25 – 50 g
  - Bei Durchfall 3 x täglich 250 mg

Wirkungseintritt: 1 + W4 Std.

#### Wirkung:

- Durchfall und Blähungen hören nach dem Wirkungseintritt auf.
- Werteverluste durch Bauchschmerzen werden um – 1 LE oder – 1 VIT reduziert.
  - Der Spieler entscheidet, ob der LE. oder VIT-Verlust reduziert wird
- Eine Vergiftung wird nach dem Wirkungseintritt gestoppt und die Werteverluste finden weiter nicht mehr statt. (Kohlepulver wirkt nicht gegen die Vergiftung durch Alkohol.)

#### Nebenwirkungen:

- Der Stuhl verfärbt sich schwarz.
- Bei einer hohen Dosierung muss ein TW auf GL gelingen, sonst erleidet der Charakter (W6):
  - 1 – 3 = Erbrechen – 1 LE und – 1 VIT.
  - 4 – 6 = Verstopfung und somit Bauchschmerzen: – 2 LE und – 1 VIT.
    - Bei einer Verstopfung sollte Abführmittel verabreicht werden, sonst kann ein Darmverschluss folgen, der auch tödlich enden kann.
- Kohlepulver darf nicht gleichzeitig mit anderen Arzneimitteln oder Gegengiften eingenommen werden.
  - Die Wirkung anderer Arzneimittel wird aufgehoben.
  - Die gleichzeitige Einnahme mit anderen Gegengiften hat ein Kreislaufversagen zur Folge: Ohnmacht. Dann muss ein TW auf GL gelingen, sonst stirbt der Charakter.
  - Bei der Einnahme zwischen Kohlepulver und Arzneimitteln oder Gegengiften müssen mind. 2 Std. Abstand bestehen.

Preis: 100 g = 0,50 Schekel

**Lavendel:** Krautpflanze, deren ätherischen Öle vitalisierend wirken und Krankheiten abwehren. Lavendel hat einen aromatischen Duft und kann bis zu 1,5 m hoch wachsen. Er wächst vor allem an trockenen und felsigen Hängen. Lavendel wird auch genutzt, um daraus Lavendelöl oder Lavendelhonig zu machen. Die jungen Blätter des Lavendels dienen auch dem Verfeinern von Gerichten und können Teil von Gewürzmischungen sein. Auch zur Herstellung aromatisierter Seifen wird Lavendel genutzt. Lavendel vertreibt außerdem Mücken. Lavendel blüht im Sommer.

Wirkstoff: Aus den Blüten wird das ätherische Lavendelöl hergestellt, das eine beruhigende und leicht vitalisierende Wirkung hat.

#### Applikation:

- Inhalativ, z. B. durch Badeextrakt oder Einreiben des Lavendelöls.
- Oral als Tee eingenommen (10 – 15 g je l)

Wirkungseintritt: nach einer ¼ Std.

Halbwertszeit: 2 Std.

#### Wirkung:

- Lavendel wirkt leicht beruhigend.
- Gegen-TW bei Phobien oder gegen Cholerik werden + 1 WM.
- Lavendel hilft beim Einschlafen: Der TW auf WS, um Einschlafen zu wollen, wird + 1 WM.
- Werteverluste bei Halsschmerzen, die durch Krankheiten entstanden sind, werden um – 1 LE oder um – 1 VIT gedrosselt. Hierfür muss Lavendeltee gegurgelt werden.
  - Der Spieler entscheidet, ob LE oder VIT gedrosselt werden soll.
- Wird Lavendel kontinuierlich eingenommen, erhält der Charakter nach dem 3. Abenteuer einmalig und dauerhaft + 1 VIT.
- Konzentriertes Lavendelöl kann gegen Hautpilz genutzt werden und bewirkt dann auf den TW auf VIT + 1.

...

Nebenwirkung: Lavendeltee fördert Blähungen.

Weiteres: Ein besonders hohes Aufkommen an Lavendel findet sich in Montelacus. Die Negorianer wirtschaften damit.

Preise:

- 100 ml Öl-Extrakt = 1 Schekel
- 100 g Lavendel-Tee = 0,50 Schekel

**Mädesüß:** Krautige Pflanze, die schmerz- und fiebersenkend wirkt. Das Rosengewächs wächst vor allem auf Feucht- und Nasswiesen. Die Pflanze kann 50 – 200 cm groß werden. Abends verbreiten die Blüten einen honig-mandelartigen Geruch. Mädesüß wird auch als Süßaroma dem Bier beigesetzt und als Färbemittel eingesetzt. Die Blätter setzen beim Zerreiben einen Geruch frei. Dieser Duftstoff wird auch für Seifen genutzt. Mädesüß dient außerdem als Küchenzutat und bietet einen süßlich-herben Geschmack. In geringer Weise ist Mädesüß auch ein Schmerzmittel.

Applikation: Oral als Tee eingenommen (10 – 15 g je l).

Wirkungseintritt: nach einer ¼ Std.

Halbwertszeit: W6 Std.

Wirkung:

- Bei Schmerzen und Fieber werden LE oder VIT + 1 regeneriert.
  - Der Spieler entscheidet, ob LE oder VIT regeneriert.
- Leichtes Fieber hört mit dem Wirkungseintritt auf.

Nebenwirkungen: Bei zu hoher Dosierung treten anstelle der heilenden Wirkung W6 Std. lang Kopfschmerzen auf: – 2 LE und – 1 VIT und auf alle TW – 2 WM.

Nachwirkungen: Urin lassen.

Preis: Blütenstrung oder 100 g Mädesüß-Tee = 0,60 Schekel

**Pfefferbaum:** Immergrüner, holziger Strauchbaum. Er gehört zur Familie der Magnolien. Er ist eine langsam wachsende Pflanze, die 1 bis 2,50 m groß werden kann. Sie ist besonders anfällig gegen Insektenbefall und in regenreichen Gebieten gegen Krankheiten. Der Pfefferbaum wächst vor allem in den Tieflandwäldern und Bergwäldern und auf den Aquarischen Inseln und auf Green-Island. Die Blätter sind gelbgrün und rot gefleckt und im Frühjahr leuchtend rot. Sie haben einen scharfen Geschmack und werden als Gewürzmittel und Heilmittel genutzt.

Wirkstoff: Die Blätter und zarten Zweige werden zerquetscht und in Wasser getaucht. Daraus wird eine Lotion hergestellt oder die zerquetschten Blätter werden als Umschlag aufgetragen. Diese Applikation wirkt zur Wundheilung, auch bei Geschlechtskrankheiten, Krätze und Aussatz. Werden die Blätter gekaut oder als Tee getrunken, wirkt es gegen Geschlechtskrankheiten, leichten Fieber, Bauchschmerzen und Durchfall.

Applikation:

- Kutan: Als Sud oder Lotion aufgetragen (zuvor 10 – 15 g auf 1 l Wasser).
- Oral: Die Blätter werden gekaut (8 g).
- Oral: Die Blätter und Rindenteile werden zu einem Tee verarbeitet (10 – 15 g je Liter).

Wirkungseintritt: nach einer ½ Std.

Halbwertszeit: 5 Std.

Wirkung:

- Bei einer behandelten Wunde sterilisieren die Blätter des Pfefferbaums, sodass keine weiteren Komplikationen auftreten.
- Bei Aussatz und Krätze verliert der Charakter durch die Wundbehandlung – 1 LE weniger.
- Bei Tripper und Harter Schanker wird der TW auf VIT – 1 WM.
- Bei leichtem Fieber, Durchfall und Bauchschmerzen werden LE und VIT um einen Punkt regeneriert.
  - Dadurch hören das leichte Fieber und der Durchfall auf.

Nebenwirkung:

- Das Blatt hat einen scharfen Pfeffergeschmack. Es muss darum der TW auf WS gelingen, um es zu kauen oder den Tee zu trinken.
- Wird zu viel konsumiert, können Verstopfungen auftreten, wodurch der Charakter dann Bauchschmerzen erleidet.

...

Weiteres: Die Wirkung der Blätter des Pfefferbaums sind nur wenigen Pharmazeuten bekannt.

Preis:

- 100 g Blätter = 1 Scheckel

**Pfefferminze:** Gewürzpflanze, die krampflösend bei Atembeschwerden und gegen Kopfschmerzen wirkt und gegen einige Krankheiten schützt; dauerhaft eingenommen wirkt sie leicht vitalisierend. Die Heil- und Gewürzpflanze stammt aus der Gattung der Minzen, die in gemäßigten Klimazonen verwildert wächst. Die krautige Pflanze kann bis zu 90 cm hoch wachsen.

Wirkstoff: Die Blätter riechen minzig und schmecken würzig, anfangs erwärmend, dann kühlend. Die Blätter enthalten das ätherische Pfefferminzöl, das für Pfefferminztee und als Gewürz oder auch als Zugabe bei alkoholischen Cocktails genutzt wird.

Applikationen:

- Oral als Tee eingenommen (10 – 15 g je l)
- Inhalativ durch Pfefferminzöl (100 ml).

Wirkungseintritt: nach einer ¼ Std.

Halbwertszeit: 2 Std.

Wirkung: Pfefferminze wirkt krampflösend, leicht gegen Kopfschmerzen und gegen Krankheiten und kann bei Magenschmerzen und Erkältungen eingesetzt werden.

- Bei Krämpfen und Kopfschmerzen erleidet der Betroffene 1 LE- oder 1 VIT-Abzug weniger.
  - Der Spieler entscheidet, ob der Abzug in LE oder VIT reduziert wird.
- Bei dauerhafter Einnahme erhält der Charakter nach dem 3. Abenteuer dauerhaft und einmalig + 1 in VIT.
- Bei dauerhafter Einnahme erhält der Charakter bei folgenden Krankheiten auf den TW auf VIT + 1 WM:
  - Dschungelfieber, Grippe, Herpes, Katzenschnupfen, Keuchhusten, Lungenentzündung, Rachenpest, Rötze, Scharlach, Schnupfen, Schwindsucht.

Weiteres: Pflanzen-Pollenallergiker reagieren auf Kamille.

Preise:

- Blumentopf Pfefferminze = 0,50 Scheckel
- 100 g Pfefferminztee = 0,40 Scheckel
- 10 ml Pfefferminzöl = 1,50 Scheckel

**Quina:** Fiebersenkendes Mittel aus dem Quinabaum, der ausschließlich in Shanlin wächst. Der Baum wächst dort im Hochgebirge. Der Heilstoff befindet sich in der Rinde des Baumes. Er schmeckt leicht bitter und wird in Getränken beigemischt. Er wirkt leicht schmerzstillend und fiebersenkend.

Applikation: 200 mg in Getränken beigemischt oder direkt aufgenommen.

Wirkungseintritt: nach 5 min.

Halbwertszeit: 3 + W12 Std.

Wirkung: Quina wirkt schmerzstillend und fiebersenkend.

- Bei allen Empfindlichkeitsstörungen (Erbrechen, Kopfschmerzen, Bauchschmerzen, Fieber, Krämpfe) erleidet der Charakter 1 LE weniger.
- Bei den Erkrankungen Grippe und Wechselfieber bewirkt Quina, bei einer täglichen Einnahme von 1 g auf den TW auf VIT + 1 WM.

Nebenwirkungen:

- Für Schwangere ist die Einnahme von Quina risikoreich.
- Wird Quina über mehrere Tage eingenommen, erleidet der Betroffene Übelkeit, Bauch- und Kopfschmerzen und leichtes Fieber: LE – 2 und VIT – 2.
  - Wie viele Tage das sind, ab wann diese Nebenwirkungen eintritt, ermittelt der SM geheim, nämlich W4 + W4 Tage.
- Bei einer Überdosis (8 g) erleidet der Betroffene das PM Herzfehler und muss direkt darauf den TW auf GL schaffen, um nicht zu sterben.

...

**Hinweise:** 1 g wirkt gegen den Erregern der Malaria und dem Influenza-Virus, indem der TW auf VIT + 2 WM wird. Es muss 15 Tage lang eingenommen werden.

**Preis:** 200 mg = 0,50 Schekel.

**Salbei:** Krautige Pflanze, die gegen Fieber- und Magen-Darmschmerzen und Hals- und Zahnschmerzen wirkt. Es wirkt auch entzündungshemmend, schweißhemmend und gegen einige Krankheiten. Salbei gehört zur Familie der Lippenblütler. Sie wächst vor allem in mildmäßigen Gebieten. Salbei duftet aromatisch. Salbei wird auch als Gewürz genutzt, auch als Kräutertee. Gegen Halsentzündung wird es gegurgelt. Und es wirkt gegen verunreinigte Haut. In Spitälern werden häufig Salbeiblätter auf Kohle verbrannt, damit die Wirkstoffe inhaliert werden.

**Applikationen:**

- Oral als Tee eingenommen (10 – 15 g je l)
- Als Mundspülung gegurgelt (300 ml); wirkt nur gegen Halsentzündungen

**Wirkungseintritt:** Salbei wirkt nach einer ¼ Std.

**Halbwertszeit:** W6 Std.

**Wirkung:**

- Bei Hals- und Zahnschmerzen (durchs Gurgeln) wird + 1 LE regeneriert.
- Schwitzsucht wird unterdrückt.
- Bei leichtem Fieber und Bauchschmerzen werden LE oder VIT um einen Punkt regeneriert.
  - Der Spieler entscheidet selbst, ob LE oder VIT regeneriert wird.
- Bei dauerhafter Einnahme wird unreine Haut (Pickel und Mitesser) gelindert
- Bei kontinuierlicher Einnahme wird bei einigen Krankheiten der TW auf VIT + 1 WM, nämlich bei Diarrhö, Gallenruhr, Keuchhusten, Odor, Pest, Pocken, Rachenpest, Rotz, Ruhr, Scharlach

**Nebenwirkungen:** Eine extreme Überdosis löst Magenkrämpfe aus: – 3 LE und – 1 VIT.

**Magische Hintergründe:**

- Salbeiblätter werden häufig an Effegys (Voodoo-Puppen) angebracht, denn man sagt dem Salbei nach, dass er Wünsche verstärkt.

**Preise:**

- Blumentopf Echter Salbei = 0,50 Schekel
- 100 g Salbeitee = 0,70 Schekel
- 50 ml Salbeiöl = 2 Schekel
- 100 ml Salbei-Mundspülung = 0,50 Schekel

**Salz:** Salz wirkt gegen Schnupfen und Allergie oder zur Wundreinigung. Es kann ebenso als Brechmittel genutzt werden und wirkt in hoher Dosierung vergiftend. Salz ist ein wertvolles Handelsgut. Es wird aus Steinsalz (Salzbergwerke) und Meersalz gewonnen und ein wenig auch aus oberirdischen Salzseen. Bei der Viehhaltung wird es als Salzlecksteine eingesetzt, bei der Lederverarbeitung wird es genutzt, bei der Konservierung von Nahrungsmitteln (beim Pökeln) und schließlich auch als Speisesalz, beim Würzen von Speisen. Als Heilmittel werden häufig Neugeborene mit Salz abgerieben. Auch in Wundverbänden, Salben, Pudern und Bädern wird Salz mit eingesetzt. Geschwüre und Wunden werden damit versorgt, da sich die Haut zusammenzieht und es als reinigend und lindernd gilt. Salz wurde in die Wunden gestreut, um Entzündungen zu verhindern, was durchaus auch schmerzhaft ist. der Aufenthalt an salzhaltiger Seeluft gilt als heilend, vor allem bei Atemwegserkrankungen.

**Applikationen:**

- Inhalativ gegen Schnupfen und Allergie.
- Kutan zur Wundreinigung.
- Oral als Brechmittel; 2 – 3 Teelöffel (1 Teelöffel = 15 g Salz).

**Wirkungseintritt:**

- Inhalativ: nach einer ¼ Std.
- Als Brechmittel: in W20 Sek.

**Halbwertszeit:**

- Inhalativ: 20 Std.

...

Wirkungen:

- Bei Schnupfen und Allergie (Inhalation): VIT und WM regenerieren + 1.

Nebenwirkungen:

- Die Einnahme von mind. 40 g Salz bewirken:
  - Erbrechen: – 1 LE und – 1 VIT.
  - Spontane Erschöpfung: alle TW werden – 2 WM; schwere Tätigkeiten sind nicht möglich.
  - Müdigkeit: – 1 VIT und – 1 WS.
    - Die Werteverluste sind sofort aufgehoben, wenn der Charakter schläft.
  - Mögliche aufgenommene giftige Substanzen, die noch nicht verdaut oder in den Blutkreislauf gekommen sind, werden ausgeschieden und verlieren ihre Wirksamkeit. Weitere Abzüge finden nicht mehr statt.
- Die Einnahme von mind. 80 g Salz verdoppelt die o. g. Nebenwirkungen (Vergiftung).
- Die Einnahme von mind. 120 g Salz verdreifacht die o. g. Nebenwirkungen (Vergiftung).
- Die Einnahme von mind. 160 g Salz vervierfacht die o. g. Nebenwirkungen (Vergiftung).
- Nimmt der Betroffene bei der Entgiftung keine Flüssigkeit zu sich, findet folgende Nebenwirkungen statt (W6):
  - 1 – 3 = Dehydrierung: – 1 LE und – 1 VIT.
  - 4 – 6 = Durchfall: – 1 LE und – 1 VIT und jede ¼ Std. muss der Charakter auf Klo.
- Sinkt die LE in den kritischen Bereich, erleidet der Charakter Krämpfe und stirbt daran.

Hinweise: Einer vergifteten ohnmächtigen Person sollte kein Salz zugeführt werden, weil Ohnmächtige keinen Hustenreflex haben.

Apotropäische Wirkung:

- Salz wirkt gegen Dämonen und Geister. Die Kreatur erleidet durch Kontakt – 5 VIT, einen Schock und wenn der automatische TW auf WS misslingt, entschwindet sie in die Anderswelt, wo sie W100 Min. verbleiben muss. Darum lassen sich Salzlilien oder Salzkreise ziehen, um sich vor Geister und Dämonen zu schützen.

Preis: 100 g Speisesalz = 0,10 Schekel

**Schwarze Tollkirsche:** Krautige Pflanze aus der Familie der Nachtschattengewächse.

Die Schwarze Tollkirsche hat im Laufe der Geschichte viele Namen erhalten, wie z. B. Waldnachtschatten, Tollkraut, Mörderbeere. Sie wächst vor allem an Waldrändern und auf Lichtungen von Laub- und Nadelwäldern. Sie kann bis zu 1,50 Meter hoch wachsen. Im Sommer bekommt sie grüne bis bräunlich-violette Blüten, die vor allem von Bienen und Hummeln besucht werden. Aus den Blüten entstehen im Herbst die dicken schwarzen Beeren. Die reifen Beeren schmecken süßlich, auch leicht bitter und hinterlassen ein pelziges Gefühl im Mund. Vergiftungen treten meist durch die Beeren auf.

Arkanes Wissen: Der Tollkirsche werden magische Eigenschaften zugeschrieben. Neben Alraune, Bilsenkraut und anderen Pflanzenstoffen, wird sie als Zutat für die Hexensalbe genutzt, die es Hexen angeblich ermöglicht zu fliegen. Um eine Hexe zu einem Geständnis zu zwingen, wird ihr gelegentlich Tollkirsche verabreicht.

Applikation:

- Inhalativ, durch das Rauchen getrockneter Blätter.
- Oral, durch die Einnahme eines Tees.
- Oral, durch die Aufnahme von Pflanzenteilen.
  - 0,3 g der Pflanze wirken vergiftend.

Wirkungseintritt: nach 1 Std.

Halbwertszeit: 4 Std.

Wirkung:

- Bei einer geringen Dosis (1 Beere): Bronchien und Pupillen sind erweitert; die Herzfrequenz beschleunigt, die Haut ist gerötet.
  - GL + 1; LE + 1; VIT + 1.
  - Muskelschwäche: LE – 1.
  - Sehschwäche: Visuelle Talente und Kampftalente werden – 2 WM.
    - Bei Sonnenlicht werden die TW um weitere – 2 WM.
    - Die WM regenerieren erst nach einer Woche und wöchentlich um je einen Punkt.

...

- Heilende Wirkungen:
    - Das mögliche PM Schwitzsucht ist bis zur Halbwertszeit aufgehoben.
    - Mögliche Krämpfe klingen ab.
  - Der TW auf GL muss gelingen, sonst erleidet der Charakter Halluzinationen.
  - Der TW auf GL muss gelingen, sonst wird der Charakter ohnmächtig.
- Bei mittlerer und hoher Dosis treten neben den eben genannten Effekten auch Wahnvorstellungen, Delirium, Tobsuchtsanfälle und der Konsument kann an Atemlähmung oder Herzversagen sterben. Siehe dazu weiter bei „Giften“ unter Schwarze Tollkirsche!

#### Weiteres:

- Die Schwarze Tollkirsche kann als Gegenmittel bei Vergiftungen durch Sutum- und Tetrogift eingesetzt werden. Hier müssen mind. 2 Beeren verabreicht werden, was dann allerdings zu einer Vergiftung durch die Schwarze Tollkirsche führen.
- Frauen am Hofe nutzen den Saft auch für Schönheitszwecke, da dadurch die Pupillen erweitert werden.

Preis: Kübelpflanze = 3 Sichel.

**Schwarzer Nachtschatten:** Nachtschattengewächs, das gegen Magen- und Blasenkrämpfe, Keuchhusten, Hautekzemen, Juckreiz wirkt. Schwarzer Nachtschatten kann aber auch vergiftend wirken. Da auch Hühner immer wieder an der Pflanze verenden, wird sie auch als Hühnertod bezeichnet. Ebenso wird die Pflanze auch Scheißkraut genannt. Die einjährige, krautige Pflanze kann 70 cm hoch werden und hat auffallend dunkelgrüne Laubblätter und violett, schwarz oder gelb-grüne Beeren. Die Blüten wachsen von Sommer bis Herbst und werden vor allem von Schwebefliegen, Bienen und Hummeln besucht. Die reifen Beeren und Blätter werden als Gemüse genutzt. Die Blätter werden ähnlich wie Spinat verzehrt und die reifen Beeren als Obst gegessen. Die Blätter werden mehrmals aufgekocht, um Vergiftungen zu vermeiden. Die Pflanze kann an unterschiedlichsten Orten wachsen, hält allerdings längere Trockenperioden und Frost nicht gut aus. Schwarzer Nachtschatten findet sich auch an Wegesrändern, Hecken oder an landwirtschaftlichen Feldern. Umso älter die Pflanze ist, desto weniger giftig ist sie. Besonders giftig sind die unreifen Beeren. Das Kraut wird während der Blütezeit gesammelt und getrocknet, um es dann medizinisch zu nutzen.

#### Applikation:

- Oral, durch das Essen der Blätter und Beeren (abgekocht!)
- Kutan, durch das Auftragen eines Suds aus den Blättern

Wirkungseintritt: 4 + W4 Std.

Halbwertszeit: 11 Std.

#### Wirkung:

- Bei Bauchschmerzen und Magenkrämpfen fallen die LE- oder VIT-Abzüge um einen Punkt geringer aus.
  - Der Spieler entscheidet, ob LE oder VIT geringer ausfällt.
- Gegen die Erkrankung Keuchhusten wird durch die Einnahme der TW auf VIT + 1 WM.
- Bei Hauterkrankungen, wie durch die Aussatz, Krätze, Hautpilz und Morbilli wird durch die kutane Hautbehandlung ein LE-Punkt regeneriert.

#### Nebenwirkungen:

- Durch den Verzehr von nicht ausreichend aufgekochten Blättern oder unreifen Beeren (6 – 10 Beeren) tritt anstelle einer positiven Wirkung eine schwere Vergiftung auf (siehe unter Giften!)

Preis: Blumentopf mit kleiner Pflanze = 1,50 Sichel

**Schwefel:** Schwefel ist ein gelber Stoff, der bei Vulkanen zu finden ist und in einigen wenigen Minen. Aus Schwefel, Salpeter und Holzkohle wird in Panpolis das Schwarzpulver hergestellt, das als Schießpulver genutzt wird. Schwefel wird aber vorwiegend gegen Hauterkrankungen und -entzündungen genutzt, als Farbstoff, zum Bleichen von Textilien und es wird dem Dünger auf Feldern beigemischt.

Applikation: Kutan, bei Wunden und einigen Erkrankungen, die Hautwunden verursachen.

Wirkungseintritt: nach einer Std.

Halbwertszeit: 24 Std.

- Durch das Abwaschen verliert es sofort seine Wirkung.

Wirkung:

- Bei offenen Wunden entstehen durch das Auftragen keine weiteren Folgen durch mögliche Krankheiten.
- Wird es kontinuierlich bei Hautpilz aufgetragen, wird der TW auf VIT + 1 WM und nach dem ab dem 3. Tag werden LE und VIT täglich um W4 Punkte regeneriert. Die Behandlung sollte 3 Wochen lang durchgeführt werden.
- Durch die kontinuierliche Behandlung bei Krätze wird der TW auf VIT + 1 WM.

Nebenwirkung: Durch das Auftragen von Schwefel auf offene Wunden erleidet der Betroffene – 1 LE.

Magischer Hintergrund: Beim Auftritt von Dämonen befindet sich am Ort ihres Erscheinens ein wenig Schwefel, der vom Geruch her an von faulen Eiern erinnert.

Preise: 100 g Schwefel = 0,50 Schekel.

**Süßholz:** Pflanzenart der Schmetterlingsblütler. Aus dem Wurzelextrakt wird Lakritz hergestellt. Das Lakritz wird vorwiegend in Getränken beigemischt, meist in Tee. Das Süßholz wird auch als Süßungsmittel genutzt. Als Heilmittel wirkt es hustenlösend und krampflösend bei Magen-Darm-Bescherden und es wirkt gegen einige Krankheiten. Die getrocknete Süßholzstange kann gekaut zur Zahnpflege genutzt werden. Die mehrjährige, krautige Pflanze wächst 50 – 150 cm hoch. Im Spätsommer blüht die Pflanze mit bläulich-violetten oder weißlichen Schmetterlingsblüten, die zu Hülsen mit Samen werden. Süßholz ist frostempfindlich und benötigt sonnige und humusreiche Erde. Sie wächst vorwiegend in den südlichen Ländern des Hinterlandes, wie in Shanlin und Grootfang und im östlichen Land Separ.

Applikation:

- Oral; 5 – 15 Gramm auf eine Tasse Tee
- Oral; gekaut – eine Süßholzstange (auch zur Zahnpflege)

Wirkungseintritt:

- Oral durch Tee: nach einer ¼ Std.
- Oral durch Süßholzstange, nur bei dauerhaftem Konsum (siehe unter Wirkung!)

Halbwertszeit: Durch die Einnahme durch Tee: 5 Std.

Wirkung:

- Durch die Einnahme durch Tee wirkt Süßholz schleim- und krampflösend und entzündungshemmend und dadurch wird bei folgenden Krankheiten 1 LE oder 1 VIT weniger abgezogen:
  - Colonia, Gelbsucht, Grippe, Keuchhusten, Lungenentzündung, Rachenpest, Rotz, Scharlach und Schnupfen.
- Durch die Einnahme durch Tee oder bei einem dauerhaften Konsum der Süßholzstange wird der TW auf VIT + 1 WM. Beim Konsum der Süßholzstange wird auch der erste TW auf VIT beim Ermitteln der Kategorie bereits + WM.
- Sollte der Charakter einen Nierenschaden erleiden und er nimmt nun Süßholz-Tee zu sich, wirken die Abzüge nicht W6 sondern nur W4 Monate. Der Tee muss in diesem Zeitraum regelmäßig konsumiert werden.

Nebenwirkungen: /

Preise: 100 g = 0,50 Schekel

**Weidenrinde:** Die getrocknete Borke der Weide lässt sich zu einem Tee aufbrühen, der fiebersenkend und schmerzlindernd wirkt. Kühe wurden schon dabei beobachtet, wie sie nach dem Genuss der Weidenrinde einen tauben Mund hatten. Aus dem Weidenlaub lässt sich außerdem ein harntreibendes Mittel herstellen.

Applikation: Oral als Tee eingenommen (10 - 15 g auf 1 l)

Wirkungseintritt: nach einer ¼ Std.

Halbwertszeit: 5 Std.

Wirkung:

- Der Betroffene regeneriert + 2 LE und + 1 VIT.
- Leichtes Fieber wird aufgehoben und schweres Fieber wird zu leichtem Fieber.
- Höhere Dosierungen potenzieren die Wirkung nicht.

Nebenwirkungen:

- Weidenrinde verstärkt die Wirkung von Alkohol.
- Häufige Einnahme kann süchtig machen; siehe bei Doping und Drogen!
- Häufige Einnahme oder eine hohe Dosis oder kombiniert mit Alkohol, bewirken keine Heilung, sondern (W6):
  - 1 = Bauchschmerzen: 24 Std. lang – 2 LE und – 1 VIT
  - 2 = Übelkeit: 24 Std. lang – 1 VIT
  - 3 = Durchfall: 24 Std. lang – 1 VIT
  - 4 = Magengeschwür: Der Charakter verliert monatlich endgültig – 1 LE.  
Das Geschwür muss operativ oder medikamentös entfernt werden.
  - 5 – 6 = /

Preis: 100 g getrocknete Weidenrinde = 0,35 Schekel

**Weihrauch:** Harz aus dem Weihrauchbaum Boswellia. Das Harz des Weihrauchs wird als kultisches Räucherwerk beim Schamanismus genutzt, aber auch heilkundlich in der Kräutermedizin. Ebenso dient es gut dazu, den Gestank von Kloaken zu vertreiben. Bei königlichen Prozessionen wird häufig auch Weihrauch eingesetzt. Es dient ebenso zur Wundheilung, in dem es in Salben eingearbeitet wird. Inhalativ kann es auch zur Reinigung der Gedanken und bei Atemwegsproblemen eingesetzt werden. Es wirkt auch gegen den Harten Schanker und bei Magenleiden. Weihrauch wächst in warm-milden Gebieten; vorwiegend in Alharu, Montelacus und Separ. Die Äste der Weihrauchpflanze werden angeschnitten, wodurch eine klebrig-milchige Flüssigkeit austritt, die an der Luft zum Weihrauchharz trocknet. Vom Frühjahr bis zum Sommer kann die Weihrauchproduktion stattfinden. Pro Baum lassen sich 2 – 10 Kg gewinnen. Das Harz ist getrocknet grobkörnig und hat eine durchscheinend braun-gelbe bis rot-braune Farb. Beim Verbrennen entsteht Rauch, der ebenfalls als Weihrauch bezeichnet wird. Der Geruch ist intensiv, würzig und hat eine Zitronennote.

Applikation:

- Inhalativ gegen Atemwegserkrankung und zur Reinigung des Geistes.
- Kutan zur Wundheilung, in Form einer Salbe; ebenso gegen die Krankheit Harter Schanker.
- Oral: Die Blätter des Weihrauchs werden gegen Darmbeschwerden eingenommen.

Wirkungseintritt:

- Inhalativ: nach 5 Min.
- Kutan: nach einer Std.
- Oral: nach 6 Std.

Halbwertszeit:

- Inhalativ: ½ Std.
- Kutan: 6 Std.
- Oral: 6 Std.

...

**Wirkung:** Weihrauch hat eine angstlösende und antidepressive Wirkung. Es wirkt gering zur Wundheilung, gegen Darmschmerzen und gegen die Krankheit Harter Schanker.

- Inhalativ:
  - GL + 1; MUT + 1; SINN - 1; WS+ 1.
  - Das mögliche PM Cholerik sinkt - 1.
  - Bei folgenden Erkrankungen regeneriert VIT + 1:
    - Colonia, Couratelos, Grippe, Keuchhusten, Lungenentzündung, Rachenpest, Scharlach, Schnupfe und Schwindsucht.
- Kutan:
  - Bei Wunden wird LE einmalig + 1 regeneriert (es potenziert jedoch nicht die Wirkung anderer Heilmittel)
  - Bei der Krankheit Harter Schanker erhält der Betroffene auf den TW auf VIT + 1 WM; jedoch nur in der leichten Kategorie der Erkrankung.
- Oral: Bei Gesundheitsstörungen, die den Darm betreffen, wird + 1 LE regeneriert
  - Dazu gehören auch Diarrhö, Gallenruhr, Odor, Ruhr und Wechselfieber.
  - (es potenziert jedoch nicht die Wirkung anderer Hilfsmittel)

**Nebenwirkungen:**

- Wer häufig Weihrauch inhaliert, muss eine höhere Dosis konsumieren, damit eine Wirkung stattfindet.
- Wer sehr häufig Weihrauch konsumiert, der kann das PM Krebs erhalten, wenn der TW auf GL misslingt.
- Wer dem inhalativen Konsum von Weihrauch erstmals ausgesetzt ist, muss einen TW auf WS schaffen, sonst wird er ohnmächtig.

**Magischer Hintergrund:**

- Beim Einsatz der Zauber aus den Bereichen Nekromantie, Sanctukinese und Wahrsagen wird der TW auf MAG + 1 WM, wenn Weihrauch als Devotionalie eingesetzt wird. Bei weiteren Devotionalien wird die Wirkung jedoch nicht potenziert.
- Weihrauch wird auch genutzt, um nach einer Geister- oder Dämonenbeschwörung die Örtlichkeit wieder zu reinigen.

**Preis:** 100 g = 0,30 Schekel

**Wermut:** Wermut ist eine Pflanzenart aus der Familie der Korbblütler. Es hat eine ausdauernde krautige Höhe von 40 – 150 cm. Sie ist gräulich-grün und duftet stark aromatisch. Die gelben Blüten haben hängende Köpfchen und hängen in 30 cm langen Gruppen zusammen. Wermut wächst in gemäßigten Gebieten und bevorzugt trockenen und sandig-tonigen Boden in der Nähe von Wasserläufen. Er wächst vor allem im höheren Gebirge. Wermut wird als Heilpflanze eingesetzt. Wermut fördert den Appetit, die Verdauung, wirkt gegen Kopfschmerzen und Entzündungen und hilft auch bei Menstruationsproblemen und wird als Abtreibungsmittel genutzt. Auch gegen die Gelbsucht wird es eingesetzt. Es wird in Tinte versetzt, um Bücher vor Mäusefraß zu schützen und es wird gegen Motten im Kleiderschrank aufgehängt. Es werden Kräutermützen hergestellt und mit Wermut gefüllt, die gegen Schlaflosigkeit helfen sollen. Wermut ist Bestandteil des Zwergentrunks, der bei anderen Humanoiden eine schädigende Wirkung hat. Der Begriff Wermut beinhaltet die altanthropischen Begriffe „wer“ (= Mann) und „muot“ (= Mut, Gesinnung).

**Applikation:**

- Oral, als Gewürz zu fettigen Speisen wirkt es nur verdauungsfördernd.
- Oral, als Tee (1 kleinen Löffel auf eine Tasse heißes Wasser)
- Oral, in alkoholischer Tinktur eingenommen, 1 – 3 x am Tag, 10 – 50 Tropfen

**Wirkungseintritt:** nach einer ½ Std.

**Halbwertszeit:** W6 Std.

**Wirkung:** Wermut fördert den Appetit, die Verdauung, wirkt gegen Kopfschmerzen und Entzündungen.

- Der Charakter bekommt Hunger.
- LE oder VIT regeneriert + 1
  - Der Spieler entscheidet, welches Talent regeneriert werden soll.

...

Nebenwirkungen: Bei einer starken Überdosis oder bei starkem Mix mit Alkohol oder bei dauerhafter Einnahme tritt eine vergiftende Wirkung auf. Die positiven Wirkungen finden dann nicht statt. Stattdessen bestimmt der W6:

- 1 = Schwindel: W6 Std. lang werden motorische und visuelle Talente und Orientierung – 2 WM.
- 2 = Erbrechen: – 1 LE und – 1 VIT.
- 3 = Bauchschmerzen: W6 Std. lang; – 2 LE und – 1 VIT.
- 4 = Durst: – 2 LE
  - Dieser Werteverlust regeneriert sofort stündlich um je einen Punkt, wenn der Charakter ausreichend getrunken hat.
- 5 = Halluzinationen
- 6 = Nierenstörung: W6 Abenteuer lang endgültig – 1 LE.

Magische Hintergründe:

- Hexen sollen Wermut als Bestandteile ihrer Liebeszauber einsetzen.
- Wermut ist einer der Bestandteile in Mojo-Beuteln.
- Wermut wird als Rauch zur Reinigung nach rituellen Beschwörungen genutzt.
- Ein Strauch Wermut aufgehängt soll Liebe und Sinnlichkeit begünstigen und Schlafende vor Geistern und Dämonen schützen.

Preise:

- Wermutkraut als Tee: Ein Teelöffel enthält 2 – 3 g; 100 g = 0,30 Schekel
- Wermut als Tinktur: 20 Tropfen stellen 1 ml dar; 100 ml-Fläschchen = 2 Schekel