

Preisliste für haltbare Zubereitungen von Kräutern (getrocknet, Salben, Tinkturen,...) und für alchemistische Elixiere und Zutaten

Name	Hersteller (Monopolist, Hauptexporteur, wichtigste Manufaktur; oder Herstellungsort/-gegend) (u. Kr. = unabhängige Kräuterkundige, d.h. keine zentrale Herstellung mit garantierter Qualität, oder es gibt viele Hersteller; nord. = nordische Akademien (Norburg, Gerasim, Donnerbach, Lowangen); FCA = Anconiter-Orden) Daneben können die Produkte oft in kleineren Mengen auch woanders hergestellt werden.	Preis pro Anwend. (Apotheke o.ä. in Mittelaventurien)	verboten nach Wehrheimer Index
Alaunstein	Unau	13 H /Unze	
Alraune (in Alkohol eingelegt)	nord., Festum, Fasar (Al'Achami)	8 S	
Ambra	Al'Anfa, Thorwal, Leskari	15 S /Unze	
Angbarer Blutstein (Zinnober)	Angbar	3 S /Unze	
Angstgift	Mengbilla	25 D	
Antidot (klassisches Rezept)	Fasar (Al'Achami)	30 D	
Antidot (Arcanovi Klarum Purum)	Khunchom (Drachenei-Akademie)	30 D	
Antimon (reinst)	Zyklopeninseln, Fasar	7 D/Stein	
Arachnae	Festum	5 D	
Arax	Festum	35 D	
Arganwurzel (Absud)	Al'Anfa, Mengbilla	17 D	
Arkanium	Albenhus, Uhdenberg, Fasar	2000 D /Stein	
Atanax (eingekochter Absud mit Salz)	u. Kr.	10 D	
Atmon (Salbe)	Fasar (Al'Achami), Mherwed, Khunchom (Drachenei-Akademie)	18 D	
Bannpulver gegen Unsichtbares	Al'Anfa	20 D	
Bannstaub	Gareth, Festum	250 D	
Belmart (getrocknete fermentierte Blätter)	nord., FCA	8 D	
Berserkerelixier	Festum	40 D	
Beschwörungskerzen	Brabak	10 D /Stück	+
Blei (reinst)	Zyklopeninseln	1 D /Stein	
Blutblatt (konserviert durch gebundene Astralenergie, z.B. in der Nähe eines Artefakts)	u. Kr.	7 D	
Boabungaha	Moha-Schamanen	250 D	+
Boronwein	Al'Anfa	3 D	+
Brabaker Vitriol	Brabak	15 H /Unze	
Bronze (reinst)	Altoum, Zyklopeninseln	3 D /Stein	
Carlog (in Alkohol eingelegt)	u. Kr.	4 D	
Charismaelixier (klassisches Rezept)	Fasar (Al'Achami-Akademie)	130 D	
Charismaelixier (Arcanovi Charisma)	Khunchom (Drachenei-Akademie)	40 D	
Cheriacha (getrocknet)	Mherwed, Fasar, Khunchom, Al'Anfa	6 S /Unze	+
Chonchinis (Salbe oder Emulsion)	Fasar (Al'Achami)	7 D	
Donf (in Alkohol eingelegt)	nord., Festum	20 D	
Drachenspeichel	Festum, Fasar (Al'Achami)	40 D	
Egelschreck (Salbe mit etwas Kreide)	nord., Festum, Khunchom (Drachenei-Akademie)	2 D	
Einbeere (getrocknet, W6-1 LP)	nord., FCA	7 S	
Einbeerentrunk (50 LP) (gekochter Saft)	nord.	25 D	
Eisen (reinst)	Maraskan, Khunchom, Uhdenberg	8 S /Stein	
Eitriger Krötenschemel, Waffengift (öliger Auszug)	Festum	12 D	
Eitriger Krötenschemel, Einnahmegift (Abkochung mit Alkohol)	u. Kr.	10 D	
Endurium	Maraskan, Gùldenland	12000 D /Stein	
Erdpech	Selem	5 H /Unze	

Eternium	Alveran	unbezahlbar	
etherische Öle/gutes Parfum	Belhanka, Khunchom, Al'Anfa	³ 5 D /Unze	
Feuerwerkskörper	Havena (Leonardo), Vinsalt, Hylailos	5 D /Stück	
Feuerzunge	Maraskan (Rebellen), Al'Anfa	25 D	
Finage (Sud; Rindenbast)	Al'Anfa, Mengbilla, Dröl	8 D	
Fingerfertigkeitsexilier	Fasar (Al'Achami), Mengbilla	16 D	
Gewandtheitselixier (klassisches Rezept)	Al'Anfa (Fam. K'hestofer)	100 D	
Gewandtheitselixier (Arcanovi Gewandtheit)	Khunchom (Drachenei-Akademie)	40 D	
Gewürze: Küchenkräuter (heimisch, billig)	u. Kr.	1 H /Bund	
Gewürze: Pfeffer, Khunchomer Pfeffer (importiert, teuer)	Storrebrandt, Al'Anfa, Khunchom, fürstl. aran. Handelse., ya Terdilion	5 S /Unze	
Gewürze: Mir-Theniok, Safran, Vanille (importiert, sehr teuer)	Storrebrandt, (z.T. auch Al'Anfa, ya Terdilion)	5 D /Unze	
Gold (reinst)	Zwerge	50 D /Stein	
Goldleim	Al'Anfa	30 D	
Gonede	Fasar (Al'Achami)	70 D	+
Gratenfelser Schwefelquell	Gratenfels	5 H /Unze	
Gulmond (getrocknet)	Lowangen	4 D	
Gulmond („Doppelter“)	Lowangen	8 D	
Gwen Petryl	u. Kr.	³ 5 D /Unze	
Halbgift	Mengbilla	30 D	
Heiltrank (ca. 10 LP)	nord., FCA	10 D	
Heiltrank, magisch (ca. 10 LP)	nord., FCA	20 D	
Hiradwurz (Destillat des vergorenen Safts)	Fasar (Al'Achami)	12 D	
Holzkohle (reinst, sortiert nach Holzart)	u. Kr.	1-3 H /Unze	
Horusche (gereinigtes Öl)	Sinoda	5 D	
Hylailier Feuer (1 Geschoß = 10 Stein)	staatliche Werkstätten in Al'Anfa, dem Horasreich und Mittelreich	³ 2 D /Stein (+)	
Ilmenblatt (getrocknet oder Harz)	Al'Anfa	3 D	+
Joruga (Sud mit Alkohol)	FCA	18 D	
Kairan (frisch, in Neunaugenseewasser)	Trallop, Donnerbach	2 D	
Kairan (in Alkohol mit Mibelrohr)	Trallop, Donnerbach	30 D	
Kajubo (in Öl eingelegt)	Al'Anfa	10 D	
Kelmon	Al'Anfa, Mengbilla	25 D	
Klippenzahn (eingedickter Saft)	u. Kr. (Thorwal)	1 D	
Klippenzahn (Destillat)	u. Kr.	4 D	
Klugheitsexilier (klass. Rezept)	Fasar (Al'Achami)	60 D	
Klugheitsexilier (Arcanovi Klugheit)	Khunchom (Drachenei-A.)	40 D	
Koschbasalt	Zwerge im Kosch	250 D /Quader	
Kraftelixier (klass. Rezept)	Fasar (Al'Achami)	115 D	
Kraftelixier (Arcanovi Muskelstärke)	Khunchom (Drachenei-A.)	40 D	
Kukris	Mengbilla, Al'Anfa	90 D	+
Kupfer (reinst)	Festum, Zyklopeninseln	3 D /Stein	
Liebestrunk	Belhanka, Mengbilla, Al'Anfa	70 D	
Lulanie (Tinktur)	u. Kr.	9 D	
Malomis (eingelegt mit Carlog)	Tsa-Tempel	10 D	
Malomis (Parfum) (betörend !)	Tsa-Tempel	40 D	
Mandragora-Gift	Festum, Fasar (Al'Achami)	3 D	

maraskanischer Verwandlungstrank	u. Kr. (Trank ermöglicht kurzzeitige Verwandlung wie mit Imago transmutabile)	50 D	+
Marboblei s. Arkanium			
Marbos Odem	u. Kr.	10 D	+
Menchal (Saft)	Akademien Fasar, Mherwed, Rashdul	5 D	
Menchal (getrocknete Blüten)	Akademien Fasar, Mherwed, Rashdul	7 D	
Messing (reinst)	liebl. Feld	4 D /Stein	
Meteoreisen (reinst)	Selem	50 D /Stein	
Mibelrohr (Abkochung)	Mengbilla	18 D	
Mindorium (reinst)	Zwerge, Anchopal	200 D /Stein	

Mirbelstein (getrocknet und zerrieben)	u. Kr.	6 S	
Mohn, grauer (getrocknet)	u. Kr.	8 D	+
Mohn, purpurner (getrocknet)	u. Kr. (Namenlosgeweihte)	5 D	+
Mohn, schwarzer (getrocknet)	Pailos	5 S	
Mohn, Tiger- (getrocknet)	u. Kr.	1 D	
Mohn, weißer (getrocknet)	u. Kr.	30 D	
Mondsilber (Platin) (reinst)	Zwerge	75 D /Stein	
Morfugift	Selem, Al'Anfa	12 D	
Mohacca (fermentiert und getrocknet)	Al'Anfa	5 S /Unze	+
Mutelixier	Al'Anfa (Fam. K'hestofer), Khunchom (Drachenei-A.), Fasar (Al'Achami)	11 D	
Neckerkraut (Pillen)	u. Kr. (Efferdrüder)	1 S	
Nitrol (rauchendes Braunöl)	Festum	3 S /Unze	
Nothilf (Blüten in Öl)	u. Kr. (Salamanderwald)	50 D	
Nothilf (Blätter in Öl)	u. Kr. (Salamanderwald)	7 D	
Olginwurz (Sud mit Alkohol)	Fasar (Al'Achami)	70 D	
Olginbeere ^â (in Öl oder Alkohol)	Fasar (Al'Achami)	70 D	+
Omrais	Fasar (Al'Achami)	80 D	+
Orazalkleber	Al'Anfa	5 D /Unze	
Orazal, schweflicher	Al'Anfa	2 D	
Pestsporenpilz (Sporen)	u. Kr.	8 D	+
Pestsporenpilz (Salbe mit Carlog)	Festum, Vallusa	13 D	
Phosphorpilz (getr., zerstoßen, mit Kalk und Schwefel)	u. Kr. (v.a. Zwerge)	5 S /Unze	
Purpurbliß	u. Kr. (maraskanische Rebellen)	300 D	+
purpurner Lotos (getr., geröstet)	Khunchom, Al'Anfa, Mengbilla	5 D	+
Quasselwurz (fermentiert, getrocknet, zerstoßen, mit Basiliskum)	u. Kr. (nur Hexen und Druiden)	35 D	+
Quecksilber (reinst)	Zyklopeninseln	75 D /Stein	
Quinja (geräuchert und geschwefelt)	Mengbilla	4 D	
Rahjalieb (getrocknet)	Fasar, Al'Anfa, Mengbilla	2 D	
rauchendes Braunöl s. Nitrol			
Räucherwerk (Weihrauch, Myrrhe)	Fasar, Khunchom, Thalusa	1 D /Unze	
Räucherwerk (Sandelholz, Patchouli, Balsam, Benzoe)	Al'Anfa, Waldinseln (Storrebrandt, ya Terdilion)	1 D /Unze	
Rauschgurke (getr. oder eingelegt)	u. Kr. (Maraskan)	7 S	+
Rauschkraut (Tabak mit Ilmenblatt)	Al'Anfa	8 S /Unze	+
Regenbogenstaub (Traumpulver)	Al'Anfa	35 D	+
Reiner Alkohol	Festum, Prem	13 H /Unze	
Rosenöl	Rahjatempel Belhanka	³ 25 D /Unze	
Roter Drachenschlund (getrocknete fermentierte Blätter)	u. Kr.	25 D	
Rote Pfeilblüte (getr. oder Aufguß)	Al'Anfa (Fam. K'hestofer), Mengbilla	12 D, im Herstellungsland 1 D	
Salbenfett	u. Kr.	8 H /Unze	
Samthauch (1 Dosis Rauschgift)	Al'Anfa, Mengbilla	8 D	+
Samthauch (1 Dosis Gift)	Al'Anfa, Mengbilla	20 D	+
Sansaro (Paste)	Al'Anfa	3 D	
Sansaro (Sud mit Kalk)	Al'Anfa	6 D	
Satuarienbusch (frischer Saft)	u. Kr.	5 H	
Satuarienbusch (Trockengut)	nord., Festum, FCA	1 S	
Schlafgift	Al'Anfa	35 D	
Schlaftrunk	Khunchom (Drachenei-A.)	6 D	
Schlangenzünglein (frischer Saft)	u. Kr.	2 D	
Schlangenzünglein (eingedickter Saft)	Khunchom (Drachenei-A.)	7 D	
Schleichender Tod s. Samthauch			
Schleimiger Sumpfknöterich (Paste)	u. Kr.	50 D	+
Schwarzer Lotos (extrahiert u. getr.)	Al'Anfa	100 D	+
Schwefel	Zyklopeninseln	8 S /Unze	
Shurinknollengift (Emulsion oder öliger Auszug)	Al'Anfa, Mengbilla, Fasar (Al'Achami)	70 D	+

Silber (reinst)	Zyklopeninseln, Zwerge	25 D /Stein	
Steinöl	Selem	4 S /Unze	
Stoffarben (Waid, Ruß, Krapp, Ginster, Henna, Gelbwurz u.ä.) (billig)	u. Kr.	5 H /Unze	
Stoffarben (Lotos, Hesindigo) (teuer)	Storrebrandt (nur Hesindigo), ya Terdilion (dto), Khunchom (nur Lotos), Al'Anfa	5 S /Unze	
Stoffarben (Purpur, Safran) (sehr teuer und nicht jedermann erlaubt)	Storrebrandt (Safran); Al'Anfa, Belhanka, Zyklopeninseln (Purpur)	5 D /Unze	(+)
Sunsura	u. Kr. (Maraskan)	90 D	+
süßer Tod (Merachfrüchte in Alkohol)	u. Kr.	5 D	+
Talasin (Salbe)	u. Kr.	7 D	
Tarnblatt (getrocknet oder in Alkohol)	Maraskan	1 D	
Tarnele (Salbe oder Salböl)	nord., Festum, FCA	5 S	
Thonnys (getrocknet)	u. Kr.	35 D	
Tinzal	u. Kr.	40 D	+
Titanium	Zwerge	5000 D /Unze	
Traschbart (getrocknet)	Lowangen, Andergast	4 S	
Tulmadron	Fasar (Al'Achami)	200 D	+
Ulmenwürger (getrocknet)	nord.	9 D	
Unauer Salzlake	Unau	13 H /Unze	
Unauer Speziessalz für die Weißgerberei	Unau	13 H /Unze	
Unsichtbarkeitselixier (klassisches Rezept)	u. Kr.	³ 30 D	
Unsichtbarkeitselixier (Arcanovi Visibili)	Khunchom (Drachenei-A.)	15 D	
Verwandlungselixier	Donnerbach	50 D	
Vierblättrige Einbeere s. Einbeere			
Vragieswurzel s. Boronwein			
Waffenbalsam	Khunchom (Drachenei-A.)	15 D	
Wasserrausch (getrocknet)	Norburg, Ysilia	20 D	
Weißgelber Lotos (Tinktur mit Alraune)	Khunchom, Mengbilla, Al'Anfa	13 D	
Willenstrunk	u. Kr.	50 D	
Wirschkraut (Salbe oder Sud)	nord., FCA, Festum, Fasar	7 D	
Wismut (reinst)	Zwerge	8 D /Stein	
Wurara	Al'Anfa, Mengbilla	15 D	
Xordai (Abkochung mit Tarnele)	Sinoda	100 D	
Yagannuß (Öl)	Maraskan, Aranien	3 D	
Zauberkreide	Brabak	15 S	
Zaubertrank	Donnerbach	75 D	
Zielwasser	Donnerbach	25 D	
Zinn (reinst)	Zyklopeninseln, Zwerge	3 D /Stein	
Zinnober s. Angbarer Blutstein			
Zithabar (getrocknet)	Al'Anfa, Khunchom	6 S /Unze	+
Zunderschwamm	u. Kr.	5 H /Unze	
Zwergengold (reinst)	Zwerge	80 D /Stein	
Zwergenkohle	Zwerge	5 H /Unze	
Zwergensilber (reinst)	Zwerge	50 D /Stein	
Zwiedestillat	Festum	8 H /Unze	
Zwölfblatt (getrocknet)	nord., Al'Anfa (Fam. K'hestofer), Mengbilla, Fasar (Al'Achami), FCA	5 D	

Zeichenerklärung:

(+) bedeutet: von Gesetz wegen bestimmten Personengruppen vorbehalten (z.B. Adlige, Geweihte, Militär bestimmter Staaten)

u. Kr. bedeutet: „unabhängige Kräuterkundige“, d.h. es gibt keinen marktbeherrschenden Monopol- bzw. Großbetrieb, der das herstellt; in der Regel auch keine Qualitätsgarantie

nord. bedeutet: „nordische Akademien“ (Magierakademien Gerasim, Lowangen, Donnerbach, Norburg)

FCA bedeutet: Anconiterorden

+ bedeutet: verboten nach Index Wehrheimium

Zu Wirkung und Haltbarkeit lesen Sie die Beschreibungen in den Spielhilfen und fragen Sie Ihren Medicus oder Alchimisten.

Kräuter mit dem Zusatz „frisch“ sind *nicht* lange haltbar!

In Aventurien wird Forschung in Sachen Alchimie an folgenden Orten durch folgende Organisationen betrieben:

Bund des Roten Salamanders (Festum, Andergast, Brabak, Fasar)

Magierakademien mit starker Betonung der Alchimie (Brabak, Norburg, Festum, Khunchom, Mirham, Al'Anfa, Punin, Institut der arkanen Analysen zu Kuslik)

Produktion wird an zahlreichen Standorten betrieben (Kräuter müssen dort haltbar gemacht werden, wo sie wachsen; fast jede Akademie und jeder Perainetempel züchtet Wirselskraut). Aber die meisten AlchimistInnen arbeiten allein, in kleinen, schlecht ausgerüsteten Laboratorien, und auf die klassische Art (einfacher Ansatz). Da oft die Rezepte abgewandelt werden müssen (manche Zutaten, wie Drachenkarfunkel oder Einhornhaar, sind einfach nicht zu kriegen bzw. unbezahlbar), kann die Qualität der Elixiere, Kräutertränke und Salben stark schwanken. Man bekommt Elixiere der Qualitätsstufen M bis F angeboten, natürlich ohne Angabe der Qualitätsstufe und des Alters; manche HändlerInnen verkaufen auch Wasser in kleinen Fläschchen als Elixiere. Getrocknete Kräuter sind manchmal alt oder gar das falsche Kraut, für Salben und Tränke gilt entsprechendes; nicht selten werden wirksame Salben und Tränke auch mit Fett bzw. Wasser gestreckt. Da die Zutaten meist teuer sind und unabhängige AlchimistInnen von ihrer Arbeit leben müssen, wird im Durchschnitt sogar sehr oft gefuscht. Ein weiteres Problem ist die Haltbarkeit: Horuschenkerne z.B. müssen auf Maraskan oder in Khunchom oder Aranien verarbeitet werden, länger halten sie sich nicht. Kairan kann nur im Neunaugensee gesammelt werden, also können auch alle Elixiere, die (frischen) Kairan enthalten, nur dort produziert werden. Für viele andere Pflanzen gilt entsprechendes. An einigen Orten werden aber glücklicherweise haltbare Kräuterzubereitungen und alchimistische Elixiere in großem Maßstab von fähigen AlchimistInnen mit guter Ausrüstung und genügend Kapital hergestellt; solche Produkte werden dann versiegelt (oftmals auch mit einem Haltbarkeits- oder Herstellungsdatum versehen) und beschriftet weit gehandelt. In den Städten, wo man sowas ungestraft tun kann, ist man zum Teil sogar dazu übergegangen, jeweils den fünf- oder zehnfachen Ansatz eines Elixiers zuzubereiten und eine Anwendung an einem „Freiwilligen“ zu erproben. Nach diesem Prinzip arbeiten bekanntermaßen die Alchmikalienmanufaktur der Al'Achami-Akademie zu Fasar, die Regenbogenstaub-Produzenten von Al'Anfa und die Liebestrank-Produzenten in Mengbilla. Bei Produkten dieser Betriebe kann man (bis zum Haltbarkeitsdatum) in der Regel von einer Qualität D-E ausgehen. Um von diesen Zusammenhängen zu wissen und danach zu entscheiden, was man gern kaufen würde, benötigt man großes theoretisches Wissen (Alchimie-TaW >8) oder einschlägige Erfahrung (z.B. BF Apothekarius, Studium in Fasar, Festum, ...). Eigentlich unnötig zu sagen, daß erfolgreiche AlchimistInnen ihre Betriebsgeheimnisse nicht jeder dahergelaufenen Abenteurerin anvertrauen. Es ist übrigens nicht ohne weiteres möglich, die Qualität gekaufter Kräuter und Tränke festzustellen, ohne daß man sie einnimmt („Ich mach mal 'ne Alchimie-Probe...“). Fläschchen mit Elixieren, Giften oder Kräuterextrakten muß man zunächst öffnen, was keine Händlerin vor dem Kauf gestattet, weil es die Haltbarkeit verringert. Anschließend kann man daran riechen, was aber nur in seltenen Fällen Aufschluß gibt: Ein Heiltrank, der nicht nach Wirselskraut riecht, muß nicht schlecht sein, sondern kann statt dessen die geruchlosen Einbeeren enthalten. Viele Elixiere werden so lange gekocht und so oft destilliert, daß sie geruchlos sind. Ein vom Üblichen abweichender Geruch oder eine seltsame Farbe kann an einer veränderten Rezeptur liegen (was nicht bedeuten muß, daß der Trank weniger wirksam ist), oder daran, daß der Trank verdorben ist. Andererseits verändern sich bei manchen Tränken Farbe und Geruch kaum, wenn sie alt und wirkungslos werden. Bei magischen Elixieren sagt ein gelungener Analys Arcanstruktur immerhin aus, um was für ein Elixier es sich handelt. Um auch die Qualität (M-F) zu ermitteln, sollte der Analys mindestens +15 gelungen sein. Pflanzenkunde-Proben auf getrocknete Kräuter sind um so viele Punkte erschwert wie die Proben um das Kraut beim Kräutersammeln zu erkennen (s.u.), dazu noch um 2 Punkte, weil das Kraut getrocknet ist, um weitere 3 Punkte, wenn es nur Blüten oder Samen sind und nochmals um 5 Punkte, um sagen zu können, ob das Kraut schon zu alt oder noch brauchbar ist. Dann gibt es noch das Problem der Verfügbarkeit. In den Ländern, wo der Index Wehrheimium gilt (Mittelreich, Bornland, Nostria, Andergast streng; im Horasreich sind leichte Drogen ausgenommen), sind die indizierten Substanzen natürlich nicht frei verkäuflich. Aber es ist auch nicht gesagt, daß ein durchschnittlicher Apotheker in Gareth auch nur weiß, was Thonnys oder Kajubo ist; er hat vielleicht neben Kräutern aus der Gegend und Gewürzen wie Pfeffer nur Sachen aus eigener Herstellung und als Prunkstück einen angeblich magischen Heiltrank ohne Herkunftsangabe und Herstellungsdatum. Manche Elixiere werden zwar weit gehandelt, aber nur dorthin, wo regelmäßig Nachfrage besteht; so ist in Al'Anfa, wo es kaum Hexen, Druiden oder Elfen gibt, wohl kaum Thonnys zu kriegen, und wer kauft in Weiden schon Schwefel, Cheriacha oder Rosenöl? Zu bedenken ist außerdem wiederum die Haltbarkeit: Frischer Donf hält sich zwei Tage lang und ist daher nur dort erhältlich, wo er wächst; nicht jedes Kraut ist noch wirksam, wenn man es trocknet.

Zum Thema Preis: Die Preise oben sollen in einer mittelgroßen Stadt an einer Handelsstraße im Mittelreich gelten. An entlegenen Orten sind die Preise höher (wenn man das Zeug überhaupt bekommt), am Herstellungsort niedriger. In Ländern, wo der Index Wehrheimium nicht gilt, sind Rauschgifte und Gifte viel billiger als hier angegeben. Fläschchen, Tiegel und ähnliche Verpackungen sind im Preis inbegriffen. Man bedenke, daß viele solche Fläschchen aus Glas, Porzellan oder Ton bestehen und äußerst zerbrechlich sind. Die Preise entsprechen in

den meisten Fällen der offiziellen Preisliste. Die Preise der Elixiere wurden auf der Grundlage der Preise für die Zutaten unter folgenden Annahmen berechnet: Listenpreis für einfache Grundzutaten wie Salzlake oder Nitrol, Listenpreis für Edelsteine, ein Dukat pro eingesetztem ASP (wenn Zauber unverzichtbar sind), für besorgbare Kuriosa (Berserkerseichel, Zwergenbart) ein Dukat pro Zutat, Sammlerpreis für Kräuter; enthält ein Rezept unmögliche Zutaten (Karfunkel, Greifenfedern), so wurde der Preis für die restlichen Zutaten verdreifacht (drei Versuche, um einen Ersatz zu finden bzw. dreifache Fehlschlagsrate). Um Arbeitsaufwand und Zwischenhandel zu berücksichtigen, wurden die so erhaltenen Preise im allgemeinen verdoppelt.

Wie man Kräuter haltbar macht

Die wichtigste Methode, Kräuter haltbar zu machen, ist das Trocknen. Die gesammelten Kräuter werden dazu an einem dunklen trockenen mäßig warmen Ort locker aufgehängt und verbleiben so zwischen drei Tagen und drei Wochen. Dicke Früchte und Wurzeln müssen zuvor in Scheiben geschnitten werden. Kleine Beeren werden auf sauberen lockeren Tüchern ausgebreitet. Ist das Trockengut ganz durchgetrocknet, so verpackt man es möglichst luft- und lichtdicht in Dosen aus Metall, dunklem Glas oder Keramik; unterm Hüttendach aufgehängte Kräuterbündel oder in Säckchen verpackte Beeren halten weniger lange. In Gegenden mit ständig sehr hoher Luftfeuchtigkeit (Regenwald, Maraskan, Thorwal im Herbst) ist es kaum möglich, Kräuter zu trocknen, und auch mitgebrachtes Trockengut weicht in der Regel bald auf und verdirbt. Die Kräuterkundigen dieser Gegenden räuchern deshalb manche Kräuter, anstatt sie auf die normale Art zu trocknen.

Die zweite wichtige Methode ist das Einlegen der Pflanzenteile in Öl oder hochprozentigem Alkohol. Je nach Pflanze mag beides passen oder nur eines von beiden. Mit der Zeit (besonders bei Erwärmen) gehen die Inhaltsstoffe oft in das Öl oder den Alkohol über, so daß man ein Salböl oder eine Tinktur erhält. Solche eingelegten Pflanzen oder Auszüge müssen ebenfalls luft- und lichtgeschützt aufbewahrt werden.

Sowohl frische als auch getrocknete Pflanzenteile können im Mörser zerrieben und mit Salbenfett gemischt werden. Je weniger Wasser diese Zubereitung enthält, desto länger hält sie sich. Salben sollen in Gefäßen aus Holz, Stein oder Keramik kühl, luft- und lichtdicht aufbewahrt werden.

Aus manchen Pflanzen gewinnt man Essenzen durch Destillation. Üblicherweise verwendet man dazu Retorten aus Kupfer, Glas oder einer Goldlegierung; manche Alchimisten verwenden eine gläserne Destillierkolonne mit Kühler und zwei Kolben. Die Essenzen werden licht- und luftdicht in besonders dicht schließenden Fläschchen aus dunklem Glas, Alabaster, Porzellan oder Gold, im Falle von Parfum auch in Kupferfläschchen, aufbewahrt.

Aus Beeren und fleischigen Blättern und Stielen wird nicht selten der Saft ausgepreßt. Grundsätzlich braucht man dazu nur ein Sieb oder ein sauberes Leinentuch, aber eine professionelle Presse (mit Sieb und Leinentuch) steigert den Ertrag. Der Saft wird mehrmals filtriert. Die Haltbarkeit solcher Säfte ist gering, läßt sich aber beträchtlich steigern, wenn man Schwefligen Orazal und/oder Alraune und Astralenergie zugibt. Man bewahrt Säfte wie Salböle und Tinkturen in möglichst licht- und luftdichten Flaschen, meist aus glasiertem Ton, Porzellan oder dunklem Glas, auf.

Nur wenige Pflanzen behalten viel von ihrer Wirkung, wenn man sie kocht. Diese wenigen sind meistens sehr zähe Rinden und Wurzeln. Solche Wurzeln werden ausgekocht; die Abkochungen kann man auf kleiner Flamme weiter einkochen, um das Volumen zu verringern. Abkochungen sind länger haltbar als Säfte; durch Zugabe von Schwefligem Orazal oder Alraune und Astralenergie erhöht man die Haltbarkeit weiter. Alternativ kann man durch nochmaliges Aufkochen mit reichlich Zucker oder Honig einen Sirup herstellen, der zwar wesentlich besser schmeckt, aber nicht so lange hält wie die Zubereitung mit Orazal. Abkochungen können wie Säfte aufbewahrt werden. Sirupe müssen in sehr dicht schließenden sehr sauberen (ausgebackenen) Gefäßen aufbewahrt werden; auch Abkochungen sollten so verwahrt werden, denn sie halten dann noch länger. Man verwendet meist Fläschchen aus dunklem Glas oder Vulkanglas mit Schliffstopfen.

Die meisten Heilpflanzen können getrocknet oder zu Tinkturen oder Salbölen verarbeitet werden; die anderen Zubereitungsarten werden seltener angewandt. Für manche Pflanzen eignen sich mehrere Zubereitungsarten. Mitunter führen verschiedene Arten, dieselbe Pflanze haltbar zu machen, zu Produkten mit ganz verschiedener Wirkung (siehe z.B. Sansaro). Es empfiehlt sich in jedem Fall, flüssige Zubereitungen portioniert aufzubewahren und nicht in großen Vorratsflaschen, deren Inhalt schnell verdirbt, wenn man sie geöffnet hat (insbesondere bei Sirup und Saft).

Die gewaltigen Preisunterschiede zwischen dem, was der Kräutersammler für ein Kraut bekommt, und dem, was die Alchimistin für die haltbare Zubereitung verlangt, beruhen zum Teil auf den Preisen für die Fläschchen und Tiegel aus edlen Materialien.

Ich denke, diese kleine Abhandlung in Alchimie und Pflanzenkunde zeigt, daß es nicht ganz einfach ist, die tagsüber im Vorbeigehen gesammelten Kräuter abends am Lagerfeuer eben mal schnell zu konservieren. Am praktikabelsten ist noch das Einlegen in Öl oder Premer Feuer, vorausgesetzt, man hat genügend Fläschchen dabei. Ob diese Methode sich für das betreffende Kraut eignet, entscheidet der/die Meister/in.

Haltbarkeit (eine Bemerkung zum Vergleich mit den Angaben aus den Spielhilfen)

Nach meiner außerderischen persönlichen Erfahrung halten sich getrocknete Kräuter, offen aufbewahrt, ½ bis 1 Jahr, in geschlossenen lichtundurchlässigen Gefäßen ca. 3 Jahre, bevor das Aroma/die Wirkung deutlich abnimmt. Auszüge in Öl werden nach ½ bis 1 Jahr ranzig, Salben ohne Wasser etwas langsamer. Tinkturen und Essenzen sind - fest verschlossen - fast unbegrenzt haltbar. Sirup hält sich ohne Konservierungsmittel längstens 3 Monate, Saft einige Tage.

						Index Wehrmium	zum Erkennen
Alraune (Wurzel)	ganz Aventurien nördlich der Khom	Wald, feuchtes Grasland (sehr selten)	ganzzjährig	Astralspeicher; Konservierungsmittel; steigert die Wirkung anderer Substanzen; leichtes Gift	1 S		+15
Argan (Wurzel)	Regengebirge, Waldinseln	Regenwald (gelegentlich), Sumpf (selten)	ganzzjährig	Lebenspunkte-Spender, gegen Wundfieber	7 S		+11
Atankiefer (Rinde)	ehernes Schwert	Hochgebirge (selten)	ganzzjährig	gegen Fieberkrankheiten	4 S		+12
Atmon (Kraut)	Randgebiete der Khom, Rashtulswall, Khoranengebirge	Steppe (gelegentlich), Bergwiesen (selten)	Peraine	steigert körperliche Talente	2 D		+6 Ferkinas +0
Belmart (Blätter)	nördlich einer Linie Grangor-Elburum	Wald (selten)	Peraine bis Boron	Antidot gegen mindere Gifte, verringert Schaden durch Krankheiten	9 S		+8
Blutblatt (Zweige)	ganz Aventurien	in der Nähe astraler Quellen (gelegentlich)	ganzzjährig	Magieindikator; Blutblatt gedeiht in Gegenwart von magiebegabten Personen oder Artefakten und an magischen Orten und verdorrt bei Magiemangel oder in Gegenwart von dämonischer Magie; gegen Kopfschmerzen bei Astralenergiemangel	7 S		+7
Carlog (Blüten)	Westküste von Brabak bis Thorwal, Vallusa, Yslisee	Küsten- und Brackwassersümpfe (gelegentlich), Seeufer (selten)	Peraine (1. Blüte) oder Efferd (2. Bl.)	Nachtsicht	5 S		+5
Cheriacha (Kaktusfleisch)	Khom, Shadif, Szintotal	Wüste (selten), Wüstenrandgebiete (selten)	ganzzjährig	das Fleisch ist frisch schwach giftig, getrocknet halluzinogen; Stacheln halluzinogen und sinnetrübend	3 S pro Unze	+	+7 Novadis +2
Chonchinis (Blätter)	Garetien bis Selem	Steppe (gelegentlich, Waldrand (selten), Bergwiesen (sehr selten)	Tsa bis Boron, bevorzugt Efferd	schmerzlindernd und heilungsfördernd bei Brand- und Ätzwunden und bei Sonnenbrand	4 S		+6
Disdychonda (Blätter)	südlich der Eternen, Echsen Sümpfe, Südmaraskan und vorgelagerte Inseln	Wald, Regenwald (sehr selten)	ganzzjährig	aus den Blättern gewinnt man durch alchemistische Prozeduren Kelmon, ein lähmendes Gift	3 D		+5
Donf (Stengel)	ganz Aventurien südlich von Gerasim	Sumpf (gelegentlich), Auen und Seeufer (selten)	ganzzjährig	lindert viele Krankheiten	3 S		+8
Egelschreck (Blätter)	Lowangen bis Selem	Feuchtgebiete (häufig)	Spätsommer	stoppt Blutungen, vertreibt Parasiten	8 H		+7
Einbeere (Beeren)	ganz Aventurien nördlich des Yaquir	Wald, Waldränder (häufig), Wiesen (gelegentlich), anderes Gelände (sehr selten)	Phex bis Hesinde	gibt Lebenspunkte, stoppt Blutungen; kann bei häufiger Anwendung zur Sucht führen	3 H		+8
Eitriger Krötenschemel (Haut des Pilzhuts)	ganz Aventurien südlich von Riva	Sumpf (gelegentlich, Auen, Feuchtwiesen (selten), Wald	Eff-Bor im Norden, im	leichtes Gift	5 S		+4

		(sehr selten)	Süden ganzjährig			
Finage (Triebe, Bast)	südlich der Linie Neetha-Thalusa	Wald und Regenwald (selten), Grasland (sehr selten)	Triebe: Peraine, Bast: Bor-Fir	Triebe: gegen Erschöpfung, bringt durch Magie beeinflusste Eigenschaften auf Normalwert Bast: Verbandsstoff	Triebe: 6 S Bast: 8 D	+5
Gulmond (Blätter)	nördlich der Linie Nostria-Vallusa	Steppe (selten), Wald (selten), Hochland (sehr selten)	Frühling bis Herbst	steigert Ausdauer und Körperkraft, vermindert Schaden durch Krankheiten	4 S	+8
Hesindigo (Blüten)	Altoum, Waldinseln, Regengebirge	Regenwald (gelegentlich), Sümpfe (selten)	wenn´s blüht, v.a. Trockenzeit	Saft färbt blau, Pollen berauscht wie Ilmenblatt	1 H pro Blüte	+6
Hiradwurz (Wurzel)	Amhallassih, Aranien, Mhanadistan, Gorien	Steppe (selten)	ganzjährig	gegen Schlangengifte	8 S	+14
Höllenkraut siehe Wurara						
Horusche (Samen)	Südmaraskan und vorgelagerte Inseln	feuchte Waldgebiete (sehr selten)	ganzjährig, v.a. Regenzeit	steigert die Körperkraft	2 S	+18
Ilmenblatt (Blätter, Blüten, Harz)	Westhänge von Eternen und Regengebirge, Altoum, Zyklopeninseln	Waldlichtungen, Wiesen (gelegentlich), Gebirgshänge (sehr selten)	Ingerimm, Travia	Entspannung, Bewußtseinstrübung, macht friedlich	2 S pro Unnze	+ +5
Joruga (Wurzel)	Nostria, Andergast, Albernia, Nordmarken	Wald (gelegentlich), Wiesen (selten), Gebirge (sehr selten)	Rahja bis Boron	vorbeugend gegen Tollwut und schwarze Wut; zur Behandlung von Schlachtfeldfieber	8 S	+10
Kairan (Halm)	Neunaugensee	Seeufer (sehr selten)	ganzjährig	gibt Astralenergie	15 S	+18
Kajubo (Knospen)	Altoum, Souram, Nikkali	Waldränder, Küste (sehr selten)	Phex bis Travia	ersetzt die Atemluft	1 D	+21 Haipu+3
Khomknolle (Wurzelknolle)	Khom, Mhanadistan, Gorien	Steppe (selten), Wüste (sehr selten)	ganzjährig	enthält einen Wasservorrat	?	+17
Klippenzahn (Saft)	Orkland, Thorwal, Gjalskerland	Klippen, steiniges Hügelland (gelegentlich)	Peraine bis Rondra	schmerzlindernd, gibt Lebenskraft, fördert Wundheilung, gegen Wundfieber	5 H	+12
Lotos, Färber- (Blüten)	südlich der Linie Havena-Perricum	Teiche (gelegentlich), Seeufer (selten)	Ingerimm bis Praios	Färbemittel	ca. 2 S pro Blüte	+5
Lotus, purpurner (Blüten)	ganz Aventurien südlich einer Linie Havena- Perricum	Teiche (gelegentlich), Seeufer (selten)	Ing bis Praios, im Süden Per bis Ron	Färbemittel und Gift	1 D	+ +15
Lotus, schwarzer (Blütenstaub)	ganz Aventurien südlich einer Linie Havena- Perricum	Teiche, Seeufer (sehr selten)	Ing bis Praios, im Süden Per bis Ron	schweres Atemgift	10 D	+ +15
Lotus, weißer (Pollen)	ganz Aventurien südlich einer Linie Havena-	Teiche (gelegentlich), Seeufer (selten)	Ing bis Praios, im Süden Per	Rauschgift (Marbos Odem), macht schnell süchtig	5 D	+ +15

	Perricum		bis Ron			
Lotos, weißgelber (Blüte)	südlich der Linie Havena-Perricum	Teiche (gelegentlich), Seeufer (selten)	Ingerimm bis Praios	ermöglicht astrales Sehen, und zwar auch Nicht-Magiebegabten	ca. 7 D pro Blüte	+15
Lulanie (Blüten)	Trallop bis Punin	Wald (selten)	Rahja bis Rondra	beruhigt Nerven und Magen; gegen Raschen Wahn, Jähzorn und Magenverstimmung	12 S	+18
Malomis (Blüte)	ganz Aventurien	Tsatempel und ausgewählte Gärten (kein Wildvorkommen)	Rondra	betörend, anziehend, leicht berauschend, halluzinogen; Finagezusatz macht süchtig	20 D	+30
Menchal (Saft, Blüten)	Khom, Gorien, Wüstenrandgebiete	Steinwüste, trockene Berghänge, Dornsavanne	Saft ganzjährig, Blüte nach Regenfällen	Saft verringert Lebenspunktverlust durch Gifte; Blüten sind ein köstliches Gewürz und locken Feen und Djinnen an	Saft: 4 D Blüten: 7 D	+10
Merach (Früchte)	Mhanadistan, Unauer Berge, Thalusion, Regengebirge	Hausgärten (häufig), Wald (sehr selten), Regenwald (selten)	Efferd bis Travia	Süßspeise, Gewürz; starkes Gift in Verbindung mit Alkohol	1 H	+ +4
Mibelrohr (Stengel und Blüte)	Westküste von Salza bis Mengbilla	Seeufer (gelegentlich), Auen (selten), Sumpf (sehr selten)	Ing bis Eff im Norden, im Süden länger	Absud steigert Klugheit und Gewandtheit, bei häufigem Genuß suchterzeugend	2 S	+10
Mirhamer Seidenliane (ganze Ranke)	Regengebirge und Vorland	Regenwald (selten), Flußufer, Berghänge (sehr selten)	für Gift: Tsa bis Ingerimm; für Fasern: Tsa bis Boron	aus bestimmten Knoten wird das tödliche Gift Kukris gewonnen; aus den Fasern macht man Seidenseile und Halbseidenstoffe	6 S pro Ranke	+ +12
Mirbelstein (Wurzelknolle)	Garetien, Darpatien, Warunk, Beilunk	Wald (gelegentlich), Grasland (selten), Hochland (sehr selten)	Peraine bis Boron	stinkt bestialisch, verscheucht Elfen und vielerlei Ungeziefer	1 S	+7
Mohn, grauer (Samenkapsel)	ganz Aventurien	Gebirge (sehr selten)	Rondra	führt zu völliger Schmerztaubheit; kann Seelenwanderung bewirken; steigert Totenangst	8 D	+ +18

Mohn, Purpur- (Samenkapsel, Blüte)	Liebl. Feld, Almada, Aranien, Südaventurien	Wiesen (selten), Flußufer, Waldlichtungen (sehr selten)	Ende Rahja und namenlose Tage	betörender Duft, halluzinogen, suchtbildend, Sucht führt zu Zweifel an den Göttern; Gewächs des Namenlosen	5 D	+ +10
Mohn, Tiger- (Samenkapsel)	liebl. Feld, Aranien und nördlich davon	Wiesen, Waldränder (sehr selten)	Travia	beruhigend; lindert Wahn, Ängste und Tobsucht	1 D	+20
Mohn, schwarzer (Blätter, Kapsel)	Pailos	Ruinenstadt Palakar (sehr häufig)	Efferd bis Boron	Schlafmittel, steigert Regeneration, erleichtert Seelenheilkunde und Beherrschungsmagie	5 S	+15
Mohn, Bleich- (Samenkapsel)	ganz Aventurien	Gebirge (selten)	Rondra	starkes Schmerzmittel	7 D	+15
Naftanstaude (Saft)	ganz Aventurien südlich von Riva	Wiesen (selten), Steppe, Waldrand (sehr selten)	Ing bis Ron im Norden, im	wirkt stark ätzend auf alle organischen Materialien außer Naftanstaude	8 D	+8

			Süden ganzjährig			
Neckerkraut (Blätter)	Westküste	Strand (gelegentlich), Salzwiesen, Küstensümpfe (selten)	ganzjährig	gegen Kerker- und Efferdssieche	25 H	+4
Nothilf (Blüten, Blätter)	Salamanderwald	Wald, Gebirge (sehr selten)	Blüten: Prais Blätter: Peraine	Blüten: Antidot gegen Tulmadronvergiftung Blätter: heilungsfördernd bei Brandwunden	5 Blüten: 15 D 3 Blätter: 4 D	+18 Elfen +5
Olginwurz (ganze Pflanze)	Rashtulswall	Hochland, Gebirge, Wald (sehr selten)	ganzjährig	frische Moosballen mit Wurzeln lindern jede Giftwirkung; ein Absud der Wurzeln beugt Vergiftungen und Krankheiten vor	3 D pro Moosballen	+25 Ferkina s+15
Orazal (verholzte Liane)	Aventurien südlich von Mengbilla	Regenwald (selten), Wald (sehr selten)	ganzjährig	frischer Saft ist ätzend; Absud ist Klebstoff; mit Schwefel ist er ein Konservierungsmittel	12 S pro 10 Stein Liane	+12
Pestsporenpilz (Haut, Sporen)	Nordaventurien nördlich der Linie Nostria-Vallusa	Sumpf (selten), Wald, Feuchtwiesen (sehr selten)	Eff bis Bor und Per bis Rah	Haut wird mit Carlog zu einer Paste verarbeitet, die Nachtsicht ermöglicht; Sporen sind ein leichtes Atemgift	2 S (Haut); Sporen 2 D	S por en +
Phosphorpilz (Geflecht)	Orkland und Finsterkamm	feuchte Höhlen (selten), trockene Höhlen (sehr selten); Zuchtformen in Zwergenbingen	ganzjährig	Lichtquelle	4 H pro Stein	-3
Quasselwurz (Wurzel)	Salamandersteine bis Ongaloberge	Wald (selten)	Phex bis Travia	eine nur Hexen und Druiden bekannte Zubereitung der Quasselwurz läßt Leute ihre Geheimnisse ausplaudern	3 S	+ +18
Quinja (Beeren)	am Loch Harodrol	Regenwald (häufig), Wald (gelegentlich), Waldrand (selten)	Ingerimm bis Travia	steigert die Körperkraft	4 S	+10
Rahjalieb (Blätter)	ganz Aventurien südlich von Festum	Wald, Wiesen, Feuchtwiesen, Sumpf (gelegentlich), Regenwald (häufig)	Phex bis Firun	empfangnisverhütend	4 S	+5
Rauschgurke (Frucht)	Maraskan	Wald (gelegentlich), Waldrand (selten), Gärten (häufig); in Gärten von Exilmaraskanern von Festum bis Al'Anfa	Tsa bis Boron	Bewußtseinstrübung, rauschhafte Träume, Körperkraftsteigerung, Klugheitsminderung; MaraskanerInnen kennen Zubereitungen, die andere Wirkungen haben	5 H	+ +7 Maraskaner -5
roter Drachenschlund (Blätter)	nördlich einer Linie Drol-Thalusa	Waldränder, Flußufer (sehr selten)	ganzjährig	gegen Lykanthropie; Rauch verbrannter Blätter hält Werwesen fern	20 D	+25
rote Pfeilblüte (Blüten)	Aventurien südlich der Linie Neetha-Thalusa	Küstensümpfe (selten), Wald (sehr selten)	Peraine bis Rahja	gibt Lebensenergie; frische rohe Blütenknospen machen schön und fruchtbar	3 S (= 3 Blüten)	+10
Sansaro (ganze Pflanze)	Perlenmeer von Selem bis Charypso	Küste, Flachwasser (häufig), offenes Meer (sehr selten)	ganzjährig	frisch: gegen Kerkersieche und Fieber; diverse Zubereitungen gegen Ansteckung und Ungeziefer	1 S pro Stein	+18

Satuariensbusch (Saft, Blätter, Blüten, Früchte)	ganz Aventurien südlich der gelben Sichel	Waldränder, lichte Laubwälder (gelegentlich)	Saft: Phex bis Praios; Blätter: Ingerimm bis Praios; Blüten: Ingerimm bis Rahja; Früchte: Efferd, Travia	Saft: gegen Wundfieber; andere Pflanzenteile: beruhigend, mindert Ansteckungsgefahr; Zutat zu Zauberkreide und Bannwerkzeugen gegen Dämonen	Saft: 5 H; andere Teile: 1 H		-5
Schlangenzünglein (Saft)	Maraskan, am Golf von Perricum, Mhanadi-Tal, Unterläufe von Darpat und Radrom	Flußauen und -ufer, Sümpfe (selten), Dschungel (sehr selten)	ganzjährig	Farbindikator für Magie	2 D		+19
Schleichender Tod (Pollen)	Südaventurien südlich des Loch Harodrol	Flußufer, Waldrand (sehr selten)	Ingerimm bis Rahja	Samthauch, in kleinen Mengen ein Rauschgift mit rahjanischen Nebenwirkungen, in großen Mengen giftig	2 D	+	+18
Schleimiger Sumpfknöterich (ganzer Pilz)	Bornland, nördliches Tobrien	Wald (selten), Waldrand (sehr selten)	Praios bis Travia	schweres Kontaktgift	2 D pro Pilz	+	+12
Shurinstrauch (Frucht, Blätter, Rinde)	von Riva bis Al'Anfa	Steppe, Wiesen (selten), Waldlichtungen (sehr selten)	Ing bis Ron, im Süden ganzjährig	tödliches Gift	8 D	+	+8
Talashin (ganze Flechte)	alle Wüsten, Hochgebirge und Eisgebiete	Gebirge (gelegentlich), Eisgebiete (selten), Wüste (sehr selten)	ganzjährig	löscht den Körpergeruch	12 H		+15
Tamblatt (ganze Pflanze)	Maraskan	Dschungel, Wald (selten)	ganzjährig	schwaches Gift; Zutat zu Zurbarans Chimärenelixier; Grundlage des maraskanischen Verwandlungstranks	1 D		+17
Tamele (Blätter)	von Gerasim bis Mengbilla	Wiesen, Auen (häufig), Wald, Sumpf (gelegentlich), Hochland (sehr selten)	Ingerimm bis Travia	schmerzlindemd bei Wunden; fördert die Regeneration	4 H		+4
Thonnys (Blätter)	Aventurien nördlich der Linie Thorwal-Festum	Steppen, Waldrand, Lichtungen (sehr selten)	Peraine bis Travia	ermöglicht magiebegabten Nichtmagiern die astrale Meditation	12 S		+18
Traschbart (ganze Flechte)	Steineichenwald, Kosch, Finsterkamm, Eisenwald	Wald (häufig), Sumpfbereiche (gelegentlich)	ganzjährig	heilt viele Fieberkrankheiten	1 H		+6
Ulmenwürger (Blüten)	Aventurien nördlich der Linie Havena-Perricum	Wald, Waldrand (bevorzugt an Ulmen) (gelegentlich)	Efferd bis Travia	verbessert die Regeneration, senkt die Gefahr von Wundfieber	6 S		+5
Vierblatt: siehe Einbeere							
Vragieswurzel (Wurzel)	ganz Aventurien südlich von Havena	Regenwald (gelegentlich), Wald, Berghänge (selten), Hochland (sehr selten)	Efferd bis Travia, im Süden bis Bor	mit Alkohol gekochter Saft ist Boronwein, ein Rauschgift, das süchtig macht	2 S pro Wurzel	+	+20
Wasserrausch (Pollen)	Bornland, nördliches	Seeufer (selten), Teiche (sehr selten)	Blüten Rah bis	Früchte: euphorischer Rausch, starkes	Blüten: 1 D pro		+3

Frucht)	Tobrien	selten	Eff; Früchte Ron bis Tra	Rahjaikum; Pollen: starker Rausch mit rahjanischen Träumen	Unze; 20 D pro Frucht		
Wirselskraut (ganze Pflanze)	ganz Aventurien	Steppen (häufig), Wiesen, Feuchtwiesen (gelegentlich)	Frühling bis Herbst	stilt Blutungen, gibt Lebensenergie; bei Zwergen geringerer Effekt, dafür innerlich als Brechmittel	1 D		+5
Wurara (Ranken)	Südwestaventurien südlich von Mengbilla, Waldinseln	Regenwald (gelegentlich), Wald (selten), Waldrand (sehr selten)	ganzzjährig	leichts Gift	10 S		+10
Xordai (Rinde)	Maraskan	Regenwald (sehr selten)	ganzzjährig	heilt Zorgan-Pocken	2 D		+21
Yagan (Nuß)	Maraskan, Aranien	Wald (gelegentlich), Hochland (selten)	Boron	sehr sättigend, extrem scharf; steigert die Ausdauer; gegen Schlafkrankheit; Zubereitung mit Boronwein steigert Gewandtheit	3 D		+6
Zithabar (Blätter)	Aranien, Mhanadistan, Thalusien, Balash, Szintotal	Flußufer (häufig), Sumpf, Waldrand, Lichtungen (selten), in Plantagen bis Al' Anfa	Peraine bis Praisos	frische Blätter kaut man gegen Zahnfleischentzündung und Zahnschmerz; getrocknete Blätter werden geraucht und erzeugen farbenprächtige Halluzinationen, v.a. in Verbindung mit Kabasflötenmusik	2 H	+	+8 Tulami den +4
Zunderschwamm (Pilzlamellen)	ganz Aventurien südlich des Blauen Sees	Laubwald (häufig), Nadelwald, Regenwald (gelegentlich)	ganzzjährig	im trockenen Zustand leicht entzündlich	5 H pro Stein		+4
Zwölfblatt (Blätter)	ganz Aventurien südlich von Riva	Wald (gelegentlich), Grasland (selten), Hochland (sehr selten)	Hesinde bis Praisos	schützt vor Ansteckung	9 S		+5