

INSELSPLITTER LARP



REGELWERK
PFLANZEN & ALCHEMIE
EDITION 1.0



VORWORT

Sei begrüßt, Suchender, und trete ein weiteres Mal an das Licht meiner flackernden Kerzen.

Ich bin es wieder, der Schreiber. Im ersten Werk lehrte ich dich das Fundament unseres Seins, die eiserne Härte des Stahls und die lodernde Macht der Drachen. Doch all dieses Wissen nützt dir wenig, wenn das Blut aus deinen Adern weicht, der Atem schwer wird und dein Körper von schleichendem Gift verzehrt wird.

Die Erde von Wallakor spricht in einem stummen Flüstern, das nur jene hören, die wahre Geduld und Demut besitzen. Unsere Insel ist reich an Leben, doch sie ist nicht barmherzig. Von den rauchenden Aschefeldern am Drachenschlund über die dichten Wälder von Immergrün bis hin zu den tückischen, fauligen Sumpflanden des fernen Flussdeltas – überall birgt der Boden Mächte, die älter sind als jedes geschmiedete Schwert.

Was du nun in deinen Händen hältst, ist Das Buch der Pflanzen und der Alchemie. Es ist kein Werk für den hitzköpfigen Krieger, der nur das schnelle Gefecht sucht. Es ist ein Leitfaden für den besonnenen Geist. Ich habe auf diesen Seiten die verborgenen Gaben der Natur aus allen Landstrichen unserer Heimat zusammengetragen. Hier findest du die alten Rezepte, die Lehren über das Destillieren der rohen Essenzen und das Wissen, wie du das Leben selbst aus dem Boden zwingst.

Doch präge dir meine Mahnung gut ein, denn ich habe sie bereits einmal gesprochen: Wissen allein ist eine flüchtige Flut. Die Natur kennt weder Gut noch Böse, sie kennt nur Ursache und Wirkung. Ein falsch getrockneter Tropfen, eine unachtsam gemischte Wurzel, und die ersehnte Heilung wird unweigerlich zum tödlichen Gift. Ein wahrer Alchemist und Heiler ist kein bloßer Brauer, er ist ein Navigator über Leben und Tod.

Studiere diese Blätter aufmerksam. Lerne die Signatur jedes Grashalms kennen und mische deine Sude mit absolutem Bedacht. Denn am Ende, wenn der Stahl bricht und die Magie versiegt, liegt das Überleben deiner Gefährten allein in der Tiefe deines Mörsers.

Der Schreiber





TEIL 1

DIE GABEN DER NATUR

Manche Toren glauben, die Insel gehöre uns, weil wir Festungen aus Stein auf ihr errichtet haben. Doch wenn du blutend im Schlamm liegst und dein Schwertarm zerschmettert ist, wirst du erkennen, wer hier wirklich herrscht. Die Erde unter deinen Stiefeln ist nicht dein Diener, sie ist dein einziger Verbündeter.

In diesem Kapitel lehre ich dich, die Gewächse unserer Heimat zu erkennen. Wir betrachten hier ihre rohe Form – was du mit ihnen tun kannst, wenn das Blut fließt und kein Alchemietisch in der Nähe ist. Lerne sie kennen, von den glühenden Flanken des Drachenschlunds bis hinunter in die salzigen Winde der Küste.



Aschefelder & Hochland

Region: Rund um den Vulkan „Drachenrast“ und den „Drachenschlund“.

Fokus: Hitze, Schutz und starke Schmerzlinderung.

Die Erde hier oben ist schwarz, trocken und unerbittlich heiß. Pflanzen, die auf diesen Hängen überleben, trotzen Ascheregen und schwefeligen Winden. Sie sind zäh, oft dornig und bergen in sich die wilde, rohe Hitze des Vulkans. Es gibt vier essenzielle Gewächse in diesem lebensfeindlichen Hochland:

1. Vulkanwurz

Eine rötlich-schwarze Wurzel, die tief im heißen Gestein verankert ist. Selbst Stunden nach dem Ausgraben strahlt sie noch eine wohlige Wärme ab.

- **Rohe Anwendung:** Wird die Wurzel in Stücke geschnitten und an den Körper gepresst oder im Mund gekaut, durchströmt eine intensive Hitze den Körper.
- **Regel-Mechanik:** Der Charakter ist für 30 Minuten (Intime-Zeit) komplett immun gegen Kälte-Effekte (natürlich oder magisch) und kann Erfrierungen ignorieren.

2. Drachenzunge

Ein scharfkantiges, lederartiges Blatt, das leuchtend rot gefärbt ist. Es schmeckt extrem bitter und betäubt sofort die Zunge.

- **Rohe Anwendung:** Kaut man auf diesem Blatt, wird das Nervensystem schlagartig gedämpft. Der Geist wird klarer, während der Körper taub wird.
- **Regel-Mechanik:** Interagiert direkt mit schweren Wunden (Zweihandwaffen). Anstatt während der 60-minütigen Heilzeit komplett unbeweglich liegen zu müssen, lindert das Kauen der Drachenzunge die Schmerzen soweit, dass der Patient sich sitzend aufhalten oder von Kameraden langsam gestützt mitgehen darf. Kämpfen oder Rennen bleibt verboten.

3. Schwarze Aschedistel

Eine kleine, unscheinbare Distel, die bevorzugt in der Nähe erkalteter Lavaströme wächst. Ihre schwarzen Dornen enthalten ein harziges Sekret, das bei Kontakt mit Blut sofort verhärtet.

- **Rohe Anwendung:** Die Distel wird zwischen zwei flachen Steinen zerschlagen und die klebrige, rußige Masse grob auf eine offene Wunde gepresst. Es brennt wie Feuer, verschließt die Verletzung aber temporär.
- **Regel-Mechanik:** Interagiert mit dem Trefferzonen-Modell am Torso. Wird die zerstampfte Distel auf einen kritischen Torsotreffer aufgetragen, pausiert dies den 15-minütigen Verblutungs-Timer. Der Patient gewinnt zusätzliche 15 Minuten Zeit, bevor er das Bewusstsein verliert und eine Entscheidung über Leben oder Tod gefällt werden muss.

4. Ignis-Farn (Glutmoos)

Ein feines, kupferfarbenes Moosgeflecht, das sich in Spalten rund um den Drachenschlund ansiedelt. Bei Berührung stiebt es in winzigen, funkenähnlichen Sporen auseinander.

- **Rohe Anwendung:** Zerreibt man das Moos in den Handflächen und atmet die Sporen tief ein, durchzuckt ein aggressiver Adrenalinschub den Organismus.
- **Regel-Mechanik:** Der Charakter ignoriert sofort jegliche natürliche Erschöpfung (z.B. durch langes Rennen oder Kämpfen). Bricht ein Charakter aufgrund von Anstrengung (nicht durch einen Waffentreffer!) zusammen, weckt das Einatmen des Moooses ihn sofort wieder auf.

Flussdelta & Sumpfland

Region: Die weiten Feuchtgebiete rund um Grünwasser

Fokus: Lähmung, Halluzinationen und ätzende Sekrete.

„Tritt mit Vorsicht auf, wenn der Boden unter deinen Stiefeln nachgibt und die Luft schwer von Fäulnis ist. Die Sümpfe von Grünwasser sind kein Ort für hastige Narren. Hier verbirgt sich der Tod unter trübem Wasser und wunderschönen Blüten. Doch wer die Augen offenhält, findet im Morast Werkzeuge von unschätzbarem Wert – Dinge, die den Verstand trüben, das Fleisch betäuben oder selbst Eisen zum Weinen bringen.“

1. Tigerlilie

Eine leuchtend orangefarbene Blume, deren Kelch einen dicken, süßlichen Nektar absondert.

- **Rohe Anwendung:** Streicht man den rohen Nektar direkt in eine Wunde, wirkt er als extrem starkes, natürliches Schmerzmittel.
- **Regel-Mechanik:** Interagiert mit ungerüsteten Arm- oder Beintreffern. Das Körperteil ist zwar immer noch mechanisch unbrauchbar, aber der Charakter spürt keinen Schmerz. Erschütterndes Schreien entfällt, was bei Schleichmissionen oder im feindlichen Hinterland das Überleben sichern kann.

2. Schlangendorn

Ein dichter, unauffälliger Busch mit massiven Dornen, die ständig ein klares, öliges Gift absondern.

- **Rohe Anwendung:** Ein mutiger Sammler bricht einen Dorn ab und nutzt ihn als improvisierte Stichwaffe oder reibt ihn über die Klinge seines Dolches.
- **Regel-Mechanik:** Der nächste Treffer auf eine ungerüstete Trefferzone (z. B. Arm oder Bein) verursacht nicht nur eine Wunde, sondern lähmt das getroffene Körperteil sofort für 5 Minuten komplett.

3. Paradiesvogelblume

Eine prächtige, bunte Pflanze, die an einen fliegenden Vogel erinnert. Ihre schweren Pollen wehen leicht im Wind.

- **Rohe Anwendung:** Zerreibt man die Blüte und bläst einem ungeschützten Gegner die Pollen aus nächster Nähe (maximal 1 Meter) ins Gesicht, wirken sie extrem halluzinogen.
- **Regel-Mechanik:** Das Ziel leidet für 3 Minuten (Intime-Zeit) unter starken Wahnvorstellungen. Es darf in dieser Zeit keine gezielten Angriffe ausführen und kann Freund nicht mehr zuverlässig von Feind unterscheiden (reines Rollenspiel, keine mechanische Schadenswirkung).

4. Kapokrinde

Die weiche, poröse Rinde dieses Tropenbaums lässt sich leicht mit einem Messer abschälen.

- **Rohe Anwendung:** Kaut man ein großes Stück der Rinde, breitet sich eine starke, wohlige Betäubung im ganzen Körper aus.
- **Regel-Mechanik:** Ein Charakter, der die Rinde kaut, fällt nach wenigen Augenblicken in einen leichten Dämmer Schlaf, aus dem er durch Rütteln wieder geweckt werden kann. Ideal, um verwundete Gefangene ruhig zu stellen oder rasende Schmerzen komplett auszublenden.

5. Rotes Mangrovenblatt

Ein ledrigtes Blatt, das direkt an den salzigen Küstenstreifen der Sümpfe wächst.

- **Rohe Anwendung:** Das Blatt wird grob zerrissen und auf eine blutende Wunde gebunden, wo es antiseptisch wirkt.
- **Regel-Mechanik:** Verhindert die Wundfäulnis. Ein Charakter, der mit einem Roten Mangrovenblatt notdürftig versorgt wurde, ist immun gegen Krankheiten oder Infektionen, die in den Sumpfbereichen durch die Spielleitung ins Spiel gebracht werden.

6. Hibiskus-Wurzel

Eine tief im Morast steckende, helle Wurzel, die beim Anschneiden nach Zitrone und Minze riecht.

- **Rohe Anwendung:** Der pure Saft der Wurzel wirkt wie ein eiskalter Schauer für das Gehirn und klärt den Geist sofort auf.
- **Regel-Mechanik:** Kaut ein Charakter auf der Wurzel, kann er leichte geistbeeinflussende Effekte (wie den halluzinogenen Effekt der Paradiesvogelblume oder einfache Furcht-Zauber) sofort abschütteln.

7. Sumpfgalle

Eine unscheinbare, blasenartige Kapsel, die an faulendem Holz im Wasser wächst und eine aggressive Säure enthält.

- **Rohe Anwendung:** Die Blase wird vorsichtig abgetrennt und kann direkt über einem Gegenstand zerdrückt werden, um das ätzende Sekret freizusetzen.
- **Regel-Mechanik:** Wirkt wie eine natürliche Säure. Ein Tropfen davon reicht aus, um einfache Seile sofort aufzulösen oder normale (nicht-magische) Vorhängeschlösser innerhalb von 2 Minuten Intime-Rollenspiel unbrauchbar zu machen und zu öffnen.



Dichte Wälder

Region: Die weitläufigen Waldgebiete rund um Immergrün und entlang der großen Flussläufe.

Fokus: Wundversorgung, Blutungsstopp und magische Resonanz.

„Die alten Wälder von Wallakor sind stumm, doch sie wachen über jene, die ihre Geschenke zu schätzen wissen. Unter dem dichten Blätterdach wächst das Rückgrat unserer Heilkunst. Wenn der Kampf tobt und du keine Zeit hast, deine Destille aufzubauen, greif in die Erde. Hier wachsen die Kräuter, die klaffende Wunden schließen und das Leben mit roher Gewalt im Körper halten. Doch sei gewarnt: Wo starke Heilung ruht, wächst auch das tödlichste Gift oft nur einen Steinwurf entfernt im Schatten.“

1. Blutwurz

Eine unscheinbare, knollenartige Wurzel, die beim Anschneiden einen tiefroten, blutähnlichen Saft absondert.

- **Rohe Anwendung:** Wird die Wurzel in der Mitte durchbrochen und der rote Saft direkt in eine klaffende Wunde getropft, zieht sich das Fleisch sofort zusammen.
- **Regel-Mechanik:** Ersetzt bei einer leichten Wunde (Einhandwaffe) das Anlegen von echten Verbänden. Der Patient muss die 10 Minuten Intime-Heilzeit abwarten, gilt aber als erstversorgt.

2. Beinwell

Eine buschige Pflanze mit rauen, sehr kräftigen Blättern, die sich fast wie feines Schmirgelpapier anfühlen.

- **Rohe Anwendung:** Die rauen Blätter werden zerkaut und als feuchter Brei auf verletzte Glieder geschmiert.
- **Regel-Mechanik:** Beschleunigt die Heilung im Feld. Wird der Beinwell-Brei auf eine leichte Wunde (Einhandwaffe) aufgetragen, halbiert sich die vorgeschriebene Schonzeit von 10 Minuten auf lediglich 5 Minuten Intime-Zeit.

3. Schafgarbe

Ein robustes Kraut mit kleinen, weißen Doldenblüten. Es riecht herb und würzig.

- **Rohe Anwendung:** Werden die Blüten und Stängel zerkaut und geschluckt, senkt dies drastisch das Körperfieber und dämpft Hustenreiz ein.
- **Regel-Mechanik:** Ein Charakter, der unter einer Krankheit leidet (durch die Spielleitung oder einen Fluch), kann durch den rohen Verzehr für eine Stunde alle negativen Symptome unterdrücken und unbeeinträchtigt agieren.

4. Spitzwegerich

Ein niedriges Gewächs mit langen, gerippten Blättern. Wirkt stark blutstillend und entgiftend.

- **Rohe Anwendung:** Das Blatt wird zwischen den Fingern zerrieben, bis der Pflanzensaft austritt, und dann fest auf eine Bisswunde oder eine von Gift betroffene Stelle gedrückt.
- **Regel-Mechanik:** Stoppt den sofortigen Verfall. Wurde der Charakter von einem Waffengift getroffen, pausiert das Auflegen des Spitzwegerichs die negativen Effekte des Giftes für 15 Minuten Intime-Zeit, was genug Zeit verschafft, um ein echtes Gegengift zu brauen.

5. Tollkirsche

Ein Busch, der dunkle, verführerisch glänzende Beeren trägt. Sie sind hochgiftig.

- **Rohe Anwendung:** Zerdrückt man die Beeren heimlich im Becher eines Feindes, entfaltet der rohe Saft eine starke, dämpfende Wirkung.
- **Regel-Mechanik:** Da es unraffiniert ist, wirkt es nicht so schnell wie ein echtes Schlafgift. Der Konsument wird nach 5 Minuten extrem schläfrig und unkonzentriert. Er darf für 15 Minuten nicht rennen und verliert im Kampf den Schutz durch Ausweichen.

6. Eisenhut

Eine wunderschöne, tief violette Blume, die in den dunkelsten und feuchtesten Ecken des Waldes gedeiht. Sie ist extrem giftig.

- **Rohe Anwendung:** Streicht man eine Klinge fest durch die violetten Blüten, bleiben toxische Pollen am Stahl haften.
- **Regel-Mechanik:** Ein improvisiertes Waffengift. Der nächste Treffer, den diese Klinge auf eine ungerüstete Stelle landet, verursacht quälenden Schmerz. Das Opfer kann den getroffenen Arm oder das Bein nicht nur nicht mehr nutzen, sondern muss sich für 2 Minuten vor Schmerz winden und laut schreien.

7. Silberblatt

Die Blätter dieser filigranen Pflanze schimmern im Mondlicht oder unter direkter Lichteinstrahlung silbrig.

- **Rohe Anwendung:** Das Blatt wird kurz über einer offenen Flamme angeröstet und dann über die Augen gestrichen oder auf die Stirn gelegt.
- **Regel-Mechanik:** Das Silberblatt klärt den Blick für das Verborgene. Der Charakter darf einmalig eine magische Barriere, eine Illusion oder ein aktives magisches Siegel im Umkreis von 5 Metern erkennen (Ansage an die Spielleitung: "Ich nutze Silberblatt, was sehe ich?").

8. Geistermoos (Sternensporen-Geflecht)

Ein seltenes, schimmerndes Moos, das magische Energien wie ein Schwamm in sich aufnimmt und filtert.

- **Rohe Anwendung:** Stopft man sich das feuchte Moos hastig in den Mund und schluckt den erdigen Saft, bildet sich eine kurzzeitige Barriere im Verstand.
- **Regel-Mechanik:** Schützt den Geist. Der Charakter ist nach der Einnahme für exakt 5 Minuten (Intime-Zeit) komplett immun gegen den nächsten geistbeeinflussenden Zauber (wie „Schlaf“ oder „Furcht“). Der Effekt wird durch das Rufen von "Magieresistenz!" verdeutlicht

Sturmgepeitschte Küste

Region: Die schroffen Felsklippen und Strände rund um Wallakorik, das Diebesnest.

Fokus: Ausdauer, Reinigung und das Stillen von Blutungen unter harten Bedingungen.

„Der Wind an unseren Küsten schmeckt nach Salz und altem Zorn. Wenn die See gegen die Klippen von Malshurian peitscht, überlebt nur das, was sich fest an den Fels klammert. Die Gewächse hier sind nicht sanft oder lieblich. Sie sind zäh, oft von einer dicken Salzkruste überzogen und riechen nach Seetang. Doch wenn du im kalten Regen liegst und dein Blut in den nassen Sand sickert, wirst du für diese rauen Kräuter beten. Sie reinigen das Fleisch, wenn das Wasser brackig ist, und binden Wunden, wenn keine Bandage der Welt mehr hält.“

1. Nixenhaar

Ein blau schimmerndes Seegras, das in den verborgenen Buchten und Gezeitentümpeln wächst und sich im Wasser wie langes Haar bewegt.

- **Rohe Anwendung:** Kaut man ein Bündel dieses salzigen Grases intensiv durch, passt sich der Organismus an die feindliche Umgebung des Meeres an.
- **Regel-Mechanik:** Der Charakter erhält für 10 Minuten (Intime-Zeit) eine extreme Ausdauererhöhung in nassen Gefilden. Er kann in dieser Zeit unter Wasser die Luft anhalten (atmosphärisches Ausspielen) und ignoriert jegliche Erschöpfung, die durch Kämpfen in tiefem Wasser, im Schlamm oder im strömenden Regen entsteht.

2. Klippenkresse

Ein scharfes, unscheinbares Kraut, das tief in den Rissen der Steilklippen wurzelt und dem härtesten Seewind trotzt.

- **Rohe Anwendung:** Das Kraut wird mit den Händen zerrieben und der stark brennende Saft direkt in eine verschmutzte Wunde gepresst.
- **Regel-Mechanik:** Dient der sofortigen Reinigung unter widrigsten Bedingungen. Hebt jegliche Wundfäulnis auf und ersetzt die Erste Hilfe bei einer leichten Wunde (Einhandwaffe) – selbst dann, wenn der Patient komplett im Regen, Matsch oder Meerwasser liegt, wo normale Verbände sofort ruiniert wären. Die 10 Minuten Heilzeit bleiben bestehen.

3. Salzklette

Eine graue, mit Widerhaken versehene Klette, die extrem viel Flüssigkeit aufsaugen kann und an den Stiefeln der Küstenwachen kleben bleibt.

- **Rohe Anwendung:** Die Klette wird auf eine stark blutende Wunde am Torso gedrückt. Durch das aufgesaugte Blut quillt sie auf und verhakt sich fest im Fleisch, was wie ein natürlicher Druckverband wirkt.
- **Regel-Mechanik:** Wurde ein Charakter durch eine Zweihandwaffe am Torso kritisch getroffen, kann die Salzklette den 15-minütigen Verblutungs-Timer unterbrechen. Die Zeit pausiert, solange der Patient sich nicht mehr von der Stelle bewegt und ruhig liegen bleibt.

4. Möwenschwinge (Riff-Tang)

Ein breiter, hellgrauer Seetang, dessen getrocknete Blätter an die Federn von Möwen erinnern.

- **Rohe Anwendung:** Das ledrige Blatt wird fest um den Brustkorb oder den Hals gebunden. Die darin enthaltenen Salze und Mineralien befreien die Atemwege.
- **Regel-Mechanik:** Reinigt die Lungen. Der Charakter kann die Auswirkungen von eingeatmeten Giften (wie den Sporen der Paradiesvogelblume) oder Rauch sofort ignorieren und wieder frei durchatmen.

5. Gezeitenschwamm

Ein kleiner, harter Schwamm, der an der Gezeitenlinie wächst und natürliche Toxine aus dem Meerwasser filtert.

- **Rohe Anwendung:** Der Schwamm wird in frisches Wasser getaucht, ausgewrungen und das gefilterte, bittere Wasser getrunken.
- **Regel-Mechanik:** Reinigt den Magen. Wurde dem Charakter heimlich ein leichtes Schlafgift oder ein Betäubungsmittel in sein Getränk gemischt, kann das Schwammwasser den Effekt komplett neutralisieren, sofern es innerhalb der ersten 5 Minuten nach der Einnahme getrunken wird.



Kulturland & Lichte Wiesen

Region: Die bewirtschafteten Äcker rund um die Siedlungen, die sonnenbeschienenen Hügel und die sanften Wiesenpfade, die die Festungen verbinden.

Fokus: Einfache Heilung, Regeneration nach Erschöpfung und Beruhigung.

„Manch ein stolzer Krieger belächelt die Bauern und ihre Wiesen. Er sucht nach der glühenden Drachenzunge oder dem giftigen Schatten des Sumpfes, um seine Macht zu beweisen. Doch frage einen Veteranen, was ihn nach einem wochenlangen Marsch am Leben hält. Es ist nicht das Gift, das den Feind tötet – es ist das schlichte Kraut am Wegesrand, das den rasenden Puls beruhigt, den Schlaf bringt und die geschundenen Knochen wieder aufrichtet. Verachte niemals das Unscheinbare, Suchender. Oft ist es das Einzige, was dir bleibt, wenn der Krieg vorbei ist.“

1. Schafgarbe (Wiesen-Variante)

Ein weit verbreitetes, robustes Kraut mit kleinen, weißen Doldenblüten, das in rauen Wäldern ebenso gedeiht wie auf lichten Wiesen.

- **Rohe Anwendung:** Die Blüten werden zu einem feuchten Ballen zerkaut und fest in eine frische Wunde gedrückt.
- **Regel-Mechanik:** Dient der einfachen Heilung. Ersetzt das zeitaufwendige Verbinden bei einer leichten Wunde (Einhandwaffe). Die Intime-Heilzeit von 10 Minuten bleibt bestehen, aber der Verwundete muss nicht von einem Heiler aufwendig verarztet werden und kann die Schonzeit sofort antreten.

2. Wächterkraut

Ein hochwachsendes Gras mit bläulichen Halmen, das oft an den Rändern von Weizenfeldern und Straßen wächst.

- **Rohe Anwendung:** Zerreibt man die Halme zwischen den Handflächen und atmet den extrem frischen, minzigen Duft tief ein, verlangsamt sich der Herzschlag.
- **Regel-Mechanik:** Dient der sofortigen Beruhigung. Ein Charakter, der durch Magie in Panik versetzt wurde (wie durch den Zauber „Furcht“) oder starkes Intime-Trauma ausspielt, kommt sofort wieder zu Atem und gewinnt seine geistige Klarheit zurück.

3. Honigklee

Kleine, gelblich blühende Kleeblätter, die intensiv nach süßem Honig duften.

- **Rohe Anwendung:** Kaut man eine Handvoll dieser Blätter, füllt sich der Körper mit neuer, sanfter Energie.
- **Regel-Mechanik:** Fördert die Regeneration nach Erschöpfung. Ein Charakter, der nach einem harten Kampf oder einem langen Sprint völlig außer Atem ist, darf jegliche Erschöpfungszustände nach einminütigem Kauen beenden und ist wieder voll einsatzfähig.

4. Bauernsalbei

Ein weiches, silbrig-grünes Blattwerk, das man oft in den Kräutergärten der einfachen Leute findet.

- **Rohe Anwendung:** Ein Blatt wird sanft in den Nacken oder auf die Schläfen gerieben.
- **Regel-Mechanik:** Vertreibt weltliche Erschütterungen. Wurde ein Charakter durch einen schweren Treffer oder einen Zauber (wie „Windstoß“) zu Boden geworfen, ignoriert das Einreiben mit Bauernsalbei den sonst üblichen Schwindel, sodass er sofort wieder klar und ohne Wanken aufstehen darf.

5. Wanderer-Wurzel

Eine kurze, dicke Knolle, die knapp unter der Grasnarbe wächst. Sie schmeckt mehlig, aber sättigend.

- **Rohe Anwendung:** Die rohe Wurzel wird in dicke Scheiben geschnitten und auf schmerzende Gelenke gebunden.
- **Regel-Mechanik:** Dient der Schmerzlinderung auf Reisen. Ein Charakter, der einen ungerüsteten Beintreffer erlitten hat, muss nach der Wundversorgung nicht mehr stark humpeln. Er kann wieder normal gehen (aber nicht rennen oder ausweichen), ohne dass die Wunde wieder aufbricht.

6. Sonnenhalm

Ein goldgelbes Gras, das die Wärme des Tages speichert und selbst in kalten Nächten nicht welkt.

- **Rohe Anwendung:** Aus den Halmen wird ein improvisiertes Bett oder ein Polster unter der Rüstung geformt.
- **Regel-Mechanik:** Unterstützt die passive Regeneration. Wenn ein Charakter eine schwere Wunde (Zweihandwaffe) auskuriert und dabei auf Sonnenhalm ruht, sinkt die absolute Intime-Heilzeit von 60 Minuten auf 45 Minuten, da die konstante, natürliche Wärme den Heilungsprozess beschleunigt.





TEIL 2

DIE ALCHEMIE UND IHRE REZEPTE

„Du hast nun gelernt, was in der rohen Erde wächst, Suchender. Doch das Pflücken eines Blattes macht dich noch längst nicht zum Alchemisten. Die wahre Kunst liegt im Mörser, in der Destille und in der perfekten Balance der Essenzen.

Wisse jedoch: Wer nach den Sternen greift, ohne fest auf dem Boden zu stehen, wird stürzen. Niemand braut einen Meistertrank, der nicht zuvor gelernt hat, wie man einen einfachen Heilsud kocht. Die Magie und die Natur verlangen Respekt und eine

feste Reihenfolge.

Studiere zuerst die einfachen Formeln, meistere sie, und erst dann darfst du deinen Blick auf die höheren Weihen der Alchemie richten. Jede Zutat verlangt exakt abgemessene Zeit an deinem Labor-Tisch. Missachte die Zeit, und du braust dir dein eigenes Gift.“



I. Einfache Tränke (Kosten: je 10 EP)

Brauzeit am Tisch (Outtime): 10 Minuten. **Zutaten:** Wasser + 2 Kräuter/Pflanzen.

Leichter Heiltrank

- **Zutaten:** Wasser, Blutwurz, Schafgarbe (Wiesen-Variante)
- **Wirkung:** Heilt eine leichte Wunde (Einhandwaffe) innerhalb von wenigen Sekunden, ohne dass ein Verband angelegt oder die Intime-Schonzeit abgewartet werden muss.

Küsten-Klärelixier

- **Zutaten:** Wasser, Klippenkresse, Gezeitenschwamm
- **Wirkung:** Reinigt den Körper sofort von leichten, nicht-magischen Vergiftungen und unsauberem Wasser oder verdorbenen Speisen.

Schwacher Schlaftrunk

- **Zutaten:** Wasser, Kapokrinde, Tollkirsche
- **Wirkung:** Dem Opfer ins Getränk gemischt, fällt dieses nach 5 Minuten in einen unruhigen Dämmer Schlaf, aus dem es durch laute Geräusche geweckt werden kann.

Hitzeblut-Tee

- **Zutaten:** Wasser, Vulkanwurz, Sonnenhalm
- **Wirkung:** Der Trinkende ist für eine Stunde (Intime-Zeit) komplett immun gegen Kälte, widriges Wetter und den damit verbundenen Schmerz.

Sumpf-Gegengift

- **Zutaten:** Wasser, Spitzwegerich, Rotes Mangrovenblatt
- **Wirkung:** Stoppt die fortschreitende Wirkung von schweren Pfeil- und Waffengiften. Das Gift wird neutralisiert, eventuell erlittene Wunden bleiben jedoch bestehen.



II. Normale Tränke (Kosten: je 20 EP)

Brauzeit am Tisch (Outtime): 15 Minuten. **Zutaten:** Wasser + 3 Kräuter/Pflanzen.

Vorraussetzung: Mindestens ein Einfacher Trank muss erlernt sein.

Trank der Zähigkeit

- **Zutaten:** Wasser, Wanderer-Wurzel, Honigklee, Beinwell
- **Wirkung:** Der Konsument ignoriert für 15 Minuten Erschöpfung und leichten Waffenschmerz. Ein Treffer an Arm oder Bein macht die Gliedmaße erst nach Ablauf der Zeit unbrauchbar.

Klingenbrand-Gift

- **Zutaten:** Wasser, Schlangendorn, Schwarze Aschedistel, Eisenhut
- **Wirkung:** Wird auf eine Klinge aufgetragen. Der nächste Treffer an einer ungerüsteten Stelle verursacht brennende Schmerzen und lähmt das Körperteil sofort für 10 Minuten.

Klarheits-Elixier

- **Zutaten:** Wasser, Hibiskus-Wurzel, Wächterkraut, Silberblatt
- **Wirkung:** Das Ziel wird sofort von jeglichen magischen Illusionen, Wahnvorstellungen und Zaubern der Furcht oder Kontrolle befreit.

Trank des eisernen Atems

- **Zutaten:** Wasser, Möwenschwinge, Nixenhaar, Ignis-Farn
- **Wirkung:** Gewährt dem Trinkenden die absolute Immunität gegen eingeatmete Gifte, Gase und Sporen für eine Dauer von 30 Minuten.

Säurephiole

- **Zutaten:** Wasser, Sumpfgalle, Klippenkresse, Salzklette
- **Wirkung:** Eine hochkonzentrierte Phiole. Wird sie über einem Rüstungsteil oder Schloss zerbrochen, ätzt die Säure das Material in 2 Minuten Intime-Zeit komplett durch (Rüstung gilt als zerstört).

Wahrheits-Gebräu

- **Zutaten:** Wasser, Paradiesvogelblume, Schafgarbe, Bauernsalbei
- **Wirkung:** Der Trinkende verfällt in einen Trance-Zustand und muss für die nächsten 5 Minuten (Intime-Zeit) jede gestellte Frage mit der absoluten, ungeschönten Wahrheit beantworten.

Schmerztöter-Sud

- **Zutaten:** Wasser, Tigerlilie, Drachenzunge, Kapokrinde
- **Wirkung:** Betäubt das Nervensystem komplett. Eine schwere Wunde (Zweihandwaffe) schmerzt nicht mehr. Der Patient kann sich sofort wieder normal bewegen, darf jedoch nicht kämpfen.

Geistertrank

- **Zutaten:** Wasser, Geistermoos, Silberblatt, Hibiskus-Wurzel
- **Wirkung:** Der Trinkende ist für 10 Minuten in der Lage, Geister, magische Echos und unsichtbare Entitäten zu sehen und mit ihnen zu kommunizieren.

Wundversiegler

- **Zutaten:** Wasser, Salzklette, Blutwurz, Rotes Mangrovenblatt
- **Wirkung:** Ersetzt sofort die Erstversorgung bei einem kritischen Torsotreffer. Der Patient verblutet nicht mehr und ist sofort außer Lebensgefahr (Die Schonzeit von 60 Minuten bleibt).

Trank der raschen Flucht

- **Zutaten:** Wasser, Honigklee, Ignis-Farn, Wanderer-Wurzel
- **Wirkung:** Gewährt einen massiven, kurzzeitigen Adrenalinschub. Der Charakter kann für 5 Minuten extrem schnell rennen und ignoriert jede Form von körperlicher Erschöpfung.



III. Meister Tränke (Kosten: je 30 EP)

Brauzeit am Tisch (Outtime): 30 Minuten. **Zutaten:** Wasser + 4 Kräuter/Pflanzen.

Vorraussetzung: Mindestens ein Normaler Trank muss erlernt sein.

Meisterlicher Heiltrank

- **Zutaten:** Wasser, Beinwell, Blutwurz, Sonnenhalm, Klippenkresse
- **Wirkung:** Schließt sofort eine schwere Wunde (durch Zweihandwaffen). Der Charakter muss keine Intime-Heilzeit abwarten und ist augenblicklich wieder voll kampfbereit.

Elixier der Magieresistenz

- **Zutaten:** Wasser, Geistermoos, Hibiskus-Wurzel, Wächterkraut, Silberblatt
- **Wirkung:** Der Charakter ist für die nächste Stunde (Intime-Zeit) komplett immun gegen jegliche Form von Magie (Schaden, Heilung oder Kontrolle). Bei magischen Treffern ruft er laut "Resistenz!".

Lähmendes Schatten-Gift

- **Zutaten:** Wasser, Tollkirsche, Schlangendorn, Eisenhut, Sumpfgalle
- **Wirkung:** Ein meisterliches Waffengift. Ein Treffer (selbst ein Streifschuss) auf eine ungerüstete Körperstelle lähmt den gesamten Körper des Gegners sofort für 15 Minuten.

Trank der absoluten Klarheit

- **Zutaten:** Wasser, Paradiesvogelblume, Bauernsalbei, Möwenschwinge, Gezeitenschwamm
- **Wirkung:** Der Geist des Alchemisten weitet sich. Erforsche ein von der Spielleitung bereitgestelltes magisches Artefakt oder Runenrätsel und erhalte (Outtime) sofort die Lösung oder den Zweck des Gegenstands.

Drachenblut-Aufguss

- **Zutaten:** Wasser, Drachenzunge, Vulkanwurz, Tigerlilie, Schwarze Aschedistel
- **Wirkung:** Das Blut im Körper siedet. Der Charakter spürt für 10 Minuten absolut keinen Schmerz und darf alle Waffentreffer ignorieren. Nach exakt 10 Minuten brechen jedoch alle erlittenen Wunden gleichzeitig auf.



IV. Großmeister Tränke (Kosten: je 40 EP)

Brauzeit am Tisch (Outtime): 60 Minuten. **Zutaten:** Wasser + 5 Kräuter/Pflanzen.

Vorraussetzung: Mindestens ein Meister Trank muss erlernt sein.

Panazee (Das Allheilmittel)

- **Zutaten:** Wasser, Beinwell, Blutwurz, Rotes Mangrovenblatt, Schafgarbe (Wiesen-Variante), Sonnenhalm
- **Wirkung:** Dieses legendäre Elixier heilt sämtliche Wunden (auch Torso), Koma-Zustände, Flüche, Gifte und Krankheiten eines einzelnen Charakters augenblicklich und zeitgleich.

Trank der Neugeburt

- **Zutaten:** Wasser, Salzklette, Schafgarbe, Ignis-Farn, Honigklee, Wanderer-Wurzel
- **Wirkung:** Wenn ein Charakter bereits das Bewusstsein verloren hat und der Tod eingetreten ist, holt dieser Trank (sofern er innerhalb von 5 Minuten nach dem "Tod" eingeblóbt wird) den Charakter ins Leben zurück.

Essenz des Meeres und der Erde

- **Zutaten:** Wasser, Nixenhaar, Möwenschwinge, Klippenkresse, Gezeitenschwamm, Wächterkraut
- **Wirkung:** Ein Elixier für gewaltige Schlachten. Der Charakter wird für 30 Minuten (Intime-Zeit) unermüdlích. Er wird von Windstóßen nicht zurückgeworfen, stürzt bei Beintreffern nicht zu Boden und ignoriert jede Erschöpfung.

Trank der stummen Geister

- **Zutaten:** Wasser, Geistermoos, Silberblatt, Kapokrinde, Paradiesvogelblume, Tollkirsche
- **Wirkung:** Macht den Konsumenten für 15 Minuten extrem unscheinbar und dämpft seine Schritte. Solange er nicht angreift oder spricht, wird er von NSC-Wachen und Monstern komplett ignoriert.

Träne des Drachen (Ultimatives Waffengift)

- **Zutaten:** Wasser, Eisenhut, Sumpfgalle, Schlangendorn, Schwarze Aschedistel, Drachenzunge
- **Wirkung:** Das furchtbarste Gift der Insel. Aufgetragen auf eine Waffe, führt der kleinste Kratzer auf ungerüsteter Haut dazu, dass das Opfer sofort kampfunfähig zusammenbricht und in ein Koma fällt, das nur mit einer "Panazee" oder hochgradiger Paladin-Heilung aufgehoben werden kann.



„Die letzte Phiole ist versiegelt, Suchender, und die Tinte auf diesem rauen Pergament beginnt zu trocknen.

Ich habe dir nun alles offenbart, was die Erde von Wallakor uns zu schenken und zu rauben vermag. Du kennst die Namen der verborgenen Wurzeln, die im heißen Schatten des Drachenschlunds glühen, und du weißt um die tödlichen Tränen, die der Sumpf von Grünwasser weint. Du hast die Formeln studiert, vom simpelsten Aufguss, der einem wankenden Bauern den Schweiß von der Stirn wäscht, bis hin zu den meisterlichen Suden, die selbst dem Schnitter in den Arm greifen.

Doch betrachte dieses Buch nicht als Schild. Ein geschriebenes Wort hat noch niemals eine klaffende Wunde geschlossen, und keine noch so kluge Zeile hat jemals das Gift aus den Adern eines sterbenden Gefährten gesogen. Dieses Buch ist lediglich der Funke – das Feuer musst du selbst entfachen.

Packe deinen Mörser ein. Binde deine Tasche fest. Tritt hinaus in den strömenden Regen von Malshurian, wühle mit bloßen Händen im Schlamm der Gezeiten und spüre den Herzschlag unserer unerbittlichen Insel.

Sammele mit Respekt, braue mit bedachtem Geist und wisse stets, dass in deinen Händen die schmale Grenze zwischen Rettung und Verderben ruht.

Geh nun. Die Verletzten warten nicht, bis du die Seiten zu Ende studiert hast. Mögen deine Sude niemals trübe werden und die Zwölf deine ruhige Hand segnen.

