

VON SCHWÄMMEN, SCHIRMEN UND HAUBEN

In Derens Naturae herrscht eine isagefällige (und nur der wahrhaft Unkundige mag meinen eine niederhöllisch chaotische) Vielfalt. Neben manchem exotischen Kraut, welches der gemeine Bürger allenfalls aus Legenden oder Seemannsgarn weitgereister Abenteurer kennt, sind es die zahllosen Schwämme, Schirmlinge und Haubengewächse unter den Pflanzen welche er oftmals gänzlich missachtet. Werden sie nicht gerade von den solcherlei Gewächs kundigen Zwergen zu Bier oder heißen Eierpfannkuchen verarbeitet und dem Unkundigen vorgesetzt, so sind die meisten dieser seltsamen Pflanzen unter den Menschen allenfalls als Einträge auf dem Wehrheimer Index im Appendix III unter dem Paragraphen „Verachtete Gifte“ bekannt.

Widugrein von Bärwalden (zeitgenössisch)

Wie in dieser Quelle beschrieben geht es in Sachen Pilze auch den meisten Spielern, die mit ihren Helden Aventurien bereisen, nicht zuletzt weil die Zoo-Botanica nicht all zu viel zu der Thematik hergibt (jenseits belangloser Auflistungen und Beschreibungen). Dass es viele seltsame, gefährliche, nützliche und spannenden Fungi zu entdecken gibt will diese Spielhilfe an einigen Beispielen exemplarisch zeigen und dass der Kreativität dabei kaum Grenzen gesetzt sind kann vielleicht der „Pilzgenerator“ illustrieren...

EFFERDSATEM

Ein wunderliches Kraut ist der Efferdsatem mancherorts auch als Wasserpilz oder Efferdlieb bekannt. Meist ist er nicht einmal fingergroß und von feuchtglänzender graublauer Farbe. Er gedeiht zwar vorzüglich in dunklen Kellern und Höhlen, wo ihn die Angroschim auch anpflanzen, doch ist er aufgrund seiner besonderen Natur beinahe überall anzutreffen. Denn wie eine durstige Thorwalerkehle den Gerstensaft geradezu anzuziehen scheint, zieht er die Feuchtigkeit an. Mag es an heißen Sommertagen viele Stunden dauern sind es in feuchten Umgebungen wenige Augenblicke und aus dem unscheinbaren Pflanzenstumpfen wird eine faustgroße blaue Wasserkugel, welche man mit etwas Kraft auspressen kann wie eine reife Frucht. Ein Umstand den sich einige Expeditionen zu nutze machen. Sie führen ganze Taschen Efferdsatem mit sich, um so stets eine Notration Wasser bei sich zu haben. Ein ferngereister Handelsmann berichtete mir ähnliches, nämlich dass es selbst in den Wüsteneien des Südens in den Sand gegrabene Keller gäbe, in denen sorgsam versteckt das Gewächs dem kundigen Durstigen Rettung verspricht.

Adeptus Farsonius zu Rommilys (1022 BF)

Typ: Nutzpflanze

Gebiet: ganz Aventurien

Verbreitung: natürlich wächst er an lichtarmen feuchten Standorten wie Kellern und Höhlen jeder Größe (gelegentlich), schattige Plätze in Wäldern und Gebirge (selten)

Bestimmung: +3

Ernte: ganzjährig (sofern kein Frost)

Grundmenge: ½ Maß

Dosis und Wirkung: liefert ausgedrückt ein halbes Maß reines bekömmliches Trinkwasser.

Haltbarkeit: der Pilz bei guter Pflege mehrere Jahre, das Wasser unbeschränkt

Preis: 3 S je Pilz

Besonderheit: Der Pilz regeneriert sich je nach Umgebung zwischen 1W6 Spielrunden (in einem tulamidischen Dampf-

bad), 2W6 Stunden (normale Keller & Höhlen) und 1W6+1 Tagen (lichtgeschütztes aber luftiges Versteck in der Wüste). Bei jedem Ernten (Ausdrücken) ist eine FF-Probe -5 notwendig. Bei einem Scheitern der Probe ist der Pilz beschädigt worden und regeneriert sich nicht mehr.

BRÖSELMOOS

In den Bergen und in tiefen Wäldern wächst das unscheinbare Bröselmoos, welches sich äußerlich kaum von einem gewöhnlichen Moos unterscheidet. Doch für den Reisenden kann es fatale Folgen haben auf diesem Moos herum zu trampeln, denn es wo zuvor fester trittsicherer Grund oder weicher federnder Waldboden war, verbirgt sich unter dem dichten Moos oft ein tückisches Geröllfeld oder ein weicher tiefer Morast, der durch die Wurzeln des Bröselmooses verursacht wird.

Typ: Gefährliche Pflanze / Nutzpflanze

Gebiet: ganz Aventurien nördlich der Khom

Verbreitung: dichte Wälder und bewaldete Berghänge (selten)

Bestimmung: +9

Ernte: ganzjährig

Grundmenge: 3W20 Unzen

Dosis und Wirkung: Das Moos frisst den darunter liegenden Stein bis zu einem Spann tief an und lässt ihn porös und bröckelig werden.

Haltbarkeit: feucht gehalten 2W6 Tage

Preis: 5 D je Stein

Drachenspucke

„... ich versteh's nich, was die hohen Herren sich da immer denken. Da buddeln und hacken wir uns sicher fünf Tage lang das Werkzeug stumpf am Granit unter der Stützmauer und dann schwups kommt der Hauptmann mit einem großen Tiegel Drachenspucke und die verdammte Stützmauer ist innerhalb eines Tages in Trümmern versunken.“

Gerwin Flachsbauer, Angbarer Sappeur (neuzeitlich)

Typ: Abbruchhilfe

Zubereitung: Das Moos kann entweder sorgfältig getrocknet oder aber frisch in eine Paste verarbeitet werden.

Verarbeitung: +8 (Trocknen) / +4 (Paste)

Grundmenge: 40 Unzen für einen Rechtschritt Gestein mit StP 100 und Härte 35)

Dosis und Wirkung: Auf eine Fläche von Fels oder Mauerwerk lose gestreut und begossen (oder entsprechend mit einer Paste bestrichen) sorgt Wärme (z.B. mit heißem Wasser begossen oder durch Zuwedeln der heißen Luft eines Feuers) innerhalb kurzer Zeit (2W6+6 SR) für das Wachstum einer ganzen Wand dichten Mooses mit den entsprechenden Schäden an dem darunter liegenden Gestein.

Beginn: Bei kontinuierlichen Wärmezufuhr innerhalb 1W6 SR, ohne Wärme 2W6 Stunden

Haltbarkeit: Trocknen (1 Jahr) / Paste (W3+1 Monate)

Preis: 10 D je Stein



GILBORNSMORCHEL

Ein seltener Gast in der Garethischen Küche ist die gelbe Gilbornsmorchel. Ein fingerhohes rundes Gewächs welches dank seines leicht nussartigen Geschmacks nicht nur recht wohl-schmeckend ist, sondern auch gerne zu Abend gegessen wird, soll es doch eine beruhigende und erholsame Wirkung haben.

Typ: Nutzpflanze

Gebiet: Aventurien

Verbreitung: Auwälder (gelegentlich), Sümpfe (gelegentlich), Waldrand und Wiesen (sehr selten)

Bestimmung: +4

Ernte: Sommer/Herbst

Grundmenge: 1W6 Pilze

Dosis und Wirkung: erzeugt eine wohltuende Schläfrigkeit (Regenerationswurf +1) und senkt den Aberglauben für eine Nacht um 2 Punkte.

Beginn: 2W6 SR

Haltbarkeit: 3 Tage / getrocknet 1 Jahr

Preis: 5 S / getrocknete Portion 1 D

Besonderheit: In 10% der Fälle (19-20 auf W20) kommt es zu Nebenwirkungen und die Zunge schwillt innerhalb kürzester Zeit für 1W6 Stunden so stark an, dass an Sprechen oder Essen nicht zu denken ist.

GRAVER LAMMRÖHRLING

Die grau-weißen feinen Härchengaben, die ihm das flauschi-ge äußere eines jungen Lammes verleihen, gaben dem grauen Lammröhrling seinen Namen. Aus dem Saft lässt sich eine Tinktur gewinnen welche unter den feinen Herrschaften an den Höfen Aventuriens unter dem Namen Lämmerglanz bekannt ist und dort als Schönheitsmittelchen häufig im Einsatz ist. Auch unter den Nachtschwärmern und Raufbolden an den Akade-mien respektive in den Spelunken Aventuriens ist diese Tink-tur bekannt, wo sie allerdings weniger die Falten im Gesicht, sondern vielmehr ein Veilchen oder die Ringe unter den Augen beseitigen hilft.

Typ: Nutzpflanze

Gebiet: Westaventurien nördlich von Neetha.

Verbreitung: Wald (gelegentlich), feuchte Wiesen und Weg-ränder (selten)

Bestimmung: +4

Ernte: Sommer/Herbst

Grundmenge: 1W20 Röhrlinge je Fundort

Dosis und Wirkung: mit dem feuchten Anschnitt eines Lammröhrlings wird die betreffende Hautpartie betupft, worauf sich die Haut darunter in eine wahre Babyhaut verwandelt: Fle-cken und Falten verschwinden für 3W6 Stunden

Beginn: innerhalb von 1SR

Haltbarkeit: 1 Tag

Preis: 5 S je Pilz

Lämmerglanz

Typ: Schönheitsmittel

Zubereitung: Der graue Lammröhrling wird zerkleinert in Alkohol für eine Woche gelagert und der Auszug dann mit Salbenfett zu einer Paste verarbeitet

Verarbeitung: +5

Grundmenge: 10 Röhrlinge für eine Portion mit 4 Anwendungen

Dosis und Wirkung: Die Paste wird auf die Haut gestrichen und lässt die Haut glatt und weich wie die eines Neugeborenen werden. Flecken, Falten und kleinere sichtbare Schrammen verschwinden für 2W6+3 Stunden.

Beginn: 1 SR

Haltbarkeit: 2 Jahre

Preis: 10 D (Portion)

FIRUNSFÄUSTLING

Der Firunsfäustling, Eisfinger oder Nagrachssaftling genannte Pilz findet insbesondere in der Alchemie und unter Illusionisten eine Anwendung, auch die Firunskirche soll in einigen Ritualen Verwendung für ihn haben. Während Jahrmartskünstler damit einige harmlose nebulösen Effekte erzeugen, verwenden es die erstgenannten für das Erzeugen von Eis, wo sie sonst in höchste Gebirge steigen oder auf den nächsten Winter warten müssten. Finstere Gestalten sollen sich angeblich die Eigenschaften des Firunsfäustling allerdings auch zu ihren Zwecken nutzbar gemacht haben, um damit heimtückische Sabotage zu betreiben.

Typ: Giftpflanze

Gebiet: nördliches Aventuriën

Verbreitung: Gebirge (gelegentlich), Wald- und Hügelland (selten)

Bestimmung: +6

Ernte: Herbst

Grundmenge: 1W20 Pilze

Dosis und Wirkung: An den Lamellen des Pilzes befindet sich ein klares zähflüssiges Sekret, das bei Hautkontakt eisige Kälte erzeugt und dadurch schmerzhafte Verbrennungen verursachen kann (W3+1 SP). Eine aus fünf Pilzen und einer Portion Salbenfett gewonnene Paste lässt Gegenstände oder Körperteile auf

niederhöllische Temperaturen absinken. Der gepresste Saft eines Firunsfäustlings lässt ca. ein Maß Wasser gefrieren (oder auf eine entsprechend feuchte Oberflächen von etwa einem Rechtschritt gesprüht spiegelglatt werden).

Beginn: W6 KR

Giftstufe: 6

Haltbarkeit: frisch 2 Tage/Saft 2 Wochen/Paste 3 Monate

Preis: 1 D/Pilz / 3 D Saft /10 D Paste

GEPÜNKELTER DRACHENKÖPFLING

Meist in kleineren Grüppchen in Nadelwäldern ist der Gepünkelte Drachenköpfling anzutreffen. Er wird dank seines würzigen Geschmacks gerne als pikante Zugabe in eine Pilzpfanne gegeben, dass er auch die eine oder andere Nebenwirkung hat, ist dabei den wenigsten tatsächlich bewusst.

Typ: Speiepilz

Gebiet: ganz Aventuriën südlich der Linie Thorwal-Festum

Verbreitung: Wald (gelegentlich), Sümpfe (selten), Sumpfwiesen (sehr selten)

Bestimmung: +6

Ernte: Sommer/Herbst

Grundmenge: 1W6 +2 Pilze

Dosis und Wirkung: Während eine frischer Drachenköpflings nur einen geringen Effekt hat und die Ausdauer um 2 Punkte für 1 W6 Stunden erhöht zeigt sich die ganze Kraft des Pilzes in getrocknetem Zustand. Das Lutschen eines getrockneten Drachenköpflings stärkt die Ausdauer für 1 Tag (AU+4 auch über das Maximum hinaus) und verleiht für 2W6 SR ein fotografisches Gedächtnis.

Beginn: 20 KR

Haltbarkeit: frisch 1 Tag/getrocknet 1Jahr

Preis: 2 S / 1 D

Besonderheit: Manche Exemplare (in 10 % der Fälle, insbesondere ältere oder verdorbene Pilze) erzeugen ein wahrhaft drachisches Feuer im Mund des Konsumenten, was zu W3 SP und dem Verlust jeglichen Geschmackssinns für 1W6 Tage führt.

PILZZUCHT FÜR ANFÄNGER - PILZGENERATOR

DER NAME DES FUNGUS

Der Namen eines Pilzes setzt sich auf eine der folgenden Weisen zusammen:

- ▶ Präfix + Suffix (Bsp. Kröten + Stäubling)
- ▶ Adjektiv + Präfix + Suffix (Bsp. Leuchtender + Kröten + Stäubling)
- ▶ Farbe + Präfix + Suffix (Bsp. Grünlicher Kröten + Stäubling)

Präfix	Hahnen	Moor
Baum	Hart	Moos
Becher	Hasen	Nebel
Beeren	Hennen	Ochsen
Birken	Herzogs	Oger
Blätter	Hexen	Orken
Borons	Horn	Pauken
Buchen	Hunde	Pelz
Büschel	Igel	Praios
Drachen	Ingerimms	Regen
Duft	Kamillen	Riech
Edel	Katzen	Riesen
Eichen	Kegel	Rinder
Enten	Kiefern	Ringel
Erd	Knollen	Ritter
Feld	Königs	Rosen
Fichten	Kröten	Samt
Fleisch	Kugel	Schachtel
Gänse	Lamm	Schädel
Gemsen	Lämmer	Schafs
Glanz	Lärchen	Schlangen
Goblins	Löffel	Schnecken
Grafen	Löwen	Schwefel
	Minz	Silber

Verabreichungsform

- ▶ Getrocknet gekaut
- ▶ Gekocht/Gebraten im Essen
- ▶ Roh gegessen
- ▶ Einatmen der Sporen
- ▶ Hautkontakt
- ▶ Rauchen des getrockneten Pilzes
- ▶ In Alkohol eingelegt und den Sud/den eingelegten Pilz verabreicht
- ▶ Trinken eines eingekochten Suds
- ▶ Bepinseln der betreffenden Hautstelle
- ▶ In Kombination mit einem anderen Wirkstoff (Pilz, Pflanze etc. auch unabsichtlich!)

Wirkung

Nicht immer lässt sich die Wirkung des Pilzes klar vorher sagen. Sein Reifestadium mag dabei ebenso eine Rolle spielen, wie die Frage in welcher Form er konsumiert wurde oder worauf er im Magen sonst noch trifft.

Sollte sich nun ein waghalsiger oder unkundiger vielleicht aber auch schlicht verzweifelt hungriger Abenteurer an einigen Pilzen zu laben versuchen, obwohl er nur manche von den Schwammgewächsen zu kennen glaubt, kann das fürchterliche mitunter

Sonnen	knolle	Gepünkelte
Sporen	köpfling	Gesprenkelter
Stachel	seitling	@Farbe + geprenkelter
Stink	schemel	Getüpfelter
Stock	tintling	@Farbe + getüpfelter
Sumpf	trüffel	ter
Tannen	bovist	Gestreifter
Teller	schirmling	@Farbe + gestreifter
Tiger	füßling	@Farbe + gezeichneter
Todes	schleierling	Geringelter
Trauben	häubling	
Trichter		
Troll		
Trompeten		
Ulmen		

Adjektiv

Vogel	Eitriger	
Wachtel	Blinder	Farbe
Weiden	Tauber	Ziegelrot
Wiesen	Mehlig	Rot
Ziegen	Rissiger	Blau
Zwerg	Weicher	Gelb
Zwölf	Kleiner	Grün
	Großer	Braun
Suffix	Leuchtender	Bunt
morchel	Duftender	Schwarz
röhrling	Kegelhütiger	Grau
pilz	Schuppiger	Sonnengelb
schwamm	Wohlriechender	Orangen
stäubling	Samtiger	Lindgrün
schwämmchen	Stinkender	Bläulich
täubling	Schleimiger	Grünliche
ritterling	Faltiger	Graublättrig
saftling	Gemeiner	Violett
schirm	Glänzende	Grünblättrig
kopf	Matte	Rotblättrig
		Gelblich

auch seltsame Konsequenzen haben. Die Würfeltabellen mögen hier Auskunft geben ob Peraine ihm hold war.

Auswirkungen (2W6)

Für jeden Pilz wird zweimal gewürfelt. Fällt dabei zweimal dieselbe Art Wirkung (also bspw. 2x Absichtliche Wirkung) gilt nur das erste Ergebnis. Es ist damit also recht wahrscheinlich, dass jeder Pilz auch die eine oder andere Nebenwirkung besitzt.

- 2-3: absichtliche Wirkung
- 4-8: keine Wirkung
- 9-10: Nebenwirkung
- 11-12: negative Wirkung

Absichtliche Wirkung (2W6)

- 2 lässt den Konsumenten für 1W6 SR seiner Gottheit besonders Nahe sein und erhöht uU die Chance auf eine Vision (Götter&Kulte +5, Prophezeien +3), lässt ihn aber danach in einen tiefen traumlosen Schlaf von 1W6+3 Stunden sinken
- 3 wirkt beruhigend (eventuelle Ängste sinken für 1W6 Stunden um 3) und einschläfernd (Proben auf Wache halten +2)
- 4 stärkt den Körper LE +1, für 2W6 Stunden KO+2

- 5 erzeugt sehr intensive Träume, die den Träumenden zwar kaum erholen (vom Regenerationswurf werden 2 Punkte abgezogen) aber sehr inspirieren (IN+1 bis zur nächsten Schlafphase)
- 6 erhöht die Konzentration für 2W6 Stunden (Selbstbeherrschung +3, KL +1)
- 7 wirkt stark schmerzlindernd (negative Auswirkungen von Wunden können für 1W6+1 Stunden um eine Stufe reduziert werden)
- 8 verursacht einen tiefen traumlosen aber erholsamen Schlaf (Regeneration +2)
- 9 versetzt in einen euphorischen Rausch (MU +3, Intuition +1)
- 10 verleiht an der Stelle eine wahre Babyhaut: Flecken und Falten verschwinden für 3W6 Stunden
- 11 schärft für 2W6 SR das Gehör (TaW Sinnenschärfe +4) / die Augen (TaW Sinnenschärfe +4) / den Tastsinn (FF +3)
- 12 schärft den Geist für die Dinge der Zukunft für 5 SR +1W6 TaW Prophezeien (bei erstmaligem Konsum außerdem eine Spezielle Erfahrung „Prophezeien“)

Nebenwirkung (2W6)

- 2 der krass würzige Geschmack des Pilzes übertüncht alles andere Essen, damit bekommt man auch den widerwärtigsten Brei als Mahlzeit runter (der Geschmackssinn geht allerdings für 2 Stunden komplett flöten).
- 3 Lässt den Konsumenten in ein 1W6 Stunden dauern des Delirium verfallen
- 4 rote Punkte im Gesicht erscheinen und verblassen erst nach einem Tag (CH -1)
- 5 eine ungeheuer aphrodisierende Wirkung setzt unmittelbar für 3W6 Spielrunden ein
- 6 die Zunge schwillt für 1W6 Stunden enorm an, so dass an Sprechen oder Essen kaum zu denken ist
- 7 häufiges Furzen ist die Folge des Konsums (bei 1-2 auf 1W6 ergänzt um den Flinke Difar aka Durchfall (AU-3, W3 Erschöpfung))
- 8 leichter Schwindel setzt für 3W6 SR ein (Körperbeherrschung -2, Höhenangst +3)

- 9 der Darm wird aktiv und der Konsument verlässt den Donnerbalken für 1W3 Stunden nicht
- 10 Verlust des Geschmacksinns für 3W6 Stunden
- 11 die Ausdünstungen des Betroffenen lassen alle Hunde im Umkreis von 20 Schritt jaulend das Weite suchen
- 12 heftige Schweißausbrüche setzen für 2W6 Stunden ein (AU-5, CH -1)

Negative Wirkung (2W6)

- 2 verursacht eine schleichende Vergiftung (Stufe 5, 1SP/ Stunde für 2W20 Stunden)
- 3 unmäßiges Durstgefühl mit dazugehörigem Dauerharndrang (AU -5, Selbstbeherrschung -3)
- 4 räumt einmal den gesamten Magen aus (AU-4), Heilmittel und Tränke, die innerhalb des nächsten Tages konsumiert werden entfalten nur die halbe Wirkung. lässt jegliche Hemmschwelle für 1W6 Stunden sinken (Selbstbeherrschung -3, Schlechte Eigenschaften +3)
- 5 löst für 2W6 SR einen wirren farbenreichen Trip in eine Fantasiewelt aus, dessen Nachwirkungen für weitere KO-3W6 Tage die Intuition verwirrt (IN -3)
- 6 trübt die Sinne (1W6: 1-2 Sicht, 3-4 Gehör, 5-6 Geschmack/Geruch) und lässt die Konzentration für 1W6 Stunden sinken (Ini-3, die meisten Talentproben um 2 erschwert)
- 7 führt zu Schweißausbrüchen, Schüttelfrost und Kurzatmigkeit, auch Magenkrämpfe und Erbrechen sind keine Seltenheit (AU -5 1W6/2 SP)
- 8 verursacht anhaltenden Husten und stetes Kratzen im Hals für 2W6 SR (Schleichen -4, Selbstbeherrschung -3)
- 9 verursacht einen Ausschlag oder lässt Pusteln auf der Haut gedeihen, die einen heftigen Juckreiz verursachen (und damit die Selbstbeherrschung senken)
- 10 lässt eine schmerzhaft blaue Beule oder eine schmerzhaft Blase entstehen (1W3 SP)
- 11 macht für 1W20 Stunden erheblich aggressiv (Mut +4, KL -2, Selbstbeherrschung -5, Jähzorn +5)