














## Kraeuterbeutel

Finder Aussehen	Name	Verwendungszweck/Wirkung	Preis in S.	Anzahl
1	 Alraune	Wichtige Zutat bei einigen Rezepten. Diese Wurzel, die aussieht wie ein kleines Maennchen, ist die Grundlage vieler Zaubertraenke. Sie waechst in Wald- und Feuchtgebieten.	0	
	 Atmon- blaete	Die Bewegungen des Helden werden geschmeidiger. GE +2 fuer eine Stunde. Dieses zaehre Grassewaechs - oder besser, der Brei, der daraus gewonnen wird - mass aus der fernen Khomwaeste herangeschafft werden. Atmonpaste verbessert alle Talente der Koerperbeherrschung.	390	
3	 Belmart	Der Verzehr steigert offenbar den Schatz gegen Zauberei fuer einige Stunden. Aus den dunkelgruenen Blaettern des Belmartstrauches laesst sich ein vorbeagendes Mittel gegen diverse Krankheiten und Gifte herstellen.	12	
4	 Donf	Rezeptzutat fuer MU-Elixier. Donfstengel helfen besonders bei Paralyse und werden ausserdem gern bei allen aventarischen Krankheiten verschrieben.	20	
5-7	 Einbeere	Regeneriert 1W6+1 LE bei Verzehr. Dient auch als Rezeptzutat fuer Heiltrank. Nicht mehr als zwei pro Tag einnehmbar.	7	
	 Einbeere, trocken	Wirkt staerker als eine frische Einbeere mit 1W6+5 LE bei Verzehr. Teilt sich die maximale taegliche Verwendung mit der Einbeere.		
8	 Finage- baeam- chen	Bei Verzehr setzt es alle (durch Krankheit oder Magie) veraenderten Eigenschaften auf den Normalzustand zuraeck. Dient als Zutat fuer MU-, Anti-MU- und KK-Elixier. Der Absud aus den Trieben des Finagebaeamchens hebt eine durch Zauberei oder Krankheit abgesankene Eigenschaft wieder auf den urspraenglichen Stand.	100	
9-10	 Galmond	Erhoehrt bei Verzehr die KK um +2 Punkte fuer drei Kampfrunden. Zutat fuer KK-Elixier und Schlaftrank. Das Blatt des Galmondstrauches, der vor allem im Sveltal, oestlich des Orklands heimisch ist, ist fuer seine kraft- und aasdaauersteigernde Wirkung bekannt. Aus Galmond wird vorzugsweise ein Tee gebraut. Die Blaetter koennen jedoch auch frisch verzehrt werden.	60	
	 Ilmen- blatt	Zutat fuer Anti-hypnotikum und MU-Elixier. Ein leichtes Raaschmittel aus den saedlichen Gefilden, das fuer gewoehnlich geraucht wird. Die Daempfe sollen jedoch auch Berserker besaenftigen.	140	
	 Joraga	Wurzel dient als Rezeptzutat. Diese fingerlange, gelbe Wurzel ist das einzige bekannte Mittel gegen Tollwaet. Die Joragawurzel waechst vor allem in Nostris, einer entlegenen Gegend Aventariens.	230	
11	 Kairan- halm	Dieses Schilfgewaechs brauchen Sie zur Herstellung von Zaubertrank und starkem Zaubertrank. Dieses Kraut waechst anfer der Wasseroberflaeche und aehneln dem Schachtelhalm.	19	
12	 Kroeten- schemel	Diesen eitrigen Pilz benoetigen Sie zur Herstellung von Anti-hypnotikum und anderen Rezepten.	15	
	 Menchal- aktas	Steigert den Schatz gegen Zauberei. Dieser Kaktus aus den aventarischen Waestenrandgebieten ist ein bewaehrtes Heilmittel gegen viele Gifte.	20	
13	 Olgin- wurzel	Immanisiert gegen Gifte und Krankheiten. KK+2 bei entsprechenden Proben. Leider ist nur ein zubereiteter Tee von diesem Kraut geniessbar und kann nicht roh gegessen werden. Die Wurzeln dieses Moooses bilden Abwehrkraefte gegen Gifte und Krankheiten aller Art. Bedauerlicherweise ist diese Wurzel sehr selten und daher ungemein teuer.	400	
14	 Sharin- knolle	Zutat fuer Expurgikum und Gegengift	80	
15-16	 Tarnele	Bei Verzehr vor dem Schlafengehen begaenstigt es dem Helden einen erholsameren Schlaf und damit eine verbesserte Regeneration von +2 LE und +2 AE, wenn Sie eine Schlafzeit von mind. 8 Stunden einraeumen. Wird als Zutat fuer Schlaftrank, Heiltrank und starken Heiltrank benoetigt. Eine Salbe aus zerriebenen Tarnelenblaettern foerdert den Regenerationsprozess eines Verwundeten und waechst ueberall in Aventarien.	5	
17	 Thonnys	Zutat fuer Zaubertrank und starken Zaubertrank. Mit Hilfe dieses anscheinbaren Krautes gelingt es Elfen, Druiden und Hexen, astral zu meditieren, ein Prozess, der ohne Thonnys sonst nur Magiern vorbehalten ist.	450	
18-20	 Wirsel- kraat	Regeneriert 10 LE bei Verzehr. Achtung: Ihr Alchemist und Geode weisst Sie darauf hin, dass Zwerge mitanfer allergisch auf die Einnahme reagieren. Bei der Einnahme ist eine KK-Probue notwendig. Scheitert diese hat dies Erbrechen, keine LE Heilung und einen LE Verlust von -4 zur Folge. Nicht mehr als zwei pro Tag einnehmbar. Ist auch eine Rezeptzutat.	70	
	 Wirsel- kraat, trocken	Wirkt staerker als normales Wirselkraut und kann daher mit einem starken Heiltrank verglichen werden. Bewirkt eine Heilung von 10+1W20 LE. Fuer Zwerge ebenso allergisch wie normales Wirselkraut.		

Die folgenden Handouts sind ein Fanprodukt und verfolgen keine kommerziellen Ziele. Das Schwarze Auge und DSA sind eingetragene Warenzeichen von Ulisses Medien & Spiel Distribution GmbH. Des Weiteren finden sich Bilder und Texte aus dem Computerspiel, Das Schwarze Auge: Sternenschweif, welches von Attic Games entwickelt wurde und welches noch immer das Urheberrecht an diesen hält. Die Bilder wurden ohne Genehmigung verwendet.