

Pflanzen

1: Frostpfeffer (nicht giftig)

Beschreibung:

Der Frostpfeffer ähnelt der normalen Pfefferpflanze hat jedoch einen großen Unterschied:

Seine Blätter sind aus unschmelzbarem Eis und seine Frucht enthält zwar Körner, diese sind aber nicht genießbar.



Schaden falls man in sie fällt: 1W6+1

Frucht nutzbar in:

Kochen: Nein

Alchemie: Ja, ein Frostgift kann aus ihr hergestellt werden (1W6)

Anderes: Kann zur Kühlung von Dingen verwendet werden.

2: Quallen-Pilz (Hochgiftig)

Beschreibung:

Der Quallenpilz besteht vor allem aus Wasser und ähnelt in seiner Form auch stark einer Qualle, zusätzlich ist er hochgiftig und betäubt sein Opfer für mehrere Stunden.



Schaden falls man in ihn fällt: Giftschaden: 2W6-1 (aber nie tödlich)

+ 1W6 Stunden betäubt

Nutzbar in:

Kochen: Nein

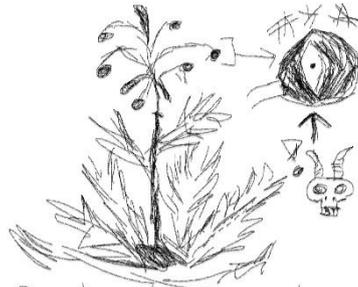
Alchemie: Ja, es kann ein Gift hergestellt werden welches 1W6 Schaden macht und das Opfer 2W6 Minuten betäubt. Zusätzlich kann ein Gegengift hergestellt werden welches den Lähmungseffekt aufhebt.

3: Dadrisch Kraut (Achtung gefährlich)

Beschreibung

Das Dadrisch Kraut ist ein Abkömmling einer Pflanzenart aus einer der dunklen Sphären die neben Midgard existieren. Es wurden nach uralter Sage von einem Dämonenfürsten gezüchtet, der mithilfe ihrer eine untote Arme erschaffen wollte. Wenn man sich ihm nähert,

feuert es Nadeln aus seinen Blättern auf sein Opfer ab, welches es versucht damit zu töten. Falls es ihm gelingt fährt der „Geist“ der Pflanze in das Opfer, jedoch bemerkt man dies nicht. Das Opfer geht ganz normal seinen Tätigkeiten nach, bis in die Dritte Nacht nach seiner Übernahme, in der es versucht all seine Gefährten dem Dämonenfürsten zu Opfer zu bringen. Die Pflanze stirbt direkt nach dem Abschuss der Nadeln.



Dadrisch-Kraut

Schaden falls man in es fällt: Falls Abwehr erfolgreich: nur leichter Schaden, ansonsten Schwer; 4W6, wenn tödlich: Opfer wird besessen (kann durch Seelenheilung, Austreibung des Bösen o. ähnliches nichtig gemacht werden). Falls besessenes Opfer unter $\frac{1}{4}$ der LP fällt entschwindet der Geist der Pflanze.

Nutzbar in:

Kochen: Nein

Alchemie: Ja, mit ihm kann ein Heiltrunk gebraut werden der 1W6 LP wiederherstellt und automatisch den Zauber Bannen von Götterwerk ausübt.