



# SPLITTERMOND

FAN-ADVENTSKALENDER

8



# Impressum

Das Fantasy-Rollenspiel *Splittermond* wird entworfen und herausgegeben vom Uhrwerk-Verlag.  
**Bei diesem Fanwerk handelt es sich um inoffizielles Material dazu.**

## Autor

Kleines Herbarium der Nutzpflanzen von Belfionn

## Illustrationen

Zeichner: SpessART Projekt

## Layout

Daniel Bruxmeier

basierend auf Grafiken von Brenda Clarke, Bethany Lerie, Alex Ruiz & Carsten Jünger

Dieses Layout steht unter folgender *Creative Commons*-Lizenz:



Dies umfasst ausdrücklich nicht die eigentlichen Inhalte des Dokuments wie Texte oder zusätzliche Illustrationen.

Bei Nutzung dieses Layouts bitte wenn möglich das endgültige Werk ebenfalls unter eine *Creative Commons*-Lizenz stellen.

# Kleines Herbarium der Nutzpflanzen

## Larivai / Fischkraut

Die Seealben bauen in ihren Unterwassergärten viele nahrhafte und nützliche Algen- und Tangsorten an. Die Larivai-Alge, besser bekannt unter dem basar-gnomischen Namen Fischkraut, widersetzt sich allerdings bisher allen Zuchtversuchen und wächst nur wild am Fuß der von Gischt umtosten Steilklippen der Flüsterwindinseln. Das macht sie umso beehrter, und viele Vindarai leben gut davon, Larivai trotz der gefährlichen Strömungen und Felsen zu sammeln und zu verkaufen. Abnehmer finden sich insbesondere bei den pashtarischen Perlen-tauchern und den Mondsteintauchern an der Küste der Arwinger Mark, aber auch Alchemisten in ganz Lorakis zahlen gut für die Alge. Das große Interesse ist darin begründet, dass ein Bissen Larivai einem Humanoiden die Fähigkeit verleiht, unter Wasser zu atmen (wie Zauber Wasseratmung, Wirkungsdauer W6\*5 Minuten, bei gleichzeitiger Anwendung des Zaubers bewirkt sie die dort beschriebene Verstärkung). Der Preis dafür ist aber der Verlust der Stimme für W6 Stunden, was die Anwender tatsächlich stumm wie Fische werden lässt. Dadurch werden Gespräche und der Einsatz von vielen Fertigkeiten wie Redegewandtheit für den entsprechenden Zeitraum unmöglich, für Zauber gelten die Mali auf Grund der fehlenden Formel. Die getrockneten Algen

verlieren ihre Wirkung nach etwa einem halben Jahr.

Schwierigkeit für die Naturkundeprobe: +10

Preis: 18 L



## Druhan-Schwamm

Der Druhan-Schwamm, ein grau-brauner Baumpilz, der an vermodernden Baumstämmen im Sumpf um Dakardsmyr wächst, ist bei den dortigen Alchemisten sehr beehrt, denn er schützt vor giftigen Gasen und Keimen. Bindet man sich einen getrockneten und dann für mindestens eine Stunde in Milch eingelegten Druhan-Schwamm vor Mund und Nase, kann man sich für eine Dauer von W3 Stunden vor Atemgift und Krankheitserregern schützen. Die Wirkung entspricht für den erwürfelten Zeitraum der Stärke Giftresistenz und Krankheitsresistenz, jeweils nur gegen eingeatmete Substanzen. Getrocknete Druhan-Schwämme sind fast unbegrenzt haltbar, solange sie vor Feuchtigkeit geschützt werden.

Schwierigkeit für die Naturkundeprobe: +5

Preis: 10 L

## Karunai / Fokusnuss

Karunai, bei Auswärtigen schlicht Fokusnuss genannt, wächst selten im Dämmerwald und dem Jaguardschugel, etwas verbreiteter und bekannter ist sie auf dem Mahaluu-Archipel (woher auch der Name stammt). Sie ähnelt der Kokosnuss, wobei die Fasern der Karunai silbrig-blau schimmern. Eine Portion Fruchtfleisch der Karunai gibt 1W6 zusätzliche Fokuspunkte für 1W6 Stunden. Allerdings werden die Sinne beeinträchtigt (während der Wirkungsdauer leicht negativer Umstand für alle Proben, bei denen INT beteiligt ist) und wenn die Wirkung nachlässt, ist der Charakter erschöpft (Zustand Erschöpft 2). Nimmt man weitere Portionen zu sich, bevor man die Erschöpfung überwunden hat, erhält man pro zusätzlicher Portion nur +1 Fokus, allerdings werden kumulativ die gleichen negativen Auswirkungen wie oben beschrieben aufaddiert. Eine Nuss kann man mit einer Probe auf Handwerk gegen 15 öffnen. Jede Nuss enthält 3 Portionen und hat eine Last von 1, wobei sie sich etwa 2 Monate hält.

Schwierigkeit für die Naturkundeprobe: +14

Preis einer Nuss: 30 L



## Balsamblüte

Die Balsamblüte ist vor allem bei Barden und Dichtern beliebt, denn sie schenkt ihnen eine besonders schöne Stimme. Dazu muss man die kleinen gelben Blütenkelche möglichst lange im Mund behalten und den extrem bitteren Saft aussaugen (Entschlossenheitsprobe gegen 20, je EG +1 auf Darbietungsproben, für die die Stimme essentiell ist, wie Singen, Dichtkunst oder Schauspielerei innerhalb der nächsten W3 Stunden). Die Blüte wächst an Ranken, die in den dichten Wäldern von Kungaitan und den Stromlandinseln verbreitet sind. Zwischen all den anderen bunten Blüten ist die Balsamblüte allerdings nicht leicht zu entdecken. Die getrockneten Blüten halten sich einen Monat, sind aber nur noch halb so stark (je 2 EG +1 auf Darbietung).

Schwierigkeit für die Naturkundeprobe: +6  
Preis: 10 L, getrocknet 7 L

## Amisai-Perle

Neben ausdauerndem Training und intensiver Meditation gibt es ein weiteres, geheimes Mittel, mit dem die Schwertalben Kintais ihre Bewegungsabläufe perfektionieren: Die Amisai-Perle. Die kleine blauschwarze Beerenfrucht, die an dornigen Sträuchern in ganz Takasadu wächst, steigert bei Einnahme die Koordination und insbesondere die Balance erheblich (+3 auf Balance, +3 auf Tanzen, +1 auf Akrobatik, wirkt für 2W10 Minuten). Die Wirkung hält lange genug an, um eine beeindruckende Tanzvorführung darzubringen oder seinen Gegner beim Schwertkampf in den Staub zu zwingen,



anschließend fühlt man sich aber etwas schwindelig (-3 auf Balance, -3 auf Tanzen, -1 auf Akrobatik für 2W10 Minuten). Beim Sammeln sollte man vorsichtig sein, um sich nicht an den leicht giftigen Dornen des Strauchs zu ritzen (Fingerfertigkeit gegen 15, sonst 1W6 Schaden und Blut 1 / Blutend 1 / 30 Ticks). Die Beeren verlieren schnell ihre Wirkung (Haltbarkeit ½ Tag) aber einige Alchemisten in Kintai sollen einen Weg gefunden haben, daraus ein Elixier zu brauen, welches bis zu 3 Monaten haltbar ist.

Schwierigkeit für die Naturkundeprobe: +12 (Kulturkunde Kintai gibt leicht positiven Umstand)

Preis: 6 L, Elixier 20 L

## Yonnus-Uhr

Yonnus-Uhr wird ein Moos wegen seiner wenigen silberweißen Blüten genannt, da diese Blüten nach dem Pflücken genau 28 Tage haltbar sind und dabei jeden Tag ein Blatt verlieren. Sie lassen sich als ein sehr genauer Kalender verwenden, der auch unterirdisch gut funktioniert und daher zum Beispiel von den Zwergen Westergroms gerne genutzt wird. Darüber hinaus ist es eine beliebte Opfergabe in Yonnus-Tempeln. Das Moos mit den mindestens handtellergroßen Blüten wächst auf dunklen und feuchten Steinen, wie man sie in Höhlen, Kellern und Stollen findet. Besonders verbreitet ist es in den Gewölben alter Drachlingsruinen in Dragorea und man sagt, dass man größere Blüten findet, je tiefer man in die gefährlichen Gewölbe vordringt. Befindet sich Mondstein in der Nähe, senden die Blüten silbriges Licht

aus, gerade so viel, dass man sie im Dunkeln erkennen kann.

Schwierigkeit für die Naturkundeprobe: +8 (im Dunkeln, wenn Mondstein in der Nähe ist +4)

Preis: 3L

## Arkuri-Stern / Kyngstarn

Als Arkuri-Stern und in Nyrdfing als Kyngstarn ist eine unscheinbare, dem Buschwindröschen ähnliche, Blume bekannt. Sie wächst vermehrt im Grasland um Catley und Arkuri, ist aber auch gelegentlich im Flachland im östlichen Tir Durghachan zu finden, und zwar immer in der Nähe von Überhängen zu den Feenwelten. An dem höchstens 25 cm hohen Kraut wächst eine einzelne, weiße achtblättrige Blüte mit zartem gelbem Rand, die interessanterweise dem Stern des Nyrdfinger Wappens verblüffend ähnlich sieht. Die Blüten des Arkuri-Sterns drehen sich immer in die Richtung des nächsten Feenwelt-Übergangs, rund um Arkuri und Catley weisen sie immer zum Mondportal hin. Sie beginnen wenige Stunden vor der Öffnung des Tores zu blühen und schließen sich, sobald auch das Tor sich wieder schließt. Sie reagieren auch auf das Flackern der Tore, aber meist nicht schnell genug um verlässliche Vorhersagen zu ermöglichen, auch wenn manche Naturkundler und auch die Portalgilde intensiv daran forschen. Pflückt man Arkuri-Sterne, verlieren sie ihre besondere Eigenschaft und sind nicht mehr wertvoller als jede andere Wiesenblume. Arkuri-Sterne verwelken innerhalb weniger Stunden.

Schwierigkeit für die Naturkundeprobe: +6

Preis: Topfpflanze 10 L



Gnom Aithrob Wattelgatt Handwerks-Meister im Holzhandwerk  
mit seiner treuen Clementine