Pflanzenwelt

Nachdem ein Überblick über die taranische Fauna präsentiert wurde, folgt nun eine Zusammenfassung der taranischen Flora. Zu jeder Pflanze haben wir extra die spielrelevanten Werte angegeben – zum ersten die maximal erreichbare Größe (damit man sich die Pflanze besser vorstellen kann) und dann immer die Verbreitung, wo man also die jeweilige Art finden kann sowie in Klammern die Häufigkeit in den verschiedenen Regionen.
Darüber hinaus gibt es in einigen Gebieten zusätzliche Angaben, zum Beispiel zur Erntezeit, die bei Nutzpflanzen darüber Auskunft gibt, wann die Pflanze oder ihre Früchte reif sind und bei anderen Pflanzen die Information enthält, wann man mit voller Wirksamkeit rechnen kann. Sollten z.B. Heilpflanzen vor oder nach der regulären Erntezeit gesammelt werden, kann es zu einer verminderten oder gar gegenteiligen Wirkung kommen.
Weitere Merkmale befassen sich mit der etwaigen Wirkung der Pflanze (als Heilkraut, Gift oder verschiedenen anderen Arten) sowie ihrer Haltbarkeit direkt nach dem Ernten. Der Punkt Weiterverarbeitung erklärt, wie man die Pflanze größtenteils zwecks größerer Haltbarkeit und zum Teil auch wegen größerer Wirkung verarbeiten kann – sei es nun einlegen, auskochen, konzentrieren oder zu einer Paste verarbeiten.

Heilkräuter:

Unter diese Kategorie zählen alle die Kräuter, die es ohne allgemeine schädliche Nebenwirkung schaffen, den Gesundheitszustand desjenigen, auf den es angewandt wird, zu verbessern. Allgemeine Nebenwirkungen bedeutet nicht, dass bei falscher Zubereitung oder Ernte zum falschen Zeitpunkt nichts schief gehen könnte. Die Verbesserung des Gesundheitszustandes kann mit vorbeugender Stärkung der Abwehrkräfte gegen Krankheiten, Wirkung gegen spezielle Erkrankungen, Genesungshilfe bei Verletzungen oder einfach nur Erfrischung bei Erschöpfung sehen. Die heilende Wirkung der meisten Pflanzen lässt sich durch Verarbeitung zu Paste, Salbe, Trank oder Tee verstärken oder zumindest durch bessere Haltbarkeit länger nutzen.

Ackersitzer: Üblicherweise auf sumpfigen Wiesen und in beackerten Flächen zwischen den angebauten Gemüsen oder kultivierten Pflanzen wachsend, verfügt dieses kleine unscheinbares Kraut in Frühjahr bis Spätsommer über einige kleine Beeren mit recht guten Heilkräften. Wer sie oder den aus mehreren Beeren gepressten und gekochten Saft zu sich nimmt, wird schnell müde. Sofern man keine schweren Arbeiten verrichtet und sich nicht bewusst darauf konzentriert wach zu bleiben, schläft man ein und fällt in einen tiefen erholsamen Schlaf, in dem die natürlichen Heilkräfte des Körpers angeregt werden. Oftmals berichten Patienten, die mit diesem Kraut behandelt wurden, von visionshaften Träumen von Elfen- oder gar Engelsgestalten.
Von der Pflanze existieren 2 verschieden Versionen mit unterschiedlicher Wirksamkeit: Die zweijährige größere Form verfügt über mehr, aber kleinere Beeren, die für sich genommen weniger wirksam sind. Die einjährige deutlich kleinere Pflanze bildet dickere und stärker wirkende Beeren aus.

max. Höhe: 10 cm
Verbreitung: ganz Ta'Ran auf sumpfigen Wiesen (extrem selten) oder Äckern (selten)
Erntezeit: Frühjahr bis Spätsommer
Wirkung: zweijährige Pflanze 2W4 Beeren mit jeweils 3 Heilpunkten und einjährige Pflanze 1W4 Beeren mit jeweils 5 Heilpunkten
Haltbarkeit: 12 h
Weiterverarbeitung: Ackerheiltrank: Saft aus 10 Beeren (egal welche Art) kochen, bringt 20 Heilpunkte, hält sich ca. 1 Ja

Wollbusch: Diese Pflanze ist von dem seltsamen durchscheinenden Gespinst des Wollspinners (eine große Springspinne) umwoben und hat dadurch ein vor allem im Nebel geisterhaftes Äußeres, das schon so manchen einsamen Wanderer verwundert hat. Wer die kleinen rotorangen Beeren sammelt, die durch die Fäden der Spinne leuchten, begibt sich in Gefahr, von ihr gebissen zu werden und die Heilkraft seiner Ernte bald nötiger zu haben, als er es eigentlich wollte.
Die Beeren sind heilkräftig und stärken die Ausdauer, beschleunigen zerquetscht und auf eine Wunde gegeben die Heilung). Ihre volle Wirksamkeit entfalten die Früchte des Wollbusches jedoch gegen Gift: Viele starke Gifte lassen sich in ihrer Wirksamkeit abschwächen oder in ihrer Wirkgeschwindigkeit abbremsen.

max. Höhe: 1,5 m
Verbreitung: abgelegene Gebiete: Dschungel (sehr selten), dichter Wald (selten), Pak'Sha, Nodora
Erntezeit: später Frühling, pro Busch zeitgleich W4 Beeren reif
Wirkung: halbiert Dauer oder Wirkung eines Giftes und heilt 3 Heilpunkte
Haltbarkeit: 24 h
Weiterverarbeitung: keine bekannt

Siechenschreck: Dies ist ein kleines, vor allem an Flussauen beinahe im Wasser wachsendes gelbblättriges Kraut. Gegen Krankheiten aller Art setzt man es schon seit vielen Hunderten von Jahren in allen Kulturen an. Vor allem vorbeugend kommt der leicht säuerliche Saft des Siechenschrecks zum Einsatz.
Zwerge jedoch sollten Vorsicht walten lassen, da ihr Magen beim Genuss des Elixiers schnell rebelliert und mit einigen Schmerzen antwortet. Dennoch entfaltet sich auch bei ihnen die volle Wirkung gegen fast alle Krankheiten, da sein Effekt nicht darauf beruht, dass es eine bestimmte Krankheit gezielt bekämpft, sondern die Abwehrkräfte des Patienten unterstützt.

max. Höhe: 15 cm
Verbreitung: Flussauen Pak'Shas (selten) und Dalaturs (mäßig)
Erntezeit: im Sonnenschein, früher Herbst
Wirkung: halbiert die Dauer praktisch jeder Krankheit, solange diese nicht daimonischen Ursprungs ist
Haltbarkeit: 3 Tage
Weiterverarbeitung: Pflanze muss gekocht und dann noch ausgepresst werden, bringt eine Paste gleicher Wirksamkeit, die sich etwa 5 Monate hält

Heißdorn: Diese Distelart findet sich bevorzugt in der Nähe von Waldrändern oder auf Lichtungen im Wald und versteckt sich vor allem im hohen Gras. Die Pflanze an sich ist nicht sonderlich auffällig oder ansprechend – kleine Dornen erschweren die Ernte, machen sie jedoch keinesfalls unmöglich. Der eigentlich wirksame Teil der Pflanze liegt in

fingerdicker Knollenform unter der Erde und hilft fiebersenkend und gegen verschiedene Krankheiten, in denen Fieber als Symptom auftaucht.

max. Höhe: 25 cm
Verbreitung: nördliche, gemäßigte und warme Wälder und Waldränder (selten)
Erntezeit: Frühjahr bis Frühherbst
Wirkung: verkürzt Fieberkrankheiten um W4 Tage (wenn das Ergebnis die Dauer überschreitet, so gilt man als binnen 4 Stunden geheilt)
Haltbarkeit: 10 Tage
Weiterverarbeitung: die getrocknete Distel hält sich 2 Monate, wenn man sie zerreibt und das Pulver luftdich verpackt, sogar 5 Monate

Labokkraut: Fast überall auf Wiesen, Almen, Waldrändern, Waldlichtungen und Flussauen kann man das Labokkraut findet, eine feinblättrige winzige Pflanze, die kaum fingerlang wird und sich in Büscheln zusammenfindet. Will man sich seine entzündungshemmende und heilungsfördernde Wirkung zunutze machen, muss man eine gewisse Menge des Krautes sammeln und trocknen, die getrockneten Pflanzen zerreiben mit Fett zu einer Paste oder Salbe verarbeiten. Dann vermag dieses unscheinbare grüne Ding dafür zu sorgen, dass sich Wunden schneller schließen und mit fast an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit nicht entzünden.

max. Höhe: 5 cm
Verbreitung: Wiesen, Waldränder, Auen (häufig)
Erntezeit: morgens, Frühjahr
Wirkung: roh keine Wirkung
Haltbarkeit: 6 Stunden
Weiterverarbeitung: trocknen, zerreiben und mit Fett zu einer Paste verarbeiten

Ghanding: Gut versteckt und wirklich selten im Vergleich zum Labokkraut ist dieses Wundermittel: Es handelt sich hierbei um ein echtes Heilkraut, unscheinbar grasartig, aber mit einem enormen Wirkungspotential. Schon die zerriebene Pflanze allein lässt Wunden deutlich schneller verheilen - kleinere Kratzer verschwinden binnen Minuten, größere Wunden bluten langsamer oder können oft schnell komplett gestillt werden. Jeder Heiler ist dankbar für den Fund von Ghanding und wird die Pflanze in möglichst reinen Alkohol eingelegt wie einen Schatz aufbewahren, bis sich eine würdige Applikationsmöglichkeit bietet.

max. Höhe: 40 cm
Verbreitung: Gebirgswiesen (sehr selten)
Erntezeit: Sommer
Wirkung: heilt 10 Heilpunkte, stillt auf Wunde gelegt automatisch die Blutung
Haltbarkeit: 24 Stunden
Weiterverarbeitung: Eine Pflanze in Alkohol einlegen oder gar auskochen und konzentrieren, gleiche Wirkung nach 2 Wochen, danach für 2 Monate nur noch halbe Wirkung, danach keine Wirkung mehr

Leetkagh: Dies ist eindeutig ein Sumpfkraut, es wächst zum größten Teil unter dem Wasser und ist auf den weichen langsam faulenden Moor- oder Sumpfboden angewiesen. Die Beschaffung der Pflanze gestaltet sich oftmals als schwierig, da ihr wirksamer Teil, eine Verdickung des Stengels, tief im Wasser verborgen ist. Erkennen kann man diese Orchidee an ihrer dunkelblauen Blüte und den herzförmigen Blättern. Sie kann schnell Wunden heilen und Erschöpfung lindern und gilt den Goblins einiger Gebiete sogar als heilige Pflanze.

max. Höhe: unter Wasser bis 2 m, über Wasser bis 50 cm
Verbreitung: Sümpfe und Moore Pak'Shas (eher selten) und Nodoras (häufig)
Erntezeit: praktisch ständig, im Winter allerdings eventuell unter Schnee und Eis vergraben
Wirkung: stillt Blutungen binnen Sekunden, regeneriert 6 Heilpunkte
Haltbarkeit: außerhalb des Wassers 4 Stunden
Weiterverarbeitung: in ein wassergefülltes Gefäß gegeben hält die Pflanze deutlich länger, aus 4 Leetkagh-Knoten lässt sich ein kräftiger Heiltrank brauen (+20 Heilpunkte), der sich etwa ein halbes Jahr hält

Drachenkopforchidee: Charakteristisch für diese Pflanze ist die flammendrot gefärbte Blüte in Form eines Drachenkopfes. Es handelt sich hierbei um eine typische Aufsitzerpflanze, die an größeren Bäumen wächst und sich von ihrem Saft ernährt, weshalb die Pflanze auch nicht mehr auf das Licht der Sonne angewiesen ist und ihre kleinen Blätter nur noch in fahlgelber bis reinweißer Farbe präsentiert. Die übel nach Verwesung riechende Blüte kann gepflückt und zu einem Tee aufgebrüht werden, der gegen Atemwegserkrankungen, Kopfschmerzen und die Wirkungen von Alkohol und einigen anderen Drogen hilft. Allerdings sollte man es bei der Anwendung nicht übertreiben, da man schnell vom Drachenkopftee abhängig werden kann und dieser bei allzu häufigem Genuss auch an Wirksamkeit verliert.

max. Höhe: 8 cm
Verbreitung: Dschungel und immergrüne Feuchtwälder Dalaturs, Syans und Mesarons (selten)
Erntezeit: Frühjahr bis Spätsommer
Wirkung: roh wirkungslos
Haltbarkeit: 2 Tage
Weiterverarbeitung: zu einem Tee aufgebrüht hat sie folgende Wirkungen: Sie halbiert die schädliche Wirkungen von Giften aller Art, beseitigt Kopfschmerzen (Kater) binnen einer halben Stunde, verkürzt Atemwegserkrankungen um 2 Tage (bei Zwergen sogar um 4 Tage)

Giftpflanzen:

Giftpflanzen sind all die Pflanzen, die in der Lage sind, ein Wesen körperlich zu schädigen, sei dies durch Wirkung auf die Verdauungsorgane (Erbrechen, Durchfall etc.), auf die Atmung (Atembeschwerden, Erstickung) oder auf das Blut (Kopfschmerzen, Schwindelgefühl, Herzklopfen etc.) oder sonstige mitunter sogar halbmagische Erscheinungen. Das Gift der meisten Pflanzen lässt sich extrahieren und zur Erhöhung der Wirksamkeit konzentrieren. Mitunter ist es dann auch nicht mehr an die ursprüngliche Verabreichungsart gebunden.

Schäumling: Ein wie in fetten Blasen liegender Schaum Baumstümpfe, Totholz und kranke Bäume überziehender Pilz mit einem extrem starkem Gift ist der Schäumling. Sein Furchtkörper ist sehr weich und leuchtend gelb, wird aber schon wegen seines starken bitteren Geschmacks von praktisch allen Lebewesen gemieden. Interessant ist, dass sich dieser Pilz in einigen Jahren epidemisch ausbreitet und mitunter sogar gesunde Bäume befällt, um im nächsten Jahr dann in eine Art Schlaf zu verfallen, in dem er kaum wächst und sich nicht fortpflanzt. Dann folgen einige Jahre des normalen Wachstums und schließlich beginnt erneut ein Schwärmen. Von Wald zu Wald ist diese Jahresfolge unterschiedlich, sie wird wohl auch von einigen äußeren Faktoren beeinflusst.
Wer von dem Pilz isst oder wenn das Konzentrat seines Giftes

ins Blut gerät, beginnt schon bald ein langsamer qualvoller Tod begleitet von Herzschmerzen, Erbrechen, Durchfall und starken Magenkrämpfen, bis das Opfer schließlich Blut zu würgen beginnt und bald darauf verstirbt.

max. Höhe: 15 cm
Verbreitung: Wälder und Sumpfgebiete Dalaturs (häufig in der Schwarmzeit, selten in der Schlafperiode)
Erntezeit: Sommer bis Spätherbst
Wirkung:
Haltbarkeit: 1 Woche
Weiterverarbeitung: Gift kann noch konzentriert und in der Wirkung verstärkt werden – dann doppelte Wirkungsdauer

Bolzenblume (oder Jagdorchidee): Eine besonders hinterhältige Art der Orchideengewächse ist die Bolzenorchidee oder Bolzenblume: Sobald der Boden erschüttert wird, dreht sich die orange, schwarzgefleckte Blüte in Richtung der Erschütterung und verschießt einen 5 cm langen Giftdorn. Der einzige Zweck, den sie damit verfolgt, ist, dass ein potentieller „Dünger", ein Beet für ihre Nachkommen erjagd wird: Am Ende des Dornes hängt die gekammerte Kapsel mit dem Samen für eine weitere Generation von Jagdorchideen.
Die Strategie, die die Pflanze verfolgt, ist die folgende: Das Opfer ihres Dornes wird sich noch eine Weile auf den Beinen halten können oder den Dorn entfernen und somit der Giftwirkung entkommen. Auf alle Fälle trägt es den Samen noch ein Stück weit mit sich herum und damit von der Mutterpflanze weg. Sollte das Opfer sogar an den Folgen der Vergiftung verenden (was allerdings nur bei kleineren oder geschwächten Tieren geschieht, weshalb einige Arten der Jagdorchideen auch nur auf geringere Erschütterungen reagieren), bildet es mit seinem Leib den Dünger, die Nahrungsgrundlage für die Saat.

max. Höhe: 30 cm
Verbreitung: immergrüne Wälder, Dschungel, Waldränder und immergrüne Steppen auf allen Kontinenten (mäßig)
Erntezeit: man kann die Bolzensamen beim Abschuss mit einem starken Tuch (ob es hält, ist SL-Entscheidung) auffangen und so weitervewenden, die Giftwirkung bleibt erhalten
Wirkung:
Haltbarkeit: 10 Tage, danach beginnt der Bolzen zu keimen und ist relativ nutzlos
Weiterverarbeitung: die Giftkapsel kann abgeschnitten und das Gift kondensiert und konzentriert werden, dazu verwendet man 5 Giftkapseln für eine Portion des Konzentrats

Peitschenstrauch: Ein bösartiges Ding ist dieses Gebüsch, zwar schwach an Gift, doch gewaltig an Größe und reiner Kraft: Es fängt Tiere mit peitschenartigen Ranken, die die Bewegungsfähigkeit des Opfers einschränken und es schließlich langsam erdrosseln. Außerdem beginnt nach einer gewissen Zeit ein schwaches Gift zu wirken, dass von kleinen Knoten an den Ästen des Gestrüpps ausgeht und von den nach Atem ringenden Opfern über die Luft aufgenommen wird. Es verschleiert ihnen den Sinn und macht mit der Zeit müde und träge und hilft so den nicht unbedingt sehr schnellen Würgesträngen, ihr betäubtes Opfer zu packen und zu töten.
Schließlich zerrt dieses Ungetüm das erbeutete Wesen (dass zu diesem Zeitpunkt noch nicht unbedingt tot sein muss, es genügt, wenn es sich nicht mehr bewegt) mit den Würgesträngen inmitten des Gestrüpps, wo sich ein zähnestarrendes Maul befindet, dass die Beute in den unter der Erde gelegenen Verdauungsbeutel schluckt.

max. Höhe: 4 m
Verbreitung: warme Wälder und Waldränder auf Pak'Sha (sehr selten), Dalatur und Syan (selten)
Erntezeit: man kann die Pollensäcke nicht ernten, da sie bei Berührung sofort aufplatzen und ihre Gift freigeben
Wirkung:
Haltbarkeit: keine möglich
Weiterverarbeitung: keine möglich

Roter Peitschenstrauch: Diese seltenere Variation des gemeinen Peitschenstrauches ist eine in Gebüschen sitzende rotblättrige Schlingpflanze (die restlichen Teile dessen, was man als Peitschenstrauch kennt, wurden bei ihr stark reduziert), die alles Lebendige sich bewegende festhält. Dann wird ein schneller und geschickter Schlingenarm ausgefahren, der zielgenau den Hals des Opfers findet und die dortige Haut aufritzt – dabei wird ein Gift injiziert, das schnell und zuverlässig dafür sorgt dass die Atmung der Beute gelähmt wird und sie stirbt. Als nächstes wird das Opfer mit klebrigen Blättern bedeckt und mit Ranken regelrecht versponnen. Diesen Kokon kann die Raubpflanze jederzeit in ihren unter der Oberfläche gelegenen Verdauungssack ziehen, um sich davon zu ernähren.
Da es sich bei dieser Pflanze um einen recht erfolgreichen Jäger handelt, können in dem Gesträuch, in dem sie sich befindet, schnell ein bis drei der versponnenen Kokons gefunden werden. Es gibt außerdem Berichte von roten Peitschensträuchern, die kein tödliches sondern nur stark betäubendes Gift verwenden, dass den Körper des Opfers solange paralysiert, bis er ein Gegenmittel erhält.

max. Höhe: 2 Schritt (die Schlingarme werden bis zu 8 Schritt lang)
Verbreitung: Dschungel und immergrüne Wälder und Waldränder Nodoras und Mesarons (sehr selten)
Erntezeit: die Giftranke muss gepackt und abgeschnitten werden, wenn dies nicht gelingt, infiziert man sich selber mit dem Gift der Pflanze
Wirkung: 2 verschiedene Arten: Paralysierend und tödlich
Haltbarkeit: 1 Woche
Weiterverarbeitung: die Giftdrüsen herausschneiden und das Gift herauskochen, dann kann man es mit gleicher Wirkung als Waffengift verwenden

Walbbusch: Viel gibt es zu diesem Busch nicht zu sagen, denn fast jeder kennt ihn und weiß ihn zu meiden: Mit gelben, kleinen an den Rändern gezackten Früchten, die jedoch höchst gifitg sind ausgestattet, sorgt er dafür, dass die Tiere, die von ihm fressen, schnell daran sterben, dass er ihr Blut verklumpen lässt. Im Magen des Opfers keimt dann eine neue Pflanze, die sich in ihren ersten Lebensmonaten vom Fleisch des Wirtes ernährt und so ein besonders kräftiges Wachstum besitzt.
Interessant ist sicherlich, dass die Frucht erst mit dem Magensaft in Verbindung kommen muss, um ihre Wirkung zu entfalten – mit einer schwachen Säure ausgekocht kann man den Walbfrüchten leicht die Giftstoffe entziehen und konzentrieren. Außerdem bedeutet dies, dass das Gift von den meisten Menschen am charakteristischen Geschmack erkannt und ausgespuckt wird, sodass es bei meuchlerischen Absichten nicht mit den Mahlzeiten verabreicht werden sollte, will man nicht riskieren, dass das Opfer etwas bemerkt und die Mahlzeit verweigert. Zumindest in den Gegenden, in denen es Walbbüsche gibt, kennen die meisten Bewohner deren Geschmack (es gehört zur Erziehung der Kinder, sie die Frucht kosten und ausspucken zu lassen) und werden ihn wohl auch verdünnt mit anderen Mahlzeiten wieder erkennen.

max. Höhe: 1 m
Verbreitung: auf gesamt Dalatur und dem nörlichen Syan in Steppe, Wald und auf Wiesen (mäßig)
Erntezeit: Frühjahr
Wirkung:
Haltbarkeit: etwa 3 Tage
Weiterverarbeitung: mit schwacher Säure auskochen und das Gift konzentrieren (schmeckt allerdings noch immer verräterisch)

Totenglöckchen: Ein recht seltenes Gewächs, dass sich vor allem am Rand von Sümpfen und Feuchtwäldern findet ist das Totenglöckchen: Eine große krautige Pflanze mit dicken saftreichen Stengeln, der schlichten bläulichen Glockenblüte und Blättern. In diesem Saft sitzt auch das Gift in großer Konzentration, wohl um das ansonsten wunderschön anzusehende Totenglöckchen vor Fressfeinden zu bewahren. Und wirklich: Wer einmal mit dem zähen Gel in Berührung gekommen ist, wird die Pflanze in Zukunft meiden und wohl nicht wieder versuchen, sich an ihr zu vergreifen oder sie gar zu fressen.
Es kommt öfter zu Unfällen, wenn Unwissende das Totenglöckchen umknicken und sich dabei mit dem Saft beschmieren. Die betroffenen Hautstellen werden schnell rot und beginnen unangenehm zu brennen und zu jucken, Nach einer gewissen Zeit geht die Schwellung zurück und das vergiftete Fleisch stirbt ab. Auf totes organisches Material wirkt der Saft ätzend – wirklich aufgehalten wird er nur von Metallen.

max. Höhe: 1 m
Verbreitung: Sümpfe und Feuchtwälder Dalaturs (selten) und Syans (mäßig)
Erntezeit:
Wirkung: Wirkt wie eine Säure der dritten Stufe
Haltbarkeit: 12 Stunden, danach ist der Saft abgetrocknet
Weiterverarbeitung: in einer Metallflasche oder -kapsel abgefüllt hält sich der Saft 2 Monate lang

Dunkelstaub: Angeblich besonders an Orten wachsend, an denen ein Mord begangen wurde ist der Pollen dieses seltenen Busches ein Mittel, aus dem sich ein starkes Atemgift herstellen lässt. Unbehandelt verklebt er zwar die Lunge des Opfers, doch wird er schnell vom Körper abgebaut und die Atemnot lässt nach spätestens einer halben Stunde nach (sollte der Betroffene in diesem Falle noch am Leben sein).
Mit von den Alchemistengilden geheim gehaltenen Methoden kann aus den unreifen Pollen ein deutlich wirksamerer Staub produziert werden, der dem Opfer ins Gesicht geblasen werden muss, um volle Wirksamkeit zu entfalten.
Kennzeichen dieses Gewächses sind die faustgroßen schwarzen Blüten, die in dichten Dolden an den Ästen hängen und einen schweren betäubenden Geruch verbreiten. Wer sich allerdings dazu verleiten lässt, der Pflanze zu nahe zu kommen, wird meist mit einer mittelschweren Vergiftung und einem gehörigen Schrecken bestraft. Da der Duft derartig verführerisch ist, muss man regelrecht mit sich ringen, nicht nahe an die Pflanze heranzugehen. Versuche, ein wahrhaft unwiderstehliches Parfum aus den Blüten zu destillieren, gingen allesamt schief und scheiterten an der Giftigkeit der Pflanze.

max. Höhe: 1,5 m
Verbreitung: gemäßigte und warme Steppen und Waldränder Pak'Sha (mäßig), Dalatur und Nodora (selten)
Erntezeit: Sommer
Wirkung: WK-Probe, um nicht an der Pflanze zu riechen, schwaches Atemgift
Haltbarkeit: 1 Woche
Weiterverarbeitung: die Pollen des Dunkelstabes mit Alkohol säubern, damit sie volle Wirksamkeit erfahren, dann starkes Atemgift, genaue Prozedur jedoch unbekannt

Liet`rok: Ursprünglich von den wandernden Schamanen der Turakar verwendet, um Visionen zu empfangen, ging das Wissen um die Herstellung des Rauschgiftes verloren und wurde nach und nach ersetzt von dem Wissen, dass man die Wirkstoffe stärker konzentiert als potentes Gift einsetzen kann. Nur wenige alchemistisch begabte Orks kennen noch das Geheimnis, wie man Liet'Schorf (ein visionstreibendes Rauschgift) aus Liet'Rok gewinnen kann.
Wird ein Opfer mit einer Waffe, an deren Klinge sich das Gift befindet (als Öl oder Paste), so beginnt es fast sofort zu halluzinieren: Es beginnt, verschwommen und farbfalsch zu sehen und steigert sich bis hin zur Sichtung von angsteinflößenden Monstren. Entweder flieht es in panischer Angst vor den vermeindlichen Ungetümen oder es beginnt, wild und ungestüm gegen die von dem Gift vorgegaukelten Feinde zu kämpfen, was sich letztlich darin äußert, dass es auf alles einschlägt was sich bewegt (Freund oder Feind). Diejenigen, die um die Wirkung des Giftes wissen, erkennen meist die Symptome und entscheiden sich dafür, still zu verharren, bis die Wirkung nach etwa einer Stunde wieder nachlässt. Oftmals verlieren sie aber durch den Schock der Halluziationen derartig die Kontrolle, dass sie völlig wieder ihrer guten Vorsätze handeln und fliehen oder kämpfen oder orientierungslos herumirren.

max. Höhe: 45 cm
Verbreitung: kalte Steppen und Waldränder auf Pak'Sha und Dalatur (mäßig)
Erntezeit: Spätsommer
Wirkung: roh wirkt die Pflanze nur für W4+6 Stunden halluzinogen berauschend
Haltbarkeit: 2 Tage
Weiterverarbeitung: getrocknet bei gleicher Wirkung 2 Monate haltbar, aufwendig destilliert und gefiltert doppelte Wirkung und Wirkdauer

Fieberpflanze: Bei der sogenannten Fieberpflanze handelt es sich um eine Grasart, die vor allem auf feuchtem Boden sehr gut wächst und sich auf diese Weise recht gut verbreitet. Als Verteidigungsmechanismus hat sie ein leichtes Gift entwickelt, das Unwohlsein und Schwindel auslöst und somit den Fressfeinden auf relativ ungefährliche Art die Information: „Friss mehr und es wird dir schlimm ergehen" vermittelt. In höheren Dosen llöst es Schweißausbrüche und starkes Fieber aus, dazu kommen Durchfall und Erbrechen bis hin zur vollständigen, oftmals tödlichen Entwässerung des Körpers.
Um an derartige Mengen des Giftes zu gelangen, muss man allerdings schon mehrere Dutzend der Gräser sammeln und das Gift mit Hilfe hochprozentigen Alkohols lösen.

max. Höhe: 30 cm
Verbreitung: Wiesen und warme Steppen auf ganz Ta'Ran (selten, auf Mesaron häufig)
Erntezeit: ganzjährig
Wirkung:
Haltbarkeit: 2 Wochen

Weiterverarbeitung: in hochprozentigen Alkohol einlegen und das Gift abdestillieren

Nutzpflanzen:

Eine Eigenheit vieler Kulturschaffender Spezies ist es, dass sie in der Lage sind, Pflanzen zu kultivieren, d.h. sie in großer Menge anzubauen und zu ernten, sogar Züchtungen durchzuführen um bestimmte bevorzugte Merkmale zu verstärken. Auf diese Weise haben sich einige Pflanzenarten herausgebildet, deren Eigenschaften sie so wertvoll machen, dass sie von vielen Völkern gesät und geerntet werden.
Da es die meisten Obstsorten auch wild gibt, werden unter diesem Punkt wirklich nur die Pflanzen aufgezählt, deren wilde Formen keinen wirklichen Nutzen erbringen, da er sich erst nach langwieriger und gezielter Züchtung ergab. Die allermeisten Obstbäume sind allerdings schon von vornherein recht schmackhaft und reich an Nährstoffen, so dass sie unter „Gewöhnliche“ aufgezählt werden.

Knollengras: Diese Nutzpflanze trägt leuchtend blaue geschmacklose Früchte, die allerdings holzig und wässrig sind und kaum einen Nährwert besitzen (von sehr hungrigen wohl aber dennoch verzehrt werden) in großen Trauben an den dicken Stängeln. Die wirklich nützlichen Früchte des Gewächses befinden sich allerdings unter der Erde: Die fingerlangen und auch fingerdicken Knollen (die deshalb wohl auch „Fingerfrüchte“ genannt werden) lösen roh genossen eine leichte Euphorie aus, schmecken dann aber sehr bitter. Wenn man sie gart, kochen die Bitterstoffe aus, die Pflanze verliert allerdings auch die beschwingende Wirkung.
Knollengras ist sehr genügsam und wird in fast allen Breiten, vor allem in Gebirgs- oder Halbwüstenregionen angebaut.

max. Höhe: ca.50 cm, reicht bis 1 m unter die Erde
Verbreitung: Gebirge und Halbwüsten Syans und Mesarons
Erntezeit: Spätherbst

Kekra - Untergrundfrucht: Das Kekra (der Name der Pflanze ist sächlich) wird vor allem von den Goblins angebaut, die sich in orkischer Sklaverei befinden und neben den Sklavenarbeiten für ihren eigenen Lebensunterhalt sorgen müssen. Außerdem soll es einige Stämme geben, die sich das Geheimnis der Ackerwirtschaft so weit erschlossen haben (eventuell auch durch Informationsfluss von befreiten oder entlaufenen Sklaven), dass sie selbstständig dazu in der Lage sind. Der größte Teil der krautigen Pflanze (etwa goblinkopfgroß) wächst unter der Erde und bildet ein zartrosa Fleisch aus, das mild süß-säuerlich schmeckt und durch einen hohen Wasseranteil vor allem den Durst sehr gut stillen kann.

max. Höhe: oberirdisch 20 cm unterirdisch 30 cm
Verbreitung: in gemäßigten Regionen Pak’Shas und Dalaturs
Erntezeit: Spätsommer

Wasserbirne: Dies ist eine im Meer unter Wasser lebende Pflanze, die runde, etwa einen Spann durchmessende Früchte in Birnenform ausbildet. Sie schmecken, wenn sie gewaschen werden, nicht mehr sonderlich salzig, sondern angenehm würzig. Die leuchtend orangen Früchte bilden neben Fisch die Nahrungsgrundlage der Aquilaner und werden von diesen mit nur geringem Aufwand angebaut.
Sie wachsen langgezogen in großen Schlingen auf dem Meeresgrund und benötigen vor allem Licht und eine frische Wasserströmung, was sie für den Anbau in kalten Meeresregionen prädestiniert.

max. Höhe: ca. 25 cm Durchmesser, Schlingen bis 100 m lang
Verbreitung: auf dem Meeresboden zwischen Mesaron und Syan sowie zwischen Syan und Nodora
Erntezeit: ganzjährig durchgängig

Farfok: Diese Pflanze ist auf fast ganz Ta’Ran in verschiedenen Variationen (mal etwas größer und anspruchsvoller, mal kleiner und genügsamer) verbreitet und bildet die Nahrungsgrundlage von vielen Völkern, da sie einen gewaltigen Vorteil gegenüber vielen anderen Nutzpflanzen hat: Sie ist eigenbackfähig, so dass man aus ihrem trockenen fett- und stärkereichen Mark Teigwaren aller Art herstellen kann. Am weitesten verbreitet sind wahrscheinlich einfache Fladen, die aus dem ausgeschälten Pflanzenmark hergestellt werden.
Farfok ist aus diesem Grund auch unter dem Namen „Brotschilf“ bekannt. Da die Pflanze vor allem einen feuchten Untergrund für den Anbau benötigt, kann man die Regionen, in denen sie bevorzugt kultiviert wird, schon von weitem erkennen: Weite Areale sind durch künstliche Bewässerung überschwemmt und durch kleine Stein- oder Lehmwälle in kleinere Bereiche eingeteilt. Die Pflanze wächst, wenn man Schädlinge wie Würmer, die sich im Inneren des Markes einnisten und es so unbrauchbar machen und verschiedenste Pilzarten, die das Farfok befallen, von ihr fernhält, in dichten Reihen und lässt sich recht einfach ernten.
Da sie ungeheuer stark austreibt, muss sie nicht jedes Jahr neu gesät werden und ermöglicht bei guten Bedingungen mehrere Ernten im Jahr. Allerdings muss der Enthusiasmus für Farfok etwas gedämpft werden, da seit dem Frevel der Rao’Ka das Wissen um chemische Schädlingsbekämpfung verloren ging und somit fast jedes Feld Farfok den äußerst aufwendigen Kampf gegen Schädlinge und Parasiten mit sich bringt. Außerdem tummeln sich in der Brühe, in dem das Brotschilf wächst, Würmer, die mit Freuden alles befallen, was sich durch das Wasser hindurch bewegt und eiternde Geschwüre und Fieber verursachen.

max. Höhe: 1 m
Verbreitung: ganz Ta’Ran außer Wüstengebieten, auf Nodora jedoch recht selten
Erntezeit: spätes Frühjahr

Nachdem nun das Farfok, der Ausgangspunkt für die Produktion von allen Arten von Back- und Teigwaren vorgestellt wurde, soll an dieser Stelle ein wenig über die Weiterverarbeitung gesprochen werden. Die einfachste Methode, Brot herzustellen ist es, das Mark der Pflanze noch im Schilfmantel zu backen. Der äußere Teil fällt ab und man erhält eine längliche relativ geschmackneutrale Brotstange.
Darüber hinaus ist es noch üblich, das Mark auszukratzen und erst zu würzen und etwas trocknen zu lassen, bevor man es bäckt. Auf diese Weise werden die weit verbreiteten und in den unterschiedlichsten Variationen erhältlichen Gewürzbrote gefertigt. Die Kenntnis um den Anbau des Farfok ist zwar nur den „höher entwickelten Kulturen“ bekannt, mitunter treffen aber Goblinsippen auf wilden Farfok, dessen Mark sie dann auch auskratzen und zu meterlangen Teigrollen formen, die dann in einem langgezogenen Glutbett gebacken werden.
Sehr weit verbreitet ist vor allem bei den Hagisch das Pferdebrot, eine Mischung, der die zerriebenen Brotschilfhalme beigemengt wird, was dem ausgebackenen Brot eine dunklere Farbe gibt. Dies ist allerdings ein Lebensmittel für die Ärmsten der Armen, da es zwar sehr sättigend wirkt, aber nur schwer zu kauen ist.
Als Delikatesse gelten kleine Farfokringe, bei denen man den Brotschilf in kleine Scheiben schneidet und diese einzeln in Öl brät. Man kann sie dann noch in Suppe geben oder als Beilage

essen und in unterschiedlichsten Variationen würzen.
Vermischt mit Eiern und Milch kann man aus dem Mark auf einfache Weise schnell Kuchen oder Milchbrote backen, da aber vor allem Eier auf Pak'Sha nur selten genossen werden (sie müssen aus Nestern wilder Vögel gestohlen werden, da keine Kultur Vögel als Eierproduzenten hält).

Ealoor (Oder für scharfe Zungen: Spitzohrengemüse): Dies ist eine Baumpilzart, die ähnliche Backfähigkeit besitzt wie das Farfok. Die Pilze werden von den Elfen in regelrechten Kolonien in verschiedenen Wäldern angepflanzt. Dabei wird jedoch stets darauf geachtet, dass sich die Verbreitung dieses Parasiten in geregeltem Rahmen hält – nach etwa vier Monaten sind die Fruchtkörper groß genug, damit man sie ernten kann. Entweder wird der Pilz dann über dem Rauch getrocknet und zu Mehl vermalen oder gleich so wie er ist gebacken (was einen recht geschmacklosen aber sättigenden Brotfladen ergibt).

max. Höhe: ca. 4 cm, bei 20 cm Durchmesser
Verbreitung: Norden Syans und Dalaturs
Erntezeit: ganzjährig

Zwiebelkürbis: Diese Kürbisart, die eine etwa 10 cm lange Frucht mit bauchigem Unterteil und flaschenhalsartigem Kopf ausbildet, wird auf Feldern kultiviert, da ihr Geschmack kräftig und sehr herbwürzig ist. Außerdem kann man die Kerne zu einem angenehmen scharfen Gewürz zermahlen und ins Essen streuen. Trotz der Form ist er allerdings als Flaschenkürbis ungeeignet, da die Schale zu weich ist.

max. Höhe: 10 cm
Verbreitung: Mesaron
Erntezeit: Spätherbst

Kleine Bläue: Dieser Busch wächst kugelförmig, wird dabei aber nicht höher als 20cm und verfügt über einen maximalen Radius von 40cm. Neben ihren grünen Blättern, die mit einem sanften Flaum überzogen sind, haben ihre Blüten zahlreiche große, zylinderförmige Staubbeutel. Diese sind tiefblau und färben bereits beim geringsten Kontakt ab. Dem Himmel zugewandt liegt auf der "Kugel" eine einzige, ebenfalls blaue, sternenförmige Blüte, mit meist 8 Blütenblättern.
Um den sogenannten Bläuenstaub als universelles Färbemittel zu gewinnen, wird die anspruchsvolle Pflanze seit einigen Jahrzehnten von den Hagisch kultiviert, die regen Handel mit dem blauen Farbstoff machen.

max. Höhe: 20 cm
Verbreitung: Pak'Sha und Nodora
Erntezeit: Frühjahr

Tschekko: Dies ist eine robuste Nutzpflanze. Sie hat einen etwa 5cm dicken, bis zu 2 Schritt hohen Stamm, der regelmäßige knotenartigen Verdickungen aufweist und sich erst in der oberen Hälfte in zahlreiche dünnere Äste gleicher Gestalt aufteilt. Er hat faserige grüne Blätter und lange gelbe Schoten, die kleine Bohnen, Tschekkos genannt enthalten. Diese variieren in ihrer Farbe von einem hellen gelbweiß bis hin zu tiefdunkelrot, sind allerdings meist ebenfalls gelb.

max. Höhe: 2 m
Verbreitung: Süden Syans
Erntezeit: Frühsommer und Spätherbst

Bevor hier die Reihe von Pflanzen vorgestellt werden sollen, die man auch irdisch zur Produktion alkoholischer Getränke nutzt, der Wein, sollen an dieser Stelle erst einige allgemeine Worte zum Thema angebracht sein: Zur Produktion von Wein ist zu sagen, dass auf Ta'Ran nicht unbedingt Beerenwein bevorzugt wird, es gibt keine regelrechte Weinkultur mit all ihren Nebeneffekten (Weinkenner, verschiedenste Sorten erlesener Beerenweine, die unterschiedlich hoch gehandelt werden) sondern eine eher allgemeine Weinproduktion, die aufgrund ihrer Vielfalt sehr experimentierfreudig ist. So kommen viele Obstweine und Weingemische genauso in die Flasche wie die etwas seltsam anmutende Mischung aus Wein und Bier oder Wein- und Saftmixturen, die eher erfrischen denn berauschen sollen.
Natürlich gibt es auch Beeren, die vor allem wegen der Weinproduktion kultiviert werden, sie sind allerdings nicht sonderlich weit verbreitet und finden vor allem im Osten Ta'Rans Verbreitung.
Das Bier, ursprünglich ein Geheimnis der Zwerge der Kultur der Dunhag, wird im Übrigen durch Vergären von Farfok mit dem Extrakt von **Zwergenkappe**, einem extra gezüchteten Baumpilz, in dem auch verschiedene Hefen wuchern gewonnen. Da Bier früher nur als Importware per Handel mit den eher handelsmüden Hügelzwergen zu bekommen war, hat sich hier ein regelrechter Kult entwickelt, der vor allem darauf zielt, zum einen besonders alkoholreiche Produkte und zum anderen besonders reine Produkte zu erhalten. Die Unsitte, die in ländlichen Gegenden üblich ist, Bier mit Farfok-Schalen zu produzieren, die dann im Getränk umherschweben und dem Bier einen etwas würzigeren Geschmack verleihen oder gar echte Gewürze dazuzugeben, ist bei Bierkennern und Biergenießern verpönt und wird bei professionelleren Brauereien eingespart. Trotz der mittlerweile zur Tradition gewordenen Braukunst menschlicher Kulturen ist Bier noch immer ein seltenes und teures Getränk, viel häufiger kommt daher Wein oder aus Farfokmark oder zuckerreichen Pflanzen gebrannter Alkohol zum Einsatz, wenn es darum geht, sich zu betrinken.

Edelwein: Hierbei handelt es sich um eine veredelte Beere, die durch ausgewählte Züchtungsmethoden eine sehr hohe Qualität verspricht. Pro Rebe wachsen maximal 8 Beeren, die, sehr süß und etwa daumengroß, besten Wein versprechen.

max. Höhe: 1 m
Verbreitung: Dalatur
Erntezeit: Spätsommer

Bauernwein: Diese struppig von der Rebe weg stehenden Weinbeeren sind deutlich kleiner als die des Edelweines und enthalten deutlich mehr Säure und Kerne. Allerdings ist diese Pflanze deutlich genügsamer, kommt mit weniger Licht aus und kann auf diese Weise sogar in Gebirgen oder gemäßigten Nordhängen angebaut werden.

max. Höhe: 1,5 m
Verbreitung: Pak'Sha, Dalatur, Nodora
Erntezeit: Herbst

Bräuner: Eine Weinsorte, die wegen ihrer extremen Süße zur Zuckergewinnung genutzt wird. Obwohl die braunen verschrumpelten Beeren eher unansehnlich sind, kann man aus Bräunerbeeren rohen Zucker gewinnen, der extra vergoren wird, um hochprozentigen Alkohol zu erhalten. Oftmals wird auch diese Beere unter andere Sorten oder anderes Obst gemischt, da sie neben der Süße kaum einen eigenen Geschmack besitzt und durch ihren Zucker den Alkoholgehalt in die Höhe treibt.

max. Höhe: 2 m
Verbreitung: Nodora
Erntezeit: Herbst

Gewürze sind ebenfalls eine Sache, die man in der taranischen Küche nirgends missen darf. Größtenteils vertraut man auf die würzende Kraft der einzelnen Zutaten und versucht sie so einzusetzen, dass man keine sonderlichen Gewürzkräuter benötigt.
Süße Gewürze sind vor allem der **Bräuner** und **Honig**, daneben noch die **Zuckerwolle**, eine Flechte, deren Zucken in dicken weißen klebrigen Fäden kondensiert. Ein Geheimnis der Dunhag sind die süßen **Zuckerkappen**, eine kleine Pilzart, die sich unterirdisch massenhaft kultivieren lässt. Auch **Kachinta**, eine weitere Flechtenart, wird vor allem von den Bewohnern des Nordens, also Trollen und Orks, als Süßungsmittel verwendet.
Die **Übelnuss**, deren fingerkuppendicken vor allem im Dschungel wachsenden Nüsse nur mit schweren Steinen zertrümmert werden können und die **Feuerkugel**, ein rötlichgeblätterter Strauch aus dem Osten Ta'Rans, dessen Schotenfrucht neben den langgezogenen Samenkernen noch Feuerkerne enthält, die extrem scharf sind, wohl ursprünglich, um hungrige Tiere von den Samen fernzuhalten, sind typische Vertreter der scharfen Gewürze. Weitere in diese Richtung schlagende Gewürze sind der **schwarze Stab**, eine große Stengelpflanze, an deren Spitze eine Krone aus scharfen Samenbeeren sitzt und „**der heiße Rächer**", eine geheime Gewürzmischung der Ayo.
Ringelschorf, eine Seetangart, die fast überall geerntet werden kann, **Knittra**, eine längliche Baumfrucht und **gelbe** (sehr stark) **und grüne** (weniger stark) **Sauerwurz** sind Beispiele für saure Gewürze, die besonders bei den Goblins sehr gern verwandt werden. Warum die kleinen pelzigen Wesen Säure so unheimlich lieben, ist keinem klar, aber dass sie es tun, ist schon ein Zeichen, dass es eventuell eine Überlegung wert sein könnte.
Weitere Gewürze sind das herbe, leicht bittere aber bei den Na'Pak wegen seines süßlichen Nachgeschmacks sehr beliebte **Kordok**, dass auf Nodora aus der Rinde des Kordokbaumes gewonnen wird, die **weiße, rote, braune und schwarze Gerbwurzel**, die mit unterschiedlichen Geschmacksrichtungen von aromatisch herb-salzig bis sauer-scharf reichen. Um Kuchen und Süßspeisen mit Obst zu würzen, verwendet man oft das nussige **Kolköl** und das mildsäuerliche **Kuchenhilf**.

Gewöhnliche:

Unter diesem Namen sind nicht etwa nur alle völlig wirkungslosen Pflanzen versammelt, sondern all diejenigen, deren Wirkungsweise so allbekannt und deren Aussehen und Auftreten so alltäglich sind, dass sie zum Teil als wild wachsende Nutzpflanzen und zum Teil einfach als „typischer Teil der Landschaft" gesehen werden. Neben diesen allgemeinen Pflanzen sind hier allerdings auch etwas seltenere Pflanzen aufgeführt, die zwar eine nennenswerte Besonderheit haben, jedoch noch nicht zu den Seltsamen gezählt werden können – sie verfügen aber auch nicht über einen Wirkstoff, der sie zu den Heil- oder Giftpflanzen zählen lassen würde.

Gräser

Fettwiese: Dies ist eine besonders saftige Grasart mit dicken extrem grünen (!) Blättern, die alle anderen Gräser und Kräuter verdrängt. Es ist besonders beliebt für Weiden, benötigt aber im Vergleich zu den meisten anderen Gräsern die doppelte Menge an Wasser laugt den Boden aus, so dass nach etwa 5 Jahren Fettwiesenwirtschaft für 3 Jahre der Boden praktisch komplett brach liegen muss, um erneut Erträge bringen zu können.

max. Höhe: 50 cm
Verbreitung: Warme Wiesen und Auen Pak'Shas (sehr häufig), Dalaturs und Syans (mäßig)

Haargras: Haargras ist ein dünnes grünes oder gelbes (im Herbst auch rotes/ violett/ blau) Gras, dass sich mit feinen Wurzeln an der obersten Erdkrume festhält. In Dürrezeiten lässt es sich vom Wind weitertragen, bis der Boden geeigneter ist - große "Grasstürme"oder "Graswanderungen" kommen insbesondere im Norden von Pak'Sha vor. Dabei kann es ohne Wasser und Boden etwa eine Woche lang überleben.

max. Höhe: 30 cm
Verbreitung: kalte Steppen und Halbwüsten Pak'Shas (sehr häufig), Dalaturs, Mesarons (mäßig) und Syans (selten)

Sommerschnee: Besonders bekannt für diese Pflanze sind einige abgelegene Täler, in denen scheinbar im Sommer Schnee liegt. Allerdings ist die Ursache in Wirklichkeit kein meterologisches Phänomen, sondern ein botanisches. Die Samen dieser Pflanze sind sehr leicht und mit feinen Haaren zum Fliegen ausgestattet und bilden bei großen Populationen dieser Art eine Schicht auf dem Boden aus, die auf den ersten Blick wie eine Schneedecke wirkt.

max. Höhe: 40 cm
Verbreitung: gemäßigte Steppen, Wiesen und Wiesen aller Kontinente (selten), gemäßigte und warme Gebirge (häufig)

Generell kann man zu den Gräsern sagen, dass es durchaus sehr exotisch anmutende Sorten gibt: Zum einen können sie in der Farbe sehr stark variieren und solche Effekte wie das **Lilagras** (v.a. auf Syan, aber auch auf Mesaron beiheimatet) hervorbringen, das violett schimmert und ganze Regionen in merkwürdige Farben taucht. Zum anderen gibt es Grasarten wie das **Notseil von Nodora**, eine Art, die so widerstandsfähig und robust ist, dass man aus ihr problemlos Seile und Matten flechten kann (verschiedene Naturvölker nutzen das Notseil auch, um Bastschilde daraus zu flechten). Natürlich dominieren weitestgehend eher „herkömmliche" Sorten wie die zarte **Grünrispe**, die leicht türkise **Blaurispe** und das **Wollgras**.
Getreidegräser, deren Anbau von den Völkern für sinnvoll erachtet werden könnten, gibt es nicht, zwar könnte man durch aufwendige Züchtung sicherlich einige Erfolge erzielen, aber der potentielle Nutzen **Windsaat** und das **Wiesenkorn** Dalaturs oder der **Waldhalm** auf Syan wurden noch nicht entdeckt und würde sich erst nach einigen Züchtergenerationen sichtbar einstellen.

Flechten, Pilze, Farne, Moose

Kachinta (orkischer name) / **Hg'hm** (yarakanischer Name): Bei der Kachinta handelt es sich um ein recht häufiges Moos, das sich im Dornenthron unterhalb der Schneegrenze in zahlreichen Felsspalten finden lässt. Seine Wurzeln reichen oft bis tief unter die Oberfläche an das Grundwasser. Daher treten sie nur im zerklüften Gebiet am Fuß von Steilhängen oder in der Nähe von Wasser auf, da sie sonst keinen Weg durch das Gestein finden. Die Blättchen des Mooses speichern Wasser und Zucker und bilden kleine weißliche Zuckerkristalle aus, die wiederum gern von Tieren abgeleckt oder ganz gefressen werden. Auf diese Art und Weise werden die Samen der Kachinta mit dem Kot des Tieres weiterverbreitet.

max. Höhe: 2 cm
Verbreitung: in Gebirgen und Hochgebirgen Pak'Shas, Syans (mäßig) und Dalaturs (häufig)
Erntezeit: Frühjahr bis Spätsommer

Hg'hr (yarakanischer Name): Dies ist ein Pilz, der unterhalb der Erde in Höhlen wächst. Er ist von sehr blassbräunlicher Farbe, wobei der Kopf etwas stärker gefärbt ist. Höchstwahrscheinlich steht er in Kontakt mit den Kachinta, da er immer nur dort angetroffen wird, wo es dieses Moos gibt. Wegen seines nussigen Geschmacks ist der Pilz bei Trollen und auch Goblins sehr beliebt, während die meisten anderen Völker ihn wegen seines gemeinen Aussehens verschmähen.

max. Höhe: Pilz an sich ca. 15 cm
Verbreitung: wie Kachinta
Erntezeit: Spätherbst

Zu den Farnen sollte man generell sagen, dass es auf Ta'Ran eine große Vielfalt an **Farnbäumen** gibt, deren zentraler Spross verholzt ist und so Farnwedel mit bis zu zwanzig Schritt Länge trägt, die sich konstant immer der Sonne nachdrehen und in der Dunkelheit ihre Blätter zusammenrollen. Die Besonderheit, dass diese Bäume den Sprung zur Mehrjährigkeit geschafft haben und der Umstand, dass es ganze Farnwälder gibt, unterscheiden diese Pflanzen von den Farnen, die normalerweise bekannt sind. Beispiele für exotische Farne sind der kleinere, gebüschbildende **Fliegenwedel** und der große, sich im Winter goldgelb färbende **Goldfarn**.
Die Vielfalt der Pilze ist nicht sonderlich gewaltig, vermutlich sind aber auch noch viele Sorten im Dunklen, da vor allem die Dunhag und auch die Dulgar sich zwar auf Pilzzucht spezialisiert haben und viele der oberirdischen Nutzpflanzen durch Pilze ersetzen konnten, ihr Wissen aber mit keinem Außenstehenden teilen. Pilze auf Pak'Sha sind größtenteils giftig oder ungenießbar, so dass sich nur wenige pilzkundige Wesen auf die Suche nach den Waldfrüchten machen. Zu den genießbaren Sorten zählen der **Braunpilz**, der **Holzsitzer** (ein Baumpilz), der **Tarnröhrling**, die wilde **Zuckerkappe** und der **Steinzwerg**. Die Pilze, die die Namen **Schwarztäubling**, **Brenntäubling**, **Knochenkappe** und **Schleimnapf** tragen zählen zu den Sorten, mit denen man durchaus Schaden anrichten kann.
Zu Moosen und Flechten muss man vermutlich nicht mehr sagen, als dass sie vor allem im Gebirge dabei eine Rolle spielen, die Steine zu zersprengen und in Sand oder gar fruchtbaren Boden zu verwandeln, weshalb die farbenprächtigen **Schimmerflechten** und das nachts rötlich leuchtende **Laternenmoos** den Na'Pak als Glücksboten und Sitz mächtiger Geister gelten.

Blumen

Orchideen: Der größte Teil der Blumen, die man auf Ta'Ran finden kann, lässt sich zu den Orchideen zählen, von denen es tausende Formen gibt: Allen ist gemein, dass sie eng mit Insekten zusammenarbeiten also nicht den Weg der Windbestäubung gehen können und somit stark von den fliegenden Bestäubern abhängen. Es gibt unzählige Varianten dieser Blumenart, zum Beispiel die **Heilige Orchidee** des Viererkultes, die Blütenblätter in vier verschiedenen Farben entwickelt oder die **schwarze Nachtorchidee**, deren Blätter zunächst tagsüber nur stumpf schwarz erscheinen und erst, wenn die Sonne untergegangen ist, die Farbe der Monde am Himmel wiederspiegelt (je nachdem, welcher Mond gerade sichtbar ist).
Sehr verbreitet ist der **Weißschopf** und der **Gelbschopf**, einfach gebaute Blumen, die jeweils etwa spannlang werden und schmale zarte weiße oder gelbe Blüten entwickeln. Auch die recht häufige **Honigblume** ist gelblich gefärbt und trägt ihren Namen daher, dass sie für unzählige Insektenarten ein beliebtes Ziel ist – bei kaum einer anderen Blume ist der Honig derartig süß und rein.
Seltenere Arten sind die **kleine Bergblüte** und die etwas größere **grüne Jungfer** (oder große Bergblüte), beide blühen grüngelb, die bei Wanderungen durchs Gebirge von vielen Kulturen als Zeichen des Glücks angesehen werden.

Andere Blumen: In vielen Gebieten kann man natürlich auch Blumen finden, die nicht zu den Orchideen zählen, so zum Beispiel das kleine rote **Pfeilblatt** und das gelbe **Juloga**, beides Pflanzen, die sich auf fast jeder gemäßigten Wiese finden lassen. Die Orks kennen Pflanzen, die vor allem in Gebirgen wachsen: **Abkukagana**, die sich auf hochgelegenen Bergwaldlichtungen antreffen lässt, eine violette Kelchblume, die leuchtende Insekten (Abkuka) anlockt und **Terrengana**, eine leuchtend weiße Blume, die von den Elfen als „Gaihalool" oder Gipfelweiß bezeichnet wird.

Kakteen

Honigbusch: Dies ist eine häufige Kakteenart, deren dicke fleischige Blätter sich immer wieder teilen, bis sie in spitzen Kelchen münden die eine süße, klebrige Masse enthalten - extrem lecker und beliebt bei Köchen. allerdings enthalten die Nektarkammern auch Kerne (die ein unbedarfter Genießer eventuell mitisst), die zerbissen extrem bitter und nach Galle schmecken, allerdings meist einfach unzerkaut mit hinuntergeschluckt werden. Im Magen sorgen sie für Rumoren und später für üblen Durchfall oder Erbrechen.

max. Höhe: 4 Schritt
Verbreitung: Wüsten Syans und Mesarons (selten)
Erntezeit: das ganze Jahr über

Klingenbusch: Diese Kakteenart besteht aus einer holzigen Wurzel und 6-7 sensenförmigen, harten, extrem scharfkantigen Blättern. Sie ist meist etwa 80 -110 cm hoch, aber es gibt auch Arten die Größen von bis zu 8 Schritt erreichen (und so eigentlich zu den Bäumen gezählt werden müssten). Unter der Wurzel gibt es eine Knolle mit viel Flüssigkeit (diese hilft neben der vor allem durststillenden Wirkung auch gegen schwache Krankheiten und Entzündungen. Die Blätter lassen sich als Waffen zweckentfremden und können, richtig geschwungen, wirklich üble Wunden schlagen.
Da sie Reisende schon oft vor dem Tod bewahrt hat, gilt sie den verschiedensten Nomadenvölkern als heilig. Sie verteilen ihre Samen in allen Steppen und Wüsten und sorgen so dafür, dass immer eine gewisse Population dieser Pflanze vorhanden ist, damit sie auch in Zukunft noch vielen Notleidenden helfen kann.

max. Höhe: 1,5 m
Verbreitung: Wüste Mesarons (häufig)
Erntezeit: ganzjährig

Ai'Koch (Wüstenhüter): Eine Pflanze, die am ganzen dicken fleischigen Körper mit Stacheln besetzt ist und gut in trockenen Gebieten mit sehr wenig Wasser auskommt. Dieses Überleben beruht darauf, dass sie hervorragend die Flüssigkeiten der seltenen Niederschläge speichern kann. Oft werden diese Pflanzen aufgeschnitten, um an den begehrten Saft zu kommen, was für die Pflanze zwar oft das Todesurteil ist, in der Not aber nicht zu vermeiden sein sollte. Wie der Klingenbusch genießt der Wüstenhüter bei vielen

Wüstenbewohnern einen hohen Ruf und erfährt durch sie Verbreitung.

max. Höhe: 50 cm
Verbreitung: Wüsten, Wüstenränder Syan und Mesarons (mäßig)

Die Kakteen haben keinen sonderlich schweren Stand auf Ta'Ran, da es dieser Welt an Wüstenregionen wahrlich nicht mangelt. So haben sich viele Arten herausgebildet, die zu erstaunlichen Überlebensleistungen in der Trockenheit imstande sind. Die häufigste Art ist der **Stachelbaum**, der zwar nur langsam wächst, dafür aber auch mit hohem Alter Höhen von über 10 Metern erreichen kann und in „etwas feuchteren" Regionen wie trockenen Steppen, Halbwüsten und Wüstenrändern ganze Wälder bilden kann. Weitere verbreitet Sorten sind die Dornenmagd, der **Ai'Hench**, der einmal im Jahr eine einzige gigantische Blüte bildet, um dann das ganze Jahr neue Energie für diesen Akt der Schönheit (und für die Nomaden auch ein Zeichen für Glück) zu sammeln, der **Ai'Hioga**, der während des Wachsens auf dem Boden entlangkriecht, an vielen Stellen anwurzelt und so mit der Zeit riesige dornige Felder bildet, in denen mitunter Tiere verenden, und der **Ai'Lioma**, der Panzerdorn, dessen Dornen oft als Blasrohrspitzen verwandt werden.
Zu erwähnen sind außerdem noch die überaus großen **Schlangenkakteen** (Ai'Kurch), die seltsam verschnörkelt und in langen Schleifen wachsen und so auf Dauer undurchdringliches Dickicht bilden.

Dschungelpflanzen

Taumelliane: Diese Schlinggewächse halten pro Ranke genug Zug aus, um einen mittelgroßen Menschen problemlos zu tragen. Sie bilden sehr nahrhafte herzförmige Früchte aus, die allerdings immer leicht vergoren schmecken und in großen Mengen wie schwacher Alkohol wirken. Aus dieser Besonderheit, dass die rohe Frucht leichten Rausch verursachen kann, bekam sie den Namen Taumelliane, da schon oft Tiere beobachtet wurden, die nach dem Genuss der Lianenfrucht durch den Urwald wankten, als hätten sie zu tief ins Glas geschaut. Der klebrige Saft der Ranken lässt sich zu wasserfestem, nach der Reaktion mit Luft steinhartem Leim verdicken – dies ist der Grund, aus dem die Liane zum Teil in große Mengen von Nolthar und Ayo aus dem Dschungel geholt wird, um mit dem eingedickten Saft Boote und Schiffsrümpfe zu versiegeln.

max. Höhe: (max. Länge) 30 m
Verbreitung: Dschungel Mesarons und Dalatur (häufig)
Erntezeit: ganzjährig, je nach Standort und Pflanze

Wunderfrucht: Eine sehr seltsame Sache ist diese parasitische Pflanze: Sie sitzt am Stamm von vielen unterschiedlichen Baumarten und bildet einen gewaltigen etwa einen halben Schritt durchmesenden Fruchtkörper aus (genauer betrachtet besteht die Pflanze zu 9 von 10 Teilen aus der Frucht, der Rest steckt im Stamm des Baumes). Dieser ist mit einer dünnen festen Schale ausgestattet und enthält „unreif" weiches blassrosa gefärbtes essbares Fleisch. Die Schale ist unreif gelb und nur lila gesprenkelt, während die reife Variante komplett lila gefärbt ist. Wenn Tiere die unreife Frucht verspeisen, verbreitet sie den Samen mit ihrem Kot. Nach einer langen Reifezeit platzt die Pflanze auf und entlässt Myriaden von kleinen flugfähigen Samen in die Luft (dies kann zum akuten Atemproblem werden) und sucht sich so neue Wirte. Wenn sich genügend Wunderfrüchte an einem Baum niederlassen, stirbt dieser ab.

max. Höhe: 25 cm
Verbreitung: Dschungel Mesarons (mäßig)
Erntezeit: Hochsommer

Wasserfalle: Hierbei handelt es sich um eine Aufsitzerpflanze. Sie sammelt Wasser in einem großem Kelch (darin befinden sich wiederum kleine Käfer), der etwa 1/2 bis 1 Maß fasst. In diesem Kelch wiederum befinden sich unzählige kleine Käfer, die eine symbiotische Verbindung mit der Wasserfalle eingegangen sind und sie mit gemeinen Stacheln vor Feinden bewahren und dafür Nektar fressen dürfen. Wenn man das Wasser mit den Käfern kocht erhält man eine Art nahrhafte Suppe, die besonders bei den Lirzar beliebt ist. Das Wasser ist roh genießbar, wenn die Käfer z.B. durch ein grobes Tuch abgefiltert werden.

max. Höhe: 30 cm
Verbreitung: Dschungel Nodoras (mäßig) und Mesarons (sehr selten)

Morgenblüte: Ein Parasit, der vor allem in den höheren Regionen des Dschungels wächst. Er bildet wunderbare regenbogenfarbene Blüten, die allerdings nur 10 Minuten am Morgen nach Sonnenaufgang blühen. Es gilt unter Lirzar wie Fingard wie Menschen (sollte sich ein Mensch einmal in den Dschungel und dann noch in seine höheren Stockwerke verlaufen) als absolutes Zeichen von Glück, diese Blüte zu erblicken. Wenn man sie bricht, welkt sie für mehrere Wochen lang nicht, was viele Alchemisten bereits zum Anlass genommen haben, sie als Lieferanten für Heiltränke, lebensverlängernde Elexiere oder gar für eine Formel der Jugend zu benutzen. Bisher hat allerdings keiner von ihnen Erfolg gehabt.

max. Höhe: 10 cm
Verbreitung: Dschungel West-Nodoras (selten) und Ost-Nodoras (mäßig)

In den meisten Dschungeln Ta'Rans (und da die südlichen Kontinente sehr groß sind, gibt es auch wirklich viele Dschungelgebiete) kann man sicher sein, das an allen Ecken und Enden mit Gift, Zähnen und Krallen ums Überleben gekämpft wird. So haben sich bei den Pflanzen einige regelrecht agressive **fleischfressende Arten** herausgebildet.. Namen haben sie keine erhalten, da ihre Artenvielfalt und ihre Variablität so enorm sind, dass man schlicht noch keinen Nutzen darin sah, mit der Systematisierung zu beginnen. Viele Arten nutzen **klebrige Oberflächen oder Früchte** um Insekten und kleinere Tiere zu fangen und gleich mit zu verdauen, andere setzen **Atemgifte** ein, um größere Beute zu betäuben und später zu verdauen und wieder andere setzen auf regelrechte **Fallgruben im Unterholz**. Größeren Wesen (wie Lirzar oder Menschen) können diese Arten jedoch nicht gefährlich werden.
Die nächste größere Gruppe der Dschungelpflanzen sind **Schlinggewächse**,die dazu führen, dass weite Flächen des Dschungels von einem wilden Netzwerk aus Lianen, Ranken und Luftwurzeln durchzogen ist. Viele sind stark und dennoch geschmeidig genug, um zu Seilen verarbeitet zu werden, die auch nach längerer Zeit nach dem Tod der Pflanze noch halten.
Andere Gebiete im Dschungel sind wiederum fast völlig frei von Unterholz, da ihnen von einem Dichten Netzwerk von **Parasitenpflanzen**, die auf den Baumwipfeln aufsitzen und so mit einer stark verdichteten Krone dem Boden jegliches Licht nehmen.
Obwohl sie natürlich den allergrößten Teil der Masse der Dschungelpflanzen stellen, werden weder Bäume noch Büsche an dieser Stelle vorgestellt, da sie eigene Abteilungen haben. Generell kann man aber davon ausgehen, dass Farne, Bärlappe

und Schachtenhalm-Bäume im Dschungel weiter verbreitet sind und deutlich größere Wuchsformen aufweisen als auf dem restlichen Ta'Ran, so dass große Teile des Dschungels komplett fremdartig sind. Büsche und Gebüsche des Dschungels tragen oftmals leckere Beeren aber genauso oft auch hässliche Stacheln und Dornen, zum Teil giftig, zum Teil mit Widerhaken, die wiederum zu ekligen Infektionen führen können.

Büsche und Gebüsche

Beulenfeige: Dies ist entweder ein hoher Busch oder kleiner Baum, je nachdem, wie man ihn gerne sieht. Er produziert Feigen mit pestbeulenartigen Verdickungen die zwar ziemlich abartig schmecken (nach tagelang abgestandenem Urin) aber sehr nahrhaft sind und bei bestimmten Kulturen (vor allem der Goblins) als Delikatessen gelten. Viel mehr ist hierzu nicht zu sagen.

max. Höhe: 3 m
Verbreitung: nördliche Steppen und lichte Wälder Dalaturs, Syans und Mesarons (mäßig)
Erntezeit: Hochsommer

Hagelschlag: Ein unscheinbarer Busch, der dicke in viele kleine Abteile gekammerte Beeren bildet. In den Kammern sitzen kleine Holzsplitter, die beim Zerquetschen oder Zerkauen fortgeschleudert werden. So schädigen die Büsche Fressfeinde, denn oft entzünden die Splitter die Wunde. Es nützt dem Busch nichts, wenn die Beeren gefressen werden, da sie nach einer Darmpassage bei einem Tier nicht mehr keimen können.
Bei den Hagisch ist es trotzdem Gang und Gebe, die Beeren zu sammeln, mit feinen Tüchern auszupressen und den so abgefilterten Saft zu Wein oder Obstsirup zu verarbeiten.

max. Höhe: 2 m
Verbreitung: Waldränder, Auen und warme Steppen auf Pak'Sha, Dalatur und Syan (mäßig)
Erntezeit: Spätsommer

Zu diesem Gebiet ist zu sagen, dass sich natürlich überall auf Ta'Ran Pflanzen dieser Sorte finden lassen. Verbreitet sind die dornigen **Heckenbüsche**, die gepflanzt werden, um Tiere von Feldern fernzuhalten, die **gemeine Rotbeere** und die **Sumpfrotbeere**, beides sehr kleine, aber auch sehr süße Beeren,die von Kindern wie Alten gerne genascht werden.
Ebenfalls oft in freier Wildbahn zu finden ist der **Sicheldornbusch**, der in einigen Wäldern und Dschungeln ganze Gebiete unpassierbar macht, will man nicht Stunden damit zubringen, auf trockenes und widerspenstiges Geäst einzuhacken.

Bäume

Hohendorn: Vor allem im Norden Ta'Rans in gewaltigen Wäldern verbreitet sind die riesenhaften, schlanken Nadelbäume von der Art der Hohendorn. Es gibt sie in verschiedenen Arten (vor allem wichtig für die Unterscheidung ist die Färbung der Nadeln, die über rötlich zu einem aschenen Grau bis hin zu gelbgrün reicht), die gemischt über alle Kontinente verteilt sind. Den Bäumen ist gemein, dass sie über sehr festes Holz verfügen. Ihre Äste beginnen bei ausgewachsenen Exemplaren erst nach ca. 20 Schritt, insgesamt werden sie bis zu 70 Schritt hoch. Dabei verfügen sie über verhältnismäßig dünne Stämme: Der Durchmesser beträgt auch bei den größten Arten maximal 1 Schritt. Die verbreitesten Arten sind der **echte Hohendorn** (relativ gleichmäßig vertreten; der größte Vertreter der Hohendorn) und der **Krüppeldorn** (vor allem auf Dalatur; wirkt seltam verwachsen, windet sich zum Teil gen Himmel und bildet aberwitzige Blatt- und Astformen aus).

max. Höhe: 70 m
Verbreitung: alle nördlichen Wälder (Hauptbestand)

Rotholz: Hierbei handelt es sich um einen normal großen Laubaum mit rötlicher Rinde und schlammig grünen Blätter, der nicht sehr einladend aussieht. Sein Holz ist sehr labberig und wegen der großen Feuchte (er wächst vor allem am Rand von Sumpfgebieten oder Feuchtwäldenr) als Nutzholz oder zum Feuer machen kaum geeignet. Die Früchte des Rotholz sind nussartig, wobei das "Fruchtfleisch" sehr bitter und damit ungenießbar ist. Allerdins ist er der Taumelliane ähnlich, denn aus seinem Saft lassen sich neben wasserunlöslichen Klebstoffen elastische Materialien herstellen.
In den Wurzeln des Rotholzes treten etwa spannlange Maden auf, die sich ausschließlich von seinem Mark ernähren und eine Symbiose mit dem Rotholz eingehen, indem sie andere Fraßfeinde fernhalten und den Baum nur in gesunden Maßen anfressen (vor allem totes oder krankes Gewebe steht auf ihrem Speiseplan). Zerquetscht man sie, erhält man einen rötlichen Farbstoff, der dem Rotholz neben der Rinde den Namen gegeben hat. Aus dem Saft des Rotholzes lässt sich auch ein leichter aber würziger Schnaps brennen. Zu finden ist das Rotholz vereinzelt überall in sumpfigen und sehr feuchten Gebieten sowie in einer besonderen trockenresistenten Abart im südlichen Dornenthron. Für die meisten Kulturen eher unbedeutent, messen ihm die Goblins eine große Wichtigkeit bei.

max. Höhe: 10 m
Verbreitung: Sumpfgebiete und Feuchtwälder Pak'Shas und Dalaturs (mäßig), Feuchtwälder Syans (häufig)

Schwinger: Dieser ansonsten unscheinabre Baum bildet, um sich im Sumpf und feuchten Dschungel zu sichern mehr als spanndicke, bandartige Luftwurzeln, die sich über dutzende Meter erstrecken und so ein Labyrinth aus Wurzelflecht bilden können. Besonders gefährlich sind diese Wurzeln, weil sich zwischen ihnen Raubtiere auf die Lauer legen, die auf unvorsichtige Beute hoffen, die mit dem Kampf mit den Luftwurzeln beschäftigt ist. Vor allem in heißen Regionen auftretend, gibt es auch Arten von Schwinger, die sich in nördlicheren Sümpfen oder Mooren antreffen lassen. Eine Abart des Schwingers, der Stelzer bildet keine Luftwurzeln, sondern stämmige Stelzwurzeln, mit denen er sich (bei größeren Exemplaren, die komplett nur im Dschungel des südlichen Kontinentes anzutreffen sind) bis zu 7 Schritt über die Wasseroberfläche erhebt.

max. Höhe: 15 m
Verbreitung: alle Sümpfe Ta'Rans (mäßig)

Trollbirne/ Steinbirne: Die Trollbirne wächst an gigantisch großen (etwa bis 40 Schritt hohen) Bäumen undwiegt etwa 500 bis 2000g. Ausgestattet mit einer extrem harte Schale, die allerdings nur einen mm dick, also mit Werkzeug durchaus zu knacken ist, kann sie sehr unangenehm für die Zähne und das Zahnfleisch werden, da sich kleine Splitter ins Fleisch bohren können. Darunter steckt allerdings sehr leckeres Fruchtfleisch - besonders Trolle lieben dieses Obst, dass sie wegen ihrer zähen Haut und den meißelartigen Zähnen gefahrlos essen können.

max. Höhe: 40 m
Verbreitung: immergrüne Wälder (häufig), immergrüne Steppen (selten) und gemäßigte Wälder (selten)
Erntezeit: Spätsommer

Manre - Holzfrucht: Hiebrei handelt es sich um einen großen Laubbaum mit sehr gutem Holz, dessen Frucht ca. ein Spann lang, verholzt und mit 3-8 knotenartigen Verdickungen ausgestattet ist, in denen die Samenkapseln mit blauen, sehr süßen Kugeln sitzen. Aus der Holzfrucht kann durchaus Zucker gewonnen werden, sie wird aber auch sonst einfach nur zum Süßen von Speisen verwendet. Die reifen Früchte fallen vom Baum und müssen nur noch eingesammelt werden, da sie wegen der verholzten Schale keinen Schaden nehmen. Verbreitet ist die Frucht im Dschungel und in einigen immergrünen etwas nörlicher gelegenen Wäldern.

max. Höhe: 20 m
Verbreitung: Dschungel Mesarons (häufig), immergrüne Wälder Mesarons und Syans (jeweils mäßig) und gemäßigte Wälder Syans und Mesarons (selten)
Erntezeit: Frühjahr und Sommer

Morgensternnuss: Dieser durchschnittlich 10 bis 15 Schritt hohe Baum produziert eine Nuss, deren Schale aussieht wie der Kopf eines geflanschten Streitkolbens. Sie ist sehr hart, als Wurfgeschoss oder Kopf einer improvisierten Hiebwaffe (BF +3) geeignet und sehr trocken. Das Innere der Nuss ist allerdings ziemlich bitter und wird nur von den Ärmsten der Armen gegessen. Verbreitet ist die Morgensternnuss in Halbwüsten, Steppen und Wüstenrändern.

max. Höhe: 15 m
Verbreitung: Wüste und Halbwüste Syans und Dalaturs (mäßig), immergrüne Steppe Pak'Shas
Erntezeit: Herbst

Laubbäume sind auf Ta'Ran vor allem in immergrünen Formen mit harten Blättern verbreitet und sind typische Pflanzen für die wärmeren Regionen. Zu nennen wären hier mit Sicherheit die Obstbäume, speziell die süßeren Arten **Rotblatt** (elfisch Talkockok, produziert faustgroße längliche Früchte [Talk] mit grüner Schale und orangem Fleisch, die in Trauben an der Spitze des Baumes wachsen) und **Westling** (elfisch Laackok, eine vor allem auf Dalatur und Pak'Sha wachsende Art, die später in andere Kontinente exportiert wurde, sie produziert sehr wasserreiche bis zu einem halben Schritt durchmessende Früchte [Westlaab] mit dicker Schale und weißem Fruchtfleisch). Ungenießbar, weil sehr hart und klein sind die Früchte von **Fruickok** und **Jestockok**, beides Baumsorten, die den gewöhnlichen Waldbestand der gemäßigten Mischwälder stellen. Ihre Früchte, die Fruickoka und Jestockoka werden gesammelt, um Tiere im Winter damit zu füttern. Außerdem verbeitet sind die Nussbäume **Coorockok** und **Lirackok**, beides Arten, die ihre fremdartig klingenden Namen ebenfalls aus der elfischen Sprache erhalten haben. Ebenfalls zu den Laubbäumen gezählt wird das ansonsten nur schlecht einzuordnende **Kugelblatt**, dessen knollenartige Kugelblätter bei einigen Arten leicht klebrig sind, um Insekten zu fangen, bei anderen wiederum nur dazu da sind, Sonnenlicht einzufangen. Die Blätter bilden große Trauben, so dass kein durchgängiges Blätterdach entsteht, sondern ein Flickteppich, durch den noch genügend Licht für die Entwicklung eines reichhaltigen Unterholzes dringt, so dass die Kugelblattwälder (v.a. im Norden Syans und im Süden Mesarons) sehr undurchdringlich sind. Eine seltsame Krankheit, die offensichtlich von den Daimon eingeschleppt wurde, befällt vor allem Laubbäume: Sie verlieren alle Blätter und laugen den Boden immer stärker aus. die Baumseuche ist übertragbar und wandelt ganze Wälder in Totholz um. Diese kranken Pflanzen bilden giftige stinkende Früchte, über die sie ich auch fortpflanzen und andere Bäume infinieren können.
Unter den Nadelbäumen sind besonders die kleinen dickstämmigen **Bodenhüter** und die durchschnittlich großen **Krummnadeln** zu nennen, deren große Zapfen vielen Waldbewohnern eine Nahrungsquelle bieten. Beide Arten kommen aber fast nur in Mischwäldern vor. Reine Nadelwälder werden vorwiegend von den zahlreichen Hohendorn-Arten gebildet, die mit ihrer überragenden Größe anderen Arten das Licht nehmen.
Neben den oben vorgestellten Laub- und Nadelbäumen, die natürlich über die genanneten Arten in großer Vielzahl vorliegen, existieren noch verschiedene andere Varianten von Pflanzen, die groß genug werden, damit man sie zu den Bäumen zählen kann. Allen voran stehen die Farne, deren Sporen durch Behandlung mit höchstwahrscheinlich elfischer Magie in grauer Vorzeit ein unglaubliches Wachstumspotential erfahren haben. Neben den zahllosen Arten, die die Höhe von einem Schritt nicht übertreffen, existieren drei Arten, die dieses Maß locker übertrumpfen: Der **Baumfarn** mit bis zu 12 Schritt, der **Riesenbaumfarn** mit bis zu 15 Schritt und der **Zwergbaumfarn** mit bis 8 zu Schritt Höhe. Das Holz der Farne ist fasrig und sehr feucht, eignet sich aber zum Bau von Gerüsten oder Brücken sehr gut, wenn es lange genug getrocknet ist. Extrem ist nicht nur die Höhe, sondern auch die Wachstumsgeschwindigkeit: Einige Farne haben ihre maximale Höhe binnen zwei Jahren erreicht. Neben den Farnen exisiteren auch noch die riesenhaften Bärlappgewächse, deren bekanntester taranischer Vertreter der **Schuppenbaum** mit einer dachziegelartig gelappten Rinde aus verholzten Schuppen ist. Daneben gibt es auch noch den **Schlangenbaum**, der auch über eine geschuppte Rinde verfügt und sich wie ein Bündel Schlangen gen Himmel reckt, wobei die einzelnen Äste sich nur knapp über dem Boden vom Hauptstamm trennen, so dass man ihn auch für einen riesenhaften Strauch halten könnte. Ebenfals exisiterien auf Mesaron eine Anzahl von baumgroßen **Schachtelhalm-Arten** die in den östlichen Gebieten des Kontinentes ganze Wälder bilden und mit ihren gefächerten Blättern und grünen Ästen eine sehr viel frischere Stimmung verbreiten als die dunkelstämmigen Bäume des Westens und so dem Wald ein ganz anderes Gesicht geben – nicht ehrfürchtig wie die Wälder des Nordwestens, nicht wild und gefährlich wie die Dschungel des Südens, sondern jugendlich grün und mild und exotisch.

Seltsame/ Sonstige

Bei einigen Pflanzen kann man die Biologie allein kaum mehr für die seltsamen sonderbaren Effekte verantwortlich machen, die sie auszulösen in der Lage sind. Deshalb zählt man sie zu denjenigen Pflanzen, denen entweder religiöse oder quasimagische Fähigkeiten zugesprochen werden. Ihnen allen ist gemein, dass man sie vor allem an besonderen Orten mit besonderer Aura finden wird, beim Spaziergang im Wald wird man sie wohl nur entdecken, wenn sich in der Nähe etwas befindet, dass mehr Aufmerksamkeit verlangt als nur den bloßen Waldspaziergang.

Nachtweise: Hauptsächlich an Stätten großer magischer Energie zu finden ist die Nachtwiese: Tagsüber sieht es nur wie gewöhnlicher Efeu aus, doch des Nachts bei vollem Mondschein blüht eine leuchtend blaue Blüte auf, die angeblich Weisheit und Schutz vor Magie bietet – nur die Betrachtung der Blüte, denn die Blume an sich ist schwach giftig und verursacht Erbrechen.

max. Höhe: 5 cm
Verbreitung: magische Plätze auf ganz Ta'Rans (wirklich sehr sehr selten)
Erntezeit: ganz
Wirkung: schwach giftig, Unwohlsein, Erbrechen, Übelkeit: KO-1 für 1 h
Haltbarkeit: eine Nacht
Weiterverarbeitung: unbekannt

Rotes Feuer: Dieser stinkende Busch ist ein wahrer Fluch: Im Umkreis von 50 Schritt findet man keinen Schlaf und laugt immer mehr aus, sogar die ach so naturverbundenen Elfen vernichten den Strauch, da ein daimonischer Ursprung der Pflanze höchstwahrscheinlich nicht zu leugnen ist. Auch die Beeren sind recht gemeingefährlich: ser Saft zersetzt langsam aber sicher alles Organische (solange es sich nicht um magische Objekte handelt), außer den Bolzenblumen, die in der Nähe große Kolonien bilden.

max. Höhe: 1,5 m
Verbreitung: Syan und Dalatur (selten)
Erntezeit: Beeren: Frühjahr bis Herbst
Wirkung: wie eine Säure der Stufe 1
Haltbarkeit: frische Beeren ca. 6 Stunden
Weiterverarbeitung: Saft abfiltern und in Glas- oder Tonflasche luftdicht abschließen (Wachsstopfen), dann als Säure Stufe 3 etwa 3 Wochen haltbar

Wechselbirne: Hierbei handelt es sich um einen rabenschwarzen Baum: Birnengroße pechschwarze Früchte mit harter Schale und extrem weichen Fleisch, dass sehr unreif sehr sauer, aber heilkräftig ist. Wenn sie reif werden, kehren sie ihre Wirkung um - genauso wie in Verbindung mit Zucker. Aus diesem Grund geht in einigen Kulturen die Vermutung um, dass diese Birne ein insgeheimes Attentat auf die Zwerge darstellt, da diese sowohl für ihre Naschsucht als auch für ihre Trinklust bekannt sind.

max. Höhe: 5m
Verbreitung: ganz Ta'Ran in warmen Wäldern (sehr selten)
Erntezeit: Spätsommer, pro Baum etwa zeitgleich nur W4+2 Birnen
Wirkung: pro Birne 2 Heilpunkte für eine beliebige Wunde (unreif, doppelte Dosis-> doppelte Wirkung) bzw. KO-1 für die nächsten 24 Stunden (doppelte Dosis-> doppelte Wirkung+ doppelte Dauer)
Haltbarkeit: unreif reift sie vom Baum gepflückt binnen 24 Stunden nach, reif hält sie sich etwa eine Woche
Weiterverarbeitung: keine bekannt

Zwergenschirm: Offenbar machte Roglima, die symbolische Mutter und Göttin der Zwerge diesen diesen kleinen Baum zum Geschenk, ihre Höhlen etwas wohnlicher zu machen. Er wächst kopfüber an Höhlendecken, und besitzt einen schmalen Stamm, der in 4 symmetrische Äste verzweigt, die kopmlett bläulich leuchten. Wenn man die Zweige des Baumes kocht, kann man aus dem Sud einen Trank gewinnen, der für einige Minuten bewirkt, dass man dazu in Lage ist, im Dunkeln zu sehen. Nach dem Genuss des Mittels gewinnt die Umgebung an Konturen und selbst n absoluter Dunkelheit kann man noch ein schwaches blaues Leuchten wahrnehmen.

max. Höhe: 25 cm
Verbreitung: in feuchten Höhlensystemen, größtenteils künstlich durch die Zwerge angebaut, natürliche Vorkommen auf Syan (selten in unbewohnten Höhlen)
Erntezeit: ganzjährig durchgängig, auch wenn die Pflanze scheinbar ewig zum regenerieren benötigt
Wirkung: roh wirkungslos
Haltbarkeit: als frischer Ast nur wenige Stunden (wenn der Ast nicht mehr leuchtet, kann man auch keinen Trank mehr daraus gewinnen)
Weiterverarbeitung: Kochen und den Sud eindicken, dann für W20 Minuten schwache Sicht im Dunkeln, Trank ist ca. 2 Monate haltbar

Feagrar - die "Schussnuss": Sie wachsen in Trauben und wenn sie reif sind, fallen sie zu Boden und verschießen ihre Nüsse in alle Richtungen. Diese sind 2 cm lang und besitzen einen weitere 2 cm langen Stachel. Pro Nusstraube wachsen gut und gern 30 Nüsse, von denen beim Zerplatzen ein Opfer jeweils ungefähr ein Zehntel treffen. Der Kern der Nuss an sich ist sehr süß und angenblich heilkräftig, was dazu führt, dass die Nüsse trotz der Gefahr, die mit ihnen verbunden ist, gern gesammelt werden.

max. Höhe: 3 m
Verbreitung: immergrüne Regionen der warmen gemäßigten Klimaten aller Kontinente (Syan häufig, sonst selten)
Erntezeit: Spätherbst, 2W20+10 Nüsse in 2-4 Trauben
Wirkung: Der SL sollte es aber am besten erzählerisch handhaben und demjenigen, der in der Nähe der aufplatzenden Traube steht, einen KO- und MS-Malus von je -1 erteilen. Pro gegessenem Nusskern auf eine vom SL ausgewählte Wunde +1 Heilpunkt.
Haltbarkeit: zwei Wochen
Weiterverarbeitung: Paste aus getrockneten und zermalenen Nüssen

Panzerbaum: Diese merkwürdige Pflanze bildet Fruchtäste und Schutzäste aus. Er produzuert herbe apfelartige Früchte, die unreif von den giftigen Blättern der Schutzästen umhüllt werden. Im Herbst, wenn die Früchte und vor allem der darin enthaltene Samen reif sind, fallen die giftigen Blätter ab und die Äpfel können geerntet werden. Es besteht natürlich auch Interesse an der Giftwirkung der Blätter.

max. Höhe: 3 m
Verbreitung: warme gemäßigte Gebiete Dalaturs (selten) in praktisch allen Ökosystemen
Erntezeit: Spätherbst
Wirkung: Schutzblätter enthalten Kontaktgift
Haltbarkeit: Blätter ca. 7 Tage
Weiterverarbeitung: bisher keine bekannt (vermutlich von den bisherigen Entdeckern geheimgehalten)

Partisanenbaum: Dies ist ein kugelförmiger immergrüner Laubbaum. Interessant sind die verholzte Blattränder, die das grüne Kleid der Pflanze sehr zäh und ausdauernd machen. Hier werden und wurden oft Freiheitskämpfer erhängt (z.B. Freischärler von den Orks), denn von dem Baum geht schon ohne dass eine Leiche daran baumelt ein ständiger Verwesungsgeruch aus, außerdem erzeugt er merkwürdig jammernde, knirschende und heulende Geräusche, wenn der Wind durch die Blätter streicht.

max. Höhe: 8-10 m
Verbreitung: gemäßigte Wälder, Auen und Wiesenlandschaften Dalaturs (selten)

Nachthimmelsblume: Als eine seesternartige Pflanze, die vor allem in immergrünen Regionen an felsigen Waldrändern oder im Gebirge als Vorreiter vor der Waldgrenze zu finden ist, wird diese Blume oftmals für ein Wassergewächs gehalten, dass an Land gewandert ist. Sie schließt am unteren Teil der Wurzeln scharfkantige Steine mit ein und fräst sich auf diese Weise langsam in den Boden. Dort sammelt sie Wasser in den unterirdischen Knollen (und wirft dabei kleine Sandhügel auf),

um dann in einer gigantischen Blüte zu sterben. Es ist Brauch, die Samen von der abgestorbenen Blüte abzuklauben und an anderen Orten wieder auszustreuen und sie so zu verbreiten. Oftmals bewächst sie Ruinen oder verlassene Städte und zerstört sie so sehr rasch.

max. Höhe: 10 cm
Verbreitung: ganz Ta'Ran im warmgemäßigten Klima, v.a. an mittelhohen Gebirgen (selten) und in Ruinen oder verlassenen Städten (sehr selten)

Siechnuss: Bei der Siechnuss handelt es sich um einen Schmarotzer, der von vielen Tierarten dadurch verbreitet wird, dass er große Nüsse bildet, die dann zur Vorratsanlage in Baumritzen gesteckt wird, wo sie auskeimen und weiterschmarotzen. Der Name stammt daher, dass sie mit der Wirtspflanze sehr rabiat umgeht und diese oft am Befall stirbt. Unter „Seltsame" ist sie deswegen eingereiht, weil es für Parasiten sehr unsinnig ist, den Wirt umzubringen, wobei es bei der Siechnuss, die als potentiell bösartig gilt (da sie öfter auch Plantagen befällt) sogar zur Strategie zu gehören scheint, den Wirt langsam aber sicher zu töten. Ein weiterer besonderer Punkt ist, dass sich die Nuss offenbar ewig hält: Ohne besondere Gefahr kann man die Nuss, wenn man sie trocken lagert, erst nach mehreren Jahren öffnen und verzehren.

max. Höhe: 20 cm
Verbreitung: in den gemäßigten Klimazonen Pak'Shas (häufig) und Dalaturs (mäßig verbreitet)
Erntezeit: die Nuss ist essbar, wird im Spätsommer bis frühen Herbst geerntet
Haltbarkeit: schier unendlich (bis zu 5 Jahre)
Weiterverarbeitung: Über dem Feuer geröstet und zermalen besitzt die Nuss Eigenbackfähigkeit und kann so zur Zubereitung von einfachem Teig verwendet werden, der dann lecker nach würziger Nuss schmeckt.

Todbringer: Der Todbringer, der innerhalb von 3 Stunden voll ausgewachsen ist, jedoch genauso schnell wieder vergeht, ist ein bräunlicher Pilz von etwa der Größe einer Menschenfaust. Die Na'Pak glauben, dass etwas schlimmes passieren wird, wenn dieser Pilz vor ihnen aus dem Boden sprießt. Der Fruchtkörper ist essbar, jedoch nur etwa 2 Stunden haltbar, muss also sofort verzehrt werden. Eine besondere Wirkung wohnt dem Knoten inne, der sich unter de Fruchtkörper bildet – wer ihn verzehrt, dessen Sinne (besonders Tastsinn und Gehör) werden auf wundersame Weise geschärft.

max. Höhe: 15 cm
Verbreitung: nördliche gemäßigte Wälder, Pak'Sha (selten), Dalatur (sehr selten), Syan (sehr selten)
Erntezeit: das ganze Jahr über, außer Winter
Wirkung: für 3 Stunden + 2 Punkte auf Wahrnehmung (wenn es um Proben auf Tastsinn oder Gehör geht, sogar + 4 Punkte)
Haltbarkeit: 2 h
Weiterverarbeitung: Man kann den Pilz kochen und luftdicht in einem Glas einsperren. Dann hält er sich, wenn man ihn sofort nach dem Öffnen verzehrt, etwa einen Monat.

Sandrose: Dieser Busch ähnelt mehr einen reich verzierten Stein als einer Lebensform. Die meisten Exemplare werden mannshoch und besitzen scharfe Kannten und Stacheln, obwohl sie sich nicht sonderlich gegen Fraßfeinde verteidigen müssten: Auf eine Sandrose zu beißen, ist genauso lecker wie einen Bissen Wüstenboden zu nehmen. Diese Lebensform basiert offenbar auf Sand und nicht auf Erde und Wasser. Über die Fortpflanzungsart ist genausowenig bekannt wie über den Lebenszyklus der Pflanze.

max. Höhe: 2 m
Verbreitung: alle Wüsten Ta'Rans, an einzelnen Steinen (mäßig) oder Gebirgsrändern (selten)

Tirkuk (orkischer Name): Der Tirkuk ist ein Sumpfbaum mit sehr großen Luftwurzeln (siehe Ponechinta). Er wächst vor allem in den Sümpfen ost-südöstlich des Dornenthrons, aber auch in Feuchtwäldern und Sümpfen der anderen Kontinente (besonders auch auf Mesaron) und wird bis zu 4,5 Metern groß. Die Pflanze hat dichte Blätter und bekommt weder Blüten noch Früchte, seine Fortpflanzung läuft allein über seine Wurzeln ab. Charakteristisch für diese Art ist, dass sie ständig einen fauligen Geruch absondert.

max. Höhe: 5 m
Verbreitung: Sumpf, Feuchtwälder und Sümpfe auf Pak'Sha (häufig), Dalatur (mäßig verbreitet), Syan (mäßig) und Mesaron (häufig)

Ponechinta (orkischer Name): Die Luftwurzeln des Tirkuk, die sich in einem Radius von bis zu 30 Metern ausbreiten können, nennen die Orks Ponechinta. Sie leben auch weiter, wenn der Baum gestorben oder gefällt ist - dann bilden sie eigene Blüten zur Fortpflanzung aus. Die Wurzeln bilden einmal Samenkapseln aus, welche sich dann durch den Wind verteilen, danach sterben die Wurzeln ab. Zur Verbreitung: siehe Tirkuk
Eine Unterart der Ponechinta sind Fleischfresser (genannt **Negtachinta**): Der Stumpf des toten Baumes wird dabei zum Verdauungsorgan. Die Luftwurzeln sind hier oft kürzer und dünner (ca. 10-15m lang) dafür aber beweglich und können ihre Opfer in den Stumpf herabziehen. Diese Unterart pflanzt sich auch über Samenkapseln fort, stirbt aber nicht nach dem ersten Mal, sondern erst nach dem zweiten, oder dritten Mal ab. Diese Abart ist etwas seltener als die normale Ponechinta, ist aber in den gleichen Gebieten verbreitet, da sie sich aus der gleichen Pflanze bilden wie diese.