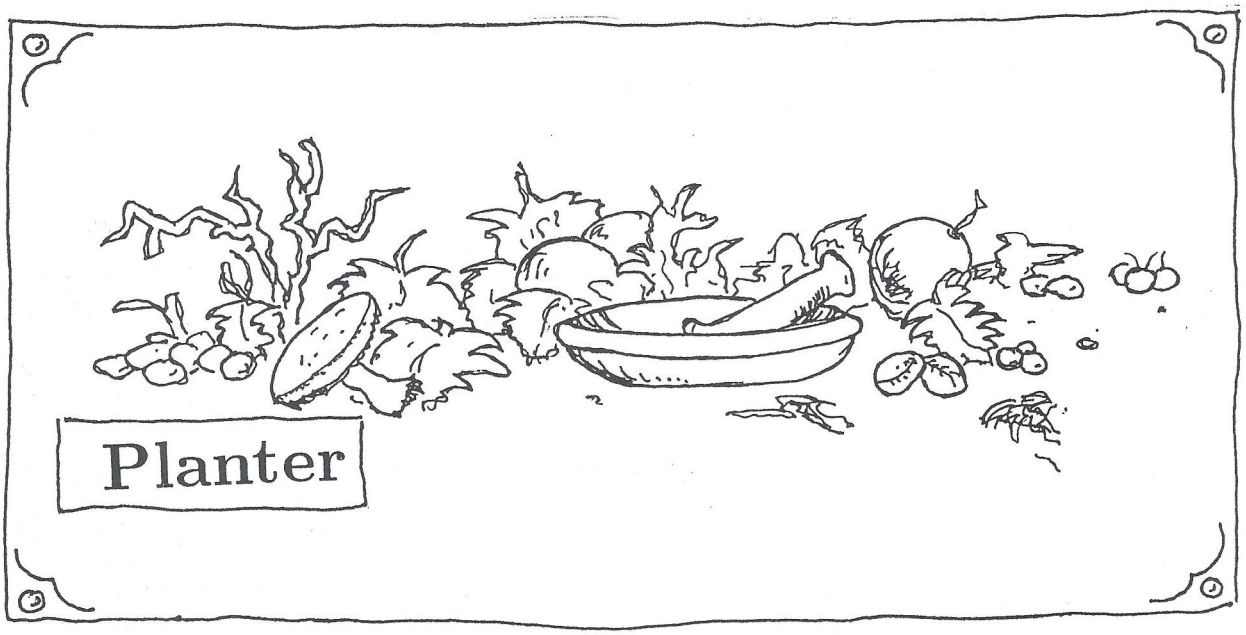


Planter

Indledning

I dette kapitel vil vi beskrive en metode til at finde på planter og give en lille liste af planter, hvor de findes, hvilken effekt de har og hvor svært det er at finde dem. Det er meningen, at eventuelle Urtemagikere kan finde inspiration til nye fortryllelser, planter, urter og sammenblandinger. Spillemesteren må også gerne kigge med.

En plante

Vi har valgt at tage udgangspunkt i eksisterende planter, der menes at have haft den effekt, som er beskrevet. Selvfølgelig kan der opdigtes adskillige slags planter i alle mulige former, farver og størrelser, men et hurtigt opslag i en god bog om flora, afslører mange planter som de fleste ikke engang ved eksisterer. Men det er op til den enkelte. Hvis man vil optage en ny plante i sin verden, skal den have en række karakteristika:

Navn: Enhver plante har et navn. Om man vælger det latinske eller det danske skal være op til den enkelte, vi har valgt det danske navn.

Udseende: En malende beskrivelse af, hvordan planten ser ud, størrelsen, hvilke farver, om den har blade, torne, blomster, osv.

Udbredelse: Foretrukkent voksested, mængden[1], herunder hvor hyppig den er.

Effekt: Hvilken effekt har en plante, helbreder den, skader den, fjerner den vorter eller hvad gør den?

En plante består af flere dele. En blomst, en stilk, nogle blade og en rod. Delene kan bruges til forskellige ting, men typisk vil en urtemagiker kun bruge få af delene for, at planten ikke skal dø og aldrig alle bladene, alle rødderne eller alle blomsterne.

Husk altid, at Spillemesteren har det afgørende ord, når det gælder effekt og udbredelse af en plante.

Udbredelse

Planternes forekomst er inddelt i fire forskellige kategorier, afhængig af hvor hyppig planten er. En plante kan således være *Hyppig*, *Almindelig*, *Sjælden* og *Meget Sjælden*. I nedenstående tabel er vist, hvormeget en plante vil koste, hvis den skulle købes hos en Urtesælger, og hvor svær den er at finde. Bemærk, at selvom en plante er *Almindelig* af forekomst kan den godt være svær at finde, hvis man leder det forkerte sted (f. eks. i bjergene), det er op til Spillemesteren at afgøre dette.

Tekst	Forekomst	Pris	Terningeslag[2]	Effekt[3]
Hyppig	Findes de fleste steder	1j/del	Nemt slag	d4
Almindelig	Findes mange steder	3j/del	Almindeligt slag	d8
Sjælden	Findes få steder	2k/del	Svært slag	d12
Meget Sjælden	Findes kun ganske få steder	1s/del	Strike	d20

[1] Mm det er en hel mark eller blot en enkelt stilk

[2] Hvilke slags terningeslag, man skal slå på sin Planter, for at finde planten.

[3] Forslag til størrelsen af effekt. Disse er vejledende og kan f.eks. være skade eller helbredelse.

Svampe

En urtemagiker behøver ikke nødvendigvis kun at holde sig til planters og urters egenskaber. Svampe er også ganske brugbare, og de åbner op for en del nye muligheder. Selvfølgelig er det op til den enkelte urtemagiker, om hun har mod på at bruge svampene i sin magi.

Når en urtemagiker plukker sine svampe vil det normalt kun være frugtlegemet, der bruges (det man i daglig tale kalder svampen). De fleste svampe findes i skovbunden ofte nær trærødder og på rådne plantedele/træer. Svampe plukkes fra sensommeren og hen til sidst på efteråret. Hvis man ønsker at finde svampe udenfor disse tider vil det kræve en strike. Dog vokser enkelte arter også udenfor dette tidsrum. Brugen af svampe er helt op til den enkelte urtemagiker, men retningslinierne for urter vil nok også være passende for svampe.

Navn	Effekt	Findested	Forekomst
Alm. Blækhat	Antabus	Eng	Almindelig
Grøn Fluesvamp	Meget Giftig	Løvskov	Sjælden[4]
Ild-poresvamp	Tønder[5]	Bjergegne	Sjælden
Kantarel	Spisesvamp	Skov	Hyppig
Rød Fluesvampe	Rusmiddel[6]	Birkeskov	Sjælden
Spids Nøgenhat	Hallucinogen[7]	Skov	Sjælden
Spiselig Rørhat	Spisesvamp	Skov	Hyppig

Andre slags planter

Selvfølgelig findes der mange andre planter. Nogle kan fjerne skæg, andre kan tiltrække dyr, nogle kan virke berusende og andre kan virke opkvikkende. Der er mange muligheder og det er kun fantasien, der sætter grænsen.

Helbredende planter

En plante kan f.eks. helbrede sår, betændelse, standse blodflod, hoste, el.lign. Det er op til Spillemesteren at bedømme/beskrive, hvormeget en plante er i stand til at helbrede, og om det kun er en bestemt slags sår. Spillemesteren bør kigge lidt på de forslag, som vi har givet i på forrige side, før han bestemmer effekten af en plante. Vi skal lige advare Spillemesteren om, at planter ikke bør give mere end d20 i helbredende virkning.

[4] Spillemesteren kan f.eks. kræve en Strike
[5] Blår
[6] Den bliver bl.a brugt af frugtbarshedkulter
[7] Man får hallucinationer af at spise denne svamp
[8] Det samme som lidt støv
[9] Er meget nyttigt, når man skal bruge en hel plante

Giftige planter og svampe

Der er altid problematisk at arbejde med gift. Den kan let tage magten fra urtemagikeren, og det er svært at forudsige virkningerne. Man skal altid huske at have respekt for den plante eller svamp, man tager giften fra, ellers kan den hjemsøge én. Overdriv aldrig og husk, at jo oftere du selv benytter dig af muligheden for at bruge gift; des oftere vil dine fjender også gøre det. Hvis du virkelig ønsker at udforske dette område, så start med milde, bedøvende stoffer, der kan bruges på f.eks. byttedyr. Nervegiftene kan bruges til at spørge ånderne til råds, eller til at kommunikere med planterne.

Et eksempel på en meget giftig svamp er Grøn Fluesvamp. Forgiftningen sker i tre stadier. 1.fase består i kraftige mavesmerter, opkastning og blodig diarre. I 2.fase mindskes smerterne, men der starter skaderne på de indre organer. Efter 5-7 døgn ses tegn på leverskade (gulsot) og nyreskader (tørst, svækket urinudskillelse). Den 3.fase varer flere døgn og der opstår kraftige kramper i arme og ben. Til slut indtræder døden under dyb bevidstløshed. Der kendes ingen modgift mod denne svamp.

Dosering

Det er nødvendigt med et doseringssystem, når vi taler om indsamling og indkøb af urter. Derfor har vi fundet nogle definitioner på diverse mål, der vil blive brug for.

Følgende dele vejer 1 g:	
1 drys[8]	f.eks. et drys Safran eller knuste Bøgeblade
2 kronblade	f.eks. Rosens røde kronblade
1 bær	f.eks. et Rønnebær

Følgende dele vejer 3 g:	
1 blomst	f.eks. en Mælkebøtteblomst
1 knop	en ikke-udsprunget blomst

Følgende dele vejer 6 g:	
6 alm. blade	de almindelige blade på stænglen
1 blomsteraks	f.eks. lavendel eller korn
1 stængel	planten uden blade og blomster
1 stykke Bark	en stykke på størrelse med en hånd
1 håndfuld	hvad der kan ligge i en hånd af snittede plantedele[9]

Følgende dele vejer 12 g:	
1 løg	f.eks. et Hyacintløg eller et Husløg
1 rod	roden af en plante

I urtemagikerens opskrifter skal ingredienserne stå som en håndfuld eller et drys og ikke som dele. Vi giver et eksempel. Urtemagikeren er ude for at

finde Røllike. Hun slår på sin planteevne og finder d4 planter. Lad os sige, hun finder 3 Røllikeplanter. Hvis hun nu kun skulle bruge bladene, ville hun altså have fundet 18 blade, da en del er 6 blade. Hvis hun derimod skulle bruge blomsterne, ville hun have fundet 3 blomster. Hun kan selvfølgelig tage alt fra alle tre planter eller blot tage de dele, hun skal bruge. Hvis hun så plukkede 3 blomster og ni blade, ville vægten af bladene være 18 g og blomsterne 9 g.

Udstyr

Alle, der vil lege med planter og deres brug i diverse fortryllelser, har brug for noget forskelligt udstyr. F.eks. vil en Urtemagiker altid have en morter, der som regel er af træ, et lille kogekar, nogle små skind- eller lærredsposer, en række små flasker af keramik, og et lille segl eller en lille urtekniv. Når en urtemagiker går i skoven for at plukke planter, er hun altid meget forsigtig. Rødder graves op og skæres over med det lille segl og bladene/blomsterne nippes af med fingrene. Hvis det er nødvendigt at bruge hele stilken, bruges det lille segl og der skæres tæt ved jorden.

Tips til Spillemesteren

Vi opfordrer Spillemesteren til selv at beskrive nogle planter, når han laver sin verden. Det er altid sjovere at stå over for en ukendt plante fremfor en kendt. Nye slags planter kan være en fordel, da spillerne ikke har nogen mulighed for at kontrollere en evt. effekt i diverse opslagsværker. Planterne i listen er allesammen eksisterende planter, som menes at have haft den effekt, som vi har beskrevet, dog undtaget effekter, der ikke rigtigt har haft relation til rollespil (Brækmidler, Barselsmerter ...), ligesom vi har forsøgt at balancere spillet ved at gøre de kraftige planter Sjældne og Meget Sjældne.

Liste over forskellige planter

Listen over planter skal kun ses som vejledende, da det til enhver tid er Spillemesteren, der afgør hvilke planter der i hans verden. Ligeledes kan Spillemesteren bestemme at en plante ikke findes i netop den skov, hvor spillerne befinder sig.



Navn	Effekt	Findested	Forekomst
Agermåne	Helbreder frostskader	Overdrev	Sjælden
Alant	Lindrer Tandpine	Eng, Overdrev	Almindelig
	Modvirker kløe		
Ambra	Duftolier	Varme Egne	Sjælden
	Beskytter mod onde øjne		
Angelik	Beskytter mod dæmoner	Mose, Jungle	Meget Sjælden
Basilikum	Afhjælper vorter	Foden af bjerge	Hyppig
Belladonna	Flyvesalve, Gift	Strand	Meget Sjælden
Bibernelle	Standser blødninger	Bakke	Almindelig
Brunelle	Helbreder	Græsmarker, Let Skov	Meget Sjælden
Brændenælde	Beskytter mod forvandling	Let Skov	Hyppig
	Nærende		
Bulmeurt	Gift, Flyvesalver	Gravsteder	Meget Sjælden
Bynke	Beskytter mod Djævelskab[10]	Mark	Almindelig[11]
Ene	Stopper næseblod & hoste	Hede	Hyppig
Glat Burre	Helbreder Slangegift[12]	By	Sjælden
Glat Vejbred[13]	Helbreder	Mark	Meget Sjælden
Have Baldrian	Tiltrækker dyr	Mose	Sjælden
Husløg	Helbreder skade fra brandsår	Stengærde	Sjælden
	Helbred skade fra betændelsesår		
Hvid foldblad	Gift	Bjerge	Meget Sjælden
Hyacint	Modvirker skægvækst	Løvskov	Almindelig
Isop	Lindre smerter i øre & øje	Mark, Eng	Almindelig
Jernurt	Lykkebringende	Hede[14]	Sjælden
Jordhumle	Farver uld rødt	Krat, Hegn	Almindelig
Kanel	Berusende	Jungle	Almindelig
Klokkeblomst	Farvestof	Overalt	Almindelig
Korbendikt	Reducerer gifteffekt	Jungle	Sjælden
Kornblomst	Helbreder blindhed	Mark	Meget Sjælden
Lancet Vejbred	Spådom[15]	Mark, Eng	Meget Sjælden
Laurbær	Tranceskabende	Varme Egne	Sjælden
Lavendel	Beroligende	Stengærde	Almindelig
Liljekonval	Nysepulver[16], Gift	Skov, Krat	Meget Sjælden
Mimose	Drømmemiddel	Søer, Moser	Meget Sjælden
Natskygge	Farvestof	Løvskov	Almindelig
Pigæble[17]	Stærk euforiserende, Giftig	Mark, Strand	Meget Sjælden
Rejnfan	Beskytter mod urolige ånder	Eng, Strand	Sjælden
Rose	Beroligende	Krat	Almindelig
Røllike	Standser blodflod	Mark	Almindelig
Safran	Smertestillende på muskler	Løvskov	Almindelig
Sevenbom	Meget Giftig	Jungle	Meget Sjælden
Skarntyde[18]	Vides ikke[19]	Varme Egne	Almindelig
Svalerod	Halverer pest-feber	Bakke	Sjælden
	Helbreder sår fra dyrebid		
Tusindgylden	Dræber lus	Krat[20], Strandeng[21]	Almindelig
	Farver hår gult		
Valmue	Sovemiddel	Mark Enge	Almindelig
Vedbend	Syre, Nysepulver[16]	Skov, Krat	Almindelig
Ørnebregne	Nattefærden[22]	Skov, Krat	Sjælden

[10] Det er op til Spillemesteren at afgøre, hvad det er.
[11] Skal graves op ved fuldmåne for at opnå den ønskede effekt.
[12] Helbreder kun Slangegift, og ikke selve bidet.
[13] Kan til tider være giftig - Spillemesterens afgørelse.
[14] Men skal findes på klosterruiner for at have den lykkebringende effekt.
[15] Op til Spillemester, men vi kan anbefale at den specielle evne Faresans benyttes.
[16] F.eks. kan næste Bevægelse- eller Kampslag blive svært.
[17] Også kaldet djævelurt.
[18] Kan forveksles med en Gift-tyde, der er en af de giftigste i verden.
[19] Den er meget giftig, men der er ingen der kender dens kræfter.
[20] Mark-Tusindgylden.
[21] Strand-Tusindgylden eller Liden Tusindgylden.
[22] Er en slags Nattesyn, bare ikke ligeså godt.