



Ulrike Duprée

Kalidonas Herbarium

Quellenmaterial für die Welt Midgard



## Quellennachweis

Berserkerpilz, Stierkraut als Kraut der konzentrierten Energie und Elwingblum als Schnellkraut beruhen auf den entsprechenden Zaubermitteln des Regelwerkes von Jürgen E. Franke (s. *Das Arkanium*). Frauenfarn (im Original „Vrauenfarn“), Läusezeug, Mildahorn, Quadratwurzel, Stechdorn, Ysparasus und Zwergenhammer gehen auf den Artikel *Ungewöhnliche Pflanzen und Gewächse* von Thomas Hüttner in GILDENBRIEF 30 zurück. Ebenso verhält es sich mit Bythrell, Curfaan, Fyrthux, Graahn, Hyrd, Myrthaake und Zaarkexx aus dem Artikel *Von den wirksamen Pflanzen und Kräutern des Racudin* von Agin Suer in GILDENBRIEF 49. Mückenruhkraut stammt aus dem Quellenbuch *Waeland - Die Krieger des Nordens* von Olaf Möhle und Stephanie Lammers. Dem Abenteuer *Die steinerne Hand* von Stephanie Lammers, erschienen in dem Sammelband *Mord und Hexerei*, wurden Eberwurz, Löwenmaul und Matricaria entnommen. Aus dem Abenteuer *Die Suche nach dem Regenstein* von Isolde und Harald Popp stammen Traummochn, Flohkraut und Paralwurzel. Das Gelbe Modersumpfgas wurde in dem Abenteuer *Unbekannte Schmerzen* von Thomas Losleben (GILDENBRIEF 56) vorgestellt. Barhang stammt von Holger Epp (GILDENBRIEF 62). Die Siecher stammen aus der Feder von Alexander Huiskes und Peter Kathe (*Das Bestiarium*, 2003).

## Impressum

Herausgeber und Verlag: Verlag für F&SF-Spiele GbR,  
Ringstr. 22, 67705 Stelzenberg  
<http://www.midgard-online.de> ♦ EMail: [vfsf@midgard-online.de](mailto:vfsf@midgard-online.de)  
copyright © 2014-2025 by Verlag für F&SF-Spiele GbR, Stelzenberg

Autorin: Ulrike Duprée  
Lektorat: Thomas Losleben  
Titelbild: Unholy Vault Designs (Shutterstock)  
Umschlaggestaltung und Design: Ulf Lehmann  
Illustrationen: Ulrike Duprée



## Zum Geleit

Viele Jahre ist es nun her, dass ich die heimatlichen Hallen von Gimil-dum im zauberhaften Artross verlassen habe, um meinen Zwillingsbruder wieder zurück auf den Weg der Tugend zu bringen. Meine Reisen führten mich durch das albische Königreich mit seinen tiefen Wäldern und rauen Wildlanden und über das weite östliche Meer in das Land der wilden Nordmänner bis hin zum ewigen Eis. Schließlich verschlug es mich in die zauberhaften Wälder Moravods, wo Magie und Pflanzenwelt eine einzigartige Beziehung eingegangen sind. Nun sitze ich hier am Fürstenhof zu Geltin und trage getreulich zusammen, was ich auf meinen weiten Fahrten alles in Erfahrung bringen konnte.

Der Kampf gegen Krankheit und Tod, die Unbilden des Lebens, ist eine Aufgabe, die in ihrer Wichtigkeit niemals zu unterschätzen ist und bei deren Ausführung wir nicht müßig werden dürfen. Glücklicherweise haben uns die Kräfte des Lebens mit einer Vielzahl von Pflanzen beschenkt, die uns dabei helfend zur Seite stehen. So manch grässliches Gebrechen kann durch den richtigen Einsatz von Wurzeln, Blättern oder Blüten gelindert, wenn nicht sogar völlig vertrieben werden. Daher ist es mir zu einer Lebensaufgabe geworden, mein Wissen um die Verwendung der verschiedensten Kräuter dieser Welt zusammenzustellen, um es mit denen zu teilen, die noch am Anfang ihres Streitens gegen das Siechtum stehen.

Diese alphabetisch sortierte Sammlung umfasst die unterschiedlichsten Kräuter, wobei der Schwerpunkt auf denen aus Vesternesse und Nordsirao liegt, wo mich meine kleinen Füße bereits hingetragen haben. Doch auch so manches exotische Kraut fand seinen Weg in meine Hände oder konnte mir zumindest derart glaubhaft bekannt gemacht werden, dass es ebenfalls hier Eingang gefunden hat. Möge der Unkundige mit neugierigen und verständigen Blicken die folgenden Seiten studieren und mit dem gewonnenen Wissen die Not dieser Welt weiter lindern.

Kalidona vom Tränensteingraben



## Die Verwendung von Kräutern im Spiel

Bei einigen Pflanzen des *Herbariums* reicht es aus, die passenden Bestandteile zu ernten und anzuwenden, bevor sie verderben. In der Beschreibung der Wirkung findet man hier Angaben wie **U, 1 Tag**, d.h. der Pflanzenbestandteil bleibt unverarbeitet und muss innerhalb eines Tages nach dem Pflücken, Abschneiden oder Ausstechen benutzt werden. Sind keine Angaben zu finden, gilt immer der **Standardwert: U, 7 Tage**.

Bei anderen Pflanzen muss der wirksame Bestandteil erst verarbeitet werden, zum Beispiel getrocknet, gedörrt, zu einer Paste verarbeitet usw. Ob dies gelingt, entscheidet ein **EW:Pflanzenkunde**. In diesem Fall findet man eine Angabe wie **B, 1 Jahr**, d.h. die Pflanze muss behandelt werden und kann danach 1 Jahr angewandt werden.

Wiederum andere Pflanzen müssen erst magisch aktiviert und konserviert werden; dies wird durch **A** gekennzeichnet. Sie sind danach Zaubermittel im Sinne des *Arkanums* und mehrere Jahre lang haltbar. Die Verarbeitung übernehmen normalerweise Nichtspielerfiguren. Liefern ihnen die Abenteurer die pflanzlichen Rohstoffe, können sie als Bezahlung aushandeln, dass sie einen Teil des fertigen Zaubermittels erhalten.

Manche Kräuter können auch sofort nach dem Pflücken unverarbeitet eingesetzt und alternativ durch besondere Behandlung länger haltbar gemacht oder gar magisch aktiviert werden. In diesem Fall findet man zwei unterschiedliche Angaben bei der betreffenden Pflanze.

## Kräuter in der Zauberkunst

Wollen hochgradige Spielerfiguren die Aktivierung von Kräutern selbst übernehmen, kann dies nach den Regeln der Zauberkunst im *Mysterium* erfolgen. Die nötige Fertigkeit ist dabei immer *Pflanzenkunde*, und der Erhaltungszauber ist immer *Konservieren*. Der passende Aktivierungszauber muss für jedes pflanzliche Zaubermittel eigens gelernt werden. Die Kosten legt der Spielleiter fest; dabei kann er sich an den Beispielen im *Mysterium* (Tabelle 6a, S. 122) orientieren. Der Aktivierungszauber für den ausdauerregenerierenden Trunk aus Ehrenweiß hat z.B. dieselben Daten wie das *Kraut der konzentrierten Energie* (Stufe 4, AP 4, Zeitaufwand 1 Tag, Kosten 70 GS), da beide Zaubermittel vergleichbar sind. Das Kraut wirkt zwar schneller als der Trunk, hat aber dafür nachteilige Nebenwirkungen.



# Aalvenkraut



In dichten Wäldern kann man auf diese seltene Pflanze mit ihren violetten Blüten stoßen. Sie erreicht gerade einmal die Größe einer Menschenhand, verströmt jedoch einen betörenden Geruch, der eine kundige Nase zielsicher zum Standort des Krautes führt.

Während Elfen beim Verzehr des Aalvenkrautes lediglich einen würzigen Geschmack verspüren, wirkt die Pflanze auf andere Lebewesen schwach giftig, wenn diese das Kraut zu sich nehmen. Der wertvollste Bestandteil ist die Blüte mit ihren Sporen. Feen und gute Waldgeister sammeln diese ein und gewinnen



den daraus den so genannten „Aalvenhonig“, der bei Elfen und anderen Zaubewesen eine allgemein heilende Wirkung hat. Sollte jedoch ein anderes Lebewesen davon kosten, ist die sonderbare Wirkung nicht vorhersehbar, weshalb davon eindringlich abgeraten wird.

Wird das Kraut verzehrt und misslingt der **PW:Gift**, so erleidet das Opfer **1W6 schweren Schaden**. Auf Elfen wirkt das Kraut nicht.

Eine Portion Aalvenhonig wirkt auf **Elfen** wie ein **Heiltrunk** (1W6). Bei anderen Lebewesen wird die Wirkung zufällig mit **1W6** bestimmt. **1:** Die Nase wird deutlich feiner (+4 auf Riechen). **2:** Die Augen werden schärfer (+2 auf Sehen). **3:** Die Ohren verändern ihre Form und werden leicht spitz. **4:** Die Fingernägel verändern ihre Form und laufen fortan spitz zu. **5-6:** Zwischen den Schulterblättern wächst ein kleines, funktionsloses Paar Feenflügel, das zwar putzig aussehen mag, unter Umständen aber durchaus als störend empfunden werden kann.



# A bendstern



Der Abendstern gleicht von seinem Aussehen her auf den ersten Blick einem kleinen Bäumchen, jedoch scheinen die silberweißen Blütenblätter, die sich erst im Mondschein entfalten, mit feinen Silberfäden geädert zu sein. Die Pflanze gedeiht auf entlegenen Lichtungen, wo das Mondlicht bis auf den Waldboden fallen kann.

Die Blütenblätter leuchten noch einige Tage nach dem Pflücken in völliger Dunkelheit in einem matten Mondschein, jedoch nicht heller als das schwache Glimmen einer kleinen Kerze. Legt man sich ein solches Blatt auf die Zunge und behält es dort im Mund, so vertreibt es zuverlässig jegliche Müdigkeit bis zum nächsten Morgen. Allerdings tritt diese dann augenblicklich



ein und man wird den Schlaf bei Gelegenheit nachholen müssen. Ein Schlucken der Blätter ist nicht ratsam, weil dies zu kurzzeitigen Lähmungserscheinungen führen kann.

Das Schimmern der Blütenblätter in Dunkelheit hält 1W6 Tage an. Das Licht ist zu schwach, um als Beleuchtungsquelle zu dienen.

Die vertriebene Müdigkeit sorgt dafür, dass die Gefahr eines unwillentlichen Einschlafens (etwa bei einer langweiligen Nachtwache) effektiv verhindert wird. Dies führt auch zu einem Zuschlag von +4 auf die Resistenz gegen Schlummer oder Schlafsalz, nicht aber gegen Schlaf und Zauberschlaf.



# A delsblum



Die zierliche Pflanze mit ihren markanten gelben Blättern braucht ein ordentliches Maß an Pflege, weshalb sie fast ausschließlich in entsprechenden Gärten anzutreffen ist. Wegen ihrer schönen Farbe ist das Ehrenkraut, wie es vor allem in Südalba heißt, oft auch als reine Schmuckblume beliebt.

Die Blütenblätter sind zwar essbar, doch verträgt nicht jeder den bitteren Geschmack. Eine besondere Verwendung findet hingegen ein Salböl, das aus den gelben Blättern gewonnen werden kann. Wird dieses auf der Haut eines Thronfolgers aufgetragen und handelt es sich bei diesem nicht um den rechtmäßigen Erben, so führt das Öl binnen kürzester Zeit zu einem rötlichen, stark juckenden Ausschlag. Von dieser

Verwendung rührt auch der Name der Pflanze her.

Unabhängig vom Stand des Betroffenen muss jeder, dessen Haut mit dem Salböl in Kontakt gerät, einen **PW:Gift** ablegen, bei dessen Misslingen der unangenehme **Ausschlag** auftritt. Allerdings scheint es tatsächlich so zu sein, dass unverhältnismäßig oft die Gunst der Götter vor einer solchen Wirkung schützen kann.



# A<sub>mora</sub>



Auf Wiesen und in lichten Wäldern kann man die kleinen Büsche der Amora antreffen. Sie verstecken sich meist in der Nähe anderer Blumen, doch können sie leicht an den kleinen weißen Blüten sowie ihrem eigenwilligen Geruch, der von den winzigen, herzförmigen Sporen ausgeht, aufgespürt und erkannt werden.

Gerade aber vor diesem Geruch hat man sich tunlichst zu hüten. Er hat nämlich eine betörende Wirkung und vernebelt die Sinne, so dass man Personen des anderen Geschlechts plötzlich deutlich weniger sachlich wahrnimmt, als es gebühlich erscheint.



Wer einen tiefen Atemzug des Duftes der Amora zu sich nimmt, auf den wirken für die folgenden 24 Stunden alle Personen des für ihn anziehender erscheinenden Geschlechts deutlich attraktiver: Diese erhalten nur für den entsprechenden Betrachter einen Zuschlag von +20 auf **Aussehen und persönliche Ausstrahlung**. Nachdem die Wirkung abgeklungen ist, setzt für die gleiche Zeitdauer eine Art Kater ein, der einer genau gegenteiligen Wirkung entspricht.



# Aquitanie



Die Wasserblume liebt feuchte Umgebungen, so dass man sie bevorzugt an den Ufern kleiner Seen und Bäche finden kann. Auffällig sind ihre orangefarbenen Blüten, die sich interessanterweise meist nach dem Wasserrauschen ausrichten. Wegen ihrer Liebe zum Wasser wird die Aquitanie gerne von den Anhängern des albischen Meeresgottes Dwyllan als Schmuck an der Kleidung oder in den Haaren getragen. Allerdings passiert es bisweilen, dass die seltenen Pflanzen von einem Naturgeist mit einer besonderen Affinität zum Wasser - etwa einer Nympe oder Najade - bewacht werden.



Der Verzehr einer frisch gepflückten Aquitanie ermöglicht es, unter Wasser

zu atmen. Hierbei ist aber höchste Vorsicht geboten, da in dieser Zeit das Atmen ohne Wasser nicht mehr möglich ist. Für den gesamten Zeitraum von einer geschlagenen Stunde hat der Betroffene mindestens seinen Kopf unter Wasser zu halten, will er nicht wie ein Fisch an Land jämmerlich nach Luft schnappen und elendig daran zugrunde gehen.

**U, 1 Tag:** Die magische Wirkung des Krauts verkehrt für eine Stunde auf wundersame Weise die Atmung: Während nun unter Wasser ganz normal geatmet werden kann (also ausdrücklich auch ohne die Einschränkungen des Zaubers Wasseratmen), droht man bei Abwesenheit von Wasser zu ersticken (s. Tauchen; Kodex, S. 135).