

# KREATUREN – PFLANZEN

Pflanzen sind Lebewesen, die sich nicht fortbewegen können und in den meisten Fällen Photosynthese betreiben. In der unteren Auflistung sind einige besondere Kreaturen aus dieser Systematik beschrieben.

- **Kenntnisse:** Um entsprechende Kenntnisse über die Kreatur zu haben, muss man in dem angegebenen Talentwert einen Mindestwert haben und der TW muss gelingen.

**Dargia:** Kaktusart, die in der Lage ist, ihre Stacheln auszuschießen, wenn sich größere Lebewesen, wie auch Humanoiden ihr nähern. Die Dargia wächst in gebirgigen Wüstengebieten auf einigen wenigen Gestirnen. Da sie meist in Gruppen zueinanderstehen, ist das Betreten dieser Gebiete gefährlich.

- **Kenntnis:** Botanik 15
- **Regelhinweise:** Nähert man sich einer Dargia in einem Umkreis von 7 x 7 m, verschießt die Dargia W6 Stacheln auf den Eindringling. Der Stachel kann einen Schaden bewirken und verursacht außerdem W6 Std. lang Juckreiz (- 1 LE und - 1 VIT). Eine Dargia verschießt max. W6 Kampfrunden lang ihre Stacheln.
- **Waffe:** Kaktusstachel = Skalpell (2 / 3 / 3+W12)

**Werte:**

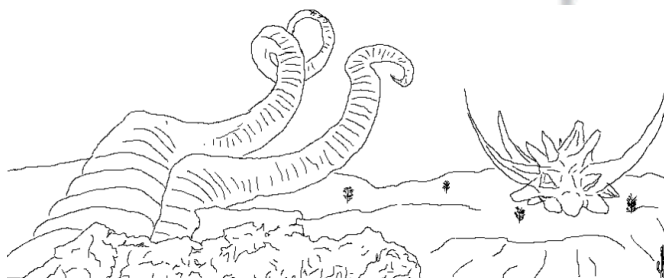
GL	MUT	PSI	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	ST	VIT	LE	REFL
/	/	/	/	12	/	/	/	/	/	15	3	12

**Elefantasis-Bäume:** Im Ylus-Sektor (G-6) existiert ein Planetoid, auf dem sich Siedler niedergelassen haben, die sich allmählich in Bäume verwandeln. Ursache sind die sogenannten Elefantasis-Bäume, die in den dortigen Mangroven wachsen und einen großen Wald darstellen. Die Elefantasis-Bäume sind telepathisch miteinander verbunden. Ihre Sporen üben auf Humanoiden, die dort über einen längeren Zeitraum leben, eine Verwandlung aus. Anfangs fühlen sich die Humanoiden dem Wald gefühlt hingezogen. Sie entwickeln eine positive Bindung zu dem Wald. Allmählich verwandeln sich diese Humanoiden. Erst bekommen sie Flecken, warzige Papeln und Karzinome auf der Haut. Dies ähnelt der Erkrankung Elefantasis. Im Laufe der Monate und Jahre werden die Humanoiden dann selbst zu diesen Bäumen und wurzeln sich in die Baumkolonie mit ein. Die Betroffenen empfinden dies als eine vorteilhafte Metamorphose und sind bereit, dass humanoide Leben auf diese Weise zu verlassen. Sie reihen sich in das Konglomerat der Elefantasis-Bäume ein. Die Elefantasis-Bäume sind außerdem in der Lage, ihre Äste zu bewegen und sich damit gegen Feinde zu verteidigen.



- **Kenntnis:** Botanik 18
- **Regelhinweise:**
  - Humanoiden, die über einen längeren Zeitraum in den Mangroven des Elefantasis-Waldes leben, verwandeln sich allmählich selbst zu diesen Bäumen.
  - Die Bäume können sich mit ihren Ästen zur Wehr setzen.
- **Waffen:** Je nach Größe des Baumes
  - Ast = Knüppel (4 / 5 / 5+W6)
  - Baumstamm (10 / 15 / 15+W12)

**Engullira:** Die Engullira ist eine faszinierende Pflanze, die sich aus einer 5 cm großen Nuss heraus entwickelt, die ihren Spross allerdings unterirdisch hinab entwickelt, wo dort eine faserige Bohnenschale entsteht. Wenn diese Schale entstanden ist, kappt der Spross die Verbindung zur oberirdischen Nuss. Die Pflanze wächst dann unterirdisch weiter. Sie entwickelt aus ihrer Bohnenschale (Hülse) mehrere Sprossen, die sich als Schlingarme durch den Boden bewegen. Diese Schlingarme können rasant schnell den Erdboden durchbrechen und oberirdisch nach einem Lebewesen greifen, das sie dann in den Erdboden ziehen und dort vertilgen. Die Engullira nährt sich also von Lebewesen, die sie im Erdboden dann aussaugt. Die Überreste der Opfer werden unterirdisch abgeschoben. In einem Blumentopf kann man den Vorgang gut beobachten. Entsprechend ihrer Größe schnellen wurmgroße Schlingarme an die Oberfläche und vertilgen Insekten, die sich auf dem Erdboden aufhalten. Hält man den Finger hin, greifen die kleinen Schlingarme sogar danach. In einem Blumentopf ist die Engullira ungefährlich, weil ihr begrenzter Lebensraum sie klein hält. Aber in freier Natur werden die Schlingarme 2 – 5 m breit und breiten sich unterirdisch bis zu 100 m weit aus. Sie bestehen dann aus schweren, gehärteten, aber biegsamen Pflanzensprossen, die sich durch Sand und Gestein graben können. Auch die unterirdische Hülse bewegt sich in freier Natur viel tiefer ins Erdreich, bis zu 20 m und wird 3 m<sup>3</sup> groß. Die Schlingarme, die mit der Hülse verbunden bleiben, entwickeln unterirdische Tunnel, die begehbar sind. Es können bis zu 20 Schlingarme sein. Zur Nahrungsaufnahme bewegen sich die Schlingarme Richtung Oberfläche. Die Schlingarme besitzen einen Erschütterungssinn und feine Geruchsorgane, mit denen sie ihre Opfer aufspüren. Wenn dann ein Lebewesen vorbei kommt, schnellen die Schlingarme an die Oberfläche, packen ihr Opfer, reißen es in die Tiefe und lutschen es dann dort aus. Die Nahrung wird durch Enzyme verdaut, wodurch die Pflanze Nährstoffquellen (Eiweiß) und Flüssigkeit aufnimmt. Innerhalb von 10 Jahren kommt die Engullira dann in das Stadium der Vermehrung. In den Schlingarmen entstehen frische, grüne Nüsse. Die Schlingarme spucken diese Nüsse an die Oberfläche. Dort werden sie von Wind und Wetter an andere Orte getragen und kann auch von Tieren gefressen werden. Nach einem Jahr, wenn eine Nuss dann faserig-hölzrig geworden ist, hat sich in ihr der Samen entwickelt. Der Samen wird dann die Nuss durchbrechen und ihren Spross wieder unter die Erde bringen. Es wird vermutet, dass die Engullira aus dem Xam-Sektor stammt. Sie ist auf verschiedenen Gestirnen anzutreffen und stellt in freier Natur eine große Gefahr dar. Um sie zu zerstören, muss man die unterirdische Hülse eliminieren. Auf dem Planeten Ems wurden dafür Hamster in die Tunnel gebracht, die dann die Hülse zerfressen haben.



- **Kenntnis:** Botanik 15; für detailliertes Wissen ist ein Talentwert von 18 nötig.
- **Regelhinweise:**
  - Betritt jemand den Erdboden, unter der eine Engullira lauert, jagen überraschend in einer Aktion W20 Schlingarme aus dem Boden. Wo sie austreten wird per Würfel ermittelt.
  - Die Schlingarme können bis zu 7 m weit reichen.
  - In ihrer 2. Aktion packt sich ein Schlingarm die nächstbeste Person. Dabei können auch mehrere Schlingarme die gleiche Person angreifen.
  - Wenn das Umgreifen gelingt, erleidet das Opfer durch den Druck sofort – 5 TP.
  - Um sich aus dem Griff zu lösen, benötigt man in ST mind. den Wert 15 und der TW muss gelingen.
  - Der Schlingarm kann auch mit Waffengewalt angegriffen werden. Der Schlingarm bemerkt den Angriff nicht und kann nicht ausweichen. Aber jeder Arm besitzt 20 LE und die Schlingarme erleiden keine Schocks und kämpfen bis zur letzten LE.
  - Die Schlingarme tragen ihr Opfer in die Luft und drücken dort weiter zu. Erst wenn das Opfer ohnmächtig oder gar tot ist, tragen sie es in die Tiefe, um es dann dort auszusaugen.

#### Werte:

GL	MUT	PSI	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	Fliegen	VIT	LE	REFL
/	/	/	/	/	15	/	/	/	/	15	20	15

- Durch die hohe LE erhält der Schlingarm der Engullira einen dauerhaften NBS in Höhe von 10 % der aktuellen LE.

**Klingenbaum:** Wie der Name schon befürchten lässt, handelt es sich um einen Baum, der mit klingenartigen Ästen ausgestattet ist, mit denen sich der Baum gegen schadhafte Feinde wehren kann. Der teilweise überaus bewegliche Baum ähnelt zunächst einer Birke. Im oberen Teil der Krone wachsen jedoch längere schlingförmige, dünne Äste, die an ihrem Ende scharf wie eine Klinge sind. Mit diesen kann der Baum mögliche Feinde abwehren, was dazu führt, dass bei jungen Klingenbäumen oft tote Rehe und bei älteren Klingenbäumen tote Spechte neben dem Baum am Boden leben. Aber auch Humanoiden, bis auf den Elben und Plantoiden, sieht er als Gefahr an und schlägt nach ihnen aus. Klingenbäume gibt es selten und wachsen in mildwarmen Gebieten. Der Klingenbaum enthält wohlduftende ätherische Öle.

- **Kenntnis:** Botanik 12
- **Regelhinweise:**
  - Der Klingenbaum besitzt W6 Klingen-Äste. Entsprechend des Baumes, sind sie auch so lang gewachsen, dass sie bis in ein Umfeld von 5 x 5 m hineinschlagen können. Mit entsprechender Waffe kann es einem Humanoiden natürlich gelingen, den Klingen-Ast abzutrennen.
- **Waffen:** Klingen-Ast = wie Messer (3 / 5 / 5+W12)

**Werte:**

GL	MUT	PSI	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	Fliegen	VIT	LE	REFL
/	/	/	/	/	15	/	/	/	/	/	3	15

- Der Klingen-Ast kann nicht auf gegnerische Angriffe reagieren, weil er diese nicht bemerkt. Der Baum selbst erkennt nur anhand der Lichteinwirkungen und Gerüche die möglichen Feinde und schlägt instinktiv auf sie zu.

**Pyronelia:** Auch als Trollblume bezeichnet, ist eine sehr seltene Pflanzenart, die nur auf wenigen Gestirnen anzutreffen ist. Die Blume ist übernatürlich groß und wächst auf über 2 m in die Höhe. Ansonsten sieht sie aus wie eine Kuhlblume, mit typisch gelber Blüte. Auch die gezähnten Blätter ähneln dem Löwenzahn. Die Blume ist äußerst widerstandsfähig. Das Grün ist auch im Winter gegenwärtig und wächst im Frühling / Sommer langsam in die Breite und verwurzelt sich tief. Ungefähr alle 100 Jahre wächst die gelbe Blüte mit einem festen Stängel empor. Zu Beginn des Sommers verliert die Blüte ihre gelben Blätter und es entwickeln sich flugfähige riesige Pollen, die anfangs noch wie ein Konglomerat zusammenhängen. Die einzelne Polle ist ungefähr so groß wie ein Tennisball. Dies sind die Pyro-Pollen. Sie werden vom Wind abgetragen. Berührt eine Pyro-Polle etwas, explodiert sie und aus ihrem Inneren fallen die Samen empor. Vermutlich können die Samen der Pyronelia auf diese Weise in steinernen Boden eindringen. Da der einschlagende Pollenflug nur alle 100 Jahre auftritt, ist die Wirkung nur wenig bekannt.

- **Kenntnis:** Botanik 15
- **Regelhinweise:**
  - Die schwebenden Pyro-Pollen explodieren, wenn sie etwas berühren.
  - Auf einem Kampfraster können mehrere Pyro-Pollen durch die Luft schweben. Auch Sphäriker sind von den Pyro-Pollen betroffen und werden kaum als Rettungseinheiten zu Hilfe kommen können.
- **Waffe:** Eine Pyro-Polle richtet so viele TP an wie Semtex (30 - 15 - 5)

**Sol-Planta:** Leuchtende Moosart, die auf einigen Gestirnen, vorrangig in Höhlensystemen zu finden ist. Es beleuchtet durch Fluoreszenz in dunklen Steinhöhlen die Höhlensysteme. Bekannte Lebensräume sind beispielsweise die Höhlensysteme des Planetoiden Bruchstein im Asteroidengebiet des Miranda-Sektors, die Höhlensysteme des Planeten Desmodon im Idna-Sektor oder die Dunkelwälder auf dem Planemo Tigall, abseits des Idna-Sektors. Wird das Sol-Planta von dort entnommen, leuchtet das Moos nachts noch 10 Tage lang weiter. Sol-Planta ist ein riesiger zusammenhängender Organismus, der sich an seinen Rändern ausbreitet. Es ist äußerst schwierig, Sol-Planta von seinem Organismus zu trennen und neu aufwachsen zu lassen. Es stirbt dann meistens nach 10 Tagen ab. Sol-Planta lässt sich einfrieren. Es behält dann seine Leuchtkraft bei. Dieser entschleunigte Sterbevorgang hält dann 100 Tage lang an. Wird die Sol-Planta dann aufgetaut, hat sie wieder noch etwa 10 Tage zu Leben. Einige Hobbygärtner verzieren für bestimmte Tage mit Sol-Planta ihren Garten, der dann in der Nacht leuchtet. Auch Trapper haben häufig Sol-Planta im Gepäck, denn Sol-Planta versagt nicht bei einem Stromausfall.

- **Kenntnis:** Botanik 12

**Solutio:** Lebendige Nebelform und halbpflanzliche Zellorganellen. Der Solutio erscheint außen als gräulich-weißer Nebel. Im Kern ist die Luft gelb gefärbt. Die Ausmaße erstrecken sich auf 100 x 100 m. Der Nebel schwebt vom Boden an in einer Höhe von bis zu 3 m. Der Solutio ist eine lose Tröpfchenverbindung, die zur Mitte hin an Masse zunimmt. Der Kern beinhaltet kleine, aneinanderhängende und schwebende pflanzliche Zellen, die für den Zusammenhalt der Masse sorgen. Die Zellen in der Mitte leben von Eiweißen. In ihnen bildet sich Salpetersäure, die in den Nebeltröpfchen enthalten ist. Die Nebeltröpfchen bewegen sich äußerst langsam spiralartig um den Kern und wieder nach außen. Den Solutio kann man erkennen, wenn man durch den TW auf SINN tote Lebewesen auf dem Boden findet, deren Körper ausgetrocknet und gelb gefärbt sind. Der Solutio hält sich entweder ganztags als Nebel auf oder liegt als Säuretropfen an Gesteinswänden, die ihn vor Verdunstung schützen. Da die Verdunstung die größte Gefahr für den Solutio darstellt, lebt der Solutio in kühlen und dunstigen Regionen. Der Solutio hält sich auch zwischen normalen Nebelfeldern auf, um sich zu tarnen. Die Opfer der Solutio sind Lebewesen, aus denen Eiweiße gesaugt werden können.



- **Kenntnis:** Botanik 15; für detailliertes Wissen ist ein Wert von 18 nötig.
- **Regelhinweise:**
  - Läuft man in den Solutio, hat man das Gefühl, das Nebelfeld wird dichter. Den Opfern werden dann plötzlich – 1 LE und – 1 VIT abgezogen.
  - Will das Opfer aus dem Nebel hinaus, muss der TW auf Orientierung gelingen, der – 2 WM ist. Gelingt die Orientierung nicht, verläuft sich das Opfer tiefer in den Solutio und verliert erneut – 1 LE und – 1 VIT. Ein weiterer Versuch wird dann stets um weitere – 2 WM. Sollte ein Hilferuf von außen zur Orientierung dienen, erleichtert sich der TW + 2 WM.
  - Wer dem Solutio schmerzlich ausgesetzt war, erhält + 2 im PM Isolophobie. Dies gilt jedoch nur bei der ersten Begegnung mit einem Solutio.
  - Der Solutio kann nur zerstört werden, wenn die Kernzelle durch Feuer, Blitz oder Explosion vernichtet wird. Der Nebel fällt dann in sich zusammen.

**Space-Fruit:** Die Space-Fruit ist ein Konglomerat aus vielen Sporen, die sich zu einem fruchtähnlichen Gebilde geformt haben und die auch essbar ist und an eine Mischung aus Papaya und Mango erinnert. Die Sporen existieren im Weltall auf einigen wenigen Asteroiden, auf denen eine so geringe Atmosphäre herrscht, dass die Sporen dort ihren Lebensraum mit kaum anderen Lebensorganismen teilen muss. Sie schweben dort auf der Oberfläche und sammeln sich an Gesteinsformationen, wo sie sich schließlich zu einem Konglomerat verbinden. Die dadurch entstandene Space-Fruit kann bis zu 15 cm groß werden. Ab einer Größe von 12 cm beginnt die Frucht einen Faulungsprozess und entwickelt dabei Sporenkapseln, aus denen neue Sporen hervortreten. Würde man in die Nähe der Sporen kommen und dort atmen können, würde man einen leicht süßlichen Geruch in der Luft bemerken.

- **Kenntnis:** Botanik 18

**Sutum:** Heckenpflanze, die zwischen 3 - 5 m groß werden kann. Sie trägt beständig grüne, kleine Blätter an den Ästen. Im unteren Teil des Stammes besitzt sie bewegliche tentakelartige Schlingarme, die unter der Hecke hervorkommen können. Mit den Tentakeln fängt sie Säugetiere und Vögel ein oder greift Humanoiden an. Die Lebewesen werden in die Hecke hineingezogen. Die Tentakel haben kleine Saugnäpfe, mit denen sie ihrem Opfer eiweißhaltige Körperflüssigkeiten aussaugen. Die Hecke zählt zu den fleischfressenden Pflanzen, die den ausgesaugten Kadaver übrig lässt. Die Ausweitung der Pflanze geschieht durch die Wurzel ausdehnung. Das Sutum taucht in tropischen Wäldern auf oder wird gelegentlich kontrolliert angebaut, wo es sogar als Wächter von Grundstücken dienen kann.

- **Kenntnis:** Botanik 15
- **Regelhinweise:**
  - Aus einer 1-m-breiten Hecke können W6 Tentakel hervorkommen. Mit der 1. Aktion fangen die Tentakel ihr Opfer. Hierfür muss für jeden Tentakel der TW auf NK gelingen. Wo ein Tentakel einen Humanoiden gegriffen hat, entscheidet die Trefferliste. Die Tentakel konzentrieren sich gemeinsam auf ein Opfer. Mit der 2. Aktion wird das Opfer unter die Hecke gezogen. Hierfür ist für jeden zugegriffenen Tentakel der TW auf ST nötig. Durch den Zug eines Tentakels wird das Opfer stürzen. Ist das Opfer unter die Hecke gezogen, saugt jeder Tentakel in der 3. Aktion je Aktion – 1 LE und – 1 VIT, bis das Opfer ausgesaugt ist.
  - Um sich aus dem Griff eines Tentakels zu befreien, benötigt man in ST mind. den Wert 12 und der TW muss gelingen. Allerdings muss der TW bei jedem Tentakel gelingen, wofür man für jeden Tentakel eine Aktion bräuchte.
  - Vergiftung: Würde man von einem Tentakel an der Haut berührt, erhält man nach einer ¼ Std. Husten. Der Vergiftete verliert je ¼ Std. – 1 LE und – 1 VIT. Gegengifte können bei Apotheken und Ärzten erhältlich sein. Ebenso wirkt ABC-Vakzin nach einer Stunde gegen die Vergiftung.

...

- Sollte man sich an einer Sutum-Hecke entlang bewegen, greifen also aus einem 1-m-Abschnitt die Tentakel direkt die Person an, die neben ihr entlang läuft. Da Sutum mehrere Meter lang und verwachsen sein kann, können an den jeweiligen Abschnitten mehrere Personen betroffen sein.
- Die Pflege der Sutum-Hecke ist ein gefährliches Unterfangen. Ein Botaniker muss sich äußerst langsam der Hecke nähern und sie beschneiden, um nicht die Aufmerksamkeit der Tentakel auf sich zu lenken. Außerdem muss er Schutzkleidung tragen und sollte ein Gegengift bei sich haben.

#### Werte der Tentakel:

GL	MUT	PSI	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	ST	VIT	LE	REFL
/	/	/	/	/	15	/	/	/	15	/	3	15

- Die Tentakel werden nicht auf gegnerische Angriffe reagieren können, weil sie die nicht bemerken.

**Toxa Diona:** 5 5 m große fleischfressende Pflanze, eine Kelchlockfalle mit einem großen, gut duftendem Kelch, mit ausgeprägten Stängeln und gefährlichen hoch beweglichen Fangarmen. Die Stängel werden auch als Rauschkraut bezeichnet, weil sich daraus ein Dopingmittel entwickeln lässt, das allerdings nur bei Menschen wirkt. Die Toxa Diona existiert selten und nur in kälteren Regionen und in sehr nassen Gegenden. Sie an einem anderen Ort zu züchten ist äußerst schwierig. Der Kelch der Toxa Diona gibt in ihrer Nähe einen so verführerischen Duft frei, von dem auch Humanoiden in ihren Bann gezogen werden. Nähert man sich der großen Pflanze, schnellen die Fangarme hervor, die einen packen und in den Kelch ziehen. Der Kelch schließt sich dann relativ schnell und die Beute wird im geschlossenen Kelch von den Fangarmen ausgesaugt, während der geschlossene Kelch ein betäubendes Serum von sich gibt, um das Opfer zu sedieren. Es gibt einen Trick, der nur wenigen Forschern bekannt ist, wie man sich von einer Toxa Diona wieder befreien kann. Die Stängel der Toxa Diona müssen an einem bestimmten Punkt massiert werden. Dann gerät die Pflanze in eine Art Ekstase und öffnet ihren Kelch wieder und die Fangarme lassen ab. Das Rauschkraut, das aus den Stängeln gewonnen werden kann, heilt auch Menschen vom Vampirbiss. Die Toxa Diona wächst beispielsweise auf dem Planetoiden Eisblink im Ballas-System des Miranda-Sektors.

- **Kenntnis:** Botanik 15

- **Regelhinweise:**

- Wer in die Umgebung einer Toxa Diona kommt, in einem Umfeld von 21 x 21 m, muss einen TW auf WS schaffen, sonst lockt der Geruch der Blüte den Humanoiden zwanghaft zu sich heran. Umso näher man der Toxa Diona kommt, desto erschwerter ist der TW auf WS: 21 x 21 m = - 1 WM; 19 x 19 m = - 2 WM; 17 x 17 m = - 3 WM; 15 x 15 m = - 4 WM; 13 x 13 m = - 5 WM; 11 x 11 m = - 6 WM; 9 x 9 m = - 7 WM; 7 x 7 m = - 8 WM; 5 x 5 m = - 9 WM; 3 x 3 m = - 10 WM. Der Betroffene bleibt dann fasziniert direkt vor Blume stehen.
- Wer sich neben der Pflanze befindet, wird von W20 Tentakeln angegriffen. Die Tentakeln haben scharfe Kanten und wirken wie eine Peitsche, wenn sie einen umgreifen. Mit ihrer ersten Aktion greifen die Tentakel direkt aus dem Kelch heraus an. Sie packen also sofort ihr Opfer. Sollten mehrere Opfer um die Toxa Diona herumstehen, wird ausgewürfelt, welche Tentakel welches Opfer angreift. Mit der zweiten Aktion ziehen die Tentakel das oder die Opfer dann in den Kelch. Schon in der 3. Aktion schließt sich der Kelch und der Saug- und Vergiftungsvorgang setzt ein.
- Beim Saug- und Vergiftungsvorgang erleidet das Opfer eine schmierige Lösung. Das Opfer muss je Aktion einen TW auf VIT schaffen, sonst wird es ohnmächtig. Gleichzeitig saugt jede Tentakel noch weiter am Opfer, dort wo es gepackt wurde. Je Aktion verliert das Opfer dadurch - 1 LE und - 1 VIT.
- Um sich aus dem Griff einer Tentakel zu befreien, braucht man in ST mind. den Wert 15 und der TW muss gelingen oder man verwendet eine Waffe.
- Gelingt es einem, mit einem TW auf BOT zu erkennen, wo sich der Massagepunkt am Stängel befindet und massiert, mit einem gelungenen TW auf FM, diese Stelle, entspannt sich die Toxa Diona augenblicklich, für gut eine ¼ Std.
- Einer entspannten Toxa Diona kann man die Stängel entfernen, die in den nächsten Tagen nachwachsen.
- Das daraus gewonnene Rauschkraut bewirkt nur bei menschlichen Spezies nach 1 - 2 Min. + 3 LE, + 3 VIT und + 3 ST. Außerdem würde es von der Infektion eines Vampirbisses heilen. Die Wirkung hält 24 Std. lang an. Danach regenerieren alle Werte stündlich. Als Nachwirkung erleidet der Konsument - 1 LE, - 1 VIT und - 1 ST. Der Abzug hält 10 Tage lang an. Außerdem erleidet der Betroffene dauerhaft + 1 in SKR. Die 20 g, die aus dem Stängel gewonnen werden, werden komplett konsumiert und würden auf dem Markt für 70 Cr. verkauft werden können. Manche, vor allem vom Vampirbiss betroffene Personen, würden dafür sicherlich noch einen wesentlich höheren Preis zahlen.

**Waffen:** Tentakel = Peitsche (2 / 3 / 3+W12)

#### Werte der Tentakel:

GL	MUT	PSI	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	ST	VIT	LE	REFL
/	/	/	/	/	15	/	/	/	15	/	5	17

- Die Tentakel werden nicht auf gegnerische Angriffe reagieren können, weil sie die nicht bemerken.

**Tsipolaner:** Äußerst seltene Strauchpflanze, die in der Immateriellen Ebene und in der Immanenten Welt zugleich lebt. Die Pflanze wurde am Rande des Idna-Sektor auf dem Planemo Tigall entdeckt. Der Slinger Dr. Tsiopolis untersuchte sie und benannte sie nach sich. Der Tsipolaner ist ein Busch mit braunen Blättern, der apfelgroße Früchte bekommt, die wie Frikadellen aussehen und auch fleischlich riechen und schmecken. Die Pflanze selbst erscheint mit seinen Sträuchern in einem Wechselspiel teilweise in der Immanenten Welt und in der Immateriellen Ebene. Diese Erscheinungsform ist durchaus faszinierend. Der Tsipolaner benötigt kein Licht, sondern ernährt sich ausschließlich über sein Wurzelwerk. Der Konsum der essbaren fleischähnlichen Frucht führt dazu, dass der Konsument sich allmählich zu einem immateriellen Geistwesen verwandelt. Dr. Tsiopolis konnte aus dem Enzym der Pflanze ein Gegenmittel gewinnen.

- **Kenntnis:** Botanik 18
- **Regelhinweise:**
  - Wer von der Frucht isst, verwandelt sich allmählich zu einem gefährlichen Geistwesen. Die Verwandlung geschieht stündlich: 1.) Der Betroffene fühlt sich schlecht: - W4 VIT. 2.) Der Betroffene kann durch Dinge blicken und erleidet + W4 in CHOL. 3.) Der Betroffene kann durch Personen blicken und erleidet in CHOL und in SKR + W4. 4.) Der Betroffene kann durch Dinge hindurchgreifen und erleidet in CHOL und in SKR + W4. 5.) Dem Betroffenen wachsen Krallen an den Händen und er erleidet in CHOL und in SK + W4. 6.) Der Betroffene kann in die Immaterielle Ebene wechseln. In dieser Ebene regenerieren künftig seine Regenerativen Talente je ¼ Std. um je einen Punkt. Sein Gesicht und sein Körper erhalten eine entartete Gestalt. Er erleidet in CHOL und in SKR + W4. 7.) Der Betroffene wird ein Geistwesen, dass sich der immateriellen Welt verbunden fühlt und die materielle Welt hasst. Das Geistwesen besitzt die Fähigkeiten eines Geistes und kann darüber hinaus auf telepathische Weise in einem Umfeld von 7 x 7 m Lebewesen und Humanoiden W6 LE stehlen. Dies kostet dem Geisterwesen - 1 VIT.
  - Von dieser Verwandlung sind Humanoiden, wie auch andere Lebewesen betroffen, die von der Frucht essen.
  - Das Gegenmittel wirkt so lange, bis sich der Betroffene noch nicht zum Geistwesen gewandelt hat. Die Wirkung beginnt nach einer ½ Std. und der Betroffene wandelt sich allmählich zurück. Über