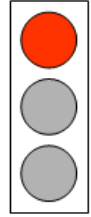


Plantoid



Kurzbeschreibung: Der Plantoid ist ein Pflanzen-Humanoid, der einem Baum gleicht, aber nicht verwurzelt ist, sondern beweglich ist, ähnlich wie sonstige Humanoiden. Plantoiden sind seltene Geschöpfe, die einen sehr stillen, liebevollen und oft auch naiven Eindruck machen, aber ebenso aufbrausend und gefährlich werden können.

Rasse: Baumwesen.

Gestalt: Plantoiden ähneln von ihrem Körperbau her einem kleinen Baum. Anstelle üblicher humanoider Füße besitzen sie viele verzweigte und miteinander verbundene Wurzeln, die von einem stumpfartigen Hauptstrang ausgehen. Es sind zwei Beine, die verästelt verlaufen. Wenn der Plantoid damit läuft, legen sich viele Wurzelenden über den Boden entlang. Wie Tastorgane umfassen die Haftwurzeln den Grund, den sie betreten. Die verwurzelten Beinstränge gehen in den Torso über, der ein deutlich festeres Stammwerk aus mehreren Ästen darstellt, die ineinander und miteinander verwachsen sind. Inmitten des Stammgewebes findet sich der Hauptstamm, der die Grundversorgung des Plantoiden gewährleistet. Vom Torso gehen zwei Arme ab, die den verwurzelten Beinen ähneln, die aber eher verästelt sind und viele sehr dünne Triebe haben. Diese Triebe nutzt der Plantoid als Hand- und Fingerersatz. Der Kopf hat eine hölzerne Gesichtspartie, mit Mund, Nase, Augen und Ohren. Das Gesicht ist eher statisch. Durch die relativ wenigen Gesichtsmuskeln hat der Plantoid nicht so die Möglichkeit, viele Mimiken zu machen. Aus dem hinteren Kopfbereich ragen einige kurze hölzerne Äste, die je nach Lebenszyklus begrünt sind, Blüten besitzen oder auch Früchte oder ein gelb-rot-braunes Blätterwerk haben oder sogar fast kahl sind. Anstelle von Blut haben Plantoiden eine leicht klebrige Wundflüssigkeit, ähnlich wie Harz, nur flüssiger. Plantoiden besitzen keine Genitalien. Plantoiden haben keine richtige Lunge, darum können sie auch keine Atemnot erleiden. Ebenso besitzen sie keinen Darm, müssen nicht ausscheiden und können keine Darmerkrankungen erleiden.

Wesen: Die genügsamen Persönlichkeiten reden nicht viel, sind aber gute Beobachter und Zuhörer. Sie sehen manchmal grimmig aus. Wenn sie lächeln, sehen sie hingegen leicht kindisch aus. Wenn sich ein Plantoid einer Person oder einer Gruppe anschließt, baut er eine intensive Freundschaft auf und ist auch leicht anhänglich. Er ist für seinen Freund überaus aufopferungsbereit. Wenn Plantoiden ernsthaft verärgert sind, können sie sehr gewaltsam aggressiv werden. Gelegentlich nehmen sich Plantoiden überaus viel Zeit, um sich Dinge oder Landschaften genau anzusehen. Dabei können sie sich auch für filigrane Kleinigkeiten interessieren, die sie mit ihren kleinen Trieben feinmotorisch untersuchen können. Die Natur ist dem Plantoiden durchaus wichtig. Sie sehen sich selbst als Teil der Natur und können sehr missgestimmt sein, wenn es zu schädlichen Eingriffen in die Natur gekommen ist. Plantoiden können Jahrhunderte alt werden. Ihre verästelten und verwurzelten Gliedmaßen besitzen eine gewisse regenerative Form. Füße, Beine, Hände und Arme können abgetrennt werden, der Körper kann verwundet werden, all das wächst wieder nach. Lediglich eine schwere Verletzung im Torso oder in den Kopf oder eine komplette Vernichtung des Plantoiden durch Enthauptung, Verbrennung oder ähnlichem töten den Plantoiden endgültig.

Sprache: Plantoiden sprechen die Sprache Plant. Diese Sprache ist eine sehr niedere Sprache und ist wenig umfangreich. Ähnlichkeiten bieten einige Anklänge aus der Ogerschen Sprache, auch aus dem Orkischen und gelegentlich aus dem Nichar sind einige bekannte Muster erkennbar. Als Fremdsprache beherrschen sie am ehesten nichar und orkisch. Die Stimmlage ist bei Plantoiden übrigens ziemlich tief.

Namen: Plantoiden haben entsprechende leichte und grobe Namen, wie Knork, Blagg, Trompf.

Lebensweise: Plantoiden brauchen nur wenig Nahrung zu sich zu nehmen. Sie benötigen Wasser, Sonnenlicht und einige wenige Nährstoffe zum Leben. Das Wasser können Plantoiden auf verschiedene Weise aufnehmen. Mit ihren Wurzelfüßen können sie sich in den Boden verwurzeln und so in einem entsprechenden Zeitraum Wasser aufsaugen. Bei dieser Verwurzelung interagieren sie mit dem Boden und erhalten auf diese Weise Nährstoffe. Diese Verwurzelung führt der Plantoid ca. wöchentlich durch. Außerdem besitzen Plantoiden in ihren Händen einen bestimmten Trieb, mit dem sie Wasser aufsaugen können. Diesen Trieb können sie sogar in Organismen stoßen und diesem dann das Wasser entziehen. Und schließlich kann der Plantoid durch seinen Mund Wasser trinken. Das ist die schnellste und einfachste Form. Plantoiden brauchen auch in entsprechenden Abständen Sonnenlicht. Mit ihren Blättern verwandeln sie das Licht und die Luft in Nährstoffe und Sauerstoff um. Der Plantoid gibt auch Sauerstoff über seine Blätter ab. Bei alten Plantoiden nimmt diese Fähigkeit allmählich ab, was ihr Sterben bedeutet.

Plantoiden reagieren auf viele Gifte wie andere Humanoiden. Auch einige Heilmittel sind auf Plantoiden anwendbar. Plantoiden haben eine männliche Form und sie vermehren sich nicht geschlechtlich. In der Blütezeit wachsen auf ihrer Krone Zwitterblüten. Durch den Duft werden Insekten angelockt, die zur Bestäubung der Blüten beitragen. In der Spätblüte werden aus den bestäubten Blüten besondere Früchte, die für Tiere und Humanoiden schmackhaft sind und sehr sättigend wirken. Diese Früchte besitzen auch einen Samen. Wird dieser sorgsam in nährstoffreichen Boden eingebettet, kann daraus ein neuer Plantoid entstehen. Es gedeihen allerdings nur wenige Samen, weil sie sehr anfällig sind. Wenn der Same aufgeht, wächst wie bei einer Pflanze ein Spross aus dem Boden empor. Auch dieser Spross kann noch eingehen, wenn er nicht gut gepflegt wird. Bei guter Pflege wächst die Pflanze innerhalb von 300 Tagen auf eine Größe von einem Meter heran. Dann bekommt der Plantoid ein Gesicht und ist in der Lage, seine Wurzeln aus dem Boden zu nehmen.

...

Der junge Plantoid sucht zunächst noch die Nähe zu Plantoiden oder zu anderen Humanoiden, um das Leben zu verstehen. Seine Lern- und Auffassungsgabe ist sehr hoch. Der Plantoid lernt in wenigen Tagen das Sprechen und das Verstehen komplexer Zusammenhänge. Es soll angeblich schon geschehen sein, dass ein Sammler eine Frucht an sich genommen hat, um diese Zuhause als Pflanze aufgehen zu lassen und nach mehreren Tagen überrascht feststellen musste, dass daraus ein Plantoid erwachsen ist. Plantoiden könnten theoretisch eine ganze Reihe von Nachkommen haben, aber Plantoiden haben nicht die Absicht viele Kinder großzuziehen. Sie wählen sich das Kriegen von Nachkommen bewusst aus.

Plantoiden durchleben verschiedene Lebensstadien. Entsprechend seiner Entwicklung wächst der Plantoid fortwährend, im Alter aber zunehmend langsamer.

- 1.) Sprossphase: In dieser Phase wächst aus dem Samen ein neuer Spross, der in den nächsten 300 Tagen zu einer 1-Meter großen hölzernen Pflanze anwächst, die zwei verästelte grüne Armbereiche bekommt und eine Krone mit jungen einzelnen Blättern.
- 2.) Entwicklungsphase: In 50 – 70 Tagen erhält die Pflanze einen humanoiden Körper. Am Haupt entwickelt sich ein Gesicht, von dem der Plantoid seine ersten Laute von sich gibt. Die Arme werden hölzern und am Ende der Phase löst sich der junge Plantoid aus dem Boden und kann laufen.
- 3.) Reifephase: Das 2. – 4. Jahr ist der Plantoid wie ein Kind, das heranwächst, lernt, kommuniziert und die Nähe zu anderen Plantoiden oder anderen Humanoiden sucht, um sich an ihnen zu orientieren. In dieser Phase wächst er auf eine Größe von 1,50 m heran.
- 4.) Triebzeit: In dieser Zeit, von seinem 5. – 50. Lebensjahr, gilt der Plantoid als junges Wesen und verhält sich wie aus einer Mischung eines Jugendlichen und einem jungen Erwachsenen. Er besitzt an den Ästen auf seinem Haupt grüne Blätter.
- 5.) Blütezeit: In dieser Zeit, von seinem 50. – 100. Lebensjahr, gilt der Plantoid als Erwachsener. Auf seinem Haupt sind Blüten gewachsen, die ihn besonders beeindruckend erscheinen lassen. Die Blüten locken auch Insekten an, wodurch eine Bestäubung stattfindet. Humanoiden sind von der Erscheinung positiv beeindruckt.
- 6.) Spätblüte: In der schnellen Übergangsphase von nur einem Jahr haben sich einige Blüten zu Früchten entwickelt. Sobald diese ausgewachsen sind, können sie in wenigen Tagen abfallen. Jeden Monat entwickeln sich W4 Früchte. Sie werden auch gerne von Humanoiden und Tieren gegessen und haben eine stark sättigende Wirkung. In der Zeit der Spätblüte verändert sich auch die Farbe der Blätter in ein goldenes Rot und Braun. Die Lebensphase dauert dann bis zum 300. Lebensjahr.
- 7.) Terminalphase: Dies ist die allmählich, aber noch lang andauernde Sterbephase des Plantoiden, der über 500 Jahre alt werden kann. Auch wenn der Plantoid noch viele Jahre lebt, so ist die letzte Phase davon geprägt, dass der Plantoid seinem Ende entgegenseht und weise auf das Leben blickt. Sein Haupt hat die meisten Blätter verloren. Die nur wenigen Blätter versorgen ihn mit Lebenskraft, aber der Plantoid ist bereits geschwächt.

Lebensraum: Plantoiden gibt es nicht viele. Meistens siedeln sie sich in Kleingruppen in Wäldern an. Sie bauen keine Häuser, pflanzen keine Gärten, brauchen keine Bekleidung, sondern leben einfach frei in der Natur. Dennoch kann es vorkommen, dass es einen Plantoiden in die Ferne führt, wenn er beispielsweise Kontakt mit anderen Humanoiden erhalten hat.

Der eigentliche Lebensraum von Plantoiden befindet sich im nördlichen Land Grünbergen, in dem auch Elben beheimatet sind, zu denen sie eine freundschaftliche Nachbarschaft pflegen.

Geschichte: Über die Entstehung von Plantoiden ist auch den Elben nichts bekannt. In der Ära der Ahnen haben die ersten Elben bereits Kontakte zu Plantoiden gehabt.

Politik: Plantoiden leben in Grünbergen in kleinen Familien. Sie leben dort sehr zurückgezogen in den tiefen Wäldern, wo sie kaum entdeckt werden. Selbst wenn ein Wanderer vorbeikommen sollte, würden sie sich nicht unbedingt zu erkennen geben. Zu den Elben haben sie einen positiven Kontakt und Orks hassen sie abgrundtief, weil Orks kein Interesse an der Natur haben.

Plantoiden haben keine elitären Ansprüche oder Anführer. Sie ehren jedoch die Ältesten unter ihnen. Wenn sie Entscheidungen treffen müssen, tun sie es in einer langen gemeinsamen Thing-Sitzung.

Rituale: Wenn ein Plantoid stirbt, trauert die gesamte Gruppe um ihn und legt den holzigen Körper in einer Lichtung ab. Oft pflanzen die Plantoiden in den zerfallenen Körpern die Früchte an, aus denen dann neue Plantoiden hervorgehen.

Fähigkeiten: Der Plantoid ernährt sich nur von Sonnenlicht und Wasser. Er kann mit seinen Fingertrieben und den Fußwurzeln Wasser aufnehmen, sowohl aus dem Erdboden, als auch direkt aus Wasserquellen oder aus Organismen aussaugen. Seine Fußwurzeln ermöglichen es ihm außerdem, sich fest in den Erdboden zu verwurzeln. Die Fingertriebe kann der Plantoid als eine Art Klingenswaffe nutzen und damit zustechen. Seine Arme richten einen starken Schaden an und können bis zu 3 Meter weit ausgefahren werden und sich auch um Ecken herumschlängeln. Die Kopfkronen können in einem bestimmten Lebensabschnitt Plant-Obst erzeugen, das Humanoiden als Nahrung dienen kann. Der Plantoid hat aufgrund seines hölzernen Körpers noch andere Vorteile. Besonders bedeutsam ist außerdem, dass der Plantoid ein regeneratives Wesen ist, dessen Körperpartien wieder nachwachsen können und bei dem sich Wunden wieder schließen.

Rollenspiel: Der Plantoid arbeitet nicht viel mit Mimiken und redet auch nicht viel. Er ist jedoch ein geselliger Typ, der gerne die Nähe seiner Vertrauten genießt. Er möchte gerne in der Nähe seiner Leute bleiben und baut schnell intensiv Freundschaft zu denen auf, die gut mit ihm umgehen. Der Plantoid mag an Erlebnissen teilhaben. Zu abendlicher Stunde kann es passieren, dass er den Kreis der Vertrauten nutzt, um länger am Stück Geschichten zu erzählen. Der Plantoid nimmt sich gerne Zeit, um sich das Panorama seiner Umwelt anzusehen, um ein Bild zu bestaunen, ein Gebäude, einen Fluss usw., aber er kann sich ebenso in feinmotorischen Tüfteleien verlieren, z. B. im Auseinandernehmen und Zusammensetzen von technischen Geräten. Der Plantoid sieht sich als Teil der Natur. Ihm ist der gerechte Umgang mit der Natur sehr wichtig und verachtet den schändlichen Umgang mit der Natur. Darum wird er auch Probleme mit Orks haben, kommt dafür aber mit Elben umso besser aus.

Regelhinweise:

- **Alter und Größe:** Der Plantoid kann über 500 Jahre alt werden. Umso älter er ist, desto größer ist er auch. Der Plantoid durchlebt verschiedene Lebensabschnitte, die am Jahreszyklus eines Baumes erinnern.
- **Nahrung:**
 - LE sinkt vorübergehend – 5, wenn der Charakter einen Tag lang nichts getrunken hat. Sobald der Charakter wieder was trinkt, ist dieser Verlust aufgehoben.
 - LE sinkt vorübergehend – 3, wenn der Charakter einen Tag lang kein Sonnenlicht aufnehmen konnte. Sobald der Charakter wieder Sonnenlicht aufnimmt, ist dieser Verlust aufgehoben.
 - VIT sinkt – W4, wenn der Plantoid nicht mind. einmal in der Woche Nährstoffe aus dem Boden aufnehmen konnte. Um das zu tun, muss er sich W6 Std. lang im Boden verwurzeln.
- **Regeneration:**
 - Verlorene Hände, Füße, Arme und Beine wachsen innerhalb einer ¼ Std. nach und Wunden schließen sich wieder.
 - Zerstörte Augen regenerieren nicht.
 - Tödliche Treffer am Kopf oder am Torso enden für Plantoiden auch tödlich und regenerieren nicht.
 - Sollte ein Medikus einen Plantoiden behandeln wollen, muss dieser auch gute Kenntnisse in Botanik haben. Er muss ein wirklich guter Medikus sein.
- **Die Funktionen der Finger:**
 - Die Finger der Plantoiden sind gut geeignet um feinmotorische Tätigkeiten auszuführen.
 - Der Plantoid kann mit seinen Fingern Wasser aufsaugen und auch Wasser aus Organismen aussaugen. Bei Organismen benötigt der Plantoid eine ¼ Std., um seinen Durst zu stillen. Dem Organismus (auch einem Humanoiden) schadet das mit – 5 LE und – 1 VIT.
- **Die Funktion der Wurzelfüße:** Plantoiden können sich mit ihren Wurzelfüßen in den erdigen Untergrund fest verwurzeln, sofern es kein steiniger Untergrund ist. Diese Verwurzelung kostet eine Bewegung. Mit den Wurzeln im Boden können Plantoiden innerhalb einer ¼ Std. Wasser aufnehmen um ihren Durst zu stillen. Und sie können in W6 Std. ihre nötigen Nährstoffe aufnehmen. Einen verwurzelten Plantoiden kann man nur mit einem ST-Wert von 18 wegziehen. Es ist Plantoiden dadurch möglich, sich an Erdhängen fortzubewegen und schweren Stürmen standzuhalten.
- **Die Arme und Beine als Waffen:**
 - Die Arme und Beine richten TP wie durch einen Knüppel an (4 / 5 / 5+W6).
 - Die Arme können ohne weitere Handlung ausgefahren und eingesetzt werden und erreichen eine Reichweite von 3 m (also bis ins über-übernächste Feld). Die Sicherheitszone eines Plantoiden kann also 7 x 7 m betragen. Wenn der Plantoid darüber hinaus noch lange Waffen trägt, kann die Sicherheitszone, bzw. die Reichweite noch mal erweitert werden. Die Arme können auch um Ecken herum schlängeln.
 - Die Finger können so starr genutzt werden, dass der Plantoid damit wie mit einer Klingewaffe zustechen kann. Das würde er z. B. dann tun, wenn er auf ein Lebewesen gewaltsam einstechen will, um ihm danach das Wasser zu entziehen. Solche barbarischen Vorhaben sind bei Plantoiden selten. Der Stich mit den Fingern richtet TP an wie durch einen Dolch (4 / 6 / 6+W12).
- **Die Funktionen der Kopfkrone:** Auf der Kopfkrone befinden sich die Blätter, mit denen der Plantoid Sonnenlicht und Luft einfängt und in Energie umwandelt.
 - Sollte er die Blätter verlieren, z. B. weil er einen Tag lang einer Kälte von 0 ° ausgesetzt war oder weil sie ihm gewaltsam entfernt wurden oder weil der Plantoid alt ist, erhält er auf alle TW – 2 WM.
 - In seiner Kopfkrone kann er Kleinigkeiten verstecken.
 - Sollte der Plantoid in seiner Blütezeit sein, locken die Blüten immer wieder Insekten an.
 - Sollte der Plantoid in seiner Spätblüte sein, wird er ein Jahr lang monatlich W4 Früchte produzieren, die von Tieren und Humanoiden gegessen werden können. Diese Früchte werden Plant-Obst genannt. Das Obst ist schmackhaft und so sättigend, dass ein Humanoid den ganzen Tag lang nichts mehr an Nahrung zu sich nehmen braucht.
- **Rennen und Springen:** Plantoiden können ein Feld weiter rennen und springen einen Meter höher und weiter.
- **Schleichen:** Plantoiden erhalten auf das Talent Schleichen – 2 WM.

- **Schwimmen:** Plantoiden können nicht wirklich tauchen, weil sie aufgrund ihrer körperlichen, hölzernen Struktur nicht untergehen. Sie können aber schwimmen. Plantoiden brauchen aber nicht schwimmen, weil sie im Wasser treiben. Ein TW auf Schwimmen ist also nur dann nötig, wenn sie gegen die Strömung ankommen wollen oder sich aktiv im Wasser irgendwo hinbewegen wollen. Einen Sturz von einem Wasserfall aus könnte ihnen dennoch schaden, weil sie durch die Wucht im Wasser aufschlagen.
- **Verbergen:** In einem Garten oder in einem Wald können sich Plantoiden hervorragend tarnen. Solange man ihre Gesichter nicht sieht, ähneln sie einfach einem kleinen, verwachsenen Baum. Das Talent TARN wird dann + 4 WM.
- **Körpertemperatur:** Plantoiden haben eine sehr niedrige Körpertemperatur. Ihre Komfortzone gegenüber Hitze und Kälte ist jedoch die gleiche wie bei den meisten Humanoiden und liegt bei 15 – 25 °.

ERMITTLUNGEN ZUR CHARAKTERERSTELLUNG

Alter und Größe

Das Alter wird mit dem W20 ermittelt. Dadurch werden auch die Größe und die Lebensphase des Plantoiden bestimmt.

1 = 5 Jahre = 1,55 m	}	Triebzeit	9 = 50 Jahre = 1,95 m	}	Blütezeit
2 = 10 Jahre = 1,60 m			10 = 60 Jahre = 2 m		
3 = 15 Jahre = 1,65 m			11 = 70 Jahre = 2,05 m		
4 = 20 Jahre = 1,70 m			12 = 80 Jahre = 2,10 m		
5 = 25 Jahre = 1,75 m			13 = 90 Jahre = 2,15 m		
6 = 30 Jahre = 1,80 m					
7 = 35 Jahre = 1,85 m					
8 = 40 Jahre = 1,90 m					
14 = 100 Jahre = 2,20 m	}	Spätblüte	18 = 300 Jahre = 2,40 m	}	Terminalphase
15 = 150 Jahre = 2,25 m			19 = 400 Jahre = 2,45 m		
16 = 200 Jahre = 2,30 m			20 = 500 Jahre = 2,50 m		
17 = 250 Jahre = 2,35 m					

- Wird beim Wurde 18 – 20 gewürfelt, werden aus Altersgründen alle TW – 2 WM, bei denen sich der alte Charakter bewegen muss.

Familiäre Verhältnisse

Mit dem W20 werden dreimal die Familiären Verhältnisse ermittelt.

W20	Sippe
1 – 5	Keinen Familienkontakt: Der Plantoid hat keine familiären Kontakte.
6 – 7	Kontakt zu einem Bruder: Der Plantoid pflegt Kontakt zu einem Bruder, der vom gleichen Vater stammt.
8 – 9	Kontakt zu Pflege-Eltern: Der Plantoid ist bei Pflegeeltern groß geworden, die nicht seiner Rasse angehören. Er pflegt zu ihnen oder zu einem der hinterbliebenen Pflege-Eltern noch einen guten Kontakt. Ob das noch ein Pflege-Elternteil oder beide sind, kann sich der Spieler frei ausdenken.
10 – 11	Kontakt zu einem entfernten Familienmitglied: Der Charakter hat Kontakt zu einem Plantoiden-Onkel.
12 – 13	Kontakt zu seinem Vater: Der Charakter hat Kontakt zu seinem Vater.
14 – 15	Kontakt zu Großvater: Der Charakter hat Kontakt zu seinem Großvater.
16 – 17	Kontakt in eine Großfamilie: Der Plantoid lebt in seiner familiären Plantoiden-Gruppe, eventuell bestehend aus Brüdern, Vater, Onkel, Großvater. Die Familienkonstellation denkt sich der Spieler frei aus.
18 – 20	Freie Wahl!

...

W20	Partnerschaft
1 – 11	Keinen Partner: Plantoiden haben keine Partnerschaften.
12 – 14	Suche nach Freunden: Plantoiden haben keine Partnerschaften. Dieser Plantoid sucht aber intensiv nach guten Freunden.
15 – 17	Freundschaft: Der Plantoid pflegt eine intensive, innige Freundschaft zu einem anderen Humanoiden.
18 – 20	Freie Wahl!

W20	Kinder
1 – 11	Keine Kinder: Der Plantoid hat keine Kinder.
12	Pflegekind: Der Plantoid hat ein humanoides Kind einer anderen Rasse großgezogen und pflegt zu ihm einen intensiven, auch freundschaftlich-väterlichen Kontakt. Das Alter des Kindes muss sich am Alter des Charakters orientieren.
13 – 14	Ein Kind: Für diese Ermittlung muss der Plantoid mind. 100 Jahre alt sein, sonst muss der Wurf wiederholt werden. Der Plantoid zieht ein Kind groß oder hat ein Kind großgezogen, das aus einer seiner Früchte erwachsen ist. Das Alter des Kindes kann sich der Charakter selbst ausdenken.
15 – 16	Mehrere Kinder: Für diese Ermittlung muss der Plantoid mind. 100 Jahre alt sein, sonst muss der Wurf wiederholt werden. Der Plantoid hat W4 Kinder. Die Kinder sind aus seinen Früchten erwachsen. Ob er sie noch großzieht oder ob die Kinder oder einige der Kinder schon erwachsen sind und wie alt sie sind, entscheidet der Spieler selbst.
17	Kind und Enkel: Für diese Ermittlung muss der Plantoid mind. 200 Jahre alt sein, sonst muss der Wurf wiederholt werden. Der Plantoid hatte vor über 100 Jahren ein Kind großgezogen, das aus seiner Frucht heraus entstanden ist und dieser Plantoid hat inzwischen ein eigenes Kind groß gezogen. Der Charakter pflegt die Kontakte zu seinem Sohn und Enkel.
18 – 20	Freie Wahl!

Persönlichkeitsmerkmale

- Es werden drei PM ausgewürfelt, die allerdings auch abgelehnt werden können, wenn der Spieler dafür jeweils 50 Talentpunkte opfert oder wenn ein anderes bereits erhaltendes PM dafür um 3 Punkte aufgewertet wird; in dem Fall müssen die PM aber steigerbar sein.
- Der Plantoid erhält das rassebedingte PM Agoraphobie oder Pyrophobie, das aber abgelehnt werden kann. Der W6 bestimmt, welches rassebedingte PM der Plantoid erhalten würde: 1 – 3 = Agoraphobie; 4 – 6 = Pyrophobie.

Talente

Im Folgenden sind die Startwerte der Talente aufgelistet und Besonderheiten, die sich bei der Rasse ergeben. Eine genaue Beschreibung zu den Talenten findet sich in Teil A, unter „Talente“.

Regenerative Talente		Hinweise zu Talenten	
Budo	3	<ul style="list-style-type: none"> • Rennen: Der Plantoid rennt 1 Feld weiter. • Schleichen: Der Plantoid erhält auf das Talent stets – 2 WM. • Springen: Der Plantoid springt 1 m weiter und höher. • Tarnen: Der Plantoid kann sich zwar nur schlecht tarnen, aber im Wald erhält er dann + 4 WM. 	
Glück	5		
Lebensenergie	10		
Magie	/		
Mut	5		
Vitalität	7		
Willensstärke	5		

Körperliche Talente	
Aussehen	5
Motorik	3
Reflex	3
Saufen	3
Sinnesschärfe	5
Stärke	10

Kampftalente	
Fernkampf	3
Klingenwaffen	3
Nahkampf	7
Schlagwaffen	7
Schwungwaffen	3

Intuitive Talente	
Abrichten	3
Charisma	5
Etikette	3
Handeln	3
Instinkt	5
Lügen	3
Orientierung	7
Singen	5
Skrupellosigkeit	3
Suchen	5
Survival	7
Verkl. / Schminken	3
Verstecken (Dinge)	5

Mobilitätstalente	
Kanu	3
Kutschfahrt	3
Reiten	3
Seefahrt	3

Bewegungstalente	
Akrobatik	3
Feinmotorik	7
Fliegen	/
Klettern	7
Rennen	5
Schleichen	3
Schwimmen	5
Springen	5
Tanzen	3
Tarnen	3
Werfen / Fangen	7

Wissenstalente	
Alchemie	3
Arkanes Wissen	5
Astronomie	5
Gassenwissen	3
Fährtenlesen	5
Geschichte	5
Humanologie	3
Intelligenz	3
Jura	3
Medizin	3
Naturkunde	7
Pflanzenkunde	10
Pharmazie	3
Rechnen	3
Sprachen / Schriften	3
Staatskunst	3
Tierkunde	7
Waffenkunde	3

Arbeitstalente	
Ackerbau	3
Bau-Architektur	3
Brauen / Winzern	3
Fischen	3
Forstarbeit	7
Gerben	3
Hauswirtschaft	3
Holzbearbeitung	3
Jagen	3
Kochen / Backen	3
Malerei	3
Metallbau	3
Musizieren	3
Viehzucht	3
Schauspiel	3
Steinarbeiten	3