

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. Einfache Pflanzen sind außerdem bei Equipment „Pharmazeutika“ 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. Da sie meist in Gruppen zueinanderstehen, ist das Betreten solcher Gebiete gefährlich.

- **Lebensraum:** Die Dargia wächst in gebirgigen Wüstengebieten, vor allem in Alharu.
- **Kenntnis:** Pflanzenkunde 15
- **Regelhinweise:** Nähert man sich einer Dargia in einem Umkreis von 7 x 7 m, verschließt 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	MAG	MUT	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	?	VIT	LE	REFL
/	/	/	/	12	/	/	/	/		15	3	12

Galgen-Alraune: Besondere Gattung der Alraune, die unter Galgen wächst und eine lebendige Form darstellt. Sie ist sehr selten. Gräbt man sie aus, geben sie einen furchterregenden Schrei von sich. Um sie sicher zu transportieren, muss man sie vorsichtig, samt Erde ausheben. Wer einen Galgen-Alraun besitzt, dem dient er als Talisman, der jedoch umsorgt und gepflegt werden muss.

Die Alraune ist eine Pflanze aus der Familie der Nachtschattengewächse, von denen alle Pflanzenteile sehr giftig sind. Der Verzehr geringer Mengen kann tödliche Atemlähmung verursachen. Sehr geringe Dosierungen verursachen allerdings auch ein angenehmes Gefühl. Es können ansonsten Sehschwäche und Muskelschwäche auftreten. Alraunen sind mehrjährige, krautige Pflanzen. Aus der Mitte der Pflanze entstehen hängende dicke Blätter. Die Blüten wachsen an einem 2 – 7 cm langen Stiel empor. Es bilden sich daran grün-weiße, gelbe, violette oder blaue Blüten, die schließlich zu saftigen Beeren werden und ihrer Vollreife erst einen angenehmen Geruch verströmen, der dann bald unangenehm wirkt. Außergewöhnlich sind die 20 cm langen Wurzeln der Alraunen, die oft so vergabelt sind, dass sie eine humanoide Gestalt darstellen.



- **Kenntnis:** Pflanzenkunde 12; Arkanes Wissen 15.
- **Regelhinweise:**
 - Zur Vergiftung durch eine Alraune, siehe unter Equipment „Gifte“!
 - Hexen nutzen die Bestandteile der Galgen-Alraune für ihre Liebestränke. Wer eine Galgen-Alraune besitzt, kann darum leicht der Hexerei bezichtigt werden.
 - Gräbt man eine Galgen-Alraune aus, muss der TW auf Ackerbau gelingen, um sie samt Erde behutsam auszuheben. Misslingt das, äußert die Galgen-Alraune einen furchterregenden Schrei, der einen Schreck und einen Wahn verursacht und somit - W4 MUT, - 2 VIT und - W4 WS bewirkt. Außerdem muss der TW auf GL gelingen, sonst wird man ohnmächtig. Wird man ohnmächtig, bestimmt ein weiterer TW auf GL, ob man stirbt. Sollte man sich Wachs in die Ohren stopfen, um dem Schrei zu widerstehen, muss einem ein TW auf SINN misslingen, damit man den Schrei nicht hört.
 - Zuhause muss die Galgen-Alraune gepflegt und umsorgt werden. Sie erhält einen guten Platz, muss mit Puppenkleidung bekleidet werden, je zu Neumond neu bekleidet und am Freitag gewaschen werden. Fühlt sich die Galgen-Alraune wohl, steigt GL je Abenteuer endgültig + 1 und wenn GL dadurch auf den Wert 18 steigt, wirkt sich das auf das Vermögen der Person aus.
 - Die Galgen-Alraune hat nur eine Lebensdauer von W6 Monaten.
 - Die Galgen-Alraune kann für 5 Schekel oder mehr verkauft werden.

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 ähnlich einer Birke. Im oberen Teil der Krone wachsen jedoch längere schlingenförmige, 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 häufig tote Säugetiere und bei älteren Klingenbäumen tote Spechte am Boden liegen. Auch Humanoiden, bis auf Elben und Plantoiden, sieht der Baum als Gefahr an und schlägt nach ihnen aus. Der Klingenbaum enthält wohlduftende ätherische Öle.

- **Lebensraum:** Klingenbäume gibt es selten und sie wachsen in mildwarmen Gebieten, vor allem im Hinterland.
- **Kenntnis:** Pflanzenkunde 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 gelingen, den Klingen-Ast abzutrennen.
- **Waffen:** Klingen-Ast = Messer (3 / 5 / 5+W12)

Werte (Klingen-Ast):

GL	MAG	MUT	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	?	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 ein.

Sol-Planta: Leuchtende Moosart, die in einigen Höhlensystemen zu finden ist. Es beleuchtet in dunklen Steinhöhlen die Höhlen. 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, der von seinem Organismus getrennt wurde, neu aufwachsen zu lassen. Es stirbt meist nach 10 Tagen ab. Manche Reisende kaufen Sol-Planta, um sich damit einige Tage vor der Dunkelheit zu schützen.

- **Lebensraum:** Bekannt sind Sol-Planta aus den Höhlen der Zwergenreiche im Faltengebirge und vom Roten Berg der Dunkelelben Lox. Aber sie sind auch in einigen anderen Höhlensystemen auf Panlayos zu finden.
- **Kenntnis:** Pflanzenkunde 15; die Bewohner vor Ort kennen diese Pflanze mit einem Wert von 10.

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. Im Kern bildet sich eine Säure, 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.

- **Lebensraum:** In nemoralen Feuchtgebieten, wie z. B. in Fertil.
- **Kenntnis:** Pflanzenkunde 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.



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 übriglässt. Die Ausweitung der Pflanze geschieht durch die Wurzel ausdehnung.

- **Lebensraum:** Das Sutum taucht in tropischen Wäldern auf und findet sich beispielsweise im Fjordland oder auf Green Island.
- **Kenntnis:** Pflanzenkund 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. Wurde 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: Wurde man von einem Tentakel an der Haut berührt, erleidet man nach einer ¼ Std. Husten. Der Vergiftete verliert je ¼ Std. – 1 LE und – 1 VIT. Lediglich Zauber wie Vita-Remedium können Vergiftete heilen.
 - 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 entlangläuft. Da Sutum mehrere Meter lang und verwachsen sein können, können an den jeweiligen Abschnitten mehrere Personen angegriffen werden.
 - Die Pflege einer Sutum-Hecke ist ein gefährliches Unterfangen. Ein Pflanzenkundiger muss sich äußerst langsam der Hecke nähern, um sie zu pflegen oder zu beschneiden, um nicht die Aufmerksamkeit auf sich zu lenken. Außerdem muss er Schutzkleidung tragen.

Werte der Tentakel:

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

Toxa Diona: 5 m große fleischfressende Pflanze; eine Kelchlockfalle mit einem großen, gut duftenden Kelch, mit ausgeprägten Stängeln und gefährlich hoch beweglichen Fangarmen. Die Stängel werden auch als Rauschkraut bezeichnet, weil sich daraus ein Dopingmittel herstellen lässt, das allerdings nur bei Menschen wirkt. Der Kelch der Toxa Diona gibt in ihrer Nähe einen 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 Pflanzenkundlern 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 Menschen von Vampirbissen.

- **Lebensraum:** Die Toxa Diona existiert selten und wächst nur in nemoralen Gebieten. Sie wächst beispielsweise auf den Sonneninseln.
- **Kenntnis:** Botanik 15; für detailliertes Wissen ist ein Wert von 18 nötig.
- **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 fasziniert direkt vor der Blume stehen.
 - Wer sich neben der Pflanze befindet, wird von W20 Tentakeln angegriffen. Die Tentakel 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 jeder 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 eines Tentakels 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 Pflanzenkunde zu erkennen, wo sich der Massagepunkt am Stängel befindet und massiert diese Stelle, mit einem gelungenen TW auf FM, entspannt sich die Toxa Diona augenblicklich und für gut eine ¼ Std. lang. Um diesen Treck zu kennen, ist in Pflanzenkunde außerdem ein Wert von 18 nötig.
 - Einer entspannten Toxa Diona kann man die Stängel entfernen, die in den nächsten Tagen nachwachsen.
 - Das daraus gewonnene Rauschkraut bewirkt nur bei Menschen nach 1 - 2 Min. + LE und + 3 VIT und + 3 ST. Außerdem würde es von der Infektion eines Vampirbisses heilen. Die Wirkung hält 24 Std. lang an. Danach regenerieren alle diese Werte stündlich. Als Nachwirkung erleidet der Konsument - 1 LE, - 1 VIT und - 1 ST. Dieser Abzug hält 10 Tage lang an. Außerdem erleidet der Betroffene dauerhaft in SKR + 1. Dies ist allerdings nur einmalig der Fall. Die 20 g, die aus dem Stängel gewonnen werden, werden komplett konsumiert und würden auf dem Markt für 7 Schekel verkauft werden können. Manche, vor allem vom Vampirbiss betroffene Personen, würden dafür sicherlich noch einen höheren Preis zahlen.
- **Waffe:** Tentakel = Peitsche (2 / 3 / 3+W12)

Werte der Tentakel:

GL	MAG	MUT	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 diese nicht bemerken.