

Gifte und Venenische Tincturen

in alphabethischer Reihenfolge

Angstgift

stammt aus der Giftküche der Zauberer und Alchimisten. Es fügt dem Opfer keinen direkten Schaden zu, sondern lässt es in schierer Panik die Flucht ergreifen lässt.

Stufe 4	Schaden: 1W6/Stunde
Rohpreis: -	Beginn: 1 SR
Endpreis: 25 D	Dauer: 1W Stunden
Herstellung: Alchimie +2	Haltbarkeit: 7 Monate
Schaden, Beginn, Dauer: siehe Elixiere	

Arachnae

Aus den Drüsen in den Beißzangen der großen Höhlenspinne gewinnen die Alchimisten dieses beliebte Jagd- und Waffengift, welches das Opfer für etwa 1 Stunde leicht lähmt. Besonders gerne benutzt wird es bei der Vogeljagd und bei Entführungen.

Stufe 1	Schaden: AT/PA -2
Rohpreis: 3 ST	Beginn: sofort
Endpreis: 5 D:	Dauer: 1 Stunde
Herstellung: Alchimie +3	Haltbarkeit: 3 Monate

Bannstaub

Nicht nur Übles bringt uns die Giftmischerei, nein auch nützliche Anwendungen finden wir: So ist in Wein gelöster Bannstaub ein patentes Mittel, um aufsässige Zauberkundige in Gewahrsam zu halten. Es raubt ihnen die astralen Kraft und nicht die Lebenskräfte. Leider ist dieses Mittel sehr schwierig herzustellen und infolgedessen sehr teuer, doch können wir hoffen, die Schwarzmagier und Giftmischer bald mit ihren eigenen Waffen zu schlagen.

Stufe 15	Schaden: 1W+2 ASP/SR
Rohpreis: -	Beginn: 1 SR
Endpreis: 250 D	Dauer: 3W SR
Herstellung: Alchimie+15	Haltbarkeit: 1 Jahr

Boabungaha

Von den Mohas erreicht uns die Kunde über dieses schreckliche Gift, welches sie in Schrumpfköpfen aufbewahren. Das graugrüne Pulver muss äußerst vorsichtig angewandt werden, denn sobald man eine Prise davon einatmet, ist man dem Tode geweiht. Die Opfer laufen blau an und ersticken bei lebendigem Leibe.

Stufe 19	Schaden: Opfer erstickt
Rohpreis: ? D	Beginn: 5 KR
Endpreis: 250 D oder im Tausch	Dauer: bis zum Tode
Herstellung: nur den Mohas bekannt	Haltbarkeit: 6 Monate

Drachenspeichel

Unter diesem Namen kennt man ein alchemistisches Gebräu, eine schwere Flüssigkeit von grünlicher Farbe, die beim Vergifteten Schwellungen und Schmerzen am ganzen Körper wie auch ein heftiges Schwindelgefühl hervorruft. Glücklicherweise kommt es selten zu Todesfällen, so dass dieses Gift bisher nicht verboten wurde. Man nimmt es sogar für Fallen, in denen sich Raubtiere verfangen sollen

Stufe 7	Schaden: 1 W/SR, GE+KK-1/SR
Rohpreis: -	Beginn: 6 SR
Endpreis: 44 D	Dauer: Tod bei GE, KK auf 1
Herstellung: Alchimie+5	Haltbarkeit: 3 Jahre
Schaden, Beginn, Dauer: siehe Elixiere	

Eitriger Krötenschemel

Wohlbekannt in allen feuchten Auen und sumpfigen Gebieten ist der gelb-rot gesprenkelte Pilz, von dem sich unter anderem auch die hochgiftige Maraskan-Tarantel ernährt. Aus der Haut dieses Pilzes kann ein Gift gewonnen werden, das beim Opfer eine leichte Blaufärbung des Gesichtes und der Hände sowie heftige Magenkrämpfe und Erbrechen hervorruft.

Stufe 4	Schaden: 1W+2/Stunde
Rohpreis: 7 ST	Beginn: 1 Stunde
Endpreis: 15 D	Dauer: 4 Stunden
Herstellung: Alchimie+4, Pflanzenkunde+2	Haltbarkeit: 2 Monate

Feuerzunge

Dieses Gift wird aus der Galle es gleichnamigen Fisches gewonnen, der im südlichen Perlenmeer und an der maraskanischen Küste beheimatet ist. Die wasserklare Flüssigkeit kann für einen gebrechlichen Menschen schwacher Konstitution das Ende bedeuten, doch meist beschränkt sich die Wirkung darauf, dass dem Opfer die Zunge brennend anschwillt, der Hals trocken wird und es nicht in der Lage ist, Worte von sich zu geben.

Stufe 5	Schaden: 2W/Stunde
Rohpreis: 4 D	Beginn: 5 SR
Endpreis: 25 D	Dauer: 5 Stunden
Herstellung: Alchimie+7	Haltbarkeit: 3 Jahre

Goldleim

Die Naftanstaude, welche vor allem in südlichen Gefilden wächst, liefert die Grundlage für eine blass gelbe, honigartige Flüssigkeit, die alles Gewebe - tierisch wie pflanzlich - zerfrisst und auch vor lebendem Stoffe nicht halt macht. Nicht nur gegen Mensch und Tier, nein auch gegen Dokumente und Möbelstücke ist dieses Gebräu schon verwandt worden.

Stufe 5	Schaden: 2W/Stunde
Rohpreis: 8 D	Beginn: sofort
Endpreis: 30 D	Dauer: 2W Stunden
Herstellung: Alchimie+6	Haltbarkeit: 6 Monate

Gonede

Das Gift des Gelbschwanzskorpions des Khoram-Gebirges, hat in neuerer Zeit Popularität unter einigen räuberischen Wüstenstämmen, so den Schariden und den Asad, erlangt, die es bei Überfällen auf Karawanen einzusetzen pflegen. Der Vergiftete erliegt dem Mittel meist nicht, jedoch wird er für eine halbe Stunde von Krämpfen, Zuckungen und heftigem Würgen befallen, was ihm eine Verteidigung seines Eigentums unmöglich macht.

Stufe 8	Schaden: 1W+5/SR
Rohpreis: 3 D	Beginn: 10 KR
Endpreis: 70 D	Dauer: 6 SR
Herstellung: Alchimie+9	Haltbarkeit: 6 Monate

Halbgift

Das wunderlichste Mittel, das die magischen Alchimisten bisher entwickelten. Halbgift richtet nicht den geringsten bleibenden Schaden an, behindert die Sinne des Opfers und die Bewegung seiner Muskeln jedoch so, dass es zu keiner sinnvollen Aktion mehr in der Lage ist.

Stufe 8	Schaden: 2W+1/SR
Rohpreis: -	Beginn: 1 KR
Endpreis: 60 D	Dauer: 8 SR
Herstellung: Alchimie+6	Haltbarkeit: 3 Monate
Schaden, Beginn. Dauer: siehe Elixiere	

Hohes Arax

Aus dem recht harmlosen Arachnae kann von einem geschickten Alchimisten eine ungleich potentere Mixtur gewonnen werden, die das Opfer einen Tag lang durch eine leichte Lähmung aller Gliedmaßen hindert. Daher kann Hohes Arax auch genommen werden, um Berserker oder Wütige zu bändigen oder um die Flucht eines Gefangenen zu vereiteln.

Stufe 5	Schaden: GE, KK, AT, PA -2
Rohpreis: 5 D	Beginn: 2 SR
Endpreis: 35 D	Dauer: 1 Tag
Herstellung: Alchimie+10	Haltbarkeit: 6 Monate

Kelmon

Dieses Gift, welches aus den Nesseln der höchst seltenen Disdychonda-Pflanze gewonnen wird, wirkt bei Berührung mit der Haut. Das Opfer verspürt einen plötzlichen Schmerz und bald breitet sich von der betroffenen Stelle aus eine Lähmung über den ganzen Körper aus, die circa eine halbe Stunde anhält.

Stufe 5	Schaden: 4W SR und vollständige Lähmung
Rohpreis: 12 D	Beginn: 5 KR
Endpreis: 25 D	Dauer: 6 SR
Herstellung: Alchimie+8	Haltbarkeit: 1 Jahr

Kukris

"Königsmacher" ist der inoffizielle Name von Kukris, dem beliebtesten Gift in professionellen Meuchlerkreisen. Obwohl schwer zu beschaffen, erfüllt es doch alle wichtigen Anforderungen: sicher zu handhaben, relativ erschwinglich und schnell wirkend. Das Rohmaterial für Kukris ist die Mirhamer Seidenliane, die bündelweise nach Mengbilla geliefert wird (in erster Linie, um daraus Seile zu drehen). Das Opfer fühlt zuerst nur ein starkes Jucken am ganzen Körper, dann Krämpfe in Armen und Beinen, und nach weniger als einer Minute tritt der Tod ein.

Stufe 12	Schaden: 1W/KR
Rohpreis: 6 D	Beginn: 10 KR
Endpreis: 90 D	Dauer: 3 SR
Herstellung: Alchimie+12	Haltbarkeit: 3 Monate

Mandragora

Eigentlich Grundlage vieler alchemistischer Substanzen, lässt sich die Alraune auch zu einem leichten Waffengift verarbeiten, das den Gegner für etwa 1 Minute durch einen starken Brechreiz kampfunfähig macht.

Stufe 2	Schaden: 1W6
Rohpreis: 5 ST	Beginn: 5 KR
Endpreis: 3 D	Dauer: 1 min Brechreiz, 1 Tag Unwohlsein
Herstellung: Alchimie +3	Haltbarkeit: 8 Monate

Morfugift

Die Morfus, scheußliche Schleimwesen der Sümpfe, verschießen auf ihre Opfer kleine Hornsplitter, in die ein kristallines Gift eingelagert ist. Dieses Gift erzeugt Schüttelfrost und Fieber, jedoch keinen ernsthaften körperlichen Schaden. Die Echsenmenschen benutzen dieses Gift gerne auf der Jagd oder im Kampf.

Stufe 3	Schaden: 1W+ 1, AT/PA/KK - 1
Rohpreis: 8 ST	Beginn: sofort
Endpreis: 12 D	Dauer: 1 Tag
Herstellung: Alchimie +5	Haltbarkeit: 1 Monat

Ni-Ku

Der Giftharzbaum gedeiht ausschließlich auf der Insel Pana-Ku. Sein Holz sondert ein besonders starkes Gift ab, von dem man annimmt, dass es eigentlich Insekten davon abhalten soll, Löcher in die Rinde zu bohren. Die Moha, die auf der Insel leben, verwenden das Giftharz als Pfeilgift. Bislang ist kein Gegengift bekannt, so dass schon die geringste Verletzung nach 2-8 Stunden zum Tod führt, sofern das Ni-Ku nicht durch magische Methoden deaktiviert wurde.

Stufe 11	Schaden: 1W20/SR
Rohpreis: 60 D	Beginn: sofort
Endpreis: 65 D	Dauer: bis zum Tod
Herstellung: nur den Mohas bekannt	Haltbarkeit: 9 Monate

Omrais

Das Destillat aus dem Gift des Geringelten Wüstenskorpions ist ein machtvolles Mittel, mit dem vielerorts Probleme in der Erbfolge oder umfangreiche Handelshindernisse aus dem Weg geschafft werden. Eine Omrais-Vergiftung äußert sich in einem schmerzhaften Brennen im ganzen Körper und einer Trübung des Gesichtssinns. Da es bereits vorgekommen ist, dass jemand ein Omrais-Attentat überlebte, hat das Gift in Meuchlerkreisen den Ruf als unprofessionelles Mittel.

Stufe 11	Schaden: 1W+1/SR
Rohpreis: 12 D	Beginn: 1 SR
Endpreis: 80 D	Dauer: 1 SR
Herstellung: Alchimie+8	Haltbarkeit: 6 Monate

Purpurblitz

Das geruch- und geschmacklose Pulver, dass sich leicht in Wasser löst und so jeder hochherrschaftlichen Speise den Geschmack des Risikos verleiht, ist bei Todesstrafe verboten. Opfer des Giftes sind meist schon tot, ehe sie begriffen haben, was vor sich geht. Die einzigen Vergiftungssymptome sind wallende purpurne Nebel vor den Augen.

Stufe 20	Schaden: Opfer erstickt
Rohpreis: -	Beginn: 5 KR
Endpreis: 300 D oder im Tausch	Dauer: bis zum Tode
Herstellung: Alchimie+18	Haltbarkeit: 1 Jahr
Schaden, Beginn, Dauer: siehe Elixiere	

Samthauch

Verderbte Boroni verbreiten seit einiger Zeit den Pollen einer Orchideenart aus dem Süden, welcher rauschhafte Träume erzeugt, wenn er in geringem Maße eingeatmet wird. Nimmt man jedoch zuviel davon oder erhält man ein Gran davon ins Gesicht geblasen, so verfällt der Vergiftete bald in einen von wüsten Träumen beherrschten, ekstatischen Schlaf, aus dem schon einige nicht wieder erwacht sind.

Stufe 5	Schaden: 2W/Stunde
Rohpreis: 2 D	Beginn: 1 SR
Endpreis: 20 D	Dauer: 1W Stunden
Herstellung: Alchimie+9, Pflanzenkunde+6	Haltbarkeit: 2 Monate

Schlafgift

Dieses magische Mittel, auch Boronstropfen geheißen, versetzt das Opfer sofort nach Eingang ins Blut in einen Tiefschlaf, aus dem es nur durch heftige Schläge wieder zu erwecken ist. Das Gebräu ist beliebt bei allen zwielichtigen Elementen, die den Schutz der Nacht und die Heimlichkeit Phexens nützen.

Stufe 5	Schaden: 2W/Stunde
Rohpreis: -	Beginn: 1 SR
Endpreis: 35 D	Dauer: 1W Stunden
Herstellung: Alchimie+9, Pflanzenkunde+6	Haltbarkeit: 1 Jahr
Schaden, Beginn, Dauer: siehe Elixiere	

Schleimigen Sumpfknöterich

Selten finden wir Vergiftungen mit dem im Bornland beheimateten Pilz, der von allen Kreaturen ob seiner brennenden Berührung gemieden wird. Hieraus verfertigen die Giftmischer ein Schwertgift sowie allerlei Pasten, die auf Truhen und Türgriffe gestrichen werden. Der Vergiftete fühlt alsbald ein heftiges Brennen an betreffender Stelle und bricht am sonstigen Körper in kalten Schweiß aus, vielfach kommt er gar zu Tode.

Stufe 8	Schaden: 2W+1/SR
Rohpreis: 6 D	Beginn: 1 KR
Endpreis: 50 D	Dauer: 8 SR
Herstellung: Alchimie+6	Haltbarkeit: 1 Monat

Schwarzer Lotos

Diese Blume hat schon so manchem Wanderer an Fluss- und Seeufern den Tod gebracht. Die Blüten verströmen einen starken, süßlichen Geruch, der Menschen fast hypnotisch anzieht. Nur wem eine Aufmerksamkeit+10 gelingt, der kann sich noch rechtzeitig abwenden und erleidet nur leichte Schäden (einmalig 2W SP und geistige Verwirrung für 1 SR), wer jedoch den Blütenstaub tief einatmet, der ist rettungslos verloren. Farbige Nebel durchziehen seinen Geist, Formen werden zu Tönen, Musik zu Gerüchen. Das Gift ist außerordentlich riskant zu handhaben

Stufe 10	Schaden: 2W/SR
Rohpreis: 30 D	Beginn: 5 KR
Endpreis: 110 D	Dauer: 2 Stunden
Herstellung: Pflanzenkunde +10	Haltbarkeit: 20 Tage

Shurinknolle

Die von Natur aus giftige Knolle kann zu einer Paste verarbeitet werden, die sich sowohl wegen ihrer Geschmacklosigkeit unter ein Mahl mischen als auch - in geeigneter Mischung - auf einen Dolch streichen lässt. Dieses hinterhältige Gift wirkt zwar langsam, doch immer tödlich. Das Opfer kann dies erst feststellen, wenn seine Konstitution merkbar verfällt - und dann ist es meist zu spät. Die Opfer sind meist schlaff wie ein leerer Sack, ja selbst die Totenstarre tritt erst lang verzögert ein.

Stufe 6	Schaden: 1 W/SR, GE+KK-1/SR
Rohpreis: 8 D	Beginn: 6 SR
Endpreis: 75 D	Dauer: Tod bei GE, KK auf 1
Herstellung: Alchimie+7, Pflanzenkunde+5	Haltbarkeit: 3 Monate

Sunsura

Ist schon der Eitrige Krötenschemel ein übles Gift, so ist das Gift der Maraske, die von diesem Pilz lebt, ein noch übleres Gebräu. Da es jedoch nur unter äußersten Schwierigkeiten zu gewinnen ist, bleibt seine Verwendung fast völlig auf die Insel Maraskan beschränkt. Opfer dieses Giftes verfallen schnell in ein schwindliges Delirium, das sich bald zur Raserei steigert und bei vielen mit einem gar schrecklichen Todeskampf endet.

Stufe 9	Schaden: 1W+3/SR
Rohpreis: 15 D	Beginn: 1 SR
Endpreis: 90 D	Dauer: 10 SR
Herstellung: Alchimie+6	Haltbarkeit: 9 Monate

Tinzal

ist das Destillat aus dem Gift der Nesselvipere. Da schon der Biss dieser Schlange einen großen Schaden anrichtet, ist dieses Mittel ungleich gefährlicher. Wie bei einem Schlangenbiss beginnt die betroffene Stelle anzuschwellen und Atemnot erfasst das Opfer. Sollte der Tod eintreten, so finden sich die Vergifteten am ganzen Körper angeschwollen und mit blauer Haut.

Stufe 7	Schaden: 1W+1/SR
Rohpreis: 8 D	Beginn: 1 SR
Endpreis: 40 D	Dauer: 2W SR
Herstellung: Alchimie+6	Haltbarkeit: 1 Jahr

Tulmadron

Am Abhang des Khoram-Gebirges finden sich ab und an etwa faustgroße graubraune Knollen eines seltenen Gesteins. Werden diese aufgeschlagen, so findet sich im Inneren eine silbergraue, körnige Masse, die fast ohne weitere Verarbeitung als Gift verwendet werden kann. Sie verursacht Halluzinationen und ein dumpfes Schmerzgefühl und führt schnell zum Tode. Wie sich nach einem versuchten Attentat auf Bergkönig Farombar herausstellte, sind alle Zwerge immun gegen dieses Gift.

Stufe 15	Schaden: 1W+1/KR
Rohpreis: 35 D	Beginn: 20 KR
Endpreis: 200 D	Dauer: 4 SR
Herstellung: Alchimie+5	Haltbarkeit: 6 Monate

Wurara

Das bekannte Pfeilgift, das die Mohas bei Jagden auf größere Raubtiere verwenden, wird aus dem milchigen Saft des Höllenkrauts gewonnen. Die Vergiftungserscheinungen sind Sehstörungen und Kälteschauer.

Stufe 4	Schaden: 1W6/Stunde
Rohpreis: 10 ST	Beginn: 1 SR
Endpreis: 15 D	Dauer: 1W Stunden
Herstellung: Alchimie+5, Pflanzenkunde+4	Haltbarkeit: 4 Monate

Gifte - Übersicht nach Stufen

Stufe 1

Schlafgift

alchemist. Pulver
Schaden: Tiefschlaf
Dauer: 7 SR
Beginn: sofort
Preis: 5 D

Arachnae

Höhleenspinnengift
Schaden: AT/PA -2
Dauer: 1 SR
Beginn: nach 10 KR
Symptome: leichte Lähmung
Preis: 4 D

Stufe 2

Angstgift

alchemist. Pulver
Schaden: Panik
Dauer: 7 SR
Beginn: sofort
Symptome: Flucht
Preis: 5 D

Halbgift

alchemist. Pulver
Schaden: halbiert MU, AT, PA, RS, TP
Dauer: 15 KR
Beginn: sofort
Preis: 12 D

Stufe 3

Mandragora

Alraunsaft
Schaden: 1W
Dauer: 1 Tag
Beginn: sofort
Symptome: Erbrechen, Atemnot
Preis: 14 D

Morfu

tierisch, kristallin
Schaden: 1W+1
Dauer: 1 Tag
Beginn: sofort
Symptome: Schüttelfrost, Fieber
Preis: 15 D

Stufe 4

Basilamine

pflanzl. Säure
Schaden: 1 SP oder -0,1 RS
Dauer: mit Öl abwaschbar
Beginn: sofort
Symptome: Verätzungen
Preis: 3 ST

Eitriger Krötenschemel

Pilz
Schaden: 1W+2/h
Dauer: 4 h
Beginn: nach 1 SR
Symptome: Erbrechen, Magenschmerzen,
Gesicht wird blau
Preis: 2 ST

Wurara

Milchsaft des Höllenkrautes, Pfeilgift
Schaden: 1W/h
Dauer: 6 h
Beginn: nach 1 SR
Symptome: Sehstörungen, Kälteschauer
Preis: 22 D

Stufe 5

Samthauch

Orchideenpollen "Schleichender Tod"
Schaden: 2W/h
Dauer: 6 h
Beginn: nach 1 SR
Symptome: Ekstase, Rauschhafte Träume
Preis: 60 D

Feuerzunge

Gift eines Perlenmeerfisches
Schaden: 2W-2/h
Dauer: 5 h
Beginn: nach 5 SR
Symptome: Rachenschmerz, Sprachverlust
Preis: 25 D

Goldleim

Kontaktgift, Saft der Naftanstaude
Schaden: 2W/h
Dauer: 6-12 h
Beginn: sofort
Symptome: zerfrisst organisches Gewebe
Preis: 38 D

Stufe 6

Shurinknolle

Giftpflanze
Schaden: 1W/SR
Dauer: 6 h
Beginn: nach 6 SR
Symptome: Lähmung
Preis: 15 ST

Sauerampferpilz

Schaden: 2W-2/SR
Dauer: 6-10 h
Beginn: sofort
Symptome: Magenkrämpfe, Erbrechen
Preis: 24 D

Stufe 7

Drachenspeichel

alchemist. Flüssigkeit
Schaden: 1W+2/SR
Dauer: 10 KR
Beginn: nach 6 SR
Symptome: Gleichgewichtsstörungen,
Schwellungen, Muskelschmerz
Preis: 50 D

Tinzal

Gift der Nesselvipere
Schaden: 1W+1/SR
Dauer: 6-12 h
Beginn: nach 1 SR
Symptome: Schwellungen, Atemnot
Preis: 40 D

Stufe 8

Gonede

Skorpiongift
Schaden: 1W+5/SR
Dauer: 5 SR
Beginn: nach 10 KR
Symptome: Zuckungen, Erbrechen, Atemnot
Preis: 78 D

Sunsura

Maraskengift
Schaden: 1W+3/SR
Dauer: 10 SR
Beginn: nach 1 SR
Symptome: Geistesverwirrung, Raserei
Preis: 80 D

Stufe 9

Azzura

Giftpflanze, nur im Blut wirksam
Schaden: 1W+4/SR
Dauer: 7 Tage
Beginn: nach 1 SR
Symptome: blauer Wundherd,
der sich vergrößert, Fieber
Preis: 30 D

Stufe 10

Schwarzer Lotos

Blütenstaub
Schaden: 2W+4/SR
Dauer: 2 SR
Beginn: nach 5 KR
Symptome: Rausch, geistige Verwirrung
Preis: 130 D

Stufe 11

Omrais

Skorpiongift
Schaden: 1W+1/SR
Dauer: 1 SR
Beginn: 1 SR
Symptome: Sehstörungen, Brennen
Preis: 80 D

Solarion

Nesselgift
Schaden: 1W+5/SR
Dauer: 3 SR
Beginn: sofort
Symptome: Hautverätzung
nicht käuflich

Stufe 12

Kukris

seltene pflanzl. Pfeilgift
Schaden: 1W/KR
Dauer: 3 SR
Beginn: nach 10 KR
Symptome: starkes Jucken, Krämpfe
Preis: 90 D

Stufe 13

Schlangengifte

Schaden: 2W+3/SR

Dauer: 1 SR

Beginn: sofort

Zuckungen, Wahnvorstellungen, Fieber

Preis: 20-60 D

Stufe 14

Schwarzer Boron

Gift der Boronsotter

Schaden: KK, GE -1/KR

Dauer: 2W20 KR

Beginn: sofort

Symptome: Lähmungen

Preis: 88 D

Stufe 15

Bannstaub

alchemistisches Pulver

Schaden: 1W+2 ASP/SR

Dauer: 8 SR

Beginn: nach 1 SR

Symptome: Halluzinationen, Schmerz

Preis: 250 D

Tulmadron

mineralisch

Schaden: 1W+2/KR

Dauer: 4 SR

Beginn: nach 20 KR

Symptome: Halluzinationen, Schmerz

Preis: 100 D

Stufe 16

Süßer Tod

alkoholische Merach-Tinktur

Schaden: 5W20

Dauer: 3 Tage

Beginn: nach 3 Tagen

Symptome: Ohnmacht, Tod

Preis: 30 D

Stufe 17

Pestsporen

Pilzsporen, einzuatmen

Schaden: 3W+4/SR

Dauer: 3 SR

Beginn: sofort

Symptome: Brennen, Atemnot

Preis: 90 D

Stufe 18

Horusch

pflanzl. Pulver

Schaden: 1W+7/SR, KK-1

Dauer: 3 Tage

Beginn: nach 1 SR

Symptome: blutige Augen

Preis: 7 D

Stufe 19

Boabungaha

Moha-Pulver

Schaden: 1W20 SP pro SR

Dauer: bis zum Tod

Beginn: sofort

Symptome: Ersticken

Preis: 250 D

Ni-Ku

Giftharz des Ni-Ku-Baumes

von der Insel Pana-Ku

Pfeilgift

Schaden: 1W20 SP pro Stunde

Dauer: bis zum Tod

Beginn: sofort

Symptome: Tod nach 8 Stunden

Preis: 65 D

Stufe 20

Purpurblitz

alchemist. Pulver

Schaden: 2W/KR

Dauer: 8 SR

Beginn: nach 6 KR

Symptome: sieht nur purpurnen Nebel

Preis: 250 D