

Fibel der Gifte

Name	Wirkung	Basisdauer	1. Ordnung	2. Ordnung	3. Ordnung	4. Ordnung	5. Ordnung	6. Ordnung	7. Ordnung
Cuphite	Lähmung: Der Anwender wird entweder voll gelähmt (Trinken als Flüssigkeit), oder partiell (beim auftragen einer Paste). Wird auch oft als Narkosemittel benutzt.	1 Minute oder 1 Runde	1x Krötenwurz	2x Krötenwurz	3x Krötenwurz	3x Krötenwurz, 1x Feuernessel	3x Krötenwurz 2x Feuernessel	3x Krötenwurz 3x Feuernessel 1x Drachen-wurzel	3x Krötenwurz 3x Feuernessel 2x Drachen-wurzel 1x Fließender Sand
			x1	x1,5	x2	x2,5	x3	x4	x5
Pnaphis	Blindheit: Lässt den Betroffenen temporär oder permanent erblinden (je nach Ordnung und Intensität). Kann als Pulver oder Trank „verabreicht“ werden. Bekommt der betroffene das Pulver direkt in die Augen entfaltet sich die Wirkung schneller.	1 Minute oder 1 Runde		2x Glühkraut	3x Glühkraut	3x Glühkraut 1x Glitzerknospe	3x Glühkraut 2x Glitzerknospe	3x Glühkraut 3x Glitzerknospe 1x Greis-knochen	3x Glühkraut 3x Glitzerknospe 2x Greis-knochen 1x Sternblume
				x1,5	x2	x2,5	x3	x4	x5
Pnuqazon	Umnachtung: Der Konsument fällt in Ohnmacht. Die Länge dieser wird durch den Rang des Giftes angegeben. Kann auch als Gas verabreicht werden	5 Minuten Oder 2 Runden	1x Milch	2x Milch	3x Milch	3x Milch 1x Offener Kelch	3x Milch 2x Offener Kelch	3x Milch 3x Offener Kelch 1x Schnurrhaare	3x Milch 3x Offener Kelch 2x Schnurrhaare 1x Blitzpaste
			x1	x1,5	x2	x2,5	x3	x4	x5
Cantorix	Dummheit (IQ): Der Konsument verliert temporär eine gewisse Menge an IQ. Besteht ein höherer Ausgangswert wirkt sich der Trank nicht so schlimm auf den Anwender aus.	5 Minuten Oder 2 Runden (-1 IQ)			3x Glitzer-knospe	3x Glitzer-knospe 1x Blauranke	3x Glitzer-knospe 2x Blauranke	3x Glitzer-knospe 3x Blauranke 1x Hirnkraut	3x Glitzer-knospe 3x Blauranke 2x Hirnkraut 1x Blutfliegen-sekret
					x1	x3	x5	x7	x10

Asphyx	Angst: Der Betroffene hat Angst, die von einer nervösen Vorahnung bis zu ohnmächtigen Angstzuständen führen kann. Kann auch als Gas verabreicht werden.	3 Minuten Oder 1 Runde	1x Blutende Krone	2x Blutende Krone	3x Blutende Krone	3x Blutende Krone 1x Zweiglings-saft	3x Blutende Krone 2x Zweiglings-saft	3x Blutende Krone 3x Zweiglings-saft 1x Mondzucker	3x Blutende Krone 3x Zweiglings-saft 2x Mondzucker 1x Fließende Sandblume
			x1	x1,5	x2	x2,5	x3	x4	x5
Khesol	Schlaf: Der Betroffene schläft ein. Wird oft als Schlafmittel verwendet. Kann auch als Gas verabreicht werden.	2 Stunden Oder Bis geweckt	1x Murpheon (Gas)	2x Murpheon (Gas)	3x Murpheon (Gas)	3x Murpheon (Gas) 1x Kodama-plasma	3x Murpheon (Gas) 2x Kodama-plasma	3x Murpheon (Gas) 3x Kodama-plasma 1x Seltamer Pilz	3x Murpheon (Gas) 3x Kodama-plasma 2x Seltamer Pilz 1x Todesglockenblume
			x1	x1,5	x2	x2,5	x3	x4	x5
Xitocin	Geistige Übername: Der Konsument wird gefügig und lässt sich von dem Befehle erteilen den er als erste sieht. Er macht dabei keinen Unterschied zwischen Feind und Freund und kennt bei allen Taten keine Hemmschwelle.	5 Minuten Oder 2 Runden				3x Rohes Fleisch 1x Schimmerpilz	3x Rohes Fleisch 2x Schimmerpilz	3x Rohes Fleisch 3x Schimmerpilz 1x Ewiges Pulver	3x Rohes Fleisch 3x Schimmerpilz 2x Ewiges Pulver 1x Hirnkraut-wasser
						x2,5	x3	x4	x5
Tyxyth	Kontrollverlust: Der Trinker verliert vollkommen die Kontrolle wodurch der keinen Unterschied mehr zwischen Freund und Feind macht. In Kampfsituationen vorsichtig zu behandeln: die körperliche Kraft und Geschwindigkeit des Konsumenten steigt aufs doppelte.	3 Minuten Oder 2 Runden			3x Harnischkraut	3x Harnischkraut 1x Hirnkraut	3x Harnischkraut 2x Hirnkraut	3x Harnischkraut 3x Hirnkraut 1x Pulsierende Erde	3x Harnischkraut 3x Hirnkraut 2x Pulsierende Erde 1x mysteriöser Pilz
					x2	x2,5	x3	x4	x5

Vekerin	Übelkeit: Dem Konsumenten wird Übel, von Bauchschmerzen bis zu völligem Ausfluss.	30 Minuten Oder Alle Runden	1x Blasenpilz	2x Blasenpilz	3x Blasenpilz	3x Blasenpilz 1x Knochenstaub	3x Blasenpilz 2x Knochenstaub	3x Blasenpilz 3x Knochenstaub 1x Scharfschote	3x Blasenpilz 3x Knochenstaub 2x Scharfschote 1x Schwefel
			1x	x1,5	x2	x2,5	x3	x4	x5
Acefin	Verfäulnis: Kann als Trank, Pulver oder Paste verabreicht werden. Die berührten organischen Stoffe fangen fast sofort an zu verwesen.	Sofort Bis verwest						3x faulender Pilz 3x Glaswurz 2x Alkohol	
								x4	
Fhuvis	Quälendes Gift: Das Gift quält sein Opfer und fügt über längere Zeit hinweg Schaden im Körper des Betroffenen an. Muss nicht zum Tot führen.	10 Minuten oder 1 Runde			3x Giftblase	3x Giftblase 1x Blutfliegen- schuppe	3x Giftblase 2x Blutfliegen- schuppe	3x Giftblase 3x Blutfliegen- schuppe 1x Zauberwurzel	3x Giftblase 3x Blutfliegen- schuppe 2x Grüne Zunge 1x Hirnkraut- wasser
					x2	x2,5	x3	x4	x5
Esmeisin	Tötendes Gift: Tötet das Opfer kurze Zeit nachdem das Gift im Blutkreislauf ist. Kann nur als Trank verabreicht werden.	Sofort							3x Giftblase 3x Seltsamer Pilz 2x Raue Zunge 3x Hirnkraut- wasser
									x5