

1W10 ungewöhnliche Gifte

1. **Purpuralgen:** Kontaktgift. Per Dekret des Imperators in allen Städten verboten, beim Adel sehr beliebt. Lähmt 1W4 Extremitäten nach Wahl des Giftmischers für 1W4 Stunden.
2. **Schleim der Gruftschncke:** Orale Einnahme. Vom Patriarchen mit einem Bann belegt. Heftige Halluzinationen des eigenen Todes für (1W100 abzüglich des KO-Wertes) Minuten. Misslungener Rettungswurf führt dazu, dass man von 1W4 Geistern begleitet wird, die das Opfer solange heimsuchen, bis ihre unerledigten Aufgaben erfüllt sind.
3. **Smaragdlotus:** Als Staub einatmen. Nutzung wird vom Triumvirat der Insel Xelos mit Ertränken bestraft. Wer Staub einatmet, erhält Zugriff auf die Gedanken der Äußeren Götter. Chance auf permanenten Wahnsinn liegt bei 50% abzüglich Weisheitswert. Wer nicht wahnsinnig wird, erhält auf der Stelle Zugriff auf einen Grad-9-Zauber seiner Wahl und wird von den Äußeren Göttern beobachtet.
4. **Gelbes Quallengallert:** Kontaktgift. Auf Anraten des fürstlichen Marinegesandten zu den verbotenen Stoffen der Turmstaaten erklärt. Führt in offenen Wunden dazu, dass das Quallengallert rasend schnell expandiert (1W4 Viertel des Körpers werden sofort bedeckt) und mit dem Körper verwächst. Rettungswurf schützt vor diesem Vorgang.
5. **Türkiser Speichel der Ulgot-Spinne:** Orale Einnahme. Beliebt beim Haus Ramur, von der Diebesgilde nicht gern gesehen. Einmal eingenommen, wachsen dem Opfer 1W100 Augen auf dem Körper. Gelingt der Rettungswurf, verschwinden 5W20 der Augen nach sieben Tagen.
6. **Giftzahnmilch:** Kontaktgift. Die drei Häupter des Ewigen Grüns verbrennen alle Giftmischer bei lebendigem Leib, wenn sie das Gift einsetzen und verstreuen die Asche über den Schlangennestern. Von der Kontaktstelle ausgehend, breitet sich die Körperfäulnis aus. Innerhalb von 1W4 Stunden ist man tot. Amputation oder ein gelungener Rettungswurf hält den Verfall auf.
7. **Tollblut:** In die Augen spritzen. Kriegshäuptlinge enthaupten den Vergifter und lassen den Schädel außerhalb des Dorfes verrotten. Einmal im Kontakt mit

den Augen, färbt sich die Iris feuerrot und das Opfer vertiert völlig für 2W10 Tage. Sollte es danach noch leben, erhält es 1W6 Punkte auf ein beliebiges körperliches Attribut und verliert 1W6 Punkte in einem geistigen Attribut. Bei Vollmond kehrt der Zustand zurück, es sei denn es gelingt ein Rettungswurf.

8. **Sternenwein:** Orale Einnahme. In Kreisen der Arkanen Häusern beliebt, doch von der ehrwürdigen Hochzauberin mit dem Herausreißen der Zunge bestraft. Ein Schluck des Weines und der Geist des Opfers reist für 1W100 Tage zwischen den Sternen, während der Körper leblos zurückbleibt. Nicht wenige Opfer werden lebendig begraben. Sternenreisende erhalten bei der Rückkehr eine neue Sprache ihrer Wahl und 1W6 neue Zaubersprüche.

9. **Grünbeersamen:** Einatmen. Mit dem Tode bestraft in 18 Städten des Goldreiches. Das Opfer entwickelt im Laufe von 1W10 Tagen rasenden Durst, trinkt sich zu Tode und aus seinem Körper wächst innerhalb von 1W4 Tagen ein neuer Grünbeerbusch.

10. **Schleimfroschaugensekret:** Kontaktgift; wirkt in einer offenen Wunde. Von den heiligen Hütern mit dem Ausstechen der Augen, dem Ausreißen der Zähne und dem Abhacken der Hände bestraft. Einmal in Kontakt, verschleimt der Körper des Opfers: Knochen verflüssigen sich, der Körper schwemmt auf und zurück bleibt ein Haufen Gallertmasse in dem 1W100 Schleimfrösche aus der Region ihre Eier legen.