

Name	Giftst.	Vorkommen	Bek.	Ernte	Wirkung	Haltbark.	Verar.
Eitriger Krötenschemel	1 2	südl. Riva: Sumpf(3)	1	Haut: Efferd - Boron	frisch: schwere Magenverstimmung (10 Min/1 Std) Waffengift: Magenkrämpfe, Erbrechen 1 SP (1 Std/4 Std) Einnahmegift: s. Waffengift	4 Tage 3 Monde	0 2
Höllenkraut	0 2	südl. Mengbilla, Waldinseln: Wald(2), Regen~(3), ~rand(1)	2	Ranken: ganzjährig	frisch: - Wurara: Sehstörungen, Kälteschauer 1 SP (5 Min/3 Std)	9 Monde 4 Monde	0 2
Schwarzer Lotos	1 4	südl. Perricum: Sumpfufer(1)	4	Blütenstaub: Ingerimm - Praios	frisch: leichte Sinnestrübung (10 Sek/5 Min) Atemgift: Halluzinationen 1 SP pro 5 Min (25 Sek/1 Std)	7 Monde 3 Wochen	0 4
Purpurner Lotos	1 3	südl. Perricum: Sumpfufer(1)	4	Blütenstaub: Ingerimm - Praios	frisch: leichte Sinnestrübung + Lähmung (30 Sek/5 Min) Atemgift: Halluzinationen 1 SP pro 10 Min (20 Sek/1 Std)	7 Monde 12 Monde	0 2
Weißer Lotos	1 2	südl. Perricum: Sumpfufer(1)	3	Blütenstaub: Ingerimm - Praios	frisch: leichte Sinnestrübung (30 Sek/5 Min) Atemgift: Farb-, Geruchshalluzinationen, keine gepl. Aktionen möglich (30 Sek/1 Std)	7 Monde 3 Wochen	0 2
Merach-Strauch	3	Mhanadistan, Thalusien, Regengebirge, Unauer Berge: Regenwald(2), Wald(1)	2	Frucht: Efferd - Travia	frisch, Süßer Tod: keine Wirkung, ausser binnen 12 Std wird Alkohol genossen -> sofort 4 SP	12 Tage	0
Mirhamer Seidenliane	0 5	Regengebirge südl. Mirham: Regenwald(2), Gebirgshänge(1), Flußufer(1)	4	Knoten: Tsa - Ingerimm	frisch: - Juckreiz, Atem-, Beinkrämpfe 1 SP pro 30 Sek (10 Sek/15 Min) Kukris:	3 Tage 4 Monde	0 4
Naftanstaude	2 3	südl. Riva: Grasland(2), Steppe(1), Waldrand(1)	3	Pflanze: Ingerimm - Ronda	frisch, Saft: ätzend bei Berührung 1 SP Goldleim, Waffengift: 1 TP extra bei Stoff-, Leder-, Holzrüstungen Goldleim, Kontaktgift: leichte Lähmungen 1 SP pro Std (2 Sek/3 Std)	7 Wochen 9 Monde	0 2
Orkland-Bovist	3	Orkland, Svelltal, Andergast: Hochland(2), Wald(1), Steppe(1)	2	Pilz: Ingerimm - Ronda	frisch, Sporen: Grund-LE auf max. 4, keine nächtl. Regeneration (Krankheit Stufe 3)	2 Wochen	0
Quasselwurz	0 1	Salamandersteine - Ongalo-Berge: Wald(2)	5	Wurzel: Phex - Travia	frisch: - Pulver: quasselt durchgehend über aktuelles Thema (auch Geheimnisse: KL-Probe) (5 Min/ 10 Min)	5 Tage 3 Monde	0 2
Schleichender Tod	0 3	südl. Loch Harodrol: Flußufer(1), Waldrand(1)	5	Blüte: Ingerimm - Rahja	Pollen, inhaliert: Delirium 1 SP pro Std (5 Min/5 Std)	7 Wochen	3
Schleimiger Sumpfknöterich	1 3	Bornland: Wald(1), ~Rand(1)	4	Pflanze: Praios - Travia	frisch: leichte Verätzung bei Berührung Paste: Verätzung bei Berührung 1 SP pro 5 Min (5 Sek/30 Min)	36 Std 7 Wochen	2

Shurinknolle	1 3	Riva - Al'Anfa: Steppe(2), Grasland(2), Wald(1)	3	Knolle: Ingerimm Rondra	frisch, gegessen: Bauchschmerzen 1 SP Paste, gegessen/Kontaktgift: Opfer wird schlapp und schwach 1 SP pro 10 Min (30 Min/40 Min)	7 Tage 3 Monde	2
Swafnirsfluch	2	Westküste Thorwal - Neetha: Wald (2)	2	Pflanze: Tsa - Peraine	frisch: keine Wirkung, ausser binnen 6 Std Alkoholgenuß - > bläuliches Gesicht für 6 Stunden getrocknet: s.o.	2 Tage 8 Monde	0 1
Vragieswurzel	1 4	südl. Havena: Wald(2), Regen~(3), Hochland(1)	5	Wurzel: Efferd - Travia	frisch, gekaut: Übelkeit, Erbrechen (10 Min/1 Std) Boronwein: siehe Wirkung dort	2 Wochen 5 Wochen	0 5

Die nicht in dieser Tabelle aufgeführten Pflanzen bringen keine LE, bzw. bewirken keine SP. Alle anderen Kräuterwirkungen in Absprache mit der SL, angelehnt an das Herbarium Aventuricum, wobei insbesondere das Wissen um bestimmte Pflanzen von der Höhe des Pflanzenkunde-Wertes abhängt.

- Name:** Name der Pflanze, bzw. Name des daraus gewonnenen Giftes
Giftstufe: Heilkunde-Gift-Minimum-Wert zur Erkennung und Therapie-, Gegenmittelwissenwissen
Vorkommen: Regionen und Landschaften, in denen diese Pflanze vorkommt
Bekanntheit: Pflanzenkunde-Wert-Minimum zum Kennen und Erkennen der Pflanze
Ernte: Zeiten der Erntemöglichkeit
Wirkung: Auswirkungen der verschiedenen Verabreichungsformen mit Beginn und Dauer der Wirkung
erste Zahl in der Klammer: dann setzt die Wirkung ein; zweite Zahl in der Klammer: so lange wirkt es ab Einsetzen
Haltbarkeit: Dauer der Lagerungsfähigkeit der Pflanzenteile und Produkte
Verarbeitung: Alchemie-Wert-Minimum zur Weiterverarbeitung, Haltbarmachung oder Darreichung

Sämtliche Gifte müssen bei der SL angemeldet werden.

Diejenigen, welche nicht auf dem Con selbst zubereitet werden, sondern schon fertig mitgebracht werden sollen, müssen im Vorwege bei der SL angemeldet und von der SL freigegeben werden.

Dem Opfer ist die Wirkung persönlich oder per Zettel mitzuteilen. In Ausnahmefällen übernimmt auch die SL die Übermittlung, wobei die SL bei jeder Gifanwendung sowieso schon vorab informiert werden muss.