

Gifte aller Arten

Kennung	Wirkung	Zeit	RW misslungen	RW erfolgreich
A	Biss/Stich	3W10 Min.	15	0
B	Biss/Stich	2W6 Min.	20	1W3
C	Biss/Stich	1W4+1 Min.	25	2W4
D	Biss/Stich	1W2 Min.	30	2W6
E	Biss/Stich	Sofort	Tod	20
F	Biss/Stich	Sofort	Tod	0
G	Einnahme	2W6 Std.	20	10
H	Einnahme	1W4 Std.	20	10
I	Einnahme	2W6 Min.	30	15
J	Einnahme	1W4 Min.	Tod	20
K	Hautkontakt	2W4 Min.	5	0
L	Hautkontakt	2W4 Min.	10	0
M	Hautkontakt	1W4 Min.	20	5
N	Hautkontakt	1 Min.	Tod	25
O	Biss/Stich	2W12 Min.	Lähmung	Lähmung
P	Biss/Stich	1W3 Std.	Schwächung	Schwächung

Lähmung: Opfer ist für 2W6 Stunden bewegungsunfähig, der Körper erschlafft.

Schwächung: Opfer ist für 1W3 Tage geschwächt. Das heißt: halbe Attributwerte, damit ändern sich Trefferchance, Schaden, Rüstungsklasse usw.

Die gefährlichsten Gifte sind demnach vom Typ E, F, J und N. Insbesondere Typ F taucht bei allerlei Getier gern auf (Spinnen usw.). Für Giftmischer dürfte Typ J oder Typ N interessant sein, damit bringt man einfache NPC nämlich auch jederzeit um. Außer Studenten, die Mensa dürfte eine natürliche Resistenz schaffen.