

# PHARMAZEUTIKA – HEILMITTEL

## 1. Einstieg

In diesem Abschnitt werden Heilmittel beschrieben.

- Weitere Dopingmittel und Drogen können heilende Wirkung haben; siehe dazu unter „Doping und Drogen“
- Unter **Applikation** sind die Formen der Anwendungen und Verabreichungen beschrieben und auch wie viel von dem Stoff eingenommen werden muss.
  - Oral = Über den Mund aufgenommen, also gegessen, getrunken oder geschluckt
  - Sublingual = gelutscht, z. B. Lutschtabletten
  - Inhalativ = über die Lunge inhaliert, z. B. durch Gas oder Spray
  - Intraarteriell = durch eine Spritze in die Arterie eingeführt
  - Intrakardial = durch eine Spritze direkt ins Herz injiziert
  - Intramuskulär = durch eine Spritze ins Muskelgewebe eingeführt
  - Intravenös = in Form einer Infusion in die Vene eingeleitet
  - Subkutan = unter die Haut (gespritzt)
  - Kutan = auf die Haut aufgetragen, z. B. in Form von Salben
  - Perkutan = über die Haut aufgenommen, z. B. durch Depotpflaster mit Wirkstoffen
  - Konjunktival = in Form von Augentropfen über die Bindehaut
  - Nasal = Durch Nasenspray oder -tropfen in die Nase
  - Rektal = durch den After, z. B. Zäpfchen
- Der **Wirkungseintritt** ist der Moment, an dem das Mittel wirkt. Zwischen der Einnahme und dem Wirkungseintritt liegt die Latenzzeit.
- Die **Halbwertszeit** ist der Zeitpunkt, nachdem die stärkste Wirkung stattfand und die Wirkung nun allmählich abklingt. Sofern nichts anderes angegeben ist, regenerieren die folgenden Werteveränderungen danach wie folgt:
  - Alle Regenerativen Talente regenerieren täglich um je einen Punkt.
  - Alle sonstigen Talente regenerieren stündlich um je einen Punkt.
  - Alle veränderten WM regenerieren stündlich um je einen Punkt
  - Alle veränderten PM-Werte regenerieren stündlich um je einen Punkt.
- Die **Wirkdauer** ist der Zeitraum vom Wirkungseintritt bis zum Ende der Wirkung.
- Die **Nebenwirkung** ist eine oft unerwünschte Wirkung, die neben der beabsichtigten Hauptwirkung auftritt.
- Die **Nachwirkung** ist eine Wirkung, die zu einem späteren Zeitpunkt noch auftreten und Langzeitfolgen bedeuten kann.
- Werden Halbwertszeit, Nebenwirkungen und Nachwirkungen per Würfel ermittelt, wird das vom SM erwürfelt. Der Spieler erfährt erst im Laufe des Abenteuers oder später von den Wirkungen.
- **Verschreibungspflichtige Medikamente** werden von den Krankenkassen getragen, sofern der Charakter eine besitzt. Bei den Apotheken muss der Kunde dafür jedoch 10 % der Kosten tragen, max. jedoch 10 Cr. und mind. 5 Cr..



## 2. Liste der Heilmittel

Name	Kurzbeschreibung	Menge	Preise (Cr)
ABC-Vakzin	Omnipotenten Antidot, Antiinfektivum und Prophylaxe gegen atomare, biologische und chemische Pathogene.	Injektion 5 ml	100
Adrenalin	Synthetisches Adrenalin-Hormon, das Energien freisetzt und auch gegen anaphylaktischen Schock, Ohnmacht oder zur Wiederbelebung eingesetzt wird.	Injektion 1 ml 10er-Packung	25 – 30
Analgetikum	Synthetisch hergestelltes Mittel, das gegen Fieber, Entzündungen und Schmerzen wirkt.	Tablette 200 mg 20er-Packung	4
Antiallergikum	Wirkstoff gegen allergische Erkrankung.	10-mg-Filmtablette Pack. mit 100 Tabl.	8
Antidot	Gegenmittel gegen Vergiftungen. Stoppen die Vergiftung.	meist Infusionen	500 – 1.000
Antidepressivum	Synthetisch hergestelltes Medikament, das stimmungsaufhellend, antriebssteigernd und angstlösend wirkt; auch gegen PTBS und Bipolare Störung.	100 Tabletten	40
Antiinfektivum	Arzneimittel zur Bekämpfung von Infektionskrankheiten (Anthelminthika, Antibiotika, Antimykotika, Antiprotozoika und Virostatika)	Tabletten, 10 Stück	10
Athanasiakum	Ainkhörn-Zellstoff aus dem Horn eines Einhornes. Hat hohe Heilkraft; löst Regenerationsfähigkeit aus; macht friedfertiger.	100 mg	100.000
Baldrian	Pflanze, deren Alkaloid beruhigend, angstlösend, entspannend und schlaffördernd wirkt. Hexen und Geister meiden Baldrian.	100 g Tee 60 Tabletten 200 ml Tinktur	4 8 8
Blut / Blutkonserve	Flüssiges Gewebe, das im humanoiden Körper Transportfunktion sicherstellt. Blut dient zur Transfusion. Vampire benötigen Blut als Nahrung.	0,5 l Vollblut 0,3 l Blutplasma 0,3 l Erythrozyt.-Konz.	110 – 150 15 – 35 80 – 100
Chinin	Fiebersenkendes und krampflösendes Mittel aus dem Nihonischen Rindenbaum. Wirkt auch gegen Malaria.	30 Tabletten	25
Chirurgraph	Medizinisches Gerät, das molekular-biologisch Heilung bei leichten und mittleren Wunden ausführt und Zellen regeneriert.	/	5.000
Damiana	Strauchpflanze, deren Blätter eine aphrodisierende und leicht vitalisierende Wirkung haben; schützt auch gegen Erkältungskrankheiten.	100 g	5 – 15
Devamarakralle	Stoff aus der Wurzel des Savannenkrauts Devamarakralle. Hilft gegen Gelenkschmerzen, Hexenschuss Kopfschmerzen, Verdauungsstörungen und Blähungen.	50 Kapseln, á 480 mg	20
Dimenhydrinat	Mittel gegen Übelkeit und Erbrechen; auch gegen Reisekrankheit.	20 Tabletten	10
Fenchel	Gemüse-Gewürzpflanze, die anti-bakteriell auf Magen und Darm wirkt.	100 g	7
Gel-Relax-Bad	Medizinisch-therapeutisches Bad, das vitalisierend wirkt.	Anwendung Badewanne Gallerte (10 Anwend.)	50 5.000 100
Ginkgo	Laubbaum, dessen Samen und Blätter als Tee oder Tabletten sich, bei dauerhafter Einnahme, positiv auf Kognition und Konzentration auswirken und gegen Schwindel, Kopfschmerz und Gonorrhö helfen und der Amnesie-Nachwirkung nach Kryonikschlaf vorbeugen.	Tabletten, 120 mg in 120er-Packung  100 g Ginkgo-Tee	40  4
Ginseng	Aus der Wurzel der Ginseng-Pflanze kann ein Tee oder ein Extrakt erstellt werden, der bei dauerhafter Einnahme die Konzentration fördert und vitalisierend oder kraftfördernd wirkt; wirkt auch gegen gewisse Fiebererkrankungen u. a.	Tabletten, 100 mg in 40er-Packung  100 g Ginseng-Tee	6  4
Heilerkraut	Die Blätter der Pflanze wirken heilend und schließen Wunden und schenken Kraft.	Blatt	100
Horopito	Die Blätter, Zweige und Rinde des sogenannten Pfefferbaums wirken gegen Krätze, Lepra und Geschlechtskrankheiten und gegen Fieber, Durchfall und Bauchschmerzen und helfen bei der Wundbehandlung.	30 Tabletten  100 g Blätter	30  5
Ingwer	Die Wurzel der Krautpflanze wirkt leicht vitalisierend und schützt vor Erregern und Reisekrankheit.	Tabletten, 90 Stück Wurzel, 100 g Tee, 100 g	8 5 5
Johanniskraut	Krautige Pflanze, deren Blütenextrakt bei dauerhafter Einnahme antibakteriell und antiviral, antidepressiv, leicht vitalisierend und glücksaufhellend wirkt. Bei hoher oder dauerhafter Einnahme treten Nebenwirkungen auf.	90 Tabletten (300 mg) 100 g Tee	25 3
Kamille	Krautpflanze, deren Blüten gegen Bauchschmerzen und Krämpfe wirken, Wundheilung beschleunigen und antiviral und antimykotisch gegen Pathogene wirken.	100 g Kamille-Tee	3 – 5

Name	Kurzbeschreibung	Menge	Preise (Cr)
Knoblauch	Krautige Lauchpflanze, deren Saft leicht vitalisierend wirkt und antibakteriell, antimykotisch und antiviral wirkt. Vampire meiden den Knoblauchgeruch.	Knolle	1
		Dragee-Packung; 120 Stck, 500 mg	8
Kohletablette	Aktivkohle wirkt gegen Durchfall und Blähungen und gegen Vergiftungen.	Packung mit 30 Tabl.	10
Lavendel	Krautpflanze, deren ätherisches Öl vitalisierend, leicht beruhigend und gegen Halsentzündungen wirkt.	Öl-Extrakt, 100 ml	10
		100 g Lavendel-Tee	4
Mädesüß	Krautpflanze, die schmerz- und fiebersenkend wirkt.	100 g Mädesüß-Tee	10
Moschus	Parfüm, das aus dem Sekret verschiedener Tiere gewonnen wurde, inzwischen aber synthetisch hergestellt wird; wirkt leicht aphrodisierend.	50 ml	10
Neomik	Genetisches Wundmittel, das Wunden schließt.	200 ml-Spray	200
Pfefferminze	Gewürzpflanze, die Krämpfe und Kopfschmerzen lindert und bei dauerhafter Einnahme antibakteriell und antiviral wirkt und leicht leicht vitalisiert.	100 g Tee	3
		Topf Pfefferminze	3
		10 ml Öl	7
Rosinenbaumsaft	Saft, der aus dem nihanischen Rosinenbaum gewonnen wird und Alkohol entgegen wirkt.	100 ml	10
		100 g Tee	7
Ruhe-Energie-Sensor (RES)	Sensorggerät zum Regenerieren von VIT und LE. Anwendung dauert eine ¼ Std.	Helm Anwendung	500 15
Salbei	Krautpflanze, deren Blätter als Tee oder Mundspülung genutzt werden und gegen Fieber und Magen-Darm-, Hals- und Zahnschmerzen eingesetzt werden und die auch gegen Erreger wirken.	Topf Echter Salbei	3
		300 ml-Mundspül.	2,50
		100 ml Salbeiöl	10
		100 g Salbeitee	3
Salz	Natriumchlorid oder auch Speisesalz. Wird in diversen Lebensbereichen gebraucht; auch medizinisch zur Inhalation gegen Schnupfen und Allergie, als Infusionslösung usw. Eine hohe Dosis führt zu Brechreiz und wirkt vergiftend.	Nasenspray, 15 ml	5
		Elektrolytlösung, 20 Beutel o. 12 Tabl.	8 - 10
		Infusionslösung	0,50
		1 Kg Speisesalz	1,50
Schwarzer Nachtschatten	Nachtschattengewächs, dessen Blätter und Beeren gegen Bauchschmerzen und Magenkrämpfe wirken, gegen Pertussis und Hauterkrankungen. Es besteht allerdings auch Vergiftungsgefahr.	Topf mit kleiner Pflanze	3
Sophienpfeffer	Strauchpflanze, deren Stoff bei dauerhafter Einnahme sexual-hemmend wirkt.	50 cm große Pflanze	15
		100 g Früchte, Blüten, Blätter (gemahlen)	2,50
		Tabletten, 60 Stück	10
Vakzin	Impfstoff gegen Krankheitserreger, der prophylaktisch eingenommen wird und gegen den Erreger schützt.	Injektion oder Schluckimpfung	10 - 500
Weidenrinde	Wirkt schmerzlindernd und fiebersenkend.	Tee (100 g)	5
Wehrmut	Pflanze, deren Wirkstoff leicht vitalisiert und regeneriert. Schützt auch vor dämonischen und geisterhaften Einflüssen.	Tee (100 g)	2,20
		Tinktur (100 ml)	20

### 3. Beschreibungen der Heilmittel

**ABC-Vakzin:** Omnipotentes Antidot, Antiinfektivum und Prophylaxe gegen atomare, biologische und chemische Pathogene.

**Wirkstoff:** Der Grundbestandteil wird halbsynthetisch aus Ainkhürn gewonnen. Auf der Basis von Nucleinsäuremolekülen werden den Zellen genetische Informationen zur sofortigen Gesundung vermittelt.

**Applikation:** Subkutan; 5 ml.

**Wirkungseintritt:** nach 1 Std.

**Halbwertszeit:** 24 Std.

**Wirkung:**

- Leichte Verstrahlungen haben keine Auswirkungen; mittlere Strahlungen werden wie leichte Verstrahlungen gewertet; schwere Verstrahlungen werden wie mittlere Verstrahlungen gewertet
- Viele Pathogene und Gifte verlieren nach dem Wirkungseintritt ihre Wirkung.
- Bei einer Sepsis wird der TW auf VIT + 4 WM.
- ABC-Vakzin wirkt auch gegen einen Allergieschub.
- ABC-Vakzin kann prophylaktisch eingenommen werden und wirkt dann 24 Std. lang.

**Nebenwirkungen:**

- – W4 in allen Regenerativen Talenten.
- Die Einnahme von zu viel Alkohol hebt die Wirkung von ABC-Vakzin auf.

**Hinweise:**

- ABC-Vakzin wird vor allem beim Militär oder bei Rettungskräften in Krisengebieten eingesetzt. ABC-Vakzin ist noch wenig erforscht und relativ teuer.
- In einem Medi-Päck befinden sich 5 Injektionen ABC-Vakzin.

**Preis:** 100 Cr.

**Adrenalin:** Adrenalin ist ein Notfallmedikament, das zur Selbstbehandlung eingesetzt werden kann, um sich z. B. nach einem Insektenstich vor einem anaphylaktischen Schock zu retten. Es kann auch zur Wiederbelebung eingesetzt werden und aus Ohnmacht befreien. Die Spritzen werden von Soldaten auch als Gegenmittel gegen chemische Waffen genutzt.

**Wirkstoff:** Adrenalin, auch Epinephrin genannt, ist ein Hormon, das auf natürliche Weise bei Stress in der Nebenniere hergestellt und ins Blut ausgeschüttet wird. Es vermittelt eine Steigerung der Herzfrequenz, eine Blutdrucksteigerung und eine Erweiterung der Atemwege. Das synthetisch hergestellte Adrenalin ist 20- bis 50-mal wirksamer als das eigentliche Adrenalin.

**Applikation:** Intramuskulär in den Oberschenkel; 1 ml-Spritze

**Wirkungseintritt:** Sofort

**Halbwertszeit:** 5 Min.

**Wirkung:** Adrenalin wirkt einem anaphylaktischen Schock und einer Ohnmacht entgegen und kann zur Wiederbelebung eingesetzt werden, sofern die nötige LE auf mind. 1 regeneriert wird. Es weiten sich die Bronchien, die erweiterten Gefäße werden verengt und der Blutdruck erhöht. Es setzt auf diese Weise Energiereserven frei.

- LE regeneriert + 3.
- VIT regeneriert + 3.
- Nur bis zur Halbwertszeit: 5 Min. lang + 3 MUT.
- Nur bis zur Halbwertszeit: 5 Min. lang ST + 3 WM.

...



L. Becker



Nebenwirkungen:

- Blutdruckanstieg, Herzklopfen, Kältegefühl in Händen und Füßen, Schwitzen.
- Konsumiert der Betroffene Antidepressiva treten die Nachwirkungen sofort auf.
- Besitzt der Betroffene das PM Herzfehler, muss ihm ein TW auf GL gelingen, sonst stirbt er.

Nachwirkungen: Nach den 5 Min. entstehen evtl. Nachwirkungen (W6):

- 1 = Übelkeit: VIT - 1.
- 2 = Erbrechen: LE - 1 und VIT - 1.
- 3 = Kopfschmerzen: LE - 2 und VIT - 1 und alle TW werden - 2 WM.
- 4 = MUT - 1.
- 5 = ¼ Std. lang leichte Halluzinationen.
- 6 = /

Hinweise:

- Die Adrenalin-Spritzen sind nur 18 + W6 Monate lang haltbar.
- Sie dürfen nicht im Kühlschrank gelagert und nicht hohen oder tiefen Temperaturen ausgesetzt werden.
- Der Besitz der Adrenalin-Spritze wird nur ärztlich verschrieben.
- Im Medi-Päck befinden sich 3 Adrenalin-Spritzen.



Preis: Packung mit 10 x 1-ml-Injektionen = 25 - 35 Cr.

**Analgetikum:** Synthetisch hergestelltes Mittel, das gegen Fieber, Entzündungen und Schmerzen wirkt. Besonders bekannt und weit verbreitet ist das Mittel „Exalepsin“.

Applikation: Oral; 200 mg-Tablette

Wirkstoff: Ein früher Vorgänger der synthetischen Analgetika war das Salicyl, das in der Weidenrinde enthalten ist. Es wird im humanoiden Körper zu Salicylsäure umgewandelt und bewirkt dadurch den heilenden Effekt. Auch im Sekret der Analdrüse des Bibers ist der Wirkstoff enthalten. Inzwischen werden verschiedene synthetische Verfahren genutzt, um Analgetika herzustellen.

Wirkungseintritt: ¼ Std.

Halbwertszeit: 5 Std.

Wirkung: Die Tablette wirkt schmerzstillend, entzündungshemmend und fiebersenkend.

- Der Betroffene regeneriert + 2 LE und + 1 VIT.
- Leichtes Fieber wird aufgehoben und schweres Fieber wird zu leichtem Fieber.
- Höhere Dosierungen oder weitere andere Analgetika potenzieren die Wirkung nicht.

Nebenwirkungen:

- Das Analgetikum verdünnt das Blut und verstärkt die Wirkung von Alkohol.
- Häufige Einnahme oder eine hohe Dosis oder kombiniert mit Alkohol, bewirken keine Heilung, sondern der TW auf GL entscheidet, ob eine Nebenwirkung auftritt. Wenn der TW misslingt, wird mit dem W6 ermittelt:
  - 1 - 2 = Bauchschmerzen: W6 Std. lang - 2 LE und - 1 VIT.
  - 3 - 4 = Übelkeit: W6 Std. lang - 1 VIT.
  - 5 = Durchfall: W6 Std. lang - 1 LE und - 1 VIT und jede ¼ Std. muss der Betroffene sich entleeren.
  - 6 = Magengeschwür: Der Charakter verliert monatlich endgültig - 1 LE. Das Geschwür muss operativ oder medikamentös entfernt werden.
- Bei einer tödlichen Überdosis (mind. 10fache Menge) muss ein TW auf GL gelingen, sonst entscheidet der W6:
  - 1 - 3 = der Charakter wird ohnmächtig
  - 4 - 6 = der Charakter ist tot.

Sucht und Entzug: Siehe Beschreibung bei Doping und Drogen, Analgetikum!

Preis: Packung mit 20 Tabletten = 4 Cr

**Antiallergikum:** Wirkstoff zur Behandlung von allergischen Erkrankungen.

**Wirkstoff:** Es gibt viele verschiedene Wirkstoffe, je nach allergischer Erkrankung. Die Wirkstoffe wirken antiallergisch, entzündungshemmend, immunisierend, schwächen den Botenstoff Histamin ab oder verhindern die Ausschüttung von Botenstoffen. In den meisten Fällen werden Antiallergika in Tablettenform eingenommen. Augentropfen und Nasensprays dienen außerdem dazu, den allergischen Schnupfreiz und die Entzündungen zu lindern und zu hemmen. Injektionen stehen für den Notfall zur Verfügung. Gegen anaphylaktische Schocks werden primär Adrenalin-Spritzen verwendet.

**Applikation:** Oral; 10 mg-Filmtablette; wird meistens am Abend eingenommen

**Wirkungseintritt:** ¼ Std.

**Halbwertszeit:** 24 Std.

**Wirkung:** Regeneriert die Allergie-Verluste um + 1 LE und + 2 VIT und + 2 WM.

**Nebenwirkung:**

- Hat der Charakter innerhalb der letzten 2 Std. Nahrung konsumiert, wirkt der Wirkstoff erst nach einer ½ Std.
- Die Einnahme von Coffein drosselt die Regeneration überall um 1 Punkt, also wird nur noch + 1 VIT und + 1 WM regeneriert.
- Eine zu hohe Dosierung kann Leberschäden verursachen. W6 Abenteuer würde der Charakter dann endgültig - 1 LE verlieren.
- Der TW auf GL muss gelingen, sonst tritt eine der folgenden Nebenwirkungen auf (W6):
  - 1 - 3 = Müdigkeit: - 1 VIT und - 1 WS.
  - Wenn der Betroffene schläft, werden die Verluste sofort regeneriert.
  - 4 = Bauchschmerzen: W6 Std. lang - 2 LE und - 1 VIT.
  - 5 = Durchfall: W6 Std. lang - 1 LE und - 1 VIT und jede ¼ Std. muss der Betroffene sich entleeren.
  - 6 = Starke Müdigkeit: - 1 VIT und - 3 WS und alle TW werden - 2 WM.  
Wenn der Charakter mind. 8 Std. schläft, werden die Verluste sofort regeneriert. Macht er ein Powernapping, regenerieren VIT und WS nur um 1 Punkt.

**Preis:** Packung mit 100 x 10-mg-Filmtabletten = 8 Cr.

**Antidepressivum:** Medikament, das bei Depressionen, Angststörungen, Zwangsstörungen und Panikstörungen verschrieben wird und auch bei der Posttraumatischen Belastungsstörung (PTBS) und der Bipolaren Störung eingesetzt wird. Die erste Wirkung tritt nach einer Stunde ein, eine zweite Wirkung nach einigen Tagen. Dabei werden vor allem Wohlbefindenn und Mut gestärkt.

**Wirkstoff:** Ein Antidepressivum ist ein synthetisch hergestelltes Mittel. Es ist ein feines weißes Pulver, das in Wasser wenig löslich ist. Es wird als Tablette verschrieben. Nach einigen Generationen an Antidepressiva handelt es sich schließlich immer noch um noradrenerge und spezifisch serotonerge Wiederaufnahme-Hemmer. Ein bekanntes Antidepressivum, das weltweit genutzt wird und zuverlässig ist, heißt Manianum.

**Applikation:** Oral, täglich eine 15-mg-Tablette; am besten vor dem Schlafengehen.

**Wirkungseintritt:** Bei kontinuierlicher Einnahme ...

- Die 1. Wirkung beginnt nach 1 Std.,
- die 2. Wirkung verstärkt die Wirkung nach 7 Tagen.

**Halbwertszeit:** 36 Std.

**Wirkung:**

- 1. Wirkung: GL + 1; MUT + 1; WS + 1.
- 1. Wirkung: Bei sämtlichen Phobien sinkt der PM-Wert - 2.
- 2. Wirkung: GL + 1; WS + 1.
- 2. Wirkung: Bei sämtlichen Phobien sinkt der PM-Wert erneut - 1.
- 2. Wirkung: Bei der Bipolaren Störung entfallen die Auswirkungen „Depressiv“ und „Switching“.
- 2. Wirkung: Bei einer PTBS fallen die Halluzinationen nur noch gering aus und die Abzüge bei den Trauma-Impulsen reduzieren sich um die Hälfte (dabei wird gerundet).
- Die Wirkungen werden über die Tage hinweg nicht potenziert.

...

Nebenwirkungen:

- Nach dem 1. Wirkungseintritt wird der Charakter nach 5 Std. müde.
  - Dieser Zustand hält max. eine Woche an und hilft dem Charakter beim Einschlafen.
  - Wegen Müdigkeit: – 1 VIT und – 1 WS.  
Die Werterverluste sind sofort aufgehoben, wenn der Charakter geschlafen hat.
- Nach dem Wirkungseintritt und zu Beginn eines jeden neuen Abenteuers, muss der TW auf GL gelingen, sonst erleidet der Charakter bis zum Ende der Halbwertszeit eine der folgenden Nebenwirkungen, die mit dem W20 ermittelt werden:
  - 01 – 03 = Übelkeit: – 1 VIT.
  - 04 – 05 = Starke Müdigkeit: – 1 VIT und – 3 WS und alle TW werden – 2 WM.  
Die Werte sind sofort regeneriert, wenn der Charakter mind. 8 Std. lang geschlafen hat.  
Macht er ein Powernapping, werden VIT und WS um einen Punkt regeneriert.
  - 06 – 07 = Schwindel: – 2 WM auf alle beweglichen und visuellen Talente und auf Orientierung.
  - 08 – 09 = Nervosität, Unruhe, leichtes Muskelzittern: – 1 WS und – 2 WM auf motorische Talente.
  - 10 – 11 = Hyperhidrose: Der Charakter schwitzt stark.
  - 12 = Kopfschmerzen: – 2 LE und – 1 VIT und alle TW werden – 2 WM.
  - 13 = Magen-Darm-Beschwerden: – 2 LE und – 1 VIT.
  - 14 = Appetitsteigerung und Gewichtszunahme: Endgültig – 1 AUSS.
  - 15 = Hyperaktiv: Rede- und Bewegungsdrang und TW auf Wissenstalente werden – 2 WM.
  - 16 = Kraftlosigkeit und Appetitlosigkeit: – 1 LE und – 1 ST.
  - 17 = Erschöpfung (W6 Std. lang): – 1 GL, – 1 LE, – 1 VIT und – 1 WS und alle TW werden – 2 WM.
  - 18 = Angst: – 3 MUT und bestehende Phobie-PM erhalten + 3.
  - 19 = Depressiv-suizidal: WS sinkt – 1 und GL sinkt sofort und W6 Std. lang – 1.
  - 20 = Aggressiv: + 3 im PM Cholerek.
- Bei Überdosis (ab 50 mg) oder übermäßigen Alkoholkonsum oder der Einnahme von Benzodiazepin oder Einnahme von Opioiden oder Opiaten oder der Einnahme von Johanniskraut tritt eine der Nebenwirkungen auf.

Sucht und Entzug: Siehe bei Doping und Drogen, unter Antidepressivum!

Preise: Packung mit 100 Tabletten = 40 Cr.

**Antidot:** Gegenmittel gegen Vergiftungen.

Wirkstoff: Verschiedene: Gegen Amphetamine = Chlorpromazin; gegen Alkohol = Fomepizol; gegen Alraune = Physostigmin; gegen Arsenik und andere Schwermetall-Vergiftungen = Dimercaptopropansulfonsäure; gegen Atropin = Physostigmin; gegen Benzodiazepin = Flumazenil; gegen Bittermandel = Dimethylaminophenol; gegen Blausäure (Cyanwasserstoff) = Dimethylaminophenol; gegen Brechnuss = Physostigmin; gegen Engelstromepe = Physostigmin; gegen Fingerhut = Digitalis-Antidot; gegen Fliegenpilz = Physostigmin; gegen Grüner Knollenblätterpilz = Silibinin; Penicilin; gegen LSD = Chlorpromazin; gegen Muscarin (Trichterlinge, Risspilze) = Atropin; gegen Nikotin = Atropin; gegen Oleander = Digitalis-Antidot; gegen Opioide = Naloxon; gegen Psilocybin = Silibinin; gegen Sutmgift = Atropin; gegen Tetrodotoxin = Atropin; gegen Tollkirsche = Physostigmin; gegen Wahnpilz Physostigmin ...

Applikation: Infravenös durch Infusion

Wirkungseintritt: nach einer ¼ Std.

- Der Betroffene muss mehrere Std. lang mit dem Antidot versorgt werden.

Wirkung: Die jeweilige Vergiftung wird gestoppt. Mögliche weitere Wirkungen und Nebenwirkungen bleiben aus.

Weiteres:

- Infusionen werden in einem Krankenhaus verabreicht; der Patient steht unter Beobachtung. Gelegentlich wird ein künstliches Beatmungsgerät angesetzt, falls der Betroffene eine Atemlähmung erleidet.
- Antidota sind einige Jahre gekühlt haltbar; bei Raumtemperatur nur einige Std.
- ABC-Vakzin gilt als omnipotentes Antidot, wirkt aber erst nach 1 Std., allerdings auch prophylaktisch. ABC-Vakzin hat Nebenwirkungen (siehe oben!)

Preis: 1 Ampulle = 500 – 1.000 Cr.

**Antiiinfektivum:** Arzneimittel zur Behandlung von Infektionskrankheiten, nämlich gegen Bakterien, Viren, Pilze, Protozoen und Würmer. Ein Antiiinfektivum gilt auch als Chemotherapeutikum.

Wirkstoffe:

- Anthelminthika: Medikamente gegen Wurminfektionen. Die Verabreichung wird als Entwurmung bezeichnet. Zu den Würmern (Helminthen) gehören Bandwürmer, Fadenwürmer und Saugwürmer. Anthelminthika hemmen den Energiestoffwechsel der Würmer, wodurch sie absterben, oder sie lähmen die Würmer. Als natürliche Mittel gibt es die Wurmkräuter, zu denen beispielsweise der Rainfarn gehört.
- Antibiotika: Arzneimittel zur Behandlung bakterieller Infektionskrankheiten. Ein Antibiotikum ist im ursprünglichen Sinne ein Stoffwechselprodukt, das von Pilzen und Bakterien gebildet wird, um andere Mikroorganismen zu hemmen oder abzutöten. Antibiotika können Bakterien an ihrer Vermehrung hindern und sie dadurch abtöten oder sie werden direkt abgetötet, durch die Auflösung ihrer Zellwand. Eines der bekanntesten Antibiotika ist das Penicillin, das aus einem Schimmelpilz gewonnen wird und erstmals gegen Milzbrand eingesetzt wurde. Antibiotika sind gut verträglich, können aber Nebenwirkungen auslösen, wie Allergien, die Störung der Darmflora und das Auftreten von Pilzinfektionen. Selten sind auch die Entstehung von Nierensteinen möglich, Nierenschäden, Herzrhythmusstörungen oder Hörschäden. Viele Antibiotika beeinflussen die Wirkung anderer Medikamente oder Genussmittel. Und einige Antibiotika verlieren ihre Wirkung durch die Kombination mit Milchprodukten. Seit der Digitalen Epoche haben verschiedene Bakterien eine Resistenz gegen Antibiotika entwickelt. Es traten dabei zunehmend auch multiresistente Bakterien auf, die als Supererreger benannt wurden. Die Ursache dafür lag vor allem in der Zuführung zu hoher Antibiotika in Masttieren und in Düngemitteln. Auch die Gonorrhö (Geschlechtskrankheit) hatte dabei multiresistente Mutanten entwickelt.
- Antimykotika: Substanz, die gegen durch Pilzerkrankungen wirkt. Durch Antimykotika werden die Pilze (bzw. Sporen) in ihrer Vermehrung gehemmt oder direkt abgetötet. Antimykotika bestehen häufig aus chemischen Verbindungen, wie z. B. Metallsalzen. Ein Antimykotikum kann systemisch im Organismus verteilt werden oder es wird lokal angewendet (z. B. durch eine Creme auf die Haut). Systemisch angewandte Antimykotika können als Nebenwirkung eine leberschädigende Wirkung verursachen.
- Antiprotozoika: Arzneimittel zur Behandlung von parasitären Infektionskrankheiten. Parasitär sind Protozoen, also einzellige Erreger. Zu diesen Urtierchen gehören Algen, Amöben und Flagellaten. Diese Protozoen verursachen Krankheiten wie Malaria, die Schlafkrankheit oder die Amöbrenruhr. Antiprotozoika sind verschiedene chemische Substanzen, die in den Stoffwechsel oder die Vermehrung der Parasiten eingreifen oder den Einzeller zerstören.
- Virostatika: Wirkstoff gegen Viren, der die Vermehrung der Viren hemmt. Viruzide Arzneimittel, die Viren abtöten, gibt es nicht. Die Wirkstoffe verhindern entweder das Eindringen der Viren in mögliche Wirtszellen, verändern den Zellstoffwechsel zum Nachteil der Viren oder unterbinden das Austreten der Viren aus den Wirtszellen. Weil antivirale Medikamente auch das Zelleben gefährden, können auch schwere Nebenwirkungen auftreten. Außerdem entwickeln Viren eine schnelle Resistenz gegen Wirkstoffe. Ein gelungener Einsatz von Virostatika findet seit Jahren in der HIV-Therapie statt.

Applikation: Die meisten Antiiinfektiva werden oral in Form von Tabletten aufgenommen oder über eine Injektion, meist intramuskulär. Für lokale Behandlungen können beispielsweise auch kutan Cremes genutzt werden.

Wirkungseintritt: W4 Std.

Halbwertszeit: 24 Std.

Wirkung: Antiiinfektiva müssen 10 Tage lang täglich eingenommen werden.

- Der TW auf VIT, in Bezug auf die Erkrankung, wird am nächsten Morgen + 2 WM.
- Ab dem 3. Tag der Einnahme werden LE und VIT täglich + W4 Punkte regeneriert.
- Die Wirkungen beeinflussen die tägliche Ermittlung des Krankheitsverlaufs am frühen Morgen.

Nebenwirkung:

- Auf jeden Erreger muss das geeignete individuelle Antiiinfektivum gefunden werden. Die Untersuchung, um welchen Erreger es sich wirklich handelt, ist letztlich durch Laboruntersuchungen sicherzustellen, wobei der TW auf Naturwissenschaften gelingen muss. Bei manchen Erregern wird der TW erschwert. Auch kann bei einige Antiiinfektiva mit einem TW auf GL ermittelt werden, ob das Mittel überhaupt funktioniert. Das ist z. B. dann der Fall, wenn die Erreger Resistenzen gebildet haben.
- Wird das Antiiinfektivum an einem Tag nicht eingenommen, verliert es seine Wirkung. Eine neue Einnahme startet dann auch die Wirkung von vorne.

Preise: Packung mit 10 Tabletten = 10 Cr.



**Athanasiakum:** Lösung aus dem Ainkhörn, das stark heilende und regenerative Wirkungen hat, aber auch friedfertiger macht. Das Ainkhörn ist das schneckenartig gedrehte und nach vorn spitz zulaufende Horn eines Einhorn, das von dem Tier auf der Stirn getragen wird.

**Wirkstoff:** Wird der innere Zellstoff des Ainkhörns zu Pulver verarbeitet und in Wasser aufgelöst und getrunken, entfaltet es seine Wirkung. Eine geringe Menge wirkt bereits heilend und regenerativ und eine große Menge des Zellstoffs bewirkt eine dauerhafte regenerative Fähigkeit, die umgangssprachlich auch als Unsterblichkeit genannt wird. Verantwortlich ist der Anabion-Virus, Stamm A, der sich im Innern des Ainkhörns eingenistet hat. Das Athanasiakum befindet sich in der Mitte des Ainkhörns und ist heller weißer als das umliegende Horn. Aus einem Ainkhörn lassen sich 200 + W4 x 100 mg Athanasiakum gewinnen, je nach Alter des Pferdes. Das Athanasiakum wird zu Pulver gerieben und dann in Wasser aufgelöst, in einer Dosierung von 100 mg zu 100 ml. Athanasiakum wurde halbsynthetisch rekonstruiert und stellt die Grundlage für das ABC-Vakzin dar.

#### Applikation:

- Wird eine Tasse Athanasiakum-Lösung (100 ml) getrunken, wirkt es heilend.
- Werden mind. 300 ml Athanasiakum-Lösung getrunken, erhält der Humanoid die regenerative Fähigkeit.
- Wird das Ainkhörn-Pulver in Wasser aufgelöst, verliert das Athanasiakum innerhalb einer ¼ Std. seine Wirkung.

**Wirkungseintritt:** Nach dem Trinken wirkt das Athanasiakum sofort.

#### Halbwertszeit:

- 100 ml haben eine Wirkzeit von 24 Std.
- 300 ml haben eine ewige Wirkzeit.

#### Wirkung:

- Bei 100 ml: LE regeneriert je 5 Min. um je einen Punkt und sämtliche Wunden, Brüche und organische Verletzungen heilen in der Zeit. Verlorene Gliedmaßen wachsen innerhalb einer Stunde nach. Der Charakter ist immunisiert gegen sämtliche Gifte. Strahlungen fallen geringer aus. Sollte der Charakter sterben, regenerieren LE und VIT auch dann noch. Der Charakter kann nur noch endgültig sterben, wenn er komplett verbrannt, enthauptet oder anders vernichtet wird. Auch Verstorbene können auf diese Weise wiederbelebt werden, wenn ihnen das Athanasiakum eingeflöselt wird.
- Bei 300 ml: Die gleiche Wirkung wie bei 100 ml, allerdings ist diese regenerative Fähigkeit dauerhaft.

#### Nebenwirkungen:

- Bei 100 ml: Dauerhaft SKR – 1 und im PM Cholerik – 1.
- Bei 300 ml: Dauerhaft SKR – 3 und das PM Cholerik löst sich auf.

#### Hinweise:

- Werwolf-Bisse und -Kratzer und Vampirbisse können regenerativen Humanoiden tödlich schaden. Die Verwundungen müssen wie auf übliche Weise versorgt werden und hinterlassen evtl. Narben und die hingenommen LE-Verluste regenerieren wie üblich.
- Athanasiakum wirkt nicht bei Elesas, Plantoiden und Trafonen.
- Vampire werden durch 100 ml Athanasiakum zu Daywalkern.
- Vampire werden durch 300 ml Athanasiakum zum unsterblichen Menschen.
- Lykaner werden durch 100 ml Athanasiakum von der Lykantrophobie geheilt und zum Menschen.
- Lykaner werden durch 300 ml Athanasiakum von der Lykantrophobie geheilt und regenerative Menschen.
- Zombies würden durch 100 ml Athanasiakum geheilt und zum Humanoiden.
- Zombies würden durch 300 ml Athanasiakum geheilt und zum regenerativen Humanoiden.
- Kybernetiken und ähnliche Implantate müssen sofort operativ entfernt werden, weil der Körper sie nun dauerhaft abstößt und ständige Schmerzen bewirkt: Je Min. – 1 LE und – 1 VIT.
- Das Ainkhörn des Einhorn kann leicht verwechselt werden mit dem Ainkhörn des Narwals.
- Wird ein Ainkhörn dem Einhorn entnommen, ist das Einhorn nur noch 24 Std. lang ein regeneratives Wesen. Das Ainkhörn braucht 10 Jahre um nachzuwachsen. Bei einem verstorbenen Einhorn finden sich mutierte Insekten und Pflanzen.
- Ein Ainkhörn kann als geweihte Waffe dienen, die bei der Schadensermittlung eine Kategorie stärker ausfällt.
- Kommt ein Ainkhörn als Waffe oder als Trinkgefäß oder Tafelbesteck mit Giften in Kontakt, sondert es eine Flüssigkeit aus und macht das Gift auf diese Weise erkennbar. Diese Aussonderung macht Erreger und Gifte unschädlich. Laut einer Chronik aus der Eisenzeit wird von einem König berichtet, der ein Trinkhorn aus Ainkhörn besaß, das ihn vor Vergiftungen schützen sollte.

**Preis:** Gemahlenes Athanasiakum (100 mg) kosten ca. 100.000 Credits. Je nach Bedarf kann der Preis auch weitaus höher ausfallen.

**Baldrian:** Bis zu 1 m hohes krautiges Strauchgewächs, das vor allem im Gebirge oder an Waldrändern wächst und in feuchten Gebieten anzutreffen ist. Sie wird auch Stinkwurz, Hexenkraut, Mondwurz und Katzenkraut genannt. Baldrian wirkt beruhigend, angstlösend und schlaffördernd und hat eine Lockduft-Wirkung auf Katzen.

**Para-Wirkung:** Wird Baldrian an oder in einem Haus aufgehängt, schützt es in geringer Weise vor dem Eintritt von Geistern, wie z. B. der Banshee. Ihnen muss der TW auf WS gelingen, wenn sie das Haus betreten wollen. Man kann es auch bei sich tragen, woraufhin der Geist das Umfeld von 11 x 11 m meidet, wenn der TW auf WS misslingt. Ebenso erhalten Hexen in der Nähe von Baldrian – 2 WM auf ihre Psinetiken und wenn eine Hexe einen Raum betritt, in dem Baldrian hängt, bewegt sich der Baldrianstrauch und offenbart dadurch die Anwesenheit der Hexe.

**Wirkstoff:** Die Baldrian-Pflanze, vor allem die Wurzelteile, enthalten Alkaloide und ätherische Öle, die auch für manche Humanoiden unangenehm riechen. Das Tockenextrakt kann zu einem Tee oder einem Badezusatz oder für Tabletten genutzt werden. Baldrian wird häufig mit Hopfen und Melisse oder Weißdorn oder Wacholderbeeren kombiniert. Baldrian wird auch als Aromastoff und Salatbeigabe genutzt, hat dann aber keine Wirkung.

**Applikation:** Baldrian muss täglich (durchaus mehrmals) über mehrere Tage eingenommen werden.

- Oral als Tee (10 – 15 g auf 1 l)
- Oral als Tropfen, mit 60 – 80 % Ethanol
- Oral als Filmtabletten
- Oral als Baldriansaft
- Inhaliert im Badezusatz

**Wirkungseintritt:** Bei regelmäßiger Einnahme, nach 2 Wochen und eine ½ Std. nach der Einnahme.

**Halbwertszeit:** W6 Std.

**Wirkung:** Baldrian wirkt beruhigend, leicht angstlösend, schlaffördernd und entspannend.

- Nur bis zur Halbwertszeit: MUT + 1, VIT + 1 und WS + 1.
- Nur bis zur Halbwertszeit: Das mögliche PM Choleric wird – 1 gedrosselt.
- Nur bis zur Halbwertszeit: Der Charakter erleidet keine Magen-Darm-Probleme (außer durch Psinetik)
- Es finden beim kommenden Schlaf keine Schlafstörungen statt.

**Nebenwirkungen:**

- REFL – 1 (regeneriert nach 1 Std.)
- Misslingt der TW auf GL, erhält der Charakter Bauchschmerzen: W6 Std. lang – 2 LE und – 1 VIT
- Stimulanzien heben die positiven Wirkungen von Baldrian auf.

**Preise:**

- 100 g Wurzelextrakt; auch als Tee = 4 Cr.
- Tabletten, 60 Stück = 8 Cr.
- Tropfen (Tinktur), 200 ml = 8 Cr.

**Blut / Blutkonserve:** Flüssiges Gewebe, das im humanoiden Körper die Transportfunktion sicherstellt. Es wird durch das Herz-Kreislauf-System gepumpt und ist für den Transport von Nähr- und Abfallstoffen, für Antikörper, Hormone, Wärme, Sauerstoff, Kohlendioxid usw. verantwortlich. Im humanoiden Körper zirkulieren 5 – 6 Liter Blut. Bei Krankheitsverläufen oder Blutverlust wird Spenderblut eingesetzt, um den Humanoiden wieder zu stabilisieren.

Vampire benötigen Blut als Nahrung. Sie können das Blut direkt von einem rotblütigen Humanoiden abzapfen oder nehmen gelbes Blutplasma oder Erythrozyten-Konzentrat zu sich. Ein Mensch wird durch den Bis eines Vampirs infiziert und kann dadurch selbst zu einem Vampir werden.

**Wirkstoff:** Bei Blutspenden wird ein ½ l Blut (500 ml) abgenommen. Daraus können unterschiedliche Blutprodukte hergestellt werden, die dann meist in 300 ml reißfesten Beuteln, in sogenannten „Blutkonserven“, abgepackt werden.

- Das Vollblut, also das reine humanoide Blut, dient kaum noch zur Bluttransfusion. Es ist flüssiges Blut, in dem die zellulären Bestandteile (Hämatokrit) schwimmen. Es besteht aus Plasma und aus festen Bestandteilen
- Je nach Spezies wird Blut in Blutklassen unterteilt, nämlich in Klasse A (mit dem Bestandteil Hämocyanin), Klasse G (mit dem Bestandteil Chlorocruorin), in Klasse I (mit dem Bestandteil Hämerythrin), in Klasse M (mit dem Bestandteil Hämoglobin) und in Klasse S (mit dem Bestandteil Hämoglobin, allerdings mit oval abgeplatteten Zellen).
- Mammaloide Spezies besitzen außerdem Blutgruppen, die sich in ihrer Zusammensetzung der roten Blutkörperchen unterscheiden. Es existieren die Blutgruppen O, A, B und AB, was bei einer Transfusion entscheidend auf die Verträglichkeit ist.
- Siehe dazu die genauere Beschreibung im Regelwerk, bei Gesundheitsstörungen!

...



Applikation: Intravenös durch Transfusion.

- Eine Blutkonserve beträgt 300 ml und befindet sich in einem reißfesten Kunststoffbeutel.

Sollte es geschehen, dass die Charaktere eigenmächtig medizinische Untersuchungen, Operationen oder Blutübertragungen vornehmen, ist dabei auf folgendes zu achten:

- Blutuntersuchung: Bei der vorsorglichen Untersuchung muss der TW auf MED gelingen.
  - Misslingt der TW, geht die Untersuchung vom passenden Blut aus. Es wird dann bei Mammaloiden ausgewürfelt, um welche Blutgruppe es sich wirklich handelt. Der W100 entscheidet dann über die Blutgruppe.
  - Bei einer falschen Blutgruppe kommt es zu einem allergischen Schock (siehe unten!)
  - Auch unterschiedliche Blutklassen lösen einen allergischen Schock aus.
- Steriles Material: Für den Patienten muss der TW auf GL gelingen, sonst ist das genutzte Material unsteril. Dadurch kann eine Sepsis entstehen (siehe Regelwerk, Gesundheitsstörungen, Sepsis!)
  - Dieser TW kann ausgeschlossen werden, wenn der Mediziner oder sein Helfer im Vorfeld bewusst auf Sterilität geachtet hat und ihm dafür der TW auf Hauswirtschaft gelungen ist.
- Blutübertragung: Dem Mediziner bzw. seinem Assistenten muss der TW auf MED gelingen, sonst wird die Spritze falsch gesetzt. Dieser TW muss beim Empfänger und beim Spender durchgeführt werden.
  - Misslingt der TW, erleidet der Patient – 1 LE.
  - Ein erneuter sofortiger Versuch wird – 2 WM. Oder eine andere Person versucht es.
- Durch Überwachung können schon innerhalb einer ¼ Std. die ersten Anzeichen für eine fehlerhafte Transfusion erkannt werden.

Wirkungszeit: Eine Transfusion dauert eine ½ - 1 Std.

Nebenwirkungen: Wurde eine falsche Blutklasse oder Blutgruppe verabreicht, erleidet der Patient einen allergischen Schock.

- Menschen haben unterschiedliche Blutgruppen. Die entscheidenden Blutgruppen sind A, B, AB und 0. Daneben spielt auch der Rhesusfaktor eine sekundäre Rolle. Wenn die Blutgruppe zwischen Spender und Empfänger nicht übereinstimmt, kommt es zu einer Verklumpung des Blutes. Zu den Verträglichkeiten der Blutgruppen, siehe unter Hinweise!
- Allergischer Schock

Wurde eine falsche Blutgruppe verabreicht kommt es zu einem allergischen Schock, der wie folgt verläuft:

- Nach W4 Std. wird der Patient blass und bekommt das Gefühl von Atemnot. Er erleidet Kopfschmerzen, ein Erschöpfungssyndrom, Konzentrationsschwäche und Sehstörungen:
  - Insgesamt je Std.: – 1 GL, – 3 LE, – 2 VIT und – 1 WS und alle TW werden – 2 WM.
- Außerdem muss je Std. der TW auf VIT gelingen, sonst erleidet der Patient (W4):
  - 1 = PM Herzfehler: Stündlich muss der TW auf GL gelingen, sonst stirbt der Patient an einem Herzinfarkt.
  - 2 = Niereninsuffizienz: Der Charakter scheidet Blut im Urin aus und erleidet nun je Std. – 1 LE. Das Nierenversagen kann nur operativ behandelt werden.
  - 3 = Lungenembolie: Die Lunge versagt; der Charakter stirbt, sofern nicht sofortige operative Hilfe stattfindet.
  - 4 = Apoplex: Der Charakter erleidet einen Schlaganfall und stirbt, sofern nicht sofortige Hilfe stattfindet. Der Betroffene liegt danach im Koma und ist vorübergehend gelähmt.

Nachwirkungen:

- Auch wenn die Transfusion erfolgreich war, kann eine Immunschwäche entstehen. W6 Abenteuer lang muss dem Charakter zu Beginn der TW auf GL gelingen. Misslingt dieser TW, erhält der Charakter eine Immunschwäche (siehe Gesundheitsstörungen!)

...



Hinweise:

- Wenn eine Bluttransfusion über Spenderbeutel ausgeführt wird, muss Natriumcitrat als Gerinnungshemmer hinzugefügt werden.
- Blut ist nur bedingt haltbar:
  - Vollblut gerinnt in 30 Min. zu Blutgel.
  - Erythrozytenkonzentrat hält gekühlt 28 – 49 Tage.
  - Granulozytenkonzentrat hält gekühlt bis zu 7 Tage.
  - Plasma als Trockenpulver hält bei Raumtemperatur 15 Monate.
  - Fresh Frozen Plasma hält tiefgefroren bis zu 36 Monate.
- Handelt es sich nicht um eine Not-OP, muss der Empfänger der Transfusion einwilligen.
- Bluttransfusionen dürfen nur von Ärzten durchgeführt werden.
- Vor der Bluttransfusion werden Empfänger und die Blutkonserve selbst auf Übereinstimmung getestet. Dabei werden Blutproben von beiden entnommen und im Labor vermischt. Bilden sich Verklumpungen, ist das Blut nicht kompatibel. Eine erneute Probe wird zur Kontrolle direkt am Bett noch einmal vom Arzt vorgenommen.
- Die Transfusion wird vor allem in der ersten ¼ Std. überwacht.
- Anstelle einer Fremdbluttransfusion werden Personen vor einer geplanten OP ihr eigenes Blut entnommen, was ihnen dann während der OP wieder zugeführt wird.
- Sollte es zu einer direkte Humanoid-zu-Humanoid-Übertragung kommen, was heute kaum mehr durchgeführt wird, wird von einem humanoiden Spender Blut direkt auf den Empfänger übertragen. Dabei müssen Patient und Spender nebeneinander liegen. Die Schlagadern werden miteinander verbunden. Eine entsprechende Pumpe sorgt dafür, dass das Blut bei der Übertragung bewegt wird, um eine Blutgerinnung zu verhindern. Die Übertragung darf max. 10 Min. dauern, sonst blutet der Spender aus.
- Probleme und Gefahren:
  - Spenderbeutel und Spenderutensilien (Kanülen, Spritzen usw.) müssen streng sterilisiert werden. In Schwellen- und Entwicklungsländern kann die Sterilisation ungenügend ausgeführt worden sein.
  - Zur Deutung der Blutklasse und -gruppe ist ein Elektronenmikroskop nötig.
  - Blut von Spendern könnten Pathogene enthalten. Das Blut wird darum ausgiebig untersucht.
  - Geeignete Spender zu bekommen, ist schwierig. Viele Krankenhäuser bieten sozial abgerutschten Humanoiden eine Mahlzeit oder Geld, um sie als Spender zu gewinnen.
- Androiden haben kein Blut, sondern einen blassgrauen Schmierstoff, der durch ein entsprechendes Modul auch farblich erscheinen kann. Beim Androiden finden jedoch keine Bluttransfusionen statt.
- Plantoiden haben kein Blut, sondern durchströmen ihre Zellen mit Wasser. Zwischen Plantoiden kann keine Transfusion stattfinden, was auch nicht nötig ist, da sie regenerative Wesen sind.
- Trafonen nehmen die Blutklasse und evtl. die Blutgruppe ihrer Primärgestalt an.

Preise:

- Der Spender gibt einen ½ l Vollblut ab. Nur noch selten und bei besonderer Dringlichkeit, erhält der Spender dafür gelegentlich eine Aufwandsentschädigung von bis zu 50 Cr. Bei allgemeinen Blutspenden wird den Spendern eine Mahlzeit oder ein Essensgutschein angeboten.
- Ein ½ l Vollblut hat dann einen Wert von 100 – 150 Cr.
- Das extrahiertes Blutplasma (300 ml) kostet 15 – 35 Cr.
- Ds Erythrozyten-Konzentrat (300 ml) kostet 80 – 100 Cr.
- Eine Transfusion selbst kostet ca. 1.000 Cr., wird aber komplett von den Krankenkassen übernommen.

**Chinin:** Fiebersenkendes Mittel aus dem Nihonische Rindenbaum. Chinin ist eine chemische Verbindung, dessen Grundextrakt aus der Rinde des Baumes stammt. Der Nihonische Rindenbaum wächst im Hochwald, bei ca. 2.000 m Höhe. Der Begriff Chinin ist nihonisch und leitet sich von Rinde ab.

**Wirkstoff:** Aus der Rinde lässt sich 11 – 15 % Chinin gewinnen. Seit der Industrialisierung wird Chinin halbsynthetisch hergestellt. Aus einer Tonne Rinde können 30 – 40 Kg Chinin gewonnen werden. Chinin ist ein weißes, kristallines, bitter schmeckendes Pulver. Es wird in manchen Getränken, in geringen Mengen beigemischt, z. B. in Bitter Lemon, Tonic Water, Magenbitter.

**Applikation:** 200 mg-Tablette.

**Wirkungseintritt:** nach 5 Min.

**Halbwertszeit:** 3 + W12 Std.

**Wirkung:** Chinin wirkt fiebersenkend und krampflösend und auch gegen die tropische Fieberkrankheit Malaria.

- Bei Fieber wird der TW auf VIT + 2 WM.
- Bei Krämpfen regeneriert der Charakter 1 LE.

...



Nebenwirkungen:

- Bei häufiger Einnahme oder höherer Dosierung muss der TW auf GL gelingen, sonst erleidet der Charakter, neben einem Tinitus (W6):
  - 1 – 2 = Übelkeit: – 1 VIT.
  - 3 = Sehstörungen: visuelle Talente, auch Kampftalente, werden – 2 WM.
  - 4 = Juckreiz und Hautausschlag: – 1 LE und – 1 VIT.
  - 5 = Fieber: W6 Std. lang, der Charakter erleidet – 1 LE und – 1 VIT. Nach jeder Std. muss ein TW auf VIT gemacht werden. Wenn dieser gelingt, endet das Fieber vorzeitig.
  - 6 = Bauchschmerzen: – 2 LE und – 1 VIT.
- Bei einer Überdosis (5 – 10 g) erleidet der Charakter, neben Tinitus (W6):
  - 1 – 2 = Schwindel und Kopfschmerzen: – 2 LE und – 1 VIT und alle visuellen und motorischen TW und Orientierung werden – 2 WM.
  - 3 – 4 = Taubheit: Der Charakter kann W6 Std. lang nichts hören.
  - 5 – 6 = Herzlähmung: Der Charakter stirbt und kann nur noch durch eine sofortige Erste Hilfe gerettet werde.

Hinweise:

- Chinin ist wegen seiner Nebenwirkungen verschreibungspflichtig.
- Chinin wird gelegentlich als Streckmittel für Heroin genutzt.

Preis: 200 mg-Tablette, Packung mit 30 Stück = 25 Cr.

**Chirurgraph:** Medizinisches handliches Gerät, das über die Verletzung eines Humanoiden gerichtet wird und molekulargenetisch den Zellen Informationen zur Selbstheilung vermittelt. So lassen sich noch am Unfallort Hautpartien wieder herstellen, leichte Knochenbrüche heilen und Wunden schließen, ohne einen instrumentalen oder chemischen Eingriff vorzunehmen.

Applikation: Transkutan

Wirkungseintritt: ¼ Std.

Wirkung: Leichte und mittlere Wunden (Schnitte oder leichte Brüche) werden regeneriert.

- Der TW auf EH muss gelingen und die LE regeneriert, je nach TW 1 / 2 / 3 LE zurück.

Hinweise:

- Für die Nutzung des Chirurgraphen ist in EH oder MED ein Talentwert von 15 nötig.
- Der Chirurgraph kann keine abgetrennten Körperteile regenerieren.
- Bei Verbrennungen kann der Chirurgraph die Schmerzen lindern und die offene Wunde schließen, aber die vernarbte Haut bleibt bestehen.
- Der Chirurgraph ist Bestandteil eines Medi-Päcks.

Preis: 5.000 Cr.

**Damiana:** Strauchpflanze der Malvengattung, deren Blätter eine leicht aphrodisierende und leicht vitalisierende Wirkung haben; schützt auch gegen Infektionskrankheiten und Erkältungen. Damiana ist ein bis zu 2 m hoher feinflaumiger Strauch, der an trockenen und felsigen Standorten wächst. Damiana weist aufgrund seiner ätherischen Öle einen aromatischen Geruch auf. Die bis zu 2 cm großen Blätter werden in der Blütezeit geerntet.

**Wirkstoff:** Die Blätter des Damiana haben eine aphrodisierende Wirkung, sie enthalten ätherische Öle und Coffein. Der Geruch der Blätter ist aromatisch und sie schmecken leicht bitter.

**Applikation:**

- Oral als Tee eingenommen: 10 – 15 g je l
- Oral als Liquör (keine Wirkung)
- Oral als Kräutermischung (keine Wirkung)
- Inhaliert, als Tabakersatz geraucht

**Wirkungseintritt:**

- Oral eingenommen nach einer ¼ Std.
- Inhaliert geraucht nach 5 Min.

**Halbwertszeit:** W6 Std.

**Wirkung:**

- Bei Erkältungskrankheiten wie durch das Rhino-Virus, Pfeifer Drüsenfieber oder Influenza wird der TW auf VIT + 1 WM.
- Das PM Hypersexualität + 1 (bzw. Startwert 10).
- Gelingt der TW auf GL, erhält der Charakter für diesen Tag in VIT + 1 (mehrfache Einnahme oder eine höhere Dosierung potenzieren die Wirkung nicht).

**Preis:** 100 g = 5 – 15 Cr.

**Devamarakralle:** Stoff aus den Wurzelstücken der Devamarakralle. Hilft gegen Gelenkschmerzen, Hexenschuss Kopfschmerzen, Verdauungsstörungen und Blähungen. Die Devamarakralle ist eine krautige Pflanze, deren Stängel sich am Boden wachsend 2 m weit ausbreiten und an denen große glockenförmige Blüten aufwachsen. Eine Pfahlwurzel führt bis zu 1 m tief in die Erde. An ihr wachsen die Speicherwurzeln. Aus den Blüten entwickeln sich Schließfrüchte, in denen die Samen heranwachsen. Die Schließfrüchte haben hakenarmige Auswüchse. Diese dienen dazu, dass sie von vorbeistreichenden Tieren mitgenommen werden und somit kann sich die Pflanze verbreiten. Wegen der Gestalt der Schließfrüchte hat die Pflanze ihren Namen erhalten, mit dem Bezug an die dämonische Kreatur Devamara. Die Devamarakralle wächst in subtropischen Gebieten.

**Wirkstoff:** Die 600 g schweren Speicherwurzeln werden behutsam entnommen, ohne der Pflanze weiter zu schaden. Die Speicherwurzeln werden zerkleinert und getrocknet. Das Pulver kann schließlich aufgelöst und eingenommen oder zu Kapseln verarbeitet. Teufelskralle schmeckt bitter.

**Applikation:** Oral als Tablette; 2 x täglich 480 mg (auch als Pulver konsumierbar).

**Wirkungseintritt:** bei dauerhafter Wirkung nach 2 Wochen

**Halbwertszeit:** 24 Std.

**Wirkung:**

- Gelenkschmerzen werden aufgehoben und es wirkt prophylaktisch gegen Hexenschuss.
- Appetit- und Verdauungsanregend. Es wirkt prophylaktisch gegen Blähungen und Appetitverlust.
- Die LE- oder VIT-Verluste durch Erbrechen und Übelkeit werden + 1 regeneriert.
  - Der Spieler entscheidet, ob LE oder VIT regeneriert.

**Nebenwirkungen:**

- Nach W6 Tagen muss dem Charakter der TW auf GL gelingen, ob die Devamarakralle wirkt oder, wenn der TW misslingt, nicht wirkt und folgende Nebenwirkungen auftreten:
  - W6 Std. lang Kopfschmerzen: – 2 LE und – 1 VIT und alle TW werden – 2 WM.
  - Allergische Hautreaktionen und leichter Schwindel.
- Sollte der Charakter ein Geschwür im Magen-Darm-Trakt haben, kann dadurch ein Tumor entstehen.

**Preis:** 50 Tabletten (480 mg) = 20 Cr.



**Dimenhydrinat:** Mittel gegen Übelkeit und Erbrechen. Es wirkt zugleich auch leicht beruhigend-sedierend, aber auch stimmungsaufhellend. Es dient ebenso gegen Reiseübelkeit.

**Wirkstoff:** Wirkstoffe, die gegen Übelkeit und Erbrechen wirken, werden Antiemetika genannt. Dimenhydrinat ist ein Salz aus der Kombination zweier Wirkstoffe, nämlich Diphenhydramin und 8-Chlortheophyllin. Es ist ein Antihistaminikum, weil es den Botenstoff Histamin abschwächt. Das Chlortheophyllin ist ein leichtes stimulierendes Mittel, das beigefügt ist, um die Müdigkeit zu vermindern, die durch das Diphenhydramid verursacht wird. Weil Diphenhydramin auch ein Serotoninwiederaufnahmehemmer ist, hat er gelegentlich eine stimmungsaufhellende Wirkung.

**Applikation:** Oral als Tablette (150 mg)  
(auch als Kaudragee oder als Tropfen erhältlich).

**Wirkungseintritt:** nach 30 Min.

**Halbwertszeit:** 2 + W4 Std.

**Wirkung:**

- Erbrechen und Übelkeit werden mit dem Wirkungseintritt aufgehoben.
- Die LE- und VIT-Verluste durch Erbrechen und Übelkeit werden insgesamt + 1 regeneriert.

**Nebenwirkungen:**

- Leichte Müdigkeit: – 1 WS (kein VIT-Verlust).
  - Der Werteverlust wird aufgehoben, wenn der Charakter schläft.
- Muskelschwäche: – 1 ST.
- Leichter Schwindel: – 1 WM auf alle visuellen und beweglichen Talente und auf Orientierung.
- Bei einer Überdosierung (mehr als 400 mg) treten Halluzinationen auf.
- Besitzt der Charakter das PM Herzfehler, muss ihm der TW auf GL gelingen, sonst stirbt er an einen Infarkt.
- Wird parallel ein Antidepressivum, ein Antiallergikum, ein Antibiotikum oder ein Anti-Malaria-Mittel eingenommen eingenommen, muss der TW auf GL gelingen, sonst erleidet der Charakter eine Leber- und Nierenstörung: W6 Abenteuer lang endgültig – 1 LE.

**Preis:** 20 Tabletten = 10 Cr.

**Fenchel:** Gemüse-Gewürzpflanze, die beruhigend und anti-bakteriell auf Magen und Darm wirkt.

**Wirkstoff:** Der Fenchel ist eine krautige Gemüse-, Gewürz- und Heilpflanze, die bis zu 2 m groß werden kann. Er riecht wie Anis. Er benötigt einen warmen Standort mit mäßig nährstoffreichem Boden. Im Sommer wird er geerntet. Die Früchte enthalten ätherische Öle. Auch der Fenchelhonig soll antibakteriell wirken. Die Wurzel dient als Salat- und Würzmittel.

**Applikation:** Oral als Tee (10 – 15 g je Liter)

**Einnahme:** Fenchel kann als Tee, aber auch als Fenchelhonig eingenommen werden.

**Wirkungseintritt:** nach einer ¼ Std.

**Halbwertszeit:** 5 Std. lang.

**Wirkung:** Fencheltee wirkt antibakteriell und beruhigend bei Magen-, Darmbeschwerden und Atembeschwerden.

- Bei bakteriellen Erregern, bei einfachen Erkältungen und bei Krämpfen findet ein VIT-Verlust weniger statt.
- Bei bakteriellen Erregern und einfachen Erkältungen (Rhinovirus) wird der TW auf VIT + 1 WM.

**Nebenwirkung:** Bei dauerhafter Einnahme von Fencheltee kann aufgrund der freigesetzten Stoffe Krebs auftreten.

**Preis:** 100 g = 7 Cr.

**Gel-Relax-Bad:** Medizinisch-therapeutische Bad, das vitalisierend wirkt. Es handelt sich um eine Art Badewanne, die mit einer Gallerte gefüllt ist, die mit verschiedenen natürlichen Heilmitteln angereichert ist und sich auf Haut und Atmung auswirkt. Die Gallerte kommt durch magnetische Reize in Bewegung und massiert dadurch den in dem Bad liegenden Humanoiden. Es hat eine wohltuende Temperatur von 37,5 °. Das Gel-Relax-Bad wird häufig in Wellness-Centern angeboten.

Applikation: Anwendung (Badewanne mit Gallerte)

Wirkungseintritt: nach einer ¼ Std.

Wirkung: Das Gel-Relax-Bad wirkt entspannende und belebend

- VIT regeneriert + W6.

Hinweise:

- Das Gel-Relax-Bad wirkt bei einem Humanoiden nur alle 10 Tage.
- Das Gel-Relax-Bad wirkt nicht bei Androiden.
- Avesen könne das Bad wegen ihres Federkleides nicht nutzen.
- Vampire würden in dem Bad ohnmächtig werden.

Preise:

- Die Anwendung kostet in einem Wellness-Center 50 Cr.
- Wer sich eine Gel-Relax-Badewanne anschaffen möchte: 5.000 Cr.
- Die Gallerte kostet 100 Cr. Damit sind 10 Anwendungen möglich.

**Ginkgo:** Sommergrüner Baum, der ursprünglich aus den Altnihonischen Wäldern Smaragds stammt und aus deren Blättern ein Tee oder Extrakt hergestellt werden kann, der bei dauerhafter Einnahme die Konzentration fördert. Die ältesten Exemplare sind 1.000 Jahre alt und ca. 40 Meter hoch. Der Ginkgo blüht im Frühjahr. Das harzfreie Holz ist weich und leicht und eignet sich gut für Schnitzarbeiten. Die Borke der ausgewachsenen Bäume ist schwer entflammbar. Der Ginkgo ist überaus unempfindlich gegen Schadstoffe, Insekten, Pilzkrankheiten und Kälte. Er verträgt jedoch keine zu nassen oder trockenen Böden. Die Samen können als Beilage oder Würzmittel genutzt werden. Charakteristisch sind die fächerförmigen Laubblätter des Ginkgos, die auch ätherische Öle und Säuren enthalten und pharmazeutisch nutzbar sind.

Applikationen:

- Oral als 120 mg-Tablette
- Oral als Tee (Samen und Blätter; 10 – 15 g je Liter)

Wirkungseintritt: Bei dauerhafter Einnahme, findet die Wirkung nach dem 3. Abenteuer statt.

Wirkung:

- Einmalig in WS + 1.

Solange Ginkgo kontinuierlich weiter eingenommen wird ...

- werden alle kognitiven und konzentrierenden TW + 1 WM.
- erhalten alte Charaktere aufgrund ihres hohen Alters nur noch – 1 WM auf ihre TW.
- findet die Gesundheitsstörung Schwindel nicht statt.
- erleidet der Konsument bei Kopfschmerzen lediglich nur noch – 1 LE.
- der TW auf VIT wird beim Erreger Gonorrhö + 1 WM.
- der TW auf INTEL wird nach einer Kryostase + 2 WM.

Nebenwirkungen:

- Bei dauerhafter Einnahme muss nach dem 3. Abenteuer ein TW auf GL gelingen, sonst erleidet der Konsument anstelle der positiven Wirkung zu Beginn des Abenteuers (W6):
  - 1 – 2 = W6 Std. lang Kopfschmerzen: – 2 LE und – 1 VIT und alle TW werden – 2 WM.
  - 3 – 4 = W6 Std. lang Bauchschmerzen: – 2 LE und – 1 VIT.
  - 5 – 6 = W6 Std. lang Hautausschlag und Juckreiz: – 1 LE und – 1 VIT.
 Der Charakter ist somit allergisch auf Ginkgo. Das Produkt ist für ihn nicht geeignet.
- Der Ginkgo löst im Frühjahr bei Pollen-Allergikern Reaktionen aus.

Preise:

- 120er-Packung mit 120 mg-Tabletten = 40 Cr.
- 100 g Ginkgo-Tee = 4 Cr.



**Ginseng:** Krautpflanze, aus deren Wurzeln ein Extrakt gewonnen werden kann, der vitalisierend oder kraftfördernd und konzentrationsfördernd und gegen gewisse Fiebererkrankungen wirkt. Der Ginseng stammt aus den Altnihonischen Wäldern Smaragds und kann 30 – 60 cm hoch wachsen. Besonders in den jungen Jahren braucht der Baum viel Zuwendung und Schatten. Die Wurzeln werden für die Erzeugung von pharmazeutischen Produkten verwendet. Sie können ab dem 4. Jahr im Herbst geerntet werden. Ginseng wird oft in Tee verwendet, aber auch als Beilage in Hühnersuppen oder Getränken, wie auch in alkoholischen Schnäpsen oder in Kaffee. Ginsengwurzeln können frittiert gegessen werden oder auch als Kaffee konsumiert werden usw. Ginseng hat einen leicht bitteren Geschmack.

#### Applikationen:

- Oral als 100 mg-Tablette (oder Lutschbonbons) eingenommen
- Oral als Tee (10 – 15 g je Liter)

Wirkungseintritt: Bei dauerhafter Einnahme, findet die Wirkung nach dem 3. Abenteuer statt.

Wirkung: Durch die dauerhafte Einnahme werden die Abwehrkräfte gestärkt, Erschöpfung durch Stress reduziert und die Konzentrationsfähigkeit wird gesteigert.

- Nach dem 3. Abenteuer einmalig und dauerhaft: LE + 1 oder VIT + 1.

Bei kontinuierlicher Einnahme:

- werden alle kognitiven und konzentrierenden TW + 1 WM.
- erhalten alte Charaktere aufgrund ihres hohen Alters nur noch – 1 WM auf ihre TW.
- erleidet der Konsument bei Müdigkeit – 1 WS weniger.
- fällt Fieber stets – 1 LE-Abzug geringer aus.
- erhält der Charakter bei Erkältungen, beim Rhino-Virus, bei der Influenza und bei HIV + 1 WM auf auf VIT.
- fallen Alkoholnachwirkungen um – 1 VIT geringer aus.
- steigt das PM Hypersexualität + 1 (bzw. erhält den Startwert 10).



#### Nebenwirkungen:

- Bei dauerhafter Einnahme muss nach dem 3. Abenteuer ein TW auf GL gelingen, sonst erleidet der Konsument anstelle der positiven Wirkung zu Beginn des Abenteuers (W6):
  - 1 – 2 = W6 Std. lang Übelkeit: – 1 VIT.
  - 3 – 4 = W6 Std. lang Durchfall: – 1 LE und – 1 VIT. Je ¼ Std. muss der Charakter auf Klo.
  - 5 – 6 = W6 Std. lang Bauchschmerzen: – 2 LE und – 1 VIT.
 Der Charakter ist somit allergisch auf Ginseng. Das Produkt ist für ihn nicht geeignet.
- Der Ginkgo löst im Frühjahr bei Pollen-Allergikern Reaktionen aus.

#### Preise:

- 40er-Packung Tabletten (100 mg) = 6 Cr.
- 100 g Ginseng-Tee = 4 Cr.

**Heilerkraut:** Die Blätter der Pflanze wirken heilend und schließen Wunden und schenken Kraft. Heilerkraut ist eine uralte Waldpflanze, die in frühesten Zeiten schon bei Verwundungen genutzt wurde. Es ist eine hoch gewachsene Moosorte, die unter besonderen Bedingungen Blätter hervorbringen kann. Diese Blätter wirken heilend, in dem sie für eine schnelle Blutgerinnung an den Wunden sorgt. Die Substanz in den Blättern beinhalten Jod, Stärke und Eiweiße, wodurch eine sofortige innere Heilung eintritt. Die Pflanze ist selten und es befinden sich W6 heilende Blätter an ihr.

Applikation: Kutan; das Blatt wird auf die offene Wunde gelegt, wodurch die Heilung eintritt.

Wirkungseintritt: nach einer ¼ Std.

#### Wirkung:

- Kleine und mittlere, offene Wunden schließen sich sofort.
- Der Charakter regeneriert + W4 LE.

Nebenwirkungen: Dauerhaft in VIT – 1.

#### Hinweise:

- Bei der Wundheilung sind innere Verletzungen, wie Brüche ausgeschlossen.
- Humanoiden bauen irgendwann eine Toleranz gegen Heilerkraut auf. Ab der 2. Einnahme entscheidet nach der ¼ Std. immer der TW auf GL, ob die Wirkung stattfindet. Findet sie einmal nicht mehr statt, ist der Humanoid gegen das Heilerkraut immunisiert.

Preis: Blatt = 100 Cr.



**Horopito:** Auch bekannt als Berghoropito oder Pfefferbaum, ist ein seltener immergrüner holziger Strauchbaum. Horopito gehört zur Familie der Magnolien. Er ist eine langsam wachsende Pflanze, die 1 bis 2,50 m groß werden kann. Sie ist besonders anfällig gegen Insektenbefall und in regenreichen Gebieten gegen Pilzbefall. Der Horopito wächst vor allem in den Tieflandwäldern und Bergwäldern. Die Blätter sind gelbgrün und rot gefleckt und im Frühjahr leuchtend rot. Sie haben einen scharfen Geschmack und werden als Gewürzmittel und Heilmittel genutzt.

**Wirkstoff:** Die Blätter und zarten Zweige werden zerquetscht und in Wasser getaucht. Daraus wird eine Lotion hergestellt oder die zerquetschten Blätter werden als Umschlag aufgetragen. Diese Applikation wirkt zur Wundheilung, auch bei Geschlechtskrankheiten, Krätze und Lepra. Werden die Blätter gekaut oder als Tee getrunken oder als Tablette eingenommen, wirkt es gegen Geschlechtskrankheiten, leichtes Fieber, Bauchschmerzen und Durchfall. Die Tabletten wirken antibakteriell auf den Darm- und Intimbereich.

**Applikation:**

- Kutan: Als Sud oder Lotion aufgetragen (zuvor 10 – 15 g auf 1 l Wasser).
- Oral: Die Blätter werden gekaut (8 g).
- Oral: Die Blätter und Rindenteile werden zu einem Tee verarbeitet (10 – 15 g je Liter).
- Oral: Tablette (1 Tablette täglich).

**Wirkungseintritt:** nach einer ½ Std.

**Halbwertszeit:** 5 Std.

**Wirkung:**

- Bei einer behandelten Wunde sterilisiert Horopito, sodass keine weiteren Komplikationen auftreten.
- Bei Krätze und Lepra verliert der Charakter durch die Wundbehandlung – 1 LE weniger.
- Bei Gonorrhö und Syphilis wird der TW auf VIT – 1 WM.
- Bei leichtem Fieber, Durchfall und Bauchschmerzen werden LE und VIT um einen Punkt regeneriert.
  - Dadurch hören das leichte Fieber und der Durchfall auf.

**Nebenwirkung:**

- Das Blatt hat einen scharfen Pfeffergeschmack. Es muss darum der TW auf WS gelingen, um es zu kauen oder den Tee zu trinken.
- Wird zu viel konsumiert, können Verstopfungen auftreten, wodurch der Charakter dann Bauchschmerzen erleidet.

**Preis:**

- 100 g Blätter = 5 Cr.
- Packung mit 30 Tabletten = 30 Cr.

**Ingwer:** Ingwer ist eine Krautpflanze, deren Wurzel als scharfes Gewürz genutzt wird und antibakteriell, antiviral und leicht vitalisierend und gegen Reiseübelkeit wirkt. Die krautige Ingwerpflanze kann 1,50 m hoch wachsen. Ingwer ist nicht frosthart und stammt aus den tropischen Gegenden Südostasiens. Neben Chili und Pfeffer wird Ingwer seit der Eisenzeit als scharfes Gewürz verwendet.

**Wirkstoff:** Die Ingwerwurzel enthält ätherische Öle und Scharfstoffe. Die Wurzel wird geraspelt und in Getränken beigemischt oder als Tee aufgebriht. Ingwer gibt es auch in Tablettenform und auch als kandierte Bonbons oder als ätherisches Öl. Es wurde auch dem Ginger Ale beigemischt. Bei der oralen Einnahme ist eine Schärfe zu spüren.

**Applikation:**

- Oral als Tee (eingeraspelte und aufgebrihte Wurzelteile)
- Oral als 500-mg-Tablette (4 Stück am Tag)

**Wirkungseintritt:**

- Tee: Bei dauerhafter Einnahme, findet die Wirkung nach dem 3. Abenteuer statt.
- Tabletten: nach 5 Min. (gegen Reisekrankheit)

...

**Wirkung:** Durch die dauerhafte Einnahme wirkt Ingwer gegen Bakterien und Viren, gegen Erkältungen und wirkt beruhigend auf den Magen-Darm-Trakt.

- Tabletten (3 x täglich): Wirken gegen Reisekrankheit, also gegen Übelkeit und regenerieren + 1 VIT.
  - Jedoch nur, wenn der TW auf GL gelingt.
- Tee:
  - Nach dem 3. Abenteuer einmalig und dauerhaft VIT + 1.

Bei weiterer kontinuierlicher Einnahme:

- Bei Übelkeit und Erbrechen fallen die LE- oder VIT-Abzüge um einen Punkt geringer aus.
  - Der Spieler entscheidet, ob LE oder VIT geringer ausfällt.
- Bei bakteriellen und virologischen Pathogenen wird der TW auf VIT + 1 WM.

**Nebenwirkungen:** Ingwer macht leicht durstig, hat einen scharfen Geschmack und verursacht leichte Blähungen.

**Preise:**

- Ingwertabletten (500 mg; 90 Stück) = 8 Cr.
- Ingwerwurzel (100 g) = 5 Cr.
- Ingwertee (100 g) = 5 Cr.

**Johanniskraut:** Krautige Pflanze, deren Blüten eine antidepressive und eine leicht vitalisierende und glücksaufhellende Wirkung haben. Johanniskraut gehört zu den Hartheugewächsen und tritt in größeren Gruppen auf und wächst in mäßigwarmen leicht gebirgigen Gebieten, oft an Waldrändern und in Magerwiesen. Der Stängel der Pflanze kann bis zu 1 m hoch wachsen. In der Erde reichen die Wurzeln 50 cm tief. An den Blättern sind Drüsen, in denen das ätherische Öl konzentriert ist. Die Blüten enthalten einen roten Farbstoff. Die Pflanze ist leicht giftig, wird aber seit der Kupferzeit schon als Heilpflanze verwendet. Obgleich es in der Landwirtschaft als Unkraut gilt, wird es als Heilpflanze auch landwirtschaftlich angebaut.

**Wirkstoff:** In den Blüten und Früchten befindet sich das Hyperforin, das vor allem als Antidepressivum eingesetzt wird. Das ätherische Öl hat einen Wirkstoff in sich, dass gegen Stress wirkt, leicht immunisierend wirkt und auch in der Medizin zur Krebstherapie eingesetzt wird.

**Applikation:**

- Oral als 300-mg-Tablette eingenommen
- Oral als Tee (10 – 15 g je Liter)
- Kutan durch Johannisöl; wirkt bei Wundheilung und Verbrennungen

**Wirkungseintritt:** Bei dauerhafter Einnahme, findet die 1. Wirkung nach 4 Wochen und die 2. Wirkung nach dem 3. Abenteuer statt. Die Einnahme sollte 3 x täglich geschehen.

**Wirkung:**

- Bei einer behandelten Wunde sterilisiert Johanniskraut, sodass keine weiteren Komplikationen auftreten.

Bei kontinuierlicher Einnahme:

- Schon im nächsten Abenteuer (bzw. nach 4 Woche):
  - Der TW auf GL wird + 1 WM.
  - Bei Depressionen verliert der Charakter 1 GL und 1 WS weniger.
  - Bei bakteriellen und virologischen Pathogenen erhält der Charakter auf den TW auf VIT + 1 WM.
- Nach dem 3. Abenteuer einmalig und dauerhaft in GL + 1 und in VIT + 1.

**Nebenwirkungen:**

- Bei zu hoher Dosierung oder längerer (monatelanger) Anwendung können Nebenwirkungen auftreten, ebenso wenn der Konsument häufig Sonnenlicht ausgesetzt ist. Der W6 bestimmt:
  - 1 = /
  - 2 = Müdigkeit: – 1 VIT und – 1 WS.
    - Die Werteverluste sind sofort aufgehoben, wenn der Charakter schläft.
  - 3 = Hyperhidrose: Der Charakter schwitzt W6 Std. übermäßig viel.
  - 4 = Schwäche- und Schwindelgefühl: W6 Std. lang werden alle visuellen, beweglichen Talente und das Talent Orientierung – 2 WM.
  - 5 = Bauchschmerzen: W6 Std. lang; – 2 LE und – 1 VIT.
  - 6 = Kopfschmerzen: W6 Std. lang; – 2 LE und – 1 VIT und alle TW werden – 2 WM.
- Johanniskraut beeinträchtigt die Wirkung der Anti-Baby-Pille
- Bei paralleler Einnahme von HIV-Medikamenten wird der TW auf VIT (in Bezug auf das HIV-Präparat) – 1 WM.
- Wird parallel ein Antidepressivum eingenommen, treten Nebenwirkungen auf (siehe jeweiliges Antidepressivum!)

...

Preise:

- 100 g Tee = 3 Cr.
- Packung mit 90 x 300-mg-Tabletten = 25 Cr.

**Kamille:** Krautpflanze, deren Blüten entzündungshemmend, krampflösend, antibakteriell, antimykotisch und wundheilfördernd wirken und einen angenehmen Duft verbreiten. Die krautige Pflanze gehört zur Familie der Korbblütler und kann bis zu 50 cm hoch wachsen. Die Blütezeit reicht vom Spätfrühling bis zum Frühherbst. Sie wächst auf Äckern und auf kargem Land, vor allem auf Lehm- und Tonböden.

Wirkstoff: Vor allem in den Blütenköpfchen befinden sich ätherische Öle, die diese heilende Wirkung auslösen.

Applikationen:

- Oral als Tee (10 – 15 g je l)
- Inhalativ, bei Erkältung, Grippe, Husten und Bronchitis

Wirkungseintritt: nach einer ¼ Std.

Halbwertszeit: 2 Std.

Wirkung:

- Bei Bauchschmerzen und Krämpfen verliert der Betroffene ein LE- oder VIT-Abzug weniger.
  - Der Spieler entscheidet, ob der geringere Abzug in LE oder VIT stattfindet.
- Bei einer behandelten Wunde sterilisiert Kamille, sodass keine weiteren Komplikationen auftreten.
- Bei den Pathogenen Herpes, Influenza, Pneumonie und Rhinovirus wird der TW auf VIT + 1 WM.

Nebenwirkungen: Kamille verursacht bei Pollen-Allergiker eine allergische Reaktion.

Preis: 100 g Kamille-Tee = 3 – 5 Cr.

**Knoblauch:** Krautige Lauchpflanze, deren Zwiebelsaft antibakteriell, antimykotisch und antiviral und leicht vitalisierend wirkt. Außerdem wehrt Knoblauch Läuse ab. Die Gewürz- und Heilpflanze kann bis zu 90 cm hoch wachsen.

Wirkstoff: Der ölige Saft wird aus der Zwiebel des Knoblauchs gewonnen. Der Geschmack ist scharf-aromatisch und gibt eine starke Duftnote frei. Der heilende Grundstoff nennt sich Allicin, der beim Zerschneiden oder Zerdrücken gewonnen wird. Allicin ist instabil, vor allem auch hitzeempfindlich.

Applikation:

- Oral, direkt verzehrt
- Oral, als 100-mg-Dragee

Wirkungseintritt: Bei dauerhafter Einnahme, findet die Wirkung nach dem 3. Abenteuer statt.

Wirkung:

- Einmalig und dauerhaft in VIT + 1.

Bei weiterer dauerhafter Einnahme:

- Auf bakterielle, virale und mykotische Pathogene erhält der Charakter beim TW auf VIT + 1 WM.

Nebenwirkungen:

- Knoblauch entfaltet bei Konsumenten oft einen schwefelhaltigen Abbau in der Lunge und führt dadurch zu unangenehm empfundenem Körper- und Atemgeruch.
- Wird Knoblauch in hoher Dosis konsumiert, muss ein TW auf GL gelingen, sonst erleidet der Konsument (W6):
  - 1 – 3 = W6 Std. lang Übelkeit: – 1 VIT
  - 4 – 6 = W6 Std. lang Blähungen.

Hinweis: Vampire meiden den Geruch von Knoblauch, den sie schon auf 10 m Entfernung wahrnehmen.

Preis:

- Knolle = 1 Cr.
- Dragee-Packung mit 120 Tabletten (500 mg) = 8 Cr.



**Kohletablette:** Eigentlich Aktivkohle oder medizinische Kohle, die als Tablette gegen Durchfall und Blähungen genutzt werden kann, aber auch bei Vergiftungsnotfällen. Aktivkohle wird auch sonst in der Chemie, Medizin und zur Trinkwasseraufbereitung genutzt. Beim Filtern von Trinkwasser wird Aktivkohle hinzugegeben; das ist beim Überleben in der Wildnis sinnvoll. Aktivkohle lässt sich auch gegen Zahnverfärbungen nutzen.

**Wirkstoff:** Aktivkohle ist als Granulat ein poröser, tiefschwarzer, feinkörniger Kohlenstoff, der gepresst als Tablette vorliegt. Es ist geruch- und geschmacklos. Sie ist in den meisten Lösungsmitteln und auch im Wasser unlöslich. Aktivkohle wird chemisch oder durch Gasaktivierung hergestellt. Bei der chemischen Herstellung wird unverkohletes Material bei hohen Temperaturen mit Chemikalien (z. B. Phosphorsäure) behandelt. Die Gasaktivierung ist eine trockene Destillation, die sogenannte Verkokung. Das Material wird im Freien, bei 800 ° C erhitzt. Die zurückgebliebene Rohaktivkohle wird dann weiter bei 700 – 1.000 ° C mit Wasserdampf oder Kohlenstoffdioxid erhitzt, wodurch die poröse Aktivkohle entsteht. Aus Ausgangsstoffe können Holz, Kokosfasern, Nussschalen dienen (pflanzliche Stoffe) oder tierisches Blut oder Knochen (tierische Stoffe) oder Braun- oder Steinkohle (mineralische Stoffe). Filterkohle für Atemfilter wird außerdem Metallsalz zugegeben, um besser gegen chemische Giftstoffe zu wirken. Aktivkohle bindet organische und anorganische Stoffe, Bakterien, Bakterientoxine und Giftstoffe und führt sie über den Stuhl der Ausscheidung zu. Aktivkohle ist nur im Verdauungstrakt wirksam und wird nicht vom Organismus aufgenommen.

#### Applikationen:

- Oral, als Tablette oder in Pulverform.
  - Bei Vergiftungen ca. 80 g (1 g je Kg Gewicht) sofort und dann alle 2 – 4 Std. 25 – 50 g
  - Bei Durchfall 3 x täglich eine Tablette (250 mg)

Wirkungseintritt: 1 + W4 Std.

#### Wirkung:

- Durchfall und Blähungen hören nach dem Wirkungseintritt auf.
- Werteverluste durch Bauchschmerzen werden um – 1 LE oder – 1 VIT reduziert.
  - Der Spieler entscheidet, ob der LE. oder VIT-Verlust reduziert wird
- Bei Cholera, Diarrhö, Milzbrand, Rotz, Tularämie und Typhus wird der TW auf VIT + 1 WM.
- Eine Vergiftung wird nach dem Wirkungseintritt gestoppt und die Werteverluste finden weiter nicht mehr statt.
  - Kohletabletten wirken nicht gegen Vergiftungen durch Cyanide (z. B. Kaliumcyanid bzw. Blausäure), Eisen, Lithium, Elektrolyte, Lösungsmittel oder Alkohole.

#### Nebenwirkungen:

- Der Stuhl verfärbt sich schwarz.
- Bei einer hohen Dosierung muss ein TW auf GL gelingen, sonst erleidet der Charakter (W6):
  - 1 – 3 = Erbrechen – 1 LE und – 1 VIT.
  - 4 – 6 = Verstopfung und somit Bauchschmerzen: – 2 LE und – 1 VIT.
    - Bei einer Verstopfung sollte Abführmittel verabreicht werden, sonst kann ein Darmverschluss folgen, der auch tödlich enden kann.
- Kohletabletten dürfen nicht gleichzeitig mit anderen Arzneimitteln oder Gegengiften eingenommen werden.
  - Die Wirkung anderer Arzneimittel wird aufgehoben.
  - Die gleichzeitige Einnahme mit anderen Gegengiften hat ein Kreislaufversagen zur Folge: Ohnmacht. Dann muss ein TW auf GL gelingen, sonst stirbt der Charakter.
  - Bei der Einnahme zwischen Kohletablette und Arzneimitteln oder Gegengiften müssen mind. 2 Std. Abstand bestehen.

Weiteres: Wird (Aktiv-)kohle, Salpeter und Schwefel gemischt, enthält man das explosive Schwarzpulver.

Preis: Packung mit 30 Tabletten = 10 Cr.

**Lavendel:** Krautpflanze, deren ätherischen Öle vitalisierend wirken und Erreger abwehren. Echter Lavendel ist eine Krautpflanze und gehört zur Familie der Lippenblütler. Sie hat einen aromatischen Duft und kann bis zu 1,5 m hoch wachsen. Er wächst vor allem an trockenen und felsigen Hängen. Lavendel wird auch genutzt, um daraus Lavendelöl oder Lavendelhonig zu machen. Die jungen Blätter des Lavendels dienen auch dem Verfeinern von Gerichten und können Teil von Gewürzmischungen sein. Auch zur Parfümherstellung wird Lavendel genutzt. Lavendel vertreibt außerdem Mücken. Lavendel blüht im Sommer.

**Wirkstoff:** Aus den Blüten wird das ätherische Lavendelöl hergestellt, das eine beruhigende und leicht vitalisierende Wirkung hat.

**Applikation:**

- Inhalativ, z. B. durch Badeextrakt oder Einreiben des Lavendelöls.
- Oral als Tee eingenommen (10 – 15 g je l)

**Wirkungseintritt:** nach einer ¼ Std.

**Halbwertszeit:** 2 Std.

**Wirkung:**

- Lavendel wirkt leicht beruhigend: Negative WM bei Hyperaktivität werden um einen Punkt gedrosselt.
- Gegen-TW bei Phobien oder gegen Cholerik werden + 1 WM.
- Lavendel hilft beim Einschlafen: Der TW auf WS, um Einschlafen zu wollen, wird + 1 WM.
- Werteverluste bei Halsschmerzen, die durch Erreger entstanden sind, werden um - 1 LE oder um - 1 VIT gedrosselt. Hierfür muss Lavendeltee gegurgelt werden.
  - Der Spieler entscheidet, ob LE oder VIT gedrosselt werden soll.
- Wird Lavendel kontinuierlich eingenommen, erhält der Charakter nach dem 3. Abenteuer einmalig und dauerhaft + 1 VIT.
- Konzentriertes Lavendelöl kann gegen Hautpilz genutzt werden und bewirkt dann auf den TW auf VIT + 1.

**Nebenwirkung:** Lavendeltee fördert Blähungen.

**Preise:**

- 100 ml Öl-Extrakt = 10 Cr.
- 100 g Lavendel-Tee = 4 Cr..

**Mädesüß:** Krautige Pflanze, die schmerz- und fiebersenkend wirkt. Das Rosengewächs wächst vor allem auf Feucht- und Nasswiesen. Die Pflanze kann 50 – 200 cm groß werden. Abends verbreiten die Blüten einen honig-mandelartigen Geruch. Seit der Eisenzeit wurde Mädesüß als Süßaroma dem Bier beigesetzt und als Färbemittel eingesetzt. Die Blätter setzen beim Zerreiben einen Geruch frei. Dieser Duftstoff wird auch in der Kosmetik genutzt. Mädesüß dient außerdem als Küchenzutat und bietet einen süßlich-herben Geschmack.

**Wirkstoff:** Mädesüß enthält Acetylsalicylsäure, das als Grundlage für Kopfschmerztabletten dient.

**Applikation:** Oral als Tee eingenommen (10 – 15 g je l).

**Wirkungseintritt:** nach einer ¼ Std.

**Halbwertszeit:** W6 Std.

**Wirkung:**

- Bei Schmerzen und Fieber werden LE oder VIT + 1 regeneriert.
  - Der Spieler entscheidet, ob LE oder VIT regeneriert.
- Leichtes Fieber hört mit dem Wirkungseintritt auf.

**Nebenwirkungen:** Bei zu hoher Dosierung treten anstelle der heilenden Wirkung W6 Std. lang Kopfschmerzen auf: - 2 LE und - 1 VIT und auf alle TW - 2 WM.

**Nachwirkungen:** Urin lassen.

**Preis:** Blütenstrung oder 100 g Mädesüß-Tee = 10 Cr.

**Moschus:** Parfüm, das ursprünglich aus dem Sekret verschiedener Tiere gewonnen und inzwischen synthetisch hergestellt wird. Es wirkt leicht aphrodisierend.

**Wirkstoff:** Der Duftstoff wird in Parfümen und Seifen verwendet. Moschus wirkt aphrodisierend. Das natürliche „Muscon“ ist eine ölige Flüssigkeit und stammt z. B. aus dem Drüsensekret des Moschustiers oder der Bisamratte.

**Applikation:** Kutan; das Moschus-Parfüm (heute in Form von Creme) wird auf die Haut aufgetragen.

**Wirkungseintritt:** Nach dem Auftragen wirkt es sofort.

**Halbwertszeit:** 15 Std.

**Wirkung:** In der Nähe des Moschus-Parfüms wirkt der Duft aphrodisierend.

- Personen, die dem Duft lange ausgesetzt sind, erhalten vorübergehend + 1 im PM Hypersexualität.
- Der Träger des Parfüms erhält beim Betören oder Verführen auf den TW auf CHAR + 1 WM.

**Preis:** 50 ml = 10 Cr.

**Neomik:** Genetisches Wundmittel in Form eines Sprays, das Wunden schließt und regeneriert.

**Wirkstoff:** Neomik ist ein synthetisch genetisch wirkendes Produkt, das zur Wundenheilung dient.

**Einnahme:** Eine offene leichte oder mittlere Wunde wird angesprayet. Der Spray kann 10 x eingesetzt werden.

**Wirkungszeit:** Neomik wirkt sofort.

**Wirkung:** Die Wunde schließt sich. LE regeneriert + 1.

**Hinweise:**

- Innere Organverletzung oder Brüche werden nicht geheilt.
- Neomik funktioniert nicht bei Androiden.
- Der Spray funktioniert nicht erneut bei der gleichen Wunde.
- Neomik-Spray befindet sich im Medi-Päck.

**Preis:** 200 ml-Spray = 200 Cr.

**Pfefferminze:** Gewürzpflanze, die krampflösend wirkt und gegen Erreger schützt; dauerhaft eingenommen wirkt sie leicht vitalisierend. Die Heil- und Gewürzpflanze stammt aus der Gattung der Minzen, die in gemäßigten Klimazonen verwildert wächst. Die krautige Pflanze kann bis zu 90 cm hoch wachsen.

**Wirkstoff:** Die Blätter riechen minzig und schmecken würzig, anfangs erwärmend, dann kühlend. Die Blätter enthalten das ätherische Pfefferminzöl, das für Pfefferminztee und als Gewürz oder auch als Zugabe bei alkoholischen Cocktails (z. B. Mojito) genutzt wird. In der Lebensmittelindustrie spielt Pfefferminze eine große Rolle, besonders bei der Aromatisierung von Schokoladenartikel oder Eissorten.

**Applikationen:**

- Oral als Tee eingenommen (10 – 15 g je l)
- Inhalativ durch Pfefferminzöl (100 ml).

**Wirkungseintritt:** nach einer ¼ Std.

**Halbwertszeit:** 2 Std.

**Wirkung:** Pfefferminze wirkt krampflösend, antibakteriell und antiviral und kann bei Magenschmerzen, Kopfschmerzen und Erkältungen eingesetzt werden.

- Bei Krämpfen und Kopfschmerzen erleidet der Betroffene 1 LE- oder 1 VIT-Abzug weniger.
  - Der Spieler entscheidet, ob der Abzug in LE oder VIT reduziert wird.
- Bei dauerhafter Einnahme erhält der Charakter nach dem 3. Abenteuer dauerhaft und einmalig + 1 in VIT.
- Bei dauerhafter Einnahme erhält der Charakter bei bakteriellen und virologischen Pathogenen auf den TW auf VIT + 1 WM.

**Preise:**

- Blumentopf Pfefferminze = 3 Cr.
- 100 g Pfefferminztee = 3 Cr.
- 10 ml Pfefferminzöl = 7 Cr.

**Rosinenbaumsaft:** Saft, der aus dem Nihonischen Rosinenbaum gewonnen wird und Alkohol und Reiseübelkeit entgegenwirkt. Der Nihonische Rosinenbaum stammt aus den Altnihonischen Wäldern Smaragds. Er ist ein Laubbaum mit einer Wuchshöhe von bis zu 10 m. Auffällig sind die merkwürdig geformten, halbkugeligen, lederigen Fruchstiele, die vom Spätsommer bis in den Herbst reifen und essbar sind.

Wirkstoffe:

- Die süßen, durften Fruchstiele ähneln in Geschmack und Aussehen Rosinen. Aus ihnen lässt sich Süßstoff gewinnen.
- Das Astholz kann in Alkohol eingelegt oder zu Tee aufgekocht werden. Es enthält Dihydromyricetin (DHM). DHM wirkt gegen Alkohol und Reiseübelkeit.

Applikationen:

- Oral als Tee (10 – 15 g auf 1 l)
- Oral durch 100 ml-Konzentrat

Wirkungseintritt: nach einer ¼ Std.

Halbwertszeit: DHM wirkt 24 Std. lang.

Wirkung:

- Die Nebenwirkungen beim Alkoholkonsum werden gedrosselt:
  - Die motorischen, visuellen und kognitiven Talente werden um – 2 WM weniger abgezogen.
  - Eine mögliche Übelkeit oder Erbrechen findet nicht statt.
- Bei täglich dauerhafter Einnahme, auf einen Zeitraum von 2 Monaten, sinkt das PM Alkohol – 1.
- DHM wirkt auch gegen Reiseübelkeit.

Preis: 100 ml = 10 Cr.

**Ruhe-Energie-Sensor (RES):** Sensorgerät zum Regenerieren von VIT und WS. Das Gehirnsensorengerät ist eine Art Helm, der auf den Kopf gesetzt wird. Die Sensoren versetzen den Träger in einen sehr intensiven Schlafzustand. Der Träger kann sich dabei hinsetzen oder -legen.

Wirkungseintritt: nach einer ¼ Std.

Der RES schaltet sich dann ab und der Träger wird wach und ist ausgeruht.

Wirkung:

- Während der Anwendung sinkt der Träger des RES in einen tiefen Schlafzustand.
- Ob und wie der RES funktioniert, entscheidet danach ein TW auf GL:
  - Mislungener TW = Keine Regeneration
  - Normal gelungener TW = VIT und WS regenerieren jeweils + 1.
  - Gut gelungener TW = VIT und WS regenerieren jeweils + W4.

Nebenwirkungen:

- Wird der RES von einer Person mehr als einmal am Tag genutzt, erleidet der Träger außerdem dauerhaft – 1 in INTEL, LE und VIT.

Hinweise:

- Nach Gebrauch muss der RES eine ¼ Std. lang aufgeladen werden.
- Der Schlaf kann von außen unterbrochen werden, wenn der Helm entfernt wird oder die Person rabiad geweckt wird. In dem Fall wurde nichts regeneriert und die Person ist müde: – 1 VIT und – 1 WS (sofern die Person nicht schon müde war).
- Der RES funktioniert nicht bei Androiden.

Preise: Der Helm kostet 500 Cr. Nutzt man den Helm bei einem medizinischen Anbieter kostet die Anwendung 15 Cr.

**Salbei:** Krautige Pflanze, die gegen Fieber- und Magen-Darmschmerzen und Hals- und Zahnschmerzen wirkt. Es wirkt auch entzündungshemmend, antibakteriell und antiviral und schweißhemmend. Salbei gehört zur Familie der Lippenblütler. Sie stammt aus dem Mittelmeerraum und wächst vor allem in gemäßigten Gebieten. Salbei duftet aromatisch. Echter Salbei wird als Gewürz, aber auch als Heilmittel verwendet. Echter Salbei wird schon seit Jahrhunderten als Würzmittel traditioneller Bauergärten verwendet, vor allem auch als Kräutertee. In der Kosmetik sorgt Echter Salbei für eine Verdunklung der Haare und hilft gegen verunreinigte Haut. Im Zeitalter der Expansion wurde in den Zimmern von Schwerkranken Salbeiblätter auf Kohle verbrannt, damit die Wirkstoffe inhaliert wurden.

**Wirkstoff:** Die Wirkung entsteht durch die bitteren ätherischen Öle der Pflanzenblätter. Sie werden oft in wässriger oder alkoholischer Lösung bei Halsentzündungen gegurgelt. Salbei gibt es auch in Form von Tabletten, Pastillen und Tropfen.

#### Applikationen:

- Oral als Tee eingenommen (10 – 15 g je l)
- Als Mundspülung gegurgelt (300 ml); wirkt nur gegen Halsentzündungen

**Wirkungszeit:** Salbei wirkt nach einer ¼ Std.

**Halbwertszeit:** W6 Std.

#### Wirkung:

- Bei Hals- und Zahnschmerzen (durchs gurgeln) wird + 1 LE regeneriert.
- Hyperhidrose (übermäßiges Schwitzen) wird unterdrückt.
- Bei leichtem Fieber und Bauchschmerzen werden LE oder VIT um einen Punkt regeneriert.
  - Der Spieler entscheidet selbst, ob LE oder VIT regeneriert wird.
- Bei bakteriellen und virologischen Erregern wird der TW auf VIT + 1 WM.

**Nebenwirkungen:** Eine extreme Überdosis löst Magenkrämpfe aus: – 3 LE und – 1 VIT.

#### Preise:

- Blumentopf Echter Salbei = 3 Cr.
- 100 g Salbeitee = 3 Cr.
- 50 ml Salbeiöl = 10 Cr.
- 100 ml Salbei-Mundspülung = 2,50 Cr.

**Salz:** Chemisch als Natriumchlorid bekannt oder auch als Kochsalz benannt, ist Salz das Natriumsalz der Salzsäure. Es wirkt gegen Schnupfen und Allergie, zur Wundreinigung und als Elektrolytlösung gegen Durchfall, Erbrechen und Übelkeit. Es kann ebenso als Brechmittel genutzt werden und wirkt in hoher Dosierung vergiftend.

Schon in der Ur- und Frühgeschichte wurde Salz als teures Handelsgut genutzt. Salz wird aus Steinsalz (Salzbergwerke) und Meersalz gewonnen und auch aus oberirdischen Salzseen. Es ist der wichtigste Mineralstoff für die Körper von Humnoiden und Tieren. Salz wird in der chemischen Industrie genutzt, bei der Metallverarbeitung, als Auftausalz beim Straßenndienst, bei der Viehhaltung (z. B. durch Salzlecksteine), bei der Lederverarbeitung, in der Medizin als Kochsalzlösung, bei der Konservierung von Nahrungsmitteln und schließlich auch als Speisesalz, beim Würzen von Speisen usw.

**Wirkstoff:** Natriumchlorid (NaCl) ist ein weißes, kristallines Pulver, in Form farbloser Kristalle oder weißer Perlen. Es ist in Wasser leicht löslich und in Ethanol unlöslich. Der Schmelzpunkt liegt bei 800 °. Es hat einen salzigen Geschmack und unterschiedliche Reinheitsgrade.

Schon in der Eisenzeit galt Salz auch als Heilmittel. Die Haut Neugeborener wurde zur Stärkung mit Salz abgerieben. Auch in Wundverbänden, Salben, Pudern und Bädern wurde Salz mit eingesetzt. Geschwüre und Wunden wurden damit versorgt, da sich die Haut zusammenzieht und es als reinigend und lindernd galt. Salz wurde in die Wunden gestreut, um Entzündungen zu verhindern, was durchaus auch schmerzhaft war. Bei diesem Vorgang werden krankmachende Bakterien und Pilze zerstört, aber ebenso auch die Zellen des Verwundeten. Lebensmittel können mit Salz konserviert werden, weil die Mikroorganismen zersetzt werden, die sonst zum Verderben der Lebensmittel führen. Die Nutzung von Solebädern und der Aufenthalt an salzhaltiger Seeluft gilt als heilend, vor allem bei Atemwegserkrankungen. Salz-Aerosole werden in Inhalationsgeräten eingesetzt oder Kochsalzlösung in Nasenspülung.

#### Applikationen:

- Inhalativ als Nasenspray (15 ml) oder als Inhalationslösung gegen Schnupfen und Allergie.
- Kutan zur Wundreinigung.
- Oral als Elektrolytlösung gegen Durchfall, Erbrechen, Übelkeit; auch nach starkem Alkoholkonsum.
- Oral als Brechmittel; 2 – 3 Teelöffel (1 Teelöffel = 15 g Salz).
- Als Zusatz in Infusionslösung; als Flüssigkeitsersatz gegen Dehydrierung (es enthält auf 1 l Wasser 9 g NaCl).

...



Wirkungseintritt:

- Nasenspray und inhaltive Lösung: nach einer ¼ Std.
- Elektrolytlösung: nach 1 Std.
- Salz als Brechmittel: in W20 Sek.
- Infusionslösung: nach einer ½ Std.

Halbwertszeit:

- Nasenspray und Inhalation: 20 Std.
- Bei Elektrolytlösung: 3 Std.
- Bei Infusionslösung: 3 Std. nach Beendigung der Infusion.

Wirkungen:

- Bei Schnupfen (Rhinovirus) und Allergie (Nasenspray oder Inhalation): LE, VIT und WM regenerieren + 1.
- Bei Elektrolytlösung: VIT + 1.
  - Allgemein wirkt die Elektrolytlösung vitalisierend, also nicht nur regenerierend; jedoch nur einmalig am Tag.
  - Durchfall, Erbrechen und Übelkeit werden für die Wirkungszeit aufgehoben.
- Bei Infusionslösung: VIT und LE regenerieren + 1.
  - Durchfall, Erbrechen und Übelkeit werden für Wirkungszeit aufgehoben.

Nebenwirkungen:

- Die Einnahme von mind. 40 g Salz bewirken:
  - Erbrechen: – 1 LE und – 1 VIT.
  - Spontane Erschöpfung: alle TW werden – 2 WM; schwere Tätigkeiten sind nicht möglich.
  - Müdigkeit: – 1 VIT und – 1 WS.
    - Die Werteverluste sind sofort aufgehoben, wenn der Charakter schläft.
  - Mögliche aufgenommene giftige Substanzen, die noch nicht verdaut oder in den Blutkreislauf gekommen sind, werden ausgeschieden und verlieren ihre Wirksamkeit. Weitere Abzüge finden nicht mehr statt.
- Die Einnahme von mind. 80 g Salz verdoppelt die o. g. Nebenwirkungen (Vergiftung).
- Die Einnahme von mind. 120 g Salz verdreifacht die o. g. Nebenwirkungen (Vergiftung).
- Die Einnahme von mind. 160 g Salz vervierfacht die o. g. Nebenwirkungen (Vergiftung).
- Nimmt der Betroffene bei der Entgiftung keine Flüssigkeit zu sich, findet folgende Nebenwirkungen statt (W6):
  - 1 – 3 = Dehydrierung: – 1 LE und – 1 VIT.
  - 4 – 6 = Durchfall: – 1 LE und – 1 VIT und jede ¼ Std. muss der Charakter auf Klo.
- Sinkt die LE in den kritischen Bereich, erleidet der Charakter Krämpfe und stirbt daran.

Hinweise: Einer vergifteten ohnmächtigen Person sollte kein Salz zugeführt werden, weil Ohnmächtige keinen Hustenreflex haben.

Preise:

- Nasenspray (15 ml) = 5 Cr.
- Elektrolytlösung; Packung mit 20 Beuteln oder 12 Tabletten = 8 – 10 Cr.
- Infusions-Kochsalzlösung; 100 ml = 0,50 Cr.
- 1 Kg günstiges Speisesalz = 1,50 Cr.

**Schwarzer Nachtschatten:** Nachtschattengewächs, das gegen Magen- und Blasenkrämpfe, Keuchhusten, Hautekzemen, Juckreiz wirkt. Schwarzer Nachtschatten kann aber auch vergiftend wirken. Da auch Hühner immer wieder an der Pflanze verenden, wird sie auch als Hühnertod bezeichnet. Ebenso wird die Pflanze auch Teufelskraut oder Scheißkraut genannt. Die einjährige, krautige Pflanze kann 70 cm hoch werden und hat auffallend dunkelgrüne Laubblätter und violett, schwarz oder gelb-grüne Beeren. Die Blüten wachsen von Sommer bis Herbst und werden vor allem von Schwebefliegen, Bienen und Hummeln besucht. Die reifen Beeren und Blätter werden als Gemüse genutzt. Die Blätter werden ähnlich wie Spinat verzehrt und die reifen Beeren als Obst gegessen. Die Blätter werden mehrmals aufgekocht, um Vergiftungen zu vermeiden. Die Pflanze kann an unterschiedlichsten Orten wachsen, hält allerdings längere Trockenperioden und Frost nicht gut aus. Er findet sich häufig an Straßenrändern, Bahndämmen, Hecken oder an landwirtschaftlichen Feldern.

**Wirkstoff:** In den unreifen Beeren befinden sich Alkaloide, vor allem das Solanin, wodurch die Pflanze als giftig eingestuft ist. Umso älter die Pflanze ist, desto weniger giftig ist sie jedoch. Das Kraut wird während der Blütezeit gesammelt und getrocknet, um es dann medizinisch zu nutzen.

Applikation:

- Oral, durch das Essen der Blätter und Beeren
- Kutan, durch das Auftragen eines Suds aus den Blättern

Wirkungseintritt: 4 + W4 Std.

Halbwertszeit: 11 Std.

Wirkung:

- Bei Bauchschmerzen und Magenkrämpfen fallen die LE- oder VIT-Abzüge um einen Punkt geringer aus.
  - Der Spieler entscheidet, ob LE oder VIT geringer ausfällt.
- Gegen die Erkrankung Pertussis (Keuchhusten) wird der TW auf VIT + 1 WM.
- Bei Hauterkrankungen, wie durch die Krätze, Lepra, Masern, Milzbrand, Hautpilz wird durch die Hautbehandlung ein LE-Punkt regeneriert.

Nebenwirkungen:

- Durch den Verzehr von nicht ausreichend aufgekochten Blättern oder unreifen Beeren (6 – 10 Beeren) tritt anstelle einer positiven Wirkung eine schwere Vergiftung auf (siehe unter Giften!)

Preis: Blumentopf mit kleiner Pflanze = 3 Cr.

**Sophienpfeffer:** Strauchpflanze, deren Blätter die Sexualität hemmen. Sie wird auch Keuschbaum oder Liebfrauenbettstroh genannt. Die Strauchpflanze gehört zu den Lippenblütlern. Sie ähnelt dem Schmetterlingsflieder. Sie wächst vor allem an feuchten Orten und blüht im Sommer. Sie kann bis zu 4 m hoch werden und hat hellbraune, fein behaarte Zweige. Die duftenden kleinen Blüten sind violett, blau, rosa oder weiß. Die daraus entstehenden 2 – 3 mm großen, schwarzen Früchte gelten als Steinfrüchte. Sie werden vom becherförmigen Kelch bedeckt. Die Früchte können als scharfes Gewürz bei Speisen beigegeben werden. Ebenso können die aromatischen Blätter und Blumen gegessen werden. Mönchspfeffer vertreibt außerdem blutsaugende Kleintiere wie Zecken oder Blutegel. Den Namen erhielt die Pflanze in der Königsepoche, als ein bestimmter Zweig von Klerikern des Weisheitsbuches Sophia keusch zurückgezogen lebte.

**Wirkstoff:** Einige Stoffe der Pflanze beeinflussen den Hormonhaushalt. Die Inhaltsstoffe binden sich an humanoiden Opioidrezeptoren und hemmen Dopaminrezeptoren. Mönchspfeffer wirkt darum als Anaphrodisiakum.

Applikation: Oral eingenommen; es können kontinuierlich Früchte, Blüten oder Blätter konsumiert werden.

Wirkungseintritt: Bei kontinuierlicher Einnahme nach 3 Tagen.

Halbwertszeit: 24 Std.

Wirkung:

- Das PM Hypersexualität sinkt vorübergehend und solange konsumiert wird – 2.
  - Sexuelle Bedürfnisse werden gedrosselt.
  - Die Spermienproduktion wird verringert.
- Es wirkt gegen Zyklusstörungen und Menstruationsbeschwerden.

Nebenwirkung:

- Bei mehrtägiger Einnahme muss täglich der TW auf GL gelingen, sonst erleidet der Konsument W6 Std. lang Juckreiz: – 1 LE und – 1 VIT.
- Eine zu lange Einnahme kann zur Unfruchtbarkeit führen.

...

Preise:

- Eine 50 cm große Pflanze = 15 Cr.
- 100 g Früchte, Blüten oder Blätter (gemahlen) = 2,50 Cr.
- Tabletten, 60 Stück (4 mg) = 10 Cr.

**Vakzin:** Als Vakzin bezeichnet man einen Impfstoff, der biologisch oder genetisch hergestellt wird. Ein Impfstoff soll das Immunsystem eines Humanoiden prophylaktisch dazu anregen, gegen bestimmte Erreger vorzugehen und eigenständig Antikörper zu bilden und T-Helferzellen auszusenden.

**Wirkstoff:** Vakzine sind Antigene, die meist aus Proteinstücke oder Erbgutabschnitten oder aus abgetöteten oder abgeschwächten Erregern entstehen. Weitere Zusatzstoffe können enthalten sein, um die Wirkung zu verstärken.

- Als Lebendimpfstoff werden Vakzine verstanden, in denen abgeschwächte Bakterien oder Viren enthalten sind. Es können dabei kalteadaptierte Erreger entwickelt werden, die sich nur auf die Atemwege beschränken oder temperatursensitive Erreger, die sich nicht die Atemwege befallen. Bei Lebendimpfstoffen kann es passieren, dass es zu einer Mutation der Erreger kommt und der Geimpfte doch erkrankt.
- Totimpfstoffe enthalten inaktive oder abgetötete Viren oder Bakterien oder deren Giftstoffe. Diese können sich im Körper nicht vermehren und diesen nicht vergiften, aber sie lösen eine Abwehrreaktion aus. Totimpfstoffe herzustellen ist etwas komplizierter, dafür kann aber keine Mutation im Körper auftreten.
- Genetische Impfstoffe gehören zur aktuellen Entwicklung, bei der nur ein Teil eines Virus-Erbgutes in die humanoiden Zellen eingeschleust wird. Dort werden dann Proteine entwickelt, zur Bekämpfung des möglichen Virus. Vorteilhaft ist, dass der Impfstoff schnell und kostengünstig in großen Mengen produziert werden kann. Allerdings kann es auch geschehen, dass sich das Immunsystem gegen die neu konstruierten Proteine wehrt, wodurch der Schutz dann aufgehoben wäre.
- Vakzine können Kombinationsimpfstoffe sein, um gegen unterschiedliche Erreger zu schützen. Sie vereinfachen den Bevölkerungsschutz durch weniger Injektionen und Impftermine und sind dadurch auch kostensenkend und verbessern die Durchimpfungsrate der Bevölkerung. Ein weltweites Beispiel dafür ist die Dreifach-Impfung gegen Diphtherie, Tetanus und Pertussis (Keuchhusten).
- Impfungen sind freiwillig. In Staaten wie der Allianz werden bestimmte Impfungen, wie die eben genannte Dreifachimpfung allerdings vorgeschrieben. Die Freiwilligkeit und die Besiedlung fremder Gestirne mit mangelhaften Gesundheitssystemen führt vermehrt zum Auftreten neuer und alter Pathogene.

Applikation:

- Intramuskulär durch Injektion oder Oral durch eine Lösung.
- Oral in Form von Schluckimpfungen.
- Impfungen müssen meistens 2 x, manchmal auch 3 x verabreicht werden und manche müssen regelmäßig nach einigen Jahren wieder aufgefrischt werden. Aus Kostengründen und um eine Herdenimmunität zu erreichen, wurden Impfstoffe gegen verschiedene Erreger auch zusammengesetzt, wie z. B. die Dreifachimpfung gegen Diphtherie, Pertussis und Tetanus.

**Wirkungseintritt:** Ein voller Impfschutz tritt in der Regel 2 Wochen nach der letzten Impfung auf. Mit der zweiten Impfung erreicht man bei vielen Wirkstoffen schon einen 95%igen Schutz.

**Halbwertszeit:** Unterschiedlich; einige Jahre bis lebenslänglich.  
(Siehe dazu beim jeweiligen Erreger im Regelwerk zu den Pathogenen!)

**Wirkung:** Eine Infektion durch den Erreger findet künftig nicht mehr statt. Bei einigen Erregern ist der Impfschutz allerdings so gering oder der Erreger hat Resistenzen gebildet, dass in der Situation ein TW auf GL entscheidend ist.

**Nebenwirkungen:** In einigen wenigen Fällen, vor allem bei Lebendimpfstoffen, kann es geschehen, dass es durch die Impfung zu einer Erkrankung durch den Pathogen kommt. Und bei genetischen Impfstoffen ist es möglich, dass die Proteine durch das Immunsystem angegriffen werden und dadurch der Schutz hinfällig ist.

- Nach einer Impfung muss dem Charakter der TW auf GL gelingen, sonst erleidet er nach 4 + W20 Std:
  - Erschöpfung: 24 Std. lang; - 1 GL, - 1 LE, - 1 VIT und - 1 WS und alle TW werden - 2 WM.
  - Leichtes Fieber: W6 Std. lang; - 1 LE und - 1 VIT;  
sollte sich der Charakter nicht schonen, erleidet er einmal erneut die Abzüge.
  - Ein weiterer TW auf GL entscheidet darüber, ob der Charakter Kopfschmerzen erleidet: - 2 LE und - 1 VIT.

**Weiteres:** Sofern der Spieler für seinen Charakter bei der Charaktererstellung keine Impfungen eingekauft hat, ist er gegen die möglichen Erreger auch nicht immun. Ausnahme stellen die Erreger Diphtherie, Pertussis, Tetanus und Masern im Allianzsystem dar, weil die Humanoiden dagegen geimpft werden.

**Preis:** Zwischen 10 – 500 Cr.

**Weidenrinde:** Die getrocknete Borke der Weide lässt sich zu einem Tee aufbrühen, der fiebersenkend und schmerzlindernd wirkt. Kühe wurden schon dabei beobachtet, wie sie nach dem Genuss der Weidenrinde einen tauben Mund hatten. Aus dem Weidenlaub lässt sich außerdem ein harntreibendes Mittel herstellen.

**Wirkstoff:** Weidenrinde enthält die Salicylsäure, aus der auch die ersten Analgetika hergestellt wurden.

**Applikation:** Oral als Tee eingenommen (10 - 15 g auf 1 l)

**Wirkungseintritt:** nach einer ¼ Std.

**Halbwertszeit:** 5 Std.

**Wirkung:**

- Der Betroffene regeneriert + 2 LE und + 1 VIT.
- Leichtes Fieber wird aufgehoben und schweres Fieber wird zu leichtem Fieber.
- Höhere Dosierungen oder die Einnahme von Analgetika potenzieren die Wirkung nicht.

**Nebenwirkungen:**

- Weidenrinde verdünnt das Blut und verstärkt die Wirkung von Alkohol.
- Häufige Einnahme kann süchtig machen (siehe bei Doping und Drogen, unter Analgetikum!)
- Häufige Einnahme oder eine hohe Dosis oder kombiniert mit Alkohol, bewirken keine Heilung, sondern (W6):
  - 1 = Bauchschmerzen: W6 Std.; - 2 LE und - 1 VIT
  - 2 = Übelkeit: W6 Std.; - 1 VIT
  - 3 = Durchfall: W6 Std.; - 1 VIT und der Charakter muss je ¼ Std. auf Klo.
  - 4 = Magengeschwür: Der Charakter verliert monatlich endgültig - 1 LE. Das Geschwür muss operativ oder medikamentös entfernt werden.
  - 5 - 6 = /
- Impfungen können durch Weidenrinde beeinträchtigt werden. Impfstoffe bei denen in der Situation ein TW auf GL entscheidend ist, werden - 2 WM.

**Sucht und Entzug:** Siehe Beschreibung bei Doping und Drogen, Analgetikum!

**Preis:** 100 g getrocknete Weidenrinde (Tee) = 5 Cr.

**Weihrauch:** Das sprachlich vom heiligen Räucherwerk abgeleitete Harz stammt aus dem Weihrauchbaum Boswellia. Das Harz des Weihrauchs wird bis heute als kultisches Räucherwerk der Kleriker der Sophia genutzt, aber auch heilkundlich in der Kräutermedizin. Weihrauch wächst in warm-milden Gebieten.

**Wirkstoff:** Die Äste der Weihrauchpflanze werden angeschnitten, wodurch eine klebrig-milchige Flüssigkeit austritt, die an der Luft zum Weihrauchharz trocknet. Vom Frühjahr bis zum Sommer kann die Weihrauchproduktion stattfinden. Einige Weihrauchpflanzen lassen sich sogar das ganze Jahr durch ernten. Pro Baum lassen sich 2 - 10 kg gewinnen. Der Weihrauch beinhaltet ätherische Öle, Harze, Schleim und Proteine. Der reine Harzanteil beträgt 50 - 80 %, das ätherische Öl hat einen Anteil von 5 - 12 %. Das Harz ist grobkörnig und hat eine durchscheinend braun-gelbe bis rotbraune Farb. Dem Räucherwerk werden gelegentlich Räuchermittel wie Benzoe, Myrrhe, Lorbeer u. a. zugegeben. Beim Verbrennen entsteht Rauch, der ebenfalls als Weihrauch bezeichnet wird. Der Geruch ist intensiv, würzig und hat eine Zitronennote.

**Applikation:** Weihrauch kann auf verschiedene Weise eingenommen werden. Hier ist die inhalative aerosole Aufnahme durch den Rauch beschrieben.

**Wirkungseintritt:** nach 5 Min.

**Halbwertszeit:** eine ½ Std.

**Wirkung:** Weihrauch hat eine angstlösende und antidepressive Wirkung. Ebenso enthält Weihrauch, wie sonstiger Tabakrauch, den krebserregenden Stoff Benzopyren.

- GL + 1; MUT + 1; SINN - 1; WS+ 1.
- Das mögliche PM Cholerik sinkt - 1.
- Die Werte und die PM-Veränderung sind nach der Wirkungszeit sofort aufgehoben.

**Nebenwirkungen:**

- Wer gelegentlich Weihrauch konsumiert, bei dem finden die Werteveränderungen nicht mehr statt.
- Wer sehr häufig Weihrauch konsumiert, der kann das PM Krebs erhalten, wenn der TW auf GL misslingt.
- Wer den Konsum von Weihrauch nicht gewöhnt ist und eine Menge aerosol aufnimmt, muss einen TW auf GL schaffen, sonst wird er ohnmächtig.

**Preis:** 1 Kg reines Weihrauch = 30 Cr.