

PHÁRMÁZEUTIKÁ – DOPING UND DROGEN

1. Einstieg

In diesem Abschnitt werden Dopingmittel und Drogen beschrieben; alles was zwar positive Wirkungen haben kann, aber auch abhängig machen kann und auch gefährliche Nebenwirkungen haben kann.

- Die meisten der hier aufgeführten Rauschmittel sind aufgrund des Betäubungsmittelgesetzes in Deutschland verboten.
- Unter Applikation sind die Formen der Anwendungen und Verabreichunngen 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
 - o Intrakardial = durch eine Spritze direkt ins Herz injiziert
 - o Intramuskulär = durch eine Spritze ins Muskegewebe eingeführt
 - o Intravenös = in Form einer Infusion in die Vene eingeleitet
 - Subkutan = unter die Haut (gespritzt)
 - o Kutan = auf die Haut aufgetragen, z. B. in Form von Salben
 - o Perkutan = über die Haut aufgenommen, z. B. durch Depotpflaster mit Wirkstoffen
 - o 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 nicht anders angegebenn, regenerieren bei Doping- und Drogenmittel alle Werteveränderungen nach der Halbwertszeit stündlich um je einen Punkt (auch sämtliche Talent-, WM- und PM-Wert-Veränderungen).
- 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 und nach der Halbwertszeit wie die positive Wirkung allmählich abklingt.
- Die Nachwirkung ist eine Wirkung, die zu einem späteren Zeitpunkt noch auftreten und Langzeitfolgen bedeuten kann. Mögliche Werteveränderungen regenerieren dann nach den üblichen Regeln: Regenerative Talente regenerieren täglich um je einen Punkt; alle sonstigen Talente, WM und PM-Werte je Std. um je einen Punkt.
- Werden Halbwertszeit, Nebenwirkungen und Nachwirkungen per Würfel ermittelt, wird das vom SM erwürfelt. Der Spieler erfährt erst im im Laufe des Abenteuers oder später von den Wirkungen.
- Sucht: Wer dauerhaft einen Stoff konsumiert oder einen Stoff einnimmt, muss einen TW auf WS schaffen, sonst wird er süchtig. Dieser TW kann negativ WM werden, je nach Stärke des Stoffes. Ist der Charakter süchtig, erhält das PM mit einem Startwert von 12.







- PM-Wert: Viele der Drogen können bei der Biographie als Persönlichkeitsmerkmale ermittelt werden oder man erhält so ein PM in einem Abenteuer. PM erhalten ab dem Startwert 10 ihre Wirksamkeit. Wird der Wert unter 10 gesenkt, ist das PM, also die Drogensucht, besiegt und nicht mehr existent. Wie bei den Talenten kann der PM-Wert aber auch mit seinen Punkten bzw. somit auch in Kategorien steigen, was stärkere Auswirkungen nach sich zieht.
 - Ab dem Wert 10 (Kategorie 0) existiert das PM und die Sucht hat geringe Auswirkungen.
 - Ab dem Wert 12 (Kategorie 1) ist der Betroffene leicht süchtig und konsumiert regelmäßig.
 - Ab dem Wert 15 (Kategorie 2) ist der Betroffene mittelmäßig süchtig und konsumiert häufig.
 - Ab dem Wert 18 (Kategorie 3) ist der Betroffene schwer süchtig und konsumiert extrem häufig.
 - Alle 3 Abenteuer muss ein TW auf WS gelingen, sonst steigt das PM um einen Punkt.
- Entzugssymptome: Wird das PM in einem Abenteuer nicht ausgespielt oder findet ein bewusster Entzug statt, erleidet der Charakter spätestens zu Beginn des nächsten Abenteuers körperliche und psychische Entzugssymptome, die je nach Sucht unterschiedlich schwer ausfallen.
- Entzug: Bei den meisten Drogensüchten dauert der Entzug mehrere Tage, an denen der Charakter die angegebenen Entzugssymptome erleidet. Wenn der Charakter den Entzug bewusst aushalten will, müssen ihm jeweils 3 Tage direkt hintereinander der Gegen-TW auf WS gelingen, damit das PM um ein Punkt sinkt. Misslingt ein Gegen-TW, muss er die Gegen-TW von vorne beginnen und außerdem einen Gegen-TW auf WS schaffen, um nicht rückfällig zu werden und den Entzug fortzusetzen.
 - Beträgt der PM-Wert zwischen 10 11, wird der Gegen-TW nicht WM.

 - Befindet sich der PM-Wert zwischen 12 14, (Kategorie 1), wird der Gegen-TW auf WS 2 WM. Befindet sich der PM-Wert zwischen 15 17 (Kategorie 2), wird der Gegen-TW auf WS 4 WM.
 - Befindet sich der PM-Wert auf mind. 18 (Kategorie 3), wird der Gegen-TW auf WS 6 WM.
- Therapie: Befindet sich der Charakter in einer Entzugsklinik oder wird er therapeutisch begleitet, findet zwar auch ein Entzug statt, aber durch den Therapeuten wird der Gegen-TW wiederum + 2 WM.
- Danach: Auch nach einem Entzug kann vom geheilten Charakter ein einfacher TW auf WS gefordert werden, wenn dieser wieder einer entsprechenden Situation verführerisch ausgesetzt ist.

2. Liste der Dopingmittel und Drogen

Name	Kurzbeschreibung	Menge	Preise in €
Alkohol	Gegorene trinkbare Droge, die euphorisierend, stimulierend,	Gute Spirituose 0,7	mind. 10
	leicht betäubend und angsthemmend wirkt.	Flasche Bier	0,50
		Günstiger Wein	4
Amphetamin	Synthetisches Weckamin; wirkt euphorisierend,	1 g Speed	10 - 30
Ì	stimulierend, leistungssteigernd, mindert Müdigkeit und		
	Hunger und macht leicht aggressiv.		
Analgetika	Medikamente, die gegen Schmerzen, Fieber und	Acetylsalicylsäure,	4
Ì	Entzündungen wirken (siehe jeweiliges Medikament bei den	20 Tabletten	
	Heilmitteln!)	Ibuprofen,	2 – 3
		20 Tabletten	
		Paracetamol,	2
		30 Tabletten	
		Thomapyrin,	4
		20 Tabletten	
Antidepressiva	Antriebssteigernde, antidepressive und angstlösende	Citalopram,	25
	Medikamente (siehe jeweilige Medikamente bei den	100 Tabletten	
	Heilmitteln!)	Moclobemid,	66
		100 Tabletten	
		Mirtazapin,	15
		50 Tabletten	
		Venlafaxin,	30 - 40
		100 Tabletten	
Ayahuasca	Sut aus DMT (Schilfrohrwurzel) und MAO-Hemmer	100 g Schilfrohr-	20
	(Steppenraute oder Antidepressivum). Es ermöglicht	Wurzeln	
	spirituelle Halluzinationen.	100 g Samen der	10
		Steppenraute	
		Begleiteter Trip	440
Benzodiazepin	Angstlösende, beruhigende und sedierende Medikamente	Lorazepam,	65
		200 Tabl.	
		Diazepam,	90
		200 Tabl.	
Cannabis	Rauschmittel der Hanf-Pflanze; wirkt entspannend und	1 g	5 - 15
Coffein	leicht euphorisierend.	Dala Maffa	-
Coffein	Bestandteil in Kaffee, Tee, Cola, Mate, Guaraná und Energy-	Pck. Kaffee	5
	Drinks. Fördert kurz die Konzentration, Vitalität und das	Pck. Schwarztee	10 - 15
	Gedächtnis.	Tasse Kaffe (Café)	1 - 3
		Dose Energy Drink	1,50



Name	Kurzbeschreibung	Menge	Preise in €
Dämonenblut	Blut von Dämonen, das im menschlichen Organismus eine	5 ml	/
	Sucht, aber auch einen überwältigen Rausch auslöst und		
	Psinetik und Skrupellosigkeit anhebt. Der Süchtige kann		
	dadurch zu einem Halbdämon werden.		
Ecstasy	Synthetische Partydroge mit dem Wirkstoff MDMA. Wirkt	Tablette	8,50
	stimulierend, enthemmend, euphorisierend, gefühls-		
	steigernd, macht kontaktfreudig, hypersexuell und wirkt		
	gegen Müdigkeit, Durst und Hunger.		
Fentanyl	Synthetisches Opioid, das schmerzlindernd, leicht	Pflaster, 10 Stück,	80 - 100
	euphorisierend, beruhigend und in höheren Dosierungen	50 Mikrogr.	100
	narkotisierend wirkt.	Lutschtabletten, 30	180
		Stück, 200 Mikrogr.	120
		Spray, 200 Mikrogr.	130
		Injektion, 50	20
Hamain	Hallan with a time to a constant and	Mikrogr.	20 45
Heroin	Halbsynthetisches Opiod aus Morphin; wirkt schmerz-	1 g braunes Heroin	30 - 45
I/-l!-	stillend, euphorisierend und beruhigend. Hohe Suchtgefahr.	1 g weißes Heroin	30 - 110
Kokain	Aus den Blättern der Coca-Pflanze gewonnene Droge, die	100 mg	3 - 4
	extrem euphorisierend wirkt, wie auch leistungssteigernd,		
	enthemmend, kräftigend und willensstärkend wirkt. Synthetische stark halluzinogen wirkende Droge, die	Tui a such off LCD	Г 11
LSD	,	Trägerstoff LSD	5 – 11
	synthetisch aus dem Mutterkorn gewonnen wird.	200 500	10
Mephedron	Synthetische Partydroge, die euphorisiert, kontaktfreudig	200 – 500 mg	10
	macht, kraftmachend wirkt und die Konzentration steigert.	(auch als Tablette)	10 20
Meskalin	Aus Kakteen gewonnene Substanz, die euphorisierend,	Kaktus-Setzling	10 - 30
	halluzinogen, willensstärkend und PSI-fördernd wirkt und		
	auch antibakteriell, antiviral und gegen Kopfschmerzen und		
Methadon	Fieber. Synthetisches Opioid, das stark schmerzbetäubend wirkt	100 ml	8,50
Methadon		100 1111	6,50
Mathad	und vor allem für den Entzug von Heroin eingesetzt wird.	100 mg	0 10
Methyl- amphetamin	Halbsynthetisch oder synthetisch hergestelltes Amphetamin, das euphorisierend, leistungsfördernd, konzentrations-	100 mg	8 – 10
amphetamin	fördernd, schmerzunempfindlich machend, stärkend und		
	aphrodisierend wirkt.		
Methylphenidat	Auch unter dem Handelsnamen Ritalin bekannt; Arznei	10-mg-Tablette	1;
ментугрпениас	gegen ADHS und Narkolepsie; wirkt stimulierend,	10-mg-rablette	Schwarz-
	leistungssteigernd, schmerzunterdrückend und wach-		markt:
	machend.		5 - 10
Morphin	Ein aus Opium chemisch gewonnenes Schmerz- und	10 ml-Injektion	18
могрин	Beruhigungsmittel, das auch euphorisierend wirkt (starkes	100 mg-Tablette,	170
	Analgetikum).	100 Mg-Tablette,	170
Moschus	Parfüm, das aus dem Sekret verschiedener Tiere gewonnen	50 ml	10
rioscilas	wurde, inzwischen aber synthetisch hergestellt wird; wirkt	30 1111	10
	leicht aphrodisierend.		
Nikotin	In Tabakwaren enthaltene Droge, die geraucht, selten auch	100 g Tabak	2,50 - 50
	gekaut oder geschnieft wird; macht gering leistungsfähiger,	Schachtel	2,30 - 30
	wirkt entspannend und unterdrückt Appetit.	Zigaretten	'
	white entopartitiona and uncertainteet Appetit.	Zigarren	2,50 - 100
Oxycodon	Schmerzstillendes, euphorisierendes, schlafförderndes und	10 mg-Tablette	2,30 - 100
	beruhigendes Opioid.	10 mg rubicuc	20
Psilocybin	Halluzinogen wirkende Pilze, die auch vitalisierend sind, Mut	1 g Pilze	10 - 20
. Shocy biri	und PSI fördern.	1 9 1 1120	10 20
	una i si lotaetti.		





3. Beschreibungen der Dopingmittel und Drogen

Alkohol: Getränke, die durch Gärung erzeugt werden und eine berauschenden Wirkung haben, stark süchtig machen und eine vergiftende Wirkung haben können. Alkohol wirkt euphorisierend, enthemmend, stimulierend und leicht betäubend. Als Alkohol gelten Bier, Wein und Spirituosen. Alkohol ist eine Handelsware. Fast weltweit war und ist Alkoholkonsum mit Ritualen und Zeremonien verknüpft, von Nachbarschaftsfeiern bis hin zu Festtagen. Alkoholmissbrauch stellt ein großes Risiko durch Vergiftung dar. Als stilvoller Genuss gilt der Konsum teurer Alkoholika, oft in Verbindung mit dem Konsum teurer Tabakwaren, in vornehmen gesellschaftlichen Etablissements. Alkohol bzw. Ethanol wirkt vergiftend auf das Nervensystem, auf Leber und andere Organe.

<u>Wirkstoff</u>: Aus Gärung, dem Brennen von Maischen und der Destillation entstehen aus landwirtschaftlichen Obst- und Gemüsesorten die alkoholischen Getränke. Alkoholische Getränke enthalten Ethanol. Durch den Konsum gelangt das Ethanol über den Verdauungstrakt in die Blutbahn und verteilt sich im gesamten Körper. Wärme, Zucker und Kohlenstoffdioxid steigern die Durchblutung und somit die Wirkung. Fette hingegen strecken die Aufnahme des Ethanols im Blut (resorbieren es aber nicht).

Applikation: Oral, getrunken; auch gemischt in anderen Getränken.

Wirkungseintritt: Die Wirkung tritt stufenweise auf.

- 1. Wirkung: nach 5 Min.
- 2. Wirkung: nach 30 + W20 Min.

Halbwertszeit: Alkohol hat keine einheitliche Halbwertszeit.

- Pro Std. baut der Mensch 0,1 0,2 ‰ ab.
- 0,3-I-Flasche Bier = 1 Std.
- Eine durchschnittliche Halbwertszeit liegt ca. bei 3 Std.

<u>Wirkung</u>: Alkohol wirkt in ungewohnten Mengen euphorisierend, stimulierend, angsthemmend, leicht betäubend, aber auch bewegungseinschränkend.

- 1. Wirkung:
 - o GL + 1 und MUT + 1.
- 2. Wirkung:
 - o MUT + 1; REFL + 1; WS 1
 - o Alle motorischen, visuellen und kognitiven Talente werden 2 WM.

Nebenwirkungen:

- Appetit: Der Charakter bekommt Hunger
- Alkohol verstärkt die Nebenwirkungen vieler anderer Stoffe, wenn diese gleichzeitig konsumiert werden und stellt beim parallelen Konsum vieler Arzneistoffen Komplikationen dar.
- Bei einer Überdosis:

Eine Überdosis findet dann statt, wenn der Charakter nicht abhängig ist und übermäßig viel konsumiert oder er abhängig ist und mehr konsumiert als üblich. Dies ist auch dann der Fall, wenn dem Charakter der TW auf Saufen misslungen ist, z. B. beim Wettsaufen.

- o zusätzlich in MUT + 1; WS 1; REFL 4.
- o Alle motorischen, visuellen und kognitiven Talente werden um weitere 2 WM.
- o Der Charakter muss beim Laufen einen TW auf MOT schaffen, sonst fällt er um.
- Kältewahrnehmung findet kaum statt.
- o Sollte der Charakter einen Schock erleiden, nimmt er den ersten Schock nicht wahr.







- o Außerdem entscheidet der W20:
 - 1 5 = Übelkeit
 - Die Übelkeit dauert W6 Std. lang an.
 - Der Charakter erleidet 1 VIT.
 - 6 8 = Erbrechen
 - Der Charakter muss sich übergeben.
 - Der Charakter erleidet 1 LE und 1 VIT.
 - 9 10 = Durchfall
 - Der Charakter muss jede ¼ Std. auf Klo.
 - Der Zustand dauert W6 Std. lang an.
 - Der Charakter erleidet 1 LE und 1 VIT.
 - 11 12 = Hypersexualität
 - Der Charakter erhält im PM Hypersexualität + 3.
 - Das PM baut sich ab der 3 Std. stündlich um je einen Punkt ab.
 - Allerdings leidet der Charakter auch an Orgasmusstörung und fehlender Errektion.
 - 13 14 = Cholerik
 - Der Charakter erhält im PM Cholerik + 3.
 - Das PM baut sich ab der 3. Std. stündlich um je einen Punkt ab.
 - 15 = Ohnmacht
 - Der Charakter wird W6 x ¼ Std. lang ohnmächtig.
 - Ein TW auf GL entscheidet darüber, ob der Charakter stirbt.
 - Eine Erste Hilfe ist jedoch möglich.
 - 16 20 = Es geschieht nichts.
- Eine tödliche Überdosis findet bei ungeübten Trinkern bei 3 4 ‰ statt, bei Alkoholikern bei 6 8 ‰.

Nachwirkungen:

- · Der Charakter muss Urin lassen.
- Bei größeren Mengen ist der Charakter danach
 - o müde: 1 VIT und 1 WS
 - Diese Werteverluste werden sofort aufgehoben, wenn der Charakter schläft.
 - odehydriert (nur wenn der Charakter nebenher kein Wasser getrunken hat): 1 LE und 1 VIT.
- Nach einer Überdosis muss der TW auf GL gelingen, sonst erleidet der Charakter am Folgetag W6 Std. lang:
 - Kopschmerzen: 2 LE und 1 VIT und alle TW werden 2 WM.
 - o Schwindel: 2 WM auf alle beweglichen und visuellen TW und auf Orientierung.
 - o Übelkeit: 1 VIT.

Sucht: Konsumiert der Charakter häufig Alkohol, muss ihm der TW auf WS gelingen, sonst wird er süchtig.

- · Der Süchtige konsumiert ...
 - o ab dem Wert 12 täglich Alkohol und gerne bei besonderen Anlässen.
 - o ab dem Wert 15 täglich vermehrt Alkohol, auch zu ungewohnten Zeiten und zwischendurch auch hartalkoholische Getränke.
 - o ab dem Wert 18 fast ständig und er ist ein Spiegeltrinker.
- Bei süchtigen Personen kommt eine Wirkung erst beim Konsum einer ungewohnten Menge zustande und die erste Wirkung entfällt.
- · Nach jedem 3. Abenteuer muss der TW auf WS gelingen, sonst steigt das PM um einen Punkt.
 - Steigt das PM in eine höhere Kategorie, muss mit dem W20 ermittelt werden:
 - 1 4 = Gewichtszunahme: dauerhaft 1 AUSS.
 - 5 7 = Schwächung des Immunsystems: dauerhaft 1 VIT und 1 WS.
 - 8 10 = PM Cholerik: dauerhaft + 2 in CHOL.
 - 11 13 = Depressive Veränderung: dauerhaft 2 GL.
 - 14 15 = Mut-Verlust: dauerhaft 1 MUT und sämtliche Phobien erhalten im PM + 1.
 - 16 17 = Geistiger Zerfall: dauerhaft 1 INTEL, 1 REFL und 1 WS.
 - 18 = Magen-Darm-Geschwür: Der Charakter verliert monatlich endgültig 1 LE.
 Das Geschwür muss operativ oder medikamentös entfernt werden.
 - 19 = Leberschäden: Der Charakter verliert W6 Abenteuer lang endgültig 1 LE.
 - 20 = Der Charakter erhält das PM Herzfehler.

Entzug: Findet ein gewollter oder ungewollter Entzug statt, erleidet der Charakter während des Entzugs:

- GL 2, LE 2, MUT 2, VIT 2 und WS 2.
- Das PM Cholerik steigt während des Zeitraums des Entzugs + 3.
- Ist der Charakter künftig in entsprechenden Situationen dem Konsum von Alkohol wieder ausgesetzt, muss ihm ein TW auf WS gelingen, um nicht rückfällig zu werden.



Weiteres:

- Alkohol wirkt desinfizierend. Lange Zeit wurde darum unsauberes Wasser mit Alkohol gemischt. Eine desinfizierende Wirkung gegen Krankheiten findet allerdings erst bei einem Alkoholgehalt von 50 – 80 % statt
- Das Führen von Fahrz-, Flug- oder Schiffsfahrzeugen ist unter Alkohol verboten. Das Arbeiten an Maschinen unter Alkoholeinfluss wird in Betrieben untersagt.
- Das Alkohol Kälte entgegenwirkt, ist ein Mythos. Betroffene alkoholisierte Personen registrieren den Alkohol nur nicht so stark.

<u>Preise</u>: Alkohol variiert in den Preisen. Ein günstiger Wein kostet $4 \in$ in einer Gaststube kostet ein Glas Wein $4 - 5 \in$; ein Bier kann im Supermarkt $0,50 \in$ kosten und in einer Kneipe bis zu $2 - 4 \in$; eine Flasche Champanger kostet über $150 \in$ Manch ein Champagner, Whiskey, Scotch kann als Rarität hoch gehandelt werden.

Amphetamin: Synthetisch hergestellt Substanz aus der Gruppe der Phenylethylamine, die als Weckamin genutzt wird. Weckamine wirken aufputschend und stark stimulierend. In der Medizin werden Amphetamine gegen ADHS, Narkolepsie, Pollenallergie und Depressionen eingesetzt. Es wurde und wird auch illegal als Dopingmittel und Droge genutzt. In der Drogenszene wird es als "Pep" oder "Speed" bezeichnet. Im 2. Weltkrieg wurde es in Krisengebieten Soldaten und Söldnern verabreicht, um wacher, konzentrierter, motivierter und aggressiver zu sein. Auch Schichtarbeiter und Partygänger, vor allem in der Techno-Szene, verwenden die Droge, um wacher und konzentrierter zu bleiben.

Wirkstoff: Amphetamin wird synthetisch hergestellt, wofür man z. B. Substanzen wie Phenylaceton, Ammoniak und Benzaldehyd, Nitroetan oder Ester braucht. Ebenso lässt sich Ampethamin aus Medikamenten heraus gewonnen, die für ADHS und Narkolepsie zugelassen sind. Die synthetisch hergestellte Base ist es eine farblose bis schwach gelbliche, ölige Flüssigkeit, die im Wasser wenig löslich ist, dafür aber in Alkohol, Ether und schwachen Säuren. Die Base hat einen Amingeruch, der ein Brennen der Schleimhäute in Augen und Nasen verursachen kann. Der Geruch erinnert an verwesten Fisch. Für den Drogenkonsum wurde ein weiß-gelbliches oder weiß-rosa Pulver hergestellt (Speed), dem neben dem Amphetamin noch Streckmittel beigefügt wurden, z. B. Coffein, Glucose, Milchzucker, Paracetamol, Ephedrin, Waschmittel. Im Speed befindet sich häufig nur noch 30 % Amphetamin. Amphetamin wurde auch als Paste gehandelt. Sie ist leicht feucht und klumpig, riecht nach Amin und ist meist mit Lösungsmitteln angereichert. Amphetamin wirkt im Gehirn und im Rückenmark stimulierend auf den Teil des vegegativen Nervensystems. Bei einer hohen Dosis wird der Körper in einen Stresszustand versetzt, der seine Notfallfunktionen aktiviert. Durch Amphetamin werden Rezeptoren aktiviert und Noradrenalin und Dopamin ausgeschüttet und zugleich die Wiederaufnahme dieser Botenstoffe gehemmt, wodurch sie sich konzentriert in der Gewebeflüssigkeit ansammeln. Ebenso wirkt Amphetamin als MAO-Hemmer. Aus Amphetamin kann die noch stärkere Droge Methylamphetamin (Crystal Meth) und andere psychoaktive Substanzen hergestellt werden.

Applikation:

- Nasal: Das Pulver wird geschnieft
- · Oral: Das Pulver wird direkt aufgenommen; ca. 20 mg
- Oral eingenommen als "Bombe" (= in Papier eingewickeltes Speed; also Amphetamin mit Streckmittel); ca. 100 mg, dass nur 30 mg Amphetamin enthält.

Wirkungsintritt:

- Nasal: nach 5 Min. (plötzlicher Kick)
- Oral: nach 30 Min. (langsam auftretende Wirkung)

Halbwertszeit: 10 Std.

<u>Wirkung</u>: Amphetamin wirkt stimulierend, euphorisierend, leistungssteigernd, macht kräftig und schnell, erhöht die sexuelle Bereitschaft und das Selbstbewusstsein, hemmt den Appetit, die Müdigkeit und macht aggressiv.

- CHAR + 1; GL + 2; LE + 2; MUT + 2; REFL + 2; SKR + 2; ST + 2; VIT + 2; WS + 2.
- Der Charakter erleidet keine Abzüge durch Hunger, Durst und Müdigkeit.
- Der Charakter erleidet keine Probleme durch eine Allergie.
- PM Cholerik + 3.
- PM Hypersexualität + 3.
- In einer Kampfrunde findet der 1. Schock nicht statt.

. . .





Nebenwirkungen:

- Hyperaktivität: W6 Std lang; der Charakter ist unruhig und leidet unter Bewegungs- und Rededrang. Wissenstalente werden – 2 WM.
- Zähneknirschen
- Hyperhidrose: W6 Std. lang; der Charakter schwitzt viel.
- Außerdem muss der TW auf GL gelingen, sonst entscheidet der W20:
 - 1 5 = Leichte Halluzinationen
 - o 6 − 10 = Bewegungsstörungen und Zittern: alle motorischen Talente werden − 2 WM.
 - 11 15 = Seh- und Hörstörungen: alle auditiven und visuellen Talente werden 2 WM.
 - 16 19 = Krampfanfall: 3 LE und 1 VIT
 - o 20 = Herzinfarkt: Sofortige medizinische Hilfe ist nötig, sonst stirbt der Charakter.
- · Wird parallel Alkohol konsumiert, spürt der Konsument die Wirkung von Alkohol nicht.
- Wird parallel ein Antidepressivum eingenommen, findet eine der o. g. Nebenwirkungen statt.
 - Handelt es sich um ein Antidepressivum mit MAO-Hemmer (Moclobemid), muss außerdem ein TW auf GL gelingen, sonst stirbt der Charakter.
- Wird gestrecktes Amphetamin genutzt, muss ein TW auf GL gelingen, sonst stirbt der Charakter.
- Bei einer Überdosis ab 100 mg muss ein TW auf GL gelingen, sonst stirbt der Charakter.
 - Bei Süchtigen ist eine Überdosis deutlich höher, zwischen 1.000 5.000 mg.

Nachwirkungen:

- Nach der Wirkungsdauer ist der Charakter:
- müde: 1 VIT und 1 WS.
 - o Diese Werteverluste sind sofort aufgehoben, wenn Charakter geschlafen hat.
- hungrig: 1 LE
 - o Dieser Werteverlust regeneriert stündlich, wenn der Charakter wieder gegessen hat.
- durstig: 3 LE
 - o Diese Werteverluste regenerieren stündlich, wenn der Charakter wieder getrunken hat.
- geschwächt: 1 GL, 1 LE, 1 VIT und 1 WS und alle TW werden 2 WM.
- Außerdem muss der TW auf GL gelingen, sonst erleidet der Charakter:
 - W6 Std. lang Depression; WS sinkt 1 und GL sinkt sofort und stündlich 1.
 - o W6 Std. lang Lethargie: WS sinkt sofort und stündlich 1.

<u>Sucht</u>: Konsumiert der Charakter Amphetamin, muss ihm nach 3 Tagen (spätestens zu Beginn des nächsten Abenteuers) der TW auf WS gelingen, der allerdings + 2 WM. Misslingt der TW, ist er süchtig.

- Der Süchtige konsumiert ...
 - o ab dem Wert 10 vor allem auf Partys, ca. alle 2 Wochen.
 - o ab dem Wert 15 wöchentlich.
 - o ab dem Wert 18 mind. alle 3 Tage.
- Bei süchtigen Personen fallen die Wirkungen um einen Punkt geringer aus, wenn der Süchtige nicht eine höhere Dosis zu sich nimmt.
- Nach jedem 3. Abenteuer muss der TW auf WS gelingen, sonst steigt das PM um einen Punkt.
 - Steigt das PM in eine höhere Kategorie, muss mit dem W20 ermittelt werden:
 - 1 2 = Gewichtszunahme: dauerhaft 1 AUSS.
 - 3 4 = Gewichtsverlust: dauerhaft 1 LE und 1 VIT.
 - 5 − 6 = Zerfall der Muskulatur: dauerhaft − 1 LE und − 1 ST.
 - 7 8 = Gedächtnisstörung: dauerhaft 1 INTEL und 1 WM auf alle Wissenstalente.
 - 9 10 = Auflösung der Nasenscheidewand: dauerhaft 1 LE (nur wenn der Konsument schnieft; sonst muss der Wurf wiederholt werden).
 - 11 = Depressionen: dauerhaft 3 GL.
 - 12 = Antisoziales Verhalten: dauerhaft + 1 SKR
 - 13 = Sexuelle Dysfunktion: Dem Charakter fehlt dauerhaft das sexuelle Verlangen; außer er besitzt das PM Hypersexualität, dann sinkt das PM 3.
 - 14 = Wahnvorstellungen: dauerhaft + 3 im PM Paranoia.
 - 15 = Psychose: dauerhaft 2 MUT und der Charakter erhält ein PM aus den Phobien.
 - 16 = Bipolare Störung: Der Charakter erhält dauerhaft das PM Bipolare Störung.
 - 17 = Nierenschaden: Der Charakter verliert W6 Abenteuer lang endgültig 1 LE.
 - 18 = Koma: Der Charakter fällt ins Koma. Nur eine ärztlich-stationäre Behandllung kann ihn retten.
 - 19 = Schlaganfall: Der Charakter erleidet einen Schlaganfall. Er wird ohnmächtig und gelähmt. Nur eine ärztlich-stationäre Behandllung kann ihn retten. Misslingt dem Arzt der TW auf MED, erleidet der Charakter eine dauerhafte Lähmung einer Körperpartie, die mit dem W100 ermittelt wird.





 20 = Nierenversagen: Der Charakter verliert – 3 LE und muss operativ behandelt werden. Misslingt dem Arzt der TW auf MED, verliert der Charakter eine Niere und W6 Abenteuer lang endgültig – 1 LE.

Entzug: Findet ein gewollter oder ungewollter Entzug statt, erleidet der Charakter während des Entzugs:

- GL 2, LE 2, MUT 2, VIT 2 und WS 2.
- Es treten zwischenzeitlich leichte Halluzinationen auf.
- Ist der Charakter künftig entsprechenden Situationen ausgesetzt, wie auch auf Parties, muss ihm ein TW auf WS gelingen, um nicht rückfällig zu werden.

Weiteres:

- Besitz und Handel von Amphetamin sind verboten; außer bei medikamentöser Verschreibung, so z. B.
 Methylphenidat gegen ADHS.
- Wer erstmals beim Fahren unter Amphetamin-Einfluss erwischt wird, muss 500 € Geldbuße zahlen und erhält einen Monat lang den Führerschein entzogen.

Preis: Speed: 1 g = 10 - 30 €

Analgetika: Analgetika ist die allgemeine Bezeichnung für Schmerzmittel, die schmerzstillend, entzündungshemmend und fiebersenkend wirken. Sie greifen im menschlichen Körper über verschiedene biochemische Mechanismen in die Entstehung, Weiterleitung oder Verarbeitung von Schmerzen ein. Zu den schwach wirksamen Analgetika gehören Acetylsalicylsäure (ASS), Ibuprofen, Paracetamol, Thomapyrin usw. Zu den stark wirkenden Analgetika gehören Opiate wie Morphin, Oxycodon usw. Die schwachen Analgetika sind einzeln unter den Heilmitteln aufgeführt. Im Folgenden werden die schwach wirkenden Analgetika in ihren Grundeigentschaften und in ihrer Abhängigkeit beschrieben.

Wirkstoffe: Die Analgetika wurden synthetisch hergestellt und existieren als Tablette, Zäpfchen, Brausetablette usw.

Applikation: In den meisten Fällen wird das Analgetikum als Tablette oral eingenommen.

<u>Wirkungseintritt</u>: Je nach Anbieter und evtl. durch Unterstützung weiterer Stoffe, z. B. Coffein, wirkt das Analgetikum unterschiedlich schnell, mind. aber nach einer ¼ Std.

Halbwertszeit: Je nach Anbieter liegt die Halbwertszeit zwischen 2 – 5 Std.

 $\underline{\text{Wirkung}}$: Das Analgetikum senkt das Fieber und regeneriert bei Schmerzen, wie Kopfschmerzen, aber auch bei Entzündungen und Erkrankungen + 1 LE und + 1 VIT; bei ASS, Ibuprofen und Thomapyrin sogar + 2 LE und + 1 VIT.

<u>Nebenwirkungen</u>: Nebenwirkungen treten dann auf, wenn der Charakter eine zu hohe Dosis zu sich nimmt, er übermäßig viel Alkohol kosumiert oder er dauerhaft konsumiert. Ein Süchtiger muss zu Beginn eines neuen Abenteuers einen TW auf GL schaffen, sonst treten Nebenwirkungen auf, die dann zu ermitteln sind (siehe jeweilige Beschreibung!)

Sucht:

- Bei einem PM-Wert ab 10 konsumiert der Betroffene immer dann, wenn er sich unwohl fühlt, er leichte Schmerzen hat oder auch einfach um einen möglichen Rausch zu bewältigen. Er nimmt dann eine Tablette.
- Bei einem PM-Wert ab 12 konsumiert der Betroffene wöchentlich ca. 1 2 mal.
 Wenn die Schmerzen nach der Wirkungsdauer wieder bemerkt werden, will der Betroffenne erneut eine Tablette einnehmen (Rebound-Effekt). Will man dem widerstehen, muss ein TW auf WS gelingen.
- Bei einem PM-Wert ab 15 konsumiert der Betroffene mind. alle 3 Tage.
- Bei einem PM-Wert ab 18 konsumiert der Betroffene täglich.
- Nach jedem 3. Abenteuer muss ein TW auf WS gemacht werden. Misslingt dieser TW, steigt das PM um einen Punkt. Steigt das PM in eine höhere Kategorie verliert der Betroffene endgültig in GL – 1, LE – 1, VIT – 1 und WS – 1.

Entzug:

- Findet ein gewollter oder ungewollter Entzug statt, erleidet der Betroffene spätestens zu Beginn des nächsten Abenteuers in GL – 2, LE – 2, MUT – 2, VIT – 2 und WS – 2.
- Ist der Charakter künftig in entsprechenden Situationen Schmerzen ausgesetzt, muss ihm ein TW auf WS
 gelingen, um nicht rückfällig zu werden.

Preise:

- Acetylsalicylsäure; 20 Tabletten = 4 €
- Ibuprofen; 20 Tabletten = 2 3 €
- Paracetamol; 30 Tabletten = 2 €





- Thomapyrin; 20 Tabletten = 4 €



Antidepressiva: Medikamentöse Stimmungsaufheller, die auch antriebssteigernd und angstlösend wirken, einige auch beruhigend, sedierend und schlaffördernd. Sie werden eingenommen bei Depressionen, Angststörungen, Panikstörungen, Zwangsstörungen und viele der Antidepressiva werden auch bei posttraumatischen Belastungsstörungen (PTBS) verschrieben.

<u>Wirkstoff</u>: Antidepressiva sind Moclobemid (MAO-Hemmer), Citalopram (SSRI), Venlafaxin (SSNRI) und Mirtazapin (NaSSA).

Vorab: Im zentralen Nervensystem des Gehirns dienen Monoamine als Botenstoffe. Wenn eine Zelle einer anderen Zelle durch Reize Informationen übermitteln will, schüttet sie diese Botenstoffe (Neurotransmitter) aus, die von der nächsten Zelle aufgenommen werden. Viele der Monoamine kehren danach zu ihrer ursprünglichen Zelle zurück und werden von dieser über die Rezeptoren wieder aufgenommen. Zu den Monoaminen gehören Histamin, Dopamin, Serotonin, Noradrenalin und andere.

- Histamin reagiert auf Entzündungen und lässt das Gewebe anschwellen. Es steuert auch den Schlaf-Wach-Rhythmus und die Appetitkontrolle.
- Dopamin ist das sogenannte Glückshormon, das die Durchblutung reguliert und antriebssteigernd und motivierend wirkt.
- Serotonin sorgt für die Spannung der Blutgefäße, trägt zur Blutgerinnung bei und dient als Signalüberträger im zentralen Nervensystem.
- Noradrenalin, das sogenannte Stresshormon, sorgt für eine Gefäßverengung, wodurch der Blutdruck gesteigert wird.
- Daneben existieren noch Monoaminooxidasen. Das sind Enzyme, die Monoamine aufspalten, um die Signalübertragung im Gehirn zu verringern.
- Die Pharmaindustrie entwickelte zunächst die trizkyklischen Antidepressiva (TZA), die dafür sorgen, dass die Wiederaufnahme der Transmitter in ihre Zellen blockiert bzw. gehemmt wird. Dadurch sammeln sich die Transmitter an und es kommt zu einer Konzentration dieser Monoamine. Die TZA sind aber nichtselektive Hemmer, wodurch ganz unterschiedliche Monoamine gehemmt werden. TZA haben eine Menge Nebenwirkungen, dämpfen zu Beginn die psychomotorischen Fähigkeiten, machen müde, verursachen eine Gewichtszunahme, sind suchtgefährdend und die Wirkung setzt erst bei kontinuierlicher Einnahme nach Wochen ein. Sie werden von den folgenden Antidepressiva weitestgehend abgelöst.
- MAO-Hemmer. MAO steht für Monoaminooxidase. Die Antidepressiva hemmen die Oxidase-Enzyme, die Monoamine aufspalten. Dadurch kommt es zu einer Konzentration von Dopamin, Serotonin und Noradrenalin. Viele der MAO-Hemmer sind unverträglich mit vielen Lebensmitteln, darum muss bei der Einnahme solcher Antidepressiva eine Diät gemacht werden. Außerdem sind MAO-Hemmer lebensgefährlich unverträglich mit vielen anderen Antidepressiva und haben viele Nebenwirkungen. Auch wenn MAO-Hemmer weiterentwickelt wurden, werden sie kaum noch verschrieben. Wenn andere Antidepressiva versagen, kommen die MAO-Hemmer noch zum Einsatz.
- SSRI sind selektive Serotonin-Wiederaufnahmehemmer. Diese Antidepressiva hemmen speziell nur die Wiederaufnahme der Serotonine, wodurch es zu einer Konzentration der Serotonine kommt. SSRI gelten als die zweite Generation von Antidepressiva und sind wesentlich verträglicher. Eine erste Wirkung zeigt sich schon nach wenigen Tagen und verstärkt sich bei kontinuierlicher Einnahme nach wenigen Wochen. Die Medikamente müssen nur einmal täglich eingenommen werden.
- SSNRI sind selektive Serotonin-Noradrenalin-Wiederaufnahmehemmer, die für eine Konzentraation von Serotonin und Noradrenalin sorgen. SSNRI haben auch einen leicht schmerzlindernden Effekt.
- NaSSA bedeutet Noradrenerges und spezifisch serotonerges Antidepressivum. Der Wirkstoff bindet direkt an den Rezeptoren und sorgt somit für eine Hemmung von Noradrenalin und Seroton, aber auch von Histamin. Dadurch werden diese Stoffe konzentriert, was neben der üblichen Wirkung auch stärker sedierend wirkt. NaSSA wirken schon nach wenigen Stunden.

<u>Applikation</u>: Die meisten Antidepressiva werden oral in Form von Filmtabletten aufgenommen. Es gibt auch Tropfenlösungen und andere Formen.

<u>Wirkungseintritt</u>: Bei vielen Antidepressiva findet bei kontinuierlicher Einnahme die erste Wirkung nach einigen Stunden oder Tagen statt und wird nach weiteren Tagen oder Wochen verstärkt.

Halbwertszeit: Unterschiedlich, von Stunden bis Tagen.



Doping und Drogen - Stand: 2023-02



Wirkung:

- Antidepressiva wirken stimmungsaufhellend, antriebssteigernd und machen somit glücklicher und auch mutiger. Einige wirken auch beruhigend und schmerzstillend. Siehe bei den jeweiligen Antidepressiva!
- · Antidepressiva blockieren oder drosseln die Wirkung sämtlicher Phobien in unterschiedlich starkem Maße.

Nebenwirkungen:

- Als Nebenwirkungen können auftreten: Mundtrockenheit, Magen-Darm-Probleme, Gewichtszunahme oder Gewichtsverlust, Müdigkeit, Schlaflosigkeit, Nervosität, Kopfschmerzen, Schwindel, Schwitzen oder Herz-Kreislauf-Störungen. Auch die Sexualfunktion kann gestört werden. Bei jungen Menschen können Antidepressiva Suizidgedanken und Aggressionen verursachen.
- Die Einnahme anderer bestimmter Drogen oder Medikamente, wie auch MAO-Hemmer oder die Einnahme von Johanniskraut, lassen Nebenwirkungen auftreten.

<u>Sucht</u>: Moderne Antidepressiva machen nicht stofflich abhängig, dennoch besitzt das PM einen Wert, der bestimmt, wie lange ein möglicher Entzug dauern würde. Außerdem hat die Steigerung des PM psychische und körperliche Folgen.

Nach jedem 3. Abenteuer muss ein TW auf WS gemacht werden. Misslingt dieser TW, steigt das PM um einen Punkt. Steigt das PM in eine höhere Kategorie verliert der Betroffene endgültig in AUSS – 1 (Gewichtszunahme), in GL – 1, LE – 1, MUT – 1, VIT – 1 und WS – 1.

Entzug:

- Findet ein gewollter oder ungewollter Entzug statt, erleidet der Betroffene spätestens zu Beginn des nächsten Abenteuers in GL 2, MUT 2, VIT 2 und WS 2.
- Der Gegen-TW wird bei Antidepressiva generell + 2 WM.
- Nach dem erfolgreichen Entzug muss der Charakter in depressiven Stimmungsmomenten einen TW auf WS schaffen, um nicht wieder rückfällig zu werden.

Weiteres:

- Johanniskraut besitzt die Wirkung eines MAO-Hemmers, ebenso auch Amphetamin. Darum muss bei der Einnahme dieser Stoffe mit Nebenwirkungen gerechenet werden.
- In Deutschland gehören Antidepressiva zu den am stärksten verordneten Medikamenten.

Preise:

- 100 Tabletten Citalopram = 25 €
- 100 Tabletten Moclobemid = 66 €
- 50 Tabletten Mirtazapin = 15 €
- 100 Tabletten Venlafaxin = 30 40 €

Ayahuasca: Pflanzensud, der psychodelische Wirkungen hat, kontrollierte Halluzinationen erlaubt und ein spirituelles Erleben ermöglicht. Ayahuasca ist ein Gebräu, das vorrangig bei südamerikanischen Schamanen genutzt wird und womit sich die Schamanen in Trance begegeben. In Bezug auf den modernen esoterischen Neoschamanismus wird Ayahuasca zunehmend auch in Europa genutzt, um ein spirituelles Erleben zu ermöglichen.

Wirkstoff: Der Pflanzensud besteht aus zwei Hauptbestandteilen, nämlich aus Wurzeln des Lianengewächses "Banisterriopsis caapi", die auch als "Liane der Geister" oder "Liane der Seelen" genannt wird und dem DMT. DMT steht für N-Dimethyltryptamin, einem Alkaloid, das in den Hautzellen der Aga-Kröte existiert oder im Kaffeestrauchgewächs Psychotria viridis. Das DMT ist vorrangig für die psychodelische und halluzinative Wirkung verantwortlich, während der Wurzelextrakt des Lianengewächses als Monoaminooxidase-Hemmer wirkt und die giftigen Substanzen abbaut und dadurch die Wirkung des DMT verlangsamt. Nachdem aus den Bestandteilen nach 3 Tagen ein Sud aufgekocht wurde, ist das bräunliche Ayahuasca-Getränk fertig. Es schmeckt faulig-bitter und leicht süßlich. Alternativ zum DMT der Aga-Kröte können die Wurzeln des Schilfrohrs genutzt werden. Und alternativ zu den Lianenwurzeln können die Samen der Steppenraute oder einfach ein MAO-Hemmer genutzt werden, der in einigen Antidepressiva vorhanden ist.

Applikation: Oral durch das Trinken des Suds (20 – 50 g Schilfrohrwurzel auf 1 l und ein MAO-Hemmer oder 2 g der Samen der Steppenraute)

Wirkungseintritt: nach 1 Std.

Halbwertszeit: 45 Min.

• • •





<u>Wirkung</u>: Der Sud verursacht eine kurze Euphorie, verlangsamt stark das Zeitgefühl und lässt in bizarren Halluzinationen eintauchen, in denen der Konsument das Gefühl bekommt, dass sich Körper und Geist trennen und man eins ist mit der Materie und sich auch schwerelos fühlen kann. Das Gefühl ähnelt dem Nahtoderlebnis. Umso höher die Dosierung, desto stärker die Erlebnisse. Bei einer geringen Dosis kann der Konsument seinen Rausch noch bewusst als solchen wahrnehmen.

- GL + 2; MOT 2; MUT + 1; PSI + 2; VIT + 1; WS 2.
- Extreme Halluzinationen, in denen man allerdings das Gefühl hat, sie kontrollieren zu können.
- Der Konsument erhält Einblicke in die Astralebene bzw. Geisterwelt.
- Der TW auf PSI in Bezug auf Transzendenzreisen wird + 2 WM.
- Der Konsument hat Bewegungs- und Rededrang; TW auf Wissenstalente werden 2 WM.
- · Der Konsument erleidet keine Depression.
- Bei Husten-Erregern verringert sich der LE-Abzug 1 Punkt.

Nebenwirkungen:

- Der TW auf GL muss gelingen, sonst erleidet der Charakter (W6):
 - 1 = Erbrechen: -1 LE und -1 VIT.
 - 2 = Durchfall: 1 LE und 1 VIT und jede ¼ Std. muss der Charakter auf Klo.
 - 3 = Hyperhidrose: Der Charakter schwitzt stark.
 - 4 = Psychotische Angstzustände: Anstelle des MUT-Anstiegs sinkt MUT 3 und bestehende Phobie-PM steigen + 3.
 - \circ 5 = Kopfschmerzen: 2 LE und 1 VIT.
 - o 6 = Übelkeit: − 1 VIT.

Außerdem findet durch die Nebenwirkungen kein positiver VIT-Anstieg statt.

- · Unter folgenden Bedingungen muss dem Charakter ein TW auf GL gelingen, sonst wird er ohnmächtig.
 - o Anschließend muss ihm ein weiterer TW auf GL gelingen, sonst stirbt er.
 - Bei einer Überdosis
 - Wenn der Charakter an einer Bipolaren Störung leidet.
 - Wenn der Charakter parallel bestimmte Stoffe konsumiert oder in den letzten 12 Std. konsumiert hat, nämlich Antidepressiva, Alkohol, Amphetamine, Anti-Allergika, Meskalin, Coffein oder Opioide.
 - Wenn der Charakter bestimmte Lebensmittel konsumiert oder in den letzten 12 Std. konsumiert hat, nämlich Ananas, Bananen, Dill, Petersiele, Fenchel, Käse, Sauerkraut, Schokolade, Sherry oder Fisch.

Sucht: Bei mehrmaligem Konsum muss ein TW auf WS gelingen, sonst wird der Charakter süchtig.

- Der Süchtige konsumiert ...
 - o ab dem Wert 10 monatlich.
 - o ab dem Wert 15 wöchentlich.
 - ab dem Wert 18 ca. alle 3 Tage.
- Nach jedem 3. Abenteuer muss der TW auf WS gelingen, der allerdings + 2 WM wird, sonst steigt das PM um einen Punkt.
 - o Steigt das PM in eine höhere Kategorie, verliert der Charakter endgültig 1 VIT und 1 WS.
 - o Außerdem ist ein TW auf GL nötig, sonst erleidet der Charakter + 3 im PM Paranoia.

Entzug: Findet ein gewollter oder ungewollter Entzug statt, erleidet der Charakter zu Beginn des nächsten Abenteuers:

- GL 1, LE 1, MUT 1, VIT 1 und WS 1.
- Ist der Charakter künftig entsprechenden Situationen ausgesetzt, muss ihm ein TW auf WS gelingen, um nicht rückfällig zu werden.

Weiteres:

- Verschiedene Ethnien im Amazonas-Gebiet nutzen Ayahuasca für religiös-rituelle Zeremonien, bei denen sie sich in einen tranceartigen Zustand versetzen. In entsprechenden Religionen gehört es zum religiösen (gottesdienstlichen) Brauchtum, darum wurde Ayahuasca 2006 durch den Supreme Court der USA für religiöse Zwecke freigegeben.
- Die Anhänger dieser Religionen glauben daran, durch den Zustand auf ihre Geister und Ahnen zu treffen, in die Zukunft blicken zu können oder Heilung zu erlangen. Die Schamanen machen die Wirkung nicht auf einen Wirkstoff verantwortlich, sondern auf die Pflanzenseelen, die sich den Menschen als Lehrmeister offenbaren.
- Der Popsänger Sting hatte in den 1990ern in Medien über seine Erfahrungen mit Ayahuasca berichtet, woraufhin ein westlicher Ayahuasca-Tourismus entbrannte, der dazu führte, dass im Amazonasgebiet Heilungszentren entstanden, die sich vorrangig auf westliche Touristen konzentrierten. Der westliche Neoschamanismus hat dieses Element mit aufgenommen und mit seinen Formen von Buddhismus, Yoga, Klangreisen usw. vermischt. In Europa finden in dieser Szene zunehmend Ayahuasca-Angebote statt, zu denen häufig südamerikanische Schamanen als Referenten eingeladen werden.





. . .

- Auch haben einige Psychotherapeuten in den späten 1990ern Ayahuasca bei ihren therapeutischen Sitzungen angeboten. Da es hier zu gefährlichen Abhängigkeiten zwischen Therapeut und Klient kam, sind diese Angebote kritisch zu sehen.
- In Deutschland gilt der Wirkstoff DMT als Betäubungsmittel und als nicht verkehrsfähig. Der Umgang mit DMT ist ohne Erlaubnis strafbar.

Preise:

- 100 g Schilfrohrwurzel = 20 €
- 100 g Samen der Steppenraute = 10 €
- 3tägiger psychomanischer Workshop mit Ayahuasca = 440 €

Benzodiazepin: Benzodiazepin ist ein anxiolytischer Wirkstoff, der als Schlaf- und Beruhigungsmittel und als angstlinderndes Mittel eingenommen wird. Beruhigungsmittel werden als Tranquilizer und angstlösende Mittel als Anxiolytika bezeichnet. Benzodiazepin wirkt beruhigend, entspannend, krampflösend, schlaffördernd und angstlösend. Benzodiazepin sollen nur kurzzeitig eingenommen werden; max. 1 – 3 Monate lang. Ärzte verschreiben kurzwirksame Benzodiazepine bei Einschlafstörungen; langwirksame Benzopdiazepine als Beruhigungs- und angstlösendes Mittel. Es wird auch vor operativen Eingriffen eingesetzt, bei epileptischen Anfällen, Tetanus und Fieberkrämpfen. Benzodiazepin kann jedoch leicht süchtig machen und wird darum von vielen Konsumenten als Droge missbraucht. Benzodiazepine gelten weltweit als die Medikamente mit der größten Missbrauchsrate. Zu den bekanntesten Medikamenten mit Benzodiazepin gehören Lorazepam und Diazepam. Diazepam ist unter dem Markennamen Valium bekannt. Lorazepam ist eine Weiterentwicklung von Diazepam und hat eine weniger lange Wirkungsdauer.

<u>Wirkstoff</u>: Benzodiazepin dockt im Gehirn an den GABA-Rezeptoren an und verstärkt die Wirkung von GABA. GABA steht für Gamma-Amino-Buttersäure und ist der wichtigste Botenstoff (Transmitter), der die Erregung von Nervenzellen unterdrückt.

Applikation: Oral, in Form von Tabletten

- Lorazepram: 2 3 x täglich; 1 mg
- Diazepram. 2 x 2 mg oder 1 x 5 mg;
- Das Medikament sollte nicht auf vollem Magen eingenommen werden und abends eine halbe Std. vor dem Schlafengehen.

Wirkungseintritt:

- Lorazepam: nach 30 + W12 Min.
- · Diazepam: 1 Std.

Halbwertszeit:

- Lorazepam: 6 + W6 Std.
- Diazepam: 24 + W20 Std.

 $\underline{\text{Wirkunq}}$: Benzodiazepin wirkt angstlindernd und beruhigend und dämpfend. Bedrohliches wirkt unwichtig, Unruhe und Angst verschwinden.

- MUT + 2; WS + 1
- Bei sämtlichen Phobien sinkt der PM-Wert 3.
- Müdigkeit: 1 VIT und 1 WS.
 - o Der Werteverluste sind sofort aufgehoben, wenn der Charakter geschlafen hat.
 - o Um nicht einzuschlafen, muss dem Charakter jede Std. der TW auf WS gelingen.
 - $\circ\quad$ Außerdem kann der Charakter gut durchschlafen. Er ist schwer zu wecken.
- Krämpfe lösen sich auf.
- Diazepam wirkt den Nebenwirkungen einer Coffein-Überdosis entgegen.
- Die Wirkungen werden über die Tage hinweg nicht potenziert.

Nebenwirkungen:

- REFL 1.
- Dem Charakter muss ein TW auf GL gelingen, sonst wird mit dem W20 ermittelt:
 - o 1 − 2 = Konzentrationslosigkeit: W6 Std. lang; alle konzentrierenden TW werden − 2 WM.
 - \circ 3 4 = Schwindel: W6 Std. lang; alle beweglichen und visuellen TW und TW auf Orientierung werden 2 WM.
 - 5 6 = REFL sinkt um weitere 2.
 - 0 7 8 =Übelkeit: W6 Std. lang; 1 VIT
 - \circ 9 10 = Durchfall: W6 Std. lang; 1 LE und 1 VIT und jede ¼ Std. muss der Charakter auf Klo.



...



- 11 = Muskelschwäche: 1 LE und 1 ST.
- 12 = Erbrechen: 1 LE und 1 VIT.
- o 13 = Kopfschmerzen: W6 Std. lang; − 2 LE und − 1 VIT und alle TW werden − 2 WM.
- 14 = Hautreaktionen: 1 LE und 1 VIT.
- 0 15 = + 3 im PM Cholerik.
- 16 = Alpträume: Der kommende Schlaf bietet keine Erholung. Der Charakter erleidet 1 VIT und 3 WS.
 - Der Charakter muss erneut versuchen, mind. 8 Std. lang zu schlafen, dann sind diese Werteverluste sofort aufgehoben.
- 17 = Sehstörungen: 2 WM auf visuelle Talente.
- \circ 18 = + 3 im PM Paranoia.
- 19 = Depression: W6 Std. lang; WS sinkt 1 und GL sinkt je Std. 1.
- o 20 = Teilweise Amnesie über die letzten W4 Std.
- Bei einer Überdosis oder wenn übermäßig Alkohol, Amphetamine oder Opiate konsumiert werden oder ein Antidepressivum mit MAO-Hemmer eingenommen wird:
 - Es findet eine der o. g. Nebenwirkungen statt.
 - o Es muss ein TW auf GL gelingen, sonst stirbt der Charakter an Herzversagen und Atemstillstand.

Sucht: Bei häufigem Konsum muss ein TW auf WS gelingen, sonst wird der Charakter süchtig.

- Der Süchtige konsumiert täglich.
- · Nach jedem 3. Abenteuer muss der TW auf WS gelingen, sonst steigt das PM um einen Punkt.
 - Steigt das PM in eine höhere Kategorie, verliert der Charakter endgültig 1 AUSS (Gewichtszunahme), 1 INTEL, 1 REFL, 1 WS und er erhält im PM Cholerik + 2.
 Aufgrund der steigenden Toleranz nimmt der Charakter nun auch eine höhere Dosis zu sich.

Entzug: Findet ein gewollter oder ungewollter Entzug statt, erleidet der Charakter zu Beginn des nächsten Abenteuers:

- GL 1, LE 1, MUT 1, VIT 1 und WS 1.
- Das PM Cholerik steigt während des Zeitraums des Entzugs + 3.
- Ist der Charakter künftig entsprechenden Situationen ausgesetzt, muss ihm ein TW auf WS gelingen, um nicht rückfällig zu werden.

<u>Weiteres</u>: Wegen des Suchtpotenzials und einiger Nebenwirkungen ist die Verschreibung von Benzodiazepin in Deutschland in den letzten Jahren gesunken.

Preise:

- Lorazepam: Packung mit 200 Tabletten = 65 €
- Diazepam (Valium): Packung mit 200 Tabletten = 90 €





Cannabis: Cannabis ist ein Rauschmittel, das auf verschiedene Weise aus der Hanf-Pflanze gewonnen wird. Cannabis wirkt entspannend, beruhigend, gegen Übelkeit und Erbrechen und appetitstimulierend. Die Hanfpflanze (Cannabis sativa und Cannabis indica) ist eine einjährige, krautige Pflanze. Als Rauschmittel ist Cannabis weltweit verbreitet; vor allem in der jugendlichen Hip-Hop- und Reggae-Szene.



Marihuana sind die getrockneten unbefruchteten weiblichen Blütenstände. Sie werden auch als "Gras" oder "Weed" bezeichnet. Marihuana wird geraucht oder verdampf inhaliert ("gekifft"). Haschisch ist das gepresste Harz der Pflanze. Es wird auch als "Dope" oder "Shit" bezeichnet. Es wird geraucht oder in Fett gelöst oder in Speisen und Getränken eingesetzt.

<u>Wirkstoff</u>: Die Inhaltsstoffe der getrockeneten Blütenstände sind Cannabinoide. Eines der Cannabinoide ist das Tetrahydrocannabinol (THC), das den euphorischen Rausch bewirkt. Es befindet sich nur in bestimmten Cannabissorten. THC beeinflusst das Zentrallnervensystem. Ein weiterer Cannabinoid ist das Cannabidiol (CBD), das den entspannenden, entkrampfenden, angstlösenden und entzündungshemmenden Effekt verursacht. Im Cannabis indica ist das Cannabidiol stärker enthalten, weshalb diese Cannabissorte eher dämpfend und entspannend wirkt. Cannabis sativa hat hingegen eher stimulierende, euphorische Wirkungen. Es wurden durch Kreuzungen auch weitere Sorten gezüchtet. Ein höherer THC-Gehalt befindet sich im Harz, aus dem ein öliger Extrakt (Haschisch) gewonnen wird.

Applikationen:

- Inhalativ durch Rauchen (Marihuana)
 - o mittels Joint (selbstgedehte Zigarette); 0,3 0,5 g Marihuana; gelegentlich auch mehr
 - Bong (Wasserpfeife)
 - Pfeife
 - o Shillum (konisches Rauchröhrchen)
 - Raucheimer
- Inhalativ durch Verdampfung (Marihuana oder Haschisch; auch Tinktur)
 - o mittels Vaporizer
- Oral gegessen (Haschisch oder Marihuana)
 - o Cannabisbutter in fetthaltige Nahrungsmittel, wie in Gebäck (Space Cookie) oder Schokolade.
 - Cannabisbutter = 50 g Marihuana oder 15 g Haschisch; gemischt mit 250 g Butter und 0,5 l Wasser
- Oral getrunken (Haschisch oder Marihuana)
 - o Cannabisbutter wird in heißen Getränken beigemischt, z. B. in Tee mit Honig.
- Sublingual (Cannabisextrakt)
 - o Die meist alkohollische Tinktur wird unter die Zunge getropft

Wirkungszeit:

Inhalativ: nach 1 Min.Oral: nach 30 Min.Sublingual: nach 15 Min.

Halbwertszeit:

Inhalativ: 2 Std.Oral: 3 Std.Sublingual: 3 Std.

<u>Wirkung</u>: Cannabis wirkt leicht euphorisierend oder dämpfend beruhigend und entspannend. Das Gefühlsempfinden wird leicht intensiver wahrgenommen. Wenn der THC-Gehalt hoch ist (z. B. im Cannabis sativa oder im Haschisch), wird der Konsument eher unruhig und sprunghaft.

- Cannabis indica:
 - \circ GL + 1, PSI + 1, SINN + 1, WS + 1
 - o VIT regeneriert + 1
 - \circ Das PM Cholerik sinkt 3
 - Die Wirkung von Erbrechen, Hyperaktivität und Übelkeit findet nicht statt.
- Cannabis sativa oder Haschisch:
 - $\circ \quad \mathsf{GL} + \mathsf{1}, \, \mathsf{MUT} + \mathsf{1}, \, \mathsf{PSI} + \mathsf{1}, \, \mathsf{SINN} + \mathsf{1}, \, \mathsf{REFL} + \mathsf{1}$
 - Hyperaktiv: Wissenstalente werden 2 WM.

...





Nebenwirkungen:

- Bei einer ungewohnt hohen Dosis muss sich der Charakter übergeben. Außerdem für 3 + W4 Std.:
 - o Leichte Halluzinationen
 - MUT 1 (anstatt der positiven Wirkung)
 - GL 1 (anstatt der positiven Wirkung)
 - Mögliche Phobie-PM verstärken sich + 3.
 - o Alle TW werden 2 WM.
- Wird Cannabis mit Alkohol, Nikotin oder Opiaten konsumiert, kann die Wirkung verstärkt werden. Vor allem die Euphorie. Aber auch eine Überdosis kann schneller eintreten.

Nachwirkungen:

- Nach der Halbwertszeit leidet der Charakter an:
 - Hunger: 1 LE
 - Der Werteverlust regeneriert nach dem Essen stündlich.
 - Müdigkeit: 1 VIT und 1 WS
 - Die Werteverluste sind sofort aufgehoben, wenn der Charakter schläft.
- Außerdem muss der TW auf GL gelingen, sonst ist der Charakter leicht lethargisch und verliert 1 WS.

Sucht: Konsumiert der Charakter wiederholt Cannabis, muss ihm ein TW auf WS gelingen, sonst wird er süchtig.

- Der Süchtige konsumiert ...
 - o ab dem Wert 10 ca. wöchentlich
 - o ab dem Wert 15 alle 3 Tage
 - o ab dem Wert 18 täglich.
- Bei süchtigen Personen fallen die Wirkungen um einen Punkt geringer aus, wenn der Süchtige nicht eine höhere Dosis zu sich nimmt.
- · Nach jedem 3. Abenteuer muss der TW auf WS gelingen, sonst steigt das PM um einen Punkt.
 - Steigt das PM in eine höhere Kategorie, verliert der Charakter endgültig 1 GL und 1 WS. Er wird zunehmend gleichgültiger gegenüber seiner Umwelt.
 - Außerdem muss ein TW auf GL gelingen, sonst erleidet der Charakter W20 Tage lang leichte Halluzinationen.

Entzug: Bei einem möglichen Entzug wird der Gegen-TW auf WS + 2 WM. Findet ein gewollter oder ungewollter Entzug statt, erleidet der Charakter während des Entzugs:

- GL 1, LE 1, MUT 1, VIT 1 und WS 1.
- PM Cholerik + 1
- Ist der Charakter künftig entsprechenden Situationen ausgesetzt, wie auch auf Parties, muss ihm ein TW auf WS gelingen, um nicht rückfällig zu werden.

Weiteres:

- Herstellung, Handel und Besitz von Cannabis ist in Deutschland verboten, außer bei ärztlicher Verordnung. Es ist verkehrswidrig, wenn dem Führer eines Fahrzeugs eine bestimmte Menge an cannabinoiden Stoffen im Blut nachgewiesen wurde.
- Die Legalisierung von Cannabis erhitzte in den letzten Jahren immer wieder die Debatten, auch in politischen Kreisen, besonders auf den Hintergrund Wählerstimmen zu gewinnen.

<u>Preise</u>: 1 g = 5 - 15 €





Coffein: Coffein ist ein Alkaloid, das stimulierend wirkt und kurz die Konzentration und Vitalität fördert. Es befindet sich in Genussmitteln wie Kaffee, Tee, Cola, Mate, Guaraná und Energy-Drinks. Coffeinn wird auch als Arzneimittel veräußert, nämlich in Medikamenten gegen Asthma oder in Schmerzmitteln. Es wird auch in der Kosmetik genutzt, um den Haarwuchs zu fördern. Coffein wird gewonnen aus dem Kaffeestrauch, dem Teestrauch, Mate-Stauch, aus Guaraná, Guayusa und der Kolanuss.

<u>Wirkstoff</u>: Coffein kann beispielsweise durch das Extrahieren aus Teebblättern oder Kaffeebohnen gewonnen werden. Es fällt in großen Mengen bei der industriellen Entkoffeinierung von Kaffee an. Coffein ist chemisch ein weißes, geruchloses, seidenartiges kristallines Pulver mit bitterem Geschmack, das in Wasser wenig löslich ist, jedoch leicht in siedendem Wasser.

Coffein besetzt im Zentralnervensystem die Rezeptoren der Nervenzellen, woraufhin der Botenstoff Adenosin nicht mehr andocken kann. Adenosin gibt den Zellen den Hinweis, nicht mehr so viele Botenstoffe auszuschütten, um weniger Energie zu verbrauchen. Da durch das besetzte Coffein diese Signale unterbunden werden, produzieren die Zellen weiter und es kommt zur aufputschenden Wirkung.

Der Coffein im Grüntee und Schwarztee wird auch Tein genannt. Der Coffein des Kaffees wird durch die Magensäure im Magen freigesetzt, während der Tein erst im Darm freigesetzt wird, wodurch die Wirkung etwas später eintritt, aber länger wirkt.

Applikation:

- · Oral durch coffeinhaltige Getränke
 - Espresso: 1 Tasse (30 ml) = 40 mg Coffein
 - o Kaffee: 1 Tasse (150 ml) = 90 mg Coffein
 - Für eine Tasse werden 4 g Kaffee benötigt (= 35 Kaffebohnen)
 - o Instantkaffee: 1 Tasse = 60 mg Coffein
 - Guaraná: 1 g Samen = 40 90 mg Coffein
 - Schwarztee oder Grüntee oder Matcha: 1 Tasse = 50 mg Coffein Coffein
 - 1 g Teeblätter enthält 20 40 mg
 - o Energy-Drink: 1 Dose Red Bull (250 ml) = 80 mg Coffein
 - o Mate: 1 Flasche Limonade (0,5 l) = 100 − 125 mg Coffein
 - Cola:
 - 1 Glas (200 ml) Coca Cola oderr Pepsi Cola = 20 mg Coffein
 - 1 Glas (200 ml) Afri-Cola oder fritz-kola = 50 mg Coffein
 - Kakao: 1 Tasse = 6 mg Coffein
- Oral durch coffeinhaltige Genussmittel
 - Schokolade:
 - 100 g Vollmilchschokolade = 15 mg Coffein;
 - 100 g Bitterschokolade (70 % Kakaoanteil) = 70 90 mg Coffein.
 - 100 g Scho-Ka-Kola = 200 mg Coffein
 - Kaffee-Bonbons: 1 Bonbon = 3 8 mg Coffein
- · Oral durch die Einnahme von reinem Coffein;
 - o in Form von Tabletten, -Lutschtabletten oder Saft oder Pulver
- Oral durch die Einnahme von coffeinhaltigen Medikamenten
 - Coffeintabletten gegen Ermüdungserscheinungen: je Tablette = 50 200 mg Coffein

Wirkungseintritt:

- Oral durch Kaffee u. ä.: nach einer ¼ Std.
- Oral durch Tee: nach 20 min.
- Oral durch Genussmittel: nach 30 min.

Halbwertszeit:

- 1 + W4 Std.
- Bei Nikotinkonsum 1 Std. weniger.

<u>Wirkung</u>: Coffein erhöht den Blutdruck, wirkt leicht aufputschend, wachmachend und fördert leicht die Konzentration.

- VIT + 1; WS + 1
- + 1 WM auf alle Wissenstalente.
- Der Charakter ist bis zum Ende der Halbwertszeit nicht müde; jedoch nur einmalig am Tag. Um schlafen zu wollen, muss ihm der TW auf WS gelingen, der 2 WM wird.
- · Coffein beschleunigt die Wirkung von Analgetika.

...





Nebenwirkungen:

- Der Charakter muss in Kürze Urinlassen und Stuhlgang verrichten.
- Bei einer Überdosierung (ab 1 g; 25 Tassen Kaffee) treten folende Nebenwirkungen auf:
 - Die o. g. Wirkungen finden nicht statt.
 - o MUT 1 und WS 1.
 - Um während der Wirkungszeit schlafen zu wollen, muss dem Charakter der TW auf WS gelingen, der
 4 WM wird.
 - Hyperaktiv: Der Charakter hat Bewegungs- und Redezwang und Wissenstalente werden 2 WM.
 - Der TW auf GL muss gelingen, sonst muss sich der Charakter übergeben (dann 1 LE und 1 VIT).

Die Einnahme von Kohletabletten oder Diazepam wirkt den Folgen einer Überdosis entgegen. Eine tödliche Überdosis findet ab 10 g Coffein statt, also ab 100 Tassen Kaffee. Der Charakter verstirbt dann an Herzversagen.

- Coffein drosselt die Wirkungen von Antiallergika, indem 1 VIT und 1 WM weniger regeneriert werden.
- Personen mit dem PM Herzfehler müssen bei übermäßigem Konsum von Coffein den TW auf GL schaffen, um nicht einen Infarkt zu erleiden.

Nachwirkungen:

- Leichter Durst: 1 LE.
 - o der Werteverlust wird nach der Zufuhr von ausreichend Flüssigkeit nach 1 Std. regeneriert.

Sucht: Konsumiert der Charakter häufig Coffein, muss ihm ein TW auf WS gelingen, sonst wird er süchtig.

- Der Süchtige konsumiert ...
 - o ab dem Wert 10 täglich 1 2 Tassen
 - o ab dem Wert 15 täglich mehrere Tassen
 - o ab dem Wert 18 ständig coffeinhaltige Produkte.
- Bei süchtigen Personen findet bei der Wirkung nur noch die positive WM auf die Wissenstalente statt.
- Nach jedem 3. Abenteuer muss der TW auf WS gelingen, sonst steigt das PM um einen Punkt.
 - Steigt das PM in eine höhere Kategorie, verliert der Charakter endgültig 1 AUSS (Zähne verfärben sich und Haut altert) und – 1 VIT; allerdings auch + 1 INTEL (Langzeitgedächtnis verbessert sich).

 $\underline{\textbf{Entzug}} \colon \textbf{Findet ein gewollter oder ungewollter Entzug statt, erleidet der Charakter während des Entzugs:}$

- GL 1, LE 1, MUT 1, VIT 1 und WS 1.
- PM Cholerik + 1
- Ist der Charakter künftig entsprechenden Situationen ausgesetzt, z.B. in gemütlichen Runden in einem Café, muss ihm ein TW auf WS gelingen, um nicht rückfällig zu werden.

Weiteres: Coffein ist die am häufigsten konsumierte pharmakologisch aktive Substanz.

Preise:

- Packung Kaffee (500 g) = ca. 5 €
- Packung Schwarztee (500 g) = ca. 10 15 €
- Tasse Kaffee kostet in öffentlichen Geschäften ca. 1 3 €
- Dose Energy-Drink (250 ml) kostet im Handel ca. 1,50 €





Dämonenblut: Schwärzlich gefärbtes Blut von Dämonen und dämonischen Abarten, wie z. B. den Nephilem. Auch Hexen besitzen einen geringen Anteil an dämonischem Blut. Nimmt ein Mensch Dämonenblut zu sich, berauscht es ihn stark, es fördert seine Psinetik, macht ihn aber auch gewaltbereiter und skrupelloser. Dämonenblut macht sofort und stark abhängig.

Wirkstoff: Dämonenblut hat verschiedene Stärke- bzw. Reinheitsgrade. Am geringsten ist dämonisches Blut in dem Blut von Hexen, Nephilem und anderen Kreaturen enthalten, die durch dämonischen Verkehr entstanden sind. Den dämonischen Anteil erkennt man im Blut nur durch eine Blutuntersuchung. Hierbei sprechen Fachleute von Grad 1. Grad 2 ist das Blut von einigen Abgöttern. Schon beim Austritt durch eine Wunde ist erkennbar, dass das Blut dunkler ist. Grad 3 ist das Blut von niederen Dämonen und Grad 4 ist das Blut von namhaften Dämonen. Das Blut von Grad 3 und 4 ist schwarzgefärbt. Dämonenblut gerinnt innerhalb von 5 Min. und löst sich dadurch zu Asche auf, die einen gewissen Anteil an Schwefel enthält. Wenn es gelingt, das Dämonenblut bis dahin einzusammeln und einzufrieren, ist es max. 6 Monate lang haltbar. Gelangt das dämonische Blut des Grades 3 oder 4 in den menschlichen Organismus, wirkt es wie ein Pathogen auf bestimmte Hormone und bewirkt eine Veränderung des Geisteszustandes und einen extremen Rausch.

Applikation:

- Oral, indem es getrunken wird.
- Injiziert; intravenös

Wirkungseintritt:

- Oral: 5 + W20 Min. Injiziert: W20 Sek.
- Die Wirkung tritt in Etappen auf.

Halbwertszeit:

- W4 Std.
- Toleranz von 7 Tagen
- Es hat außerdem eine Langzeitwirkung auf bestimmte Werte.

Wirkung: Die Wirkung findet aufgrund der sofort gebildeten Toleranz nur einmal in 7 Tage statt.

- Dämonenblut Grad 3: Euphorisierende, mutmachende, stärkende und aggressivmachende Wirkung.
 - GL + 2; LE + 2; MUT + 2.
 - + 2 im PM Cholerik
 - Die Talent- und PM-Werteveränderungen regenerieren nach der 1. Wirkung sofort und stündlich um je einen Punkt.
 - Bis zum Ende der 1. Wirkung erleidet der Charakter keinen Schock.
 - Bis zum Ende der 1. Wirkung erleidet der Charakter nur die ½ an LE-Abzüge.
 - Dauerhaft + 1 PSI und + 1 SKR.
- Dämonenblut Grad 4: Extremere Wirkung als Grad 3.
 - GL + 3; LE + 3; MUT + 3.
 - + 3 im PM Cholerik
 - Die Talent- und PM-Werteveränderungen regenerieren nach der 1. Wirkung sofort und stündlich um je einen Punkt.
 - Bis zum Ende der 1. Wirkung erleidet der Charakter keinen Schock.
 - Bis zum Ende der 1. Wirkung erleidet der Charakter nur die ½ an LE-Abzüge.
 - Dauerhaft + 2 PSI und + 2 SKR.
- Von der Anhebung in PSI sind auch Nichtpsinetiker betroffen, die dann ab dem Wert 12 Psinetiker werden.

Nebenwirkungen:

- Bei den ersten W4 Einnahmen (der Wurf wird vom SM geheim ermittelt) muss dem Charakter der TW auf VIT gelingen, sonst erleidet er (W20):
 - 1-5= Erbrechen (trotz der stärkenden Wirkung noch): -1 LE und -1 VIT. 6-10= Krämpfe (trotz der stärkenden Wirkung noch): -2 LE und -1 VIT.

 - 11 15 = Juckreiz (W6 Std. lang; trotz der stärkenden Wirkung noch): 1 LE und 1 VIT.
 - 16 18 = Wahn: 1 VIT und W4 WS.
 - 19 20 = Herzinfarkt: Der Charakter stirbt an einen Herzinfarkt. Nur eine sofortige Erste Hilfe kann ihn noch retten.
- Der Konsument wird sofort süchtig. Nach 7 Tagen will er erneut konsumieren, sonst erleidet er einen Entzug.
- Steigt SKR auf 18 will der Charakter Menschen töten und empfindet gegenüber Dämonen eine Sympathie.





- Steigt PSI auf bestimmte virtuellen Punkte, erhält der Charakter folgende Fähigkeiten:
 - 22 = Dämonische Omen: Hält sich der Charakter länger an einem Ort auf, hören dort Vögel auf zu zwitschern und Zikaden zu zirpen, Blumen verwelken und zwischendurch treten elektrische Störungen an Kleingeräten und elektrischen Lichtern auf.
 - o 33 = Dämonische Medialität: Der Charakter kann psinetische Quellen, Psinetiker und psinetische Para-Kreaturen an ihrer Aura erkennen.
 - $_{\odot}$ 44 = Dämonen-Telepathie: Der Charakter kann gedanklich mit Dämonen kommunizieren, in einem Umfeld von 100 x 100 Metern.
 - 55 = Dämonen-Fratze und -Krallen: Der Charakter besitzt nun diese Psinetiken, mit denen er sein Gesicht zu einer beängstigenden Fratze verwandeln kann oder seine Hände in klingenartige Krallen (3 / 5 / 5+W12 TP).
 - o 66 = Dämonische Unsterblichkeit: Der Charakter ist nun ein regeneratives Wesen. Profane Waffen schaden ihm nicht mehr. Lediglich stählerne, silberne oder heilige Waffen schaden ihm und können ihn zu Tode bringen, ebenso tödliche Explosionen. Salz und Weihwasser verursacht bei ihm VIT-Abzüge und er kann mit der Psinetik Diachryso nicht mehr durch stählerne Gitter oder Wände ziehen oder sich aus stählernen Ketten befreien. Er regeneriert seine LE, VIT und PSI je ¼ Std. um einen Punkt.
 - o 77 = Materialisation: Der Charakter kann durch die Psinetik in die Immaterielle Ebene einkehren. Von dort aus kann er auch durch seine Willensstärke (und VIT-Abzug) in die Immanente Welt hinein wirken und er verursacht bei Menschen, die er beobachtet die wahnverursachende Umlagerung.
 - 88 = Besessenheit: Mit dieser Psinetik kann der Charakter von einem Menschen Besitz ergreifen, sofern dessen Gegen-TW auf WS misslingt.

<u>Nebenwirkungen</u>: Konsumiert der Charakter über mehrere Wochen hinweg Dämonenblut, nimmt sein Gesicht allmählich grausame Wesenszüge an und die Augenränder werden dunkler. AUSS sinkt nach je 6 Monaten endgültig – 1, max. jedoch auf 7 hinunter.

<u>Sucht</u>: Der Charakter ist schon nach der ersten Einnahme süchtig. Nach 7 Tagen hat er das Verlangen erneut Dämonenblut zu konsumieren. Wenn er sich dagegen wehren möchte, muss ihm der TW auf WS gelingen, der – 4 WM wird und erleidet einen Entzug.

· Der Süchtige konsumiert immer wöchentlich. Es existieren bei dieser Sucht keine PM-Punkte.

Entzug: Der Entzug, also der TW auf WS muss 3 x hintereinander gelingen, also 3 Wochen lang. In der 1. Woche wird der TW – 4 WM, in der 2. Woche nur noch – 3 WM und in der letzten Woche – 2 WM. Während der 1. Entzugswoche erleidet der Charakter + 4 im PM Cholerik und – W10 VIT und er erlebt grausame Halluzinationen. In der zweite Entzugswoche sind es nur noch + 2 im PM Cholerik und – W6 VIT und in der 3. Entzugswoche nur noch – W4 VIT. Sollte der Entzug in eine der Wochen nicht gelingen, wird der Charakter rückfällig. Sofern er dann wieder Dämonenblut konsumiert, muss der Entzug von vorne beginnen.

- Sollte dem Charakter der Entzug gelungen sein, verliert er auch die dämonischen Fähigkeiten.
- Sollte er irgendwann wieder Dämonenblut in seiner Nähe haben, muss ihm der TW auf WS gelingen, um nicht wieder rückfällig zu werden.
- Sollte der Charakter wieder rückfällig werden und Dämonenblut konsumieren, erhält er alle Fähigkeiten und Nachteile dadurch wieder.

Weiteres:

- Einen Entzug in einer Klinik durchzuführen ist wenig ratsam, da man den Betroffenen wohl Wahnvorstellungen diagnostizieren würde.
- Dämonenblut entsteht nur dann, wenn ein Dämon in seiner wahren Erscheinungsform verletzt wurde, ihm also mit einer stählernen, silbernen oder heiligen Waffe oder mit einer Explosion geschadet wurde.
- Das dämonische Blut von Hexen, Nephilem und Abgöttern verursacht nicht diese Wirkungen. Dennoch lässt sich am Blut dieser Wesen ihre dämonische Herkunft erkennen. Hexen vermeiden es darum, in Krankenhäusern oder von Ärzten untersucht zu werden.
- An Dämonenblut heranzukommen, ist schwer. Dämonen haben kaum oder nur selten ein Interesse daran, Menschen zu abhängige Halbdämonen zu wandeln. Es wird sich darum wohl eher um eine Folter eines Dämons gehandelt haben oder um eine andere interessierte Gruppierung, die Dämonenblut gewinnen wollte. Hexen experimentieren auch gerne mit Dämonenblut, aber freiwillig geben es ihnen die Dämonen nicht. Es kam auch schon vor, dass Dämonen mit Dämonenblut experimentiert haben, was bislang nicht erfolgreich war.

Preis: /





Ecstasy: Ecstasy, auch verkürzt XTC, ist eine synthetische Partydroge, eigentlich mit dem Wirkstoff MDMA (Methylendioxy-N-metyhlamphetamin). Ecstasy wirkt euphorisierend, lässt die Sinne und Gefühle intensiv verstärkt wahrnehmen und fördert die Kontaktfähigkeit und das Redebedürfnis. Konsumenten nutzten es vor allem, um Musik oder Sex stärker zu erleben. Ecstasy wird häufig in der Rave- und Technoszene verwendet. Schamanen nutzen es und beschreiben Ecstasy als das Fenster zur Seele. Da Ecstasy häufig mit diversen anderen Substanzen gestreckt wird, ist der Konsum gefährlich.

<u>Wirkstoff</u>: Ecstasy bzw. MDMA ist ein Derivat von Methamphetamin. Bei Ecstasy besteht die Gefahr, dass die Tabletten ganz andere Wirkstoffe oder Streckmittel enthalten. Die Ecstasy-Tabletten werden in der Szene als "E" bezeichnet oder als "Pille" oder "Teile", die "eingeschmissen" werden. Die Tabletten haben eingedruckte Herstellerembleme, in Form von Vögeln, Herzen, Delphinen, Schmetterlingen oder Firmenemblemen. MDMA wirkt im Zentralnervensystem als Ausschütter und verursacht die Produktion von Serotonin, Noradrenalin und in geringen Mengen auch von Dopamin. Außerdem wird das Stresshormon Cortisol im extremen Maße ausgeschüttet. Eine Ecstasy-Tablette enthält 80 – 150 mg MDMA.

Applikation: Oral aufgenommen, in Form von kleinen Tabletten.

Wirkungseintritt:

- nach einer Std.
- Wird parallel Cannabis konsumiert, tritt die Wirkung eine ¾ Std. später auf.

Wirkungszeit: 6 Std

<u>Wirkung</u>: Ecstasy wirkt stimulierend, enthemmend und angstlösend. Es fördert die Energie, die Empathie und die Euphorie. Es lässt die eigenen Gefühle, Sinne und Hautreize intensiv wahrnehmen und wird darum auch als "Kuscheldroge" bezeichnet.

- GL + 2; LE + 2; MUT + 2; PSI + 2; REFL + 2; SINN + 2; TANZ + 2
- + 2 im PM Hypersexualität
- Keine Abzüge durch Hunger, Durst und Müdigkeit.
- In einer Kampfrunde findet der 1. Schock nicht statt.

Nebenwirkungen:

- Der Charakter empfindet ein positives Kribbeln unter der Haut.
- Hyperaktiv: Der Charakter hat Bewegungs- und Rededrang. Wissenstalente werden 2 WM.
- Da Ecstasy Streckmittel enthalten kann, muss ein TW auf GL gelingen, der 2 WM wird. Wenn der TW auf GL misslingt, entscheidet der W6:
 - \circ 1 3 = Halluzinationen.
 - \circ 4 5 = Sexuelle Dysfunktion: Anstelle des Anstiegs im PM Hypersexualität sinkt die sexuelle Lust. Sollte der Charakter aber das PM Hypersexualität haben, findet diese Nebenwirkung nicht statt.
 - 6 = Überdosis: Die Pille enthielt eine Überdosis. Siehe unten, unter Überdosis!
- Sollte der Charakter in MUT einen Wert von unter 12 haben, erleidet er eine Panikattacke:
 - o MUT sinkt 3.
 - o Besitzt der Charakter Phobie-PM, steigen diese + 3.
- Sollte der Charakter das PM Cholerik besitzen, steigt das PM Cholerik + 3.
- Sollte der Charakter in GL einen Wert von unter 12 haben, erleidet er eine Depression: WS sinkt 1 und W6 Std. lang sinkt GL 1.
- Sollte der Charakter in SKR einen Wert von über 12 haben, steigt die SKR + 3.
- Sollte der Charakter das PM Herzfehler haben, muss ein TW auf GL gelingen, sonst stirbt er.
- Konsumiert der Charakter Alkohol, Methamphetamin oder ein Antidepressivum mit MAO-Hemmer (Moclobemid), muss der TW auf GL gelingen, sonst erleidet er anstelle der o. g. Wirkung die Nebenwirkung wie bei einer Überdosis (siehe hier unten!)
- Wird paralllel LSD konsumiert, findet die Wirkung einer h\u00f6heren Dosis von LSD mit Horrortrips statt.
- Bei einer Überdosis muss der Charakter erbrechen, sein Bewusstsein ist getrübt, er erleidet Depressionen, ein Kältegefühl, schwere Kreislaufstörungen, er leidet unter starkem Schwitzen und erleidet Muskelkrämpfe, in der Kaumuskulatur, im Augenbereich und in der Wirbelsäule. Er hat das Gefühl, seine Wirbelsäule durchstrecken zu wollen. Anstelle der o. g. Wirkung:
 - o GL 3; LE 3; MUT 3; SINN 3; VIT 3.
 - o Depression: Der Charakter empfindet ein positives Kribbeln unter der Haut.
 - o Außerdem muss nun der TW auf GL gelingen, sonst stirbt der Charakter.
- Eine tödliche Überdosis findet bei 5 10facher Dosierung statt.

. . .





<u>Nachwirkungen</u>: Nach der Halbwertszeit muss ein TW auf GL gelingen, sonst findet eine der folgenden Nachwirkungen statt (W20):

- 1 4 = Angstzustände: MUT 3 und bestehende Phobie-PM werden + 3.
- 5 8 = Halluzinationen: W20 Tage lange leidet der Charakter unter wiederkehrende Halluzinationen.
- 9 12 = Depressionen: W6 Tage lang leidet der Charakter unter Depressionen: Täglich dann 1 WS und W6 Std. lang 1 GL.
- 13 16 = Erschöpfungssyndrom: GL 3, VIT 3 und WS 3.
- 17 20 = Gesteigerte Aggressionen: Nach 4 Tagen erleidet der Charakter im PM Cholerik + 3.

<u>Sucht</u>: Ecstasy kann bereits beim ersten Konsum süchtig machen. Dem Charakter muss der TW auf WS gelingen, der – 2 WM wird, sonst ist er süchtig.

- Der Süchtige konsumiert ...
 - o ab dem Wert 10 monatlich (einmal je Abenteuer).
 - o ab dem Wert 15 wöchentlich, vor allem an Wochenenden auf Partys.
 - o ab dem Wert 18 mehrere Tage lang, rund um das Wochenende.
- Nach jedem 3. Abenteuer muss der TW auf WS gelingen, sonst steigt das PM um einen Punkt.
 - Steigt das PM in eine höhere Kategorie, verliert der Charakter endgültig 1 INTEL; 1 SKR und 1 WS.

Entzug: Findet ein gewollter oder ungewollter Entzug statt, erleidet der Charakter während des Entzugs:

- GL 2, LE 2, MUT 2, VIT 2 und WS 2.
- Ist der Charakter künftig entsprechenden Situationen ausgesetzt, muss ihm ein TW auf WS gelingen, um nicht rückfällig zu werden.

Weiteres:

- Die größte Gefahr beim Konsum von Ecstasy bzw. MDMA ist die Dehydrierung des Körpers bei gleichzeitiger Überhitzung durch den Bewegungsdrang. Der Konsument nimmt die körperlichen Warnsignale nicht wahr, was zum Organversagen, Koma oder Tod führen kann.
- In den 1990ern wurde MDMA von einigen Psychotherapeuten genutzt. Dabei entsteht jedoch die große Gefahr des Machtmissbrauchs, bei dem der Therapeut die Rolle eines Gurus einnimmt, besonders bei esoterisch veranlagten Sitzungen. Es wurde darum in Deutschland und in vielen weiteren Ländern untersagt.
- MDMA unterliegt in Deutschland dem Betäubungsmittelgesetz, ist illegal und nicht verkehrs- und verschreibungspflichtig.

Preis: Eine Tablette (mit ca. 80 - 150 mg MDMA) kostet ca. 8,50 €

Fentanyl: Synthetisches Opioid mit morphinartiger Eigenschaft. Wirkt sedierend und als Schmerz- und Narkosemittel. Fentanyl wird außerdem in der Drogenszene verwendet und gelegentlich als Streckmittel von Heroin eingesetzt oder für weitere Designerdrogen synthetisiert. Auch als Doping bei Kampfeinsätzen wurde Fentanyl schon eingesetzt.

<u>Wirkstoff</u>: Fentanyl liegt als weißes Pulver vor, das in Wasser unlöslich ist. Das gebräuchliche Fentanyldihydrogencitrat, das in der Medizintherapie angewandt wird, ist hingegenn wasserlöslich und auch gut fettlöslich und verteilt sich darum schnell in fetthaltigem Gewebe. Fentanyl gelangt durch die Blut-Hirn-Schranke und dockt im Gehirn und am Rückenmark an Opioid-Rezeptoren und hemmt dadurch die Schmerzreize. Die medizinische Anwendung erfolgt gegen extreme Schmerzen. Bei kontinuierlichen Schmerzen werden vor allem Fentanylpflaster eingesetzt. Fentanyl hat eine 100fach potentere Wirkung als Morphin, aber auch eine kürzere Wirkungsdauer.

Applikation:

- Intravenös, z. B. in der Anästhesie oder in der Notfallmedizin
 - o (150 1.500 Mikrogramm)
- Kutan, als Pflaster auf der Haut
 - (0,1 0,3 mg; mit einer stündlichen Ausschüttung von 12,5 bis 150 Mikrogramm)
- Sublingual, als Lutschtablette, um extremen Schmerzen vorzubeugen.
 - o (100 1.600 Mikrogramm)
- · Inhalativ, durch ein Nasenspray.
 - o (50, 100 oder 200 Mikrogramm)

Wirkungseintritt:

- Intravenös: nach 5 20 Sek.
- Kutan: nach 6 + W6 Std.
- Sublingual: nach einer ¼ Std.
- Inhalativ: nach 10 Min.

PSI NIK

• • •



Halbwertszeit:

- Intravenös: 6 + W4 Std.
- Kutan: 48 + W20 Std. (sofern das Pflaster drauf gelassen wird)
- Sublingual: 4 Std. + W4 x ½ Std.
- Inhalativ: W4 x ½ Std.

<u>Wirkung</u>: Fentanyl wirkt dämpfend, euphorisierend, stark schmerzlindernd, beruhigend und in höheren Dosierungen narkotisierend.

- Bis 200 Mikrogramm:
 - o GL + 1; MUT + 1; REFL 1; WS + 1.
 - LE regeneriert + 3.
 - o Bis zur Halbwertszeit erleidet der Charakter keinen Schock.
 - $_{\odot}$ Bis zur Halbwertszeit erleidet der Charakter nur noch die $\frac{1}{2}$ an LE-Abzügen.
- Hyperaktivität findet im Wirkungszeitraum nicht statt.
- Bei höherer Dosierung, je 200 Mikrogramm, potenziert sich die Wirkung um die gleichen Werte.
 - Allerdings muss dann stets der TW auf GL gelingen, der jeweils 2 WM wird, sonst wird der Charakter W6 Std. lang ohnmächtig.

Nebenwirkungen:

- Wird das erste Mal Fentanyl konsumiert, muss ein TW auf GL gelingen, sonst erleidet der Charakter (W20):
 - 1 2 = Übelkeit: W6 Std. lang; 1 VIT.
 - \circ 3 4 = Erbrechen: 1 LE und 1 VIT.
 - o 5 − 6 = Schwindel: W6 Std. lang; bewegliche und visuelle Talente und Orientierung werden − 2 WM.
 - o 7 − 8 = Kopfschmerzen: W6 Std. lang; − 2 LE und − 1 VIT und alle TW werden − 2 WM.
 - o 9 − 10 = Hyperhidrose: Der Charakter schwitzt übermäßig viel.
 - 11 12 = Sehstörungen: Alle visuellen TW werden 2 WM.
 - 13 14 = Müdigkeit: 1 VIT und 3 WS.
 - Dieser Werteverluste sind sofort aufgehoben, wenn der Charakter mind. 8 Std. schläft.
 - Schläft der Charakter nur kurz, werden nur 1 VIT und 1 WS regeneriert.
 - 15 20 = Der Charakter erhält eine weitere Nebenwirkung. Es wird erneut gewürfeltt.
- Der parallele Konsum anderer Opioide und Opiate oder Alkohol verstärkt die Wirkung von Fentanyl, wie bei einer 200-Mikrogramm höheren Dosis.
- Beim parallelen Konsum von Antidepressiva muss ein TW auf GL gelingen, sonst erleidet der Charakter für den Wirkungszeitraum Halluzinationen und in MUT – 3. Die Anstiege in GL, MUT und WS entfallen stattdessen. Ein weiterer TW auf GL muss gelingen, sonst fällt der Charakter ins Koma. Wird ein Antdepressivum mit MAO-Hemmer (Moclobemid) konsumiert, wird der TW auf GL – 2 WM.
- · Wird Johanniskraut konsumiert, wird die Halbwertszeit schon eine Std. früher erreicht.
- Wird eine extrem hohe Dosis eingenommen (ab 1,5 mg), muss ein TW auf GL gelingen, sonst stirbt der Charakter an Atemstillstand.
 - Wird der Charakter operativ behandelt und somit sediert, tritt die Atemlähmung nicht ein, da er mit Beatmungsgeräten usw. versorgt wird.
 - Eine tödliche Überdosis findet ab 2 mg statt.

<u>Nachwirkungen</u>: Der TW auf GL muss gelingen, sonst erleidet der Charakter W6 Std. lang Verstopfung und somit Bauchschmerzen: -2 LE und -1 VIT.

Sucht: Wird Fentanyl mehrmals konsumiert, muss ein TW auf WS gelingen, sonst wird der Charakter süchtig.

- Der Süchtige konsumiert ...
 - o ab dem Wert 10 täglich (z. B. durch ein Pflaster).
 - \circ ab dem Wert 15 ist eine höhere Dosierung nötig, bei gleichbleibender Wirkung.
 - o ab dem Wert 18 ist eine höhere Dosierung nötig, bei gleichbleibender Wirkung.
- Nach jedem 3. Abenteuer muss der TW auf WS gelingen, sonst steigt das PM um einen Punkt.
 - Steigt das PM in eine höhere Kategorie, verliert der Charakter endgültig 1 GL, 1 LE, 1 VIT und
 1 WS.
 - Außerdem leidet der Charakter in dem Abenteuer unter Halluzinationen.
 - Außerdem muss ein TW auf GL gelingen, sonst erhält der Charakter das PM Somnambulismus.

Entzug: Findet ein gewollter oder ungewollter Entzug statt, erleidet der Charakter während des Entzugs:

- GL 2, LE 2, MUT 2, VIT 2 und WS 2.
- Ist der Charakter künftig entsprechenden Situationen ausgesetzt, z. B., weil er Schmerzen erleiden musste, muss ihm ein TW auf WS gelingen, um nicht rückfällig zu werden.





<u>Weiteres</u>: Fentanyl wird immer wieder von Soldaten genutzt oder an Soldaten ausgegeben, um im Kampf schmerzunempfindlicher zu sein. Ein Fentanyl-Derivat wurde als Dopingmittel 1997 vom israelischen Mossad-Kommando beim Mordanschlag auf den jordanischen Anführer der Hamas genutzt, dem das Mittel am Kopf aufgesprüht wurde. Ebenso wird vermutet, dass ein aerosoles Fentanyl-Derivat 2002 bei der Geiselbefreiung im Moskauer Dubrowka-Theater eingesetzt wurde, bei dem 127 Menschen starben.

Preise:

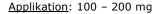
- Pflaster (50 Mikrogramm je Std.); 10 Stück = 80 100 €
- Lutschtabletten (200 Mikrogramm); 30 Tabletten = 180 €
- Spray (200 Mikrogramm) = 130 €
- Injektionslösung (50 Mikrogramm) = 20 €

Die Kosten bei ärztlicher Verschreibung übernehmen die Krankenkasse.

Heroin: Heroin, auch unter dem Handelsnamen Diaphin bekannt, fachlich als Diacetylmorphin (DAM), ist ein halbsynthetisches Opioid und gilt als gefährliches Rauschgift mit euphrosisierender und schmerzstillender bzw. betäubender Wirkung. Heroin wird in der Drogenszene auch als "Aitsch" (vom Buchstaben H) bezeichnet und ist weltweit die am weit verbreitetste Droge.

<u>Wirkstoff</u>: Heroin wird halbsynthetisch aus Morphin gewonnen. Morphin ist ein Extrakt aus Rohopium, dem getrockneten Milchsaft aus den Samen des Schlafmohns. Die Morphinbase

wird mit Essigsäureanhydrid, Natriumcarbonat oder Essigsäurechlorid zur Heroinbase umgewandelt. Unter Zugabe von organischen Lösungsmitteln, wie Aceton oder Salzsäure entsteht Heroinhydrochlorid. Heroin ist ein weißes, kristallines Pulver, das in Wasser leicht löslich ist. Heroin hat eine 1,5- bis 3fach höhere Wirksamkeit als Morphin. Heroin wird auf dem Schwarzmarkt stark gestreckt. Der Reinheitsgrad einer Injektion beträgt nur zwischen 5 – 20 %.



- Intravenös injiziert: Beim sogenannten "fixen" oder "drücken" wird das Heroin auf einem Löffel mit Wasser und Hilfsstoffen, z. B. Zitronensaft, erhitzt und dann in eine Spritze aufgezogen. Durch die starke und plötzliche Wirkung entsteht ein "Kick" oder "Flash".
- Nasal, durch Schniefen: Das Heroin wird zu Pulver zermahlen und per Schnupfröhrchen eingezogen.
- Inhalativ: Beim sogenannten "blowen", "den Drachen jagen", "eine Folie rauchen" wird Heroin auf Alufolie verdampft und mit einem Aluröhrchen inhaliert. Vorteilhaft ist, dass durch die kontrollierte und schnelle Wirkung der Konsum gut dosiert werden kann.
- Oral: Diese Anwendung findet selten statt, weil die Wirkung erst spät eintritt und sich noch nach Stunden intensivieren kann. Außerdem ist eine höhere Dosis nötig. Therapeutisch werden Tabletten eingenommen.

Wirkungseintritt:

- Intravenös: nach 5 Sek.
- Nasal: nach 3 Min.
- Inhalativ: nach 3 Min.
- Oral: nach 1 Std.

Halbwertszeit:

- Bei nicht süchtigen Konsumenten 5 + W20 Std.
- Bei süchtigen Konsumenten 4 Std. + W4 x ½ Std.

<u>Wirkung</u>: Heroin wirkt euphorisierend, dämpfend, schmerzlindernd, beruhigend und leicht narkotisierend. Bei der Applikation durch Injektion findet anfangs eine erste starke euphorisierende Wirkung ("Kick") statt. Die beruhigende, betäubende Wirkung danach fühlt sich an, als sei man in Watte gepackt.

- GL + 2; MOT 1; MUT + 1; REFL 1; WS + 1.
- Bei einer Injektion erhält der Charakter außerdem + 1 GL zusätzlich.
- LE regeneriert + 3.
- Bis zur Halbwertszeit erleidet der Charakter keinen Schock.
- Bis zur Halbwertszeit erleidet der Charakter nur noch die ½ an LE-Abzügen.

...





Nebenwirkungen:

- Wird Heroin erstmals oder wieder erstmals konsumiert, muss ein TW auf GL gelingen, sonst muss sich der Charakter übergeben und erleidet – 1 LE und – 1 VIT, was aber nicht negativ erlebt wird.
- Generell muss dem Charakter der TW auf GL gelingen, sonst erleidet er:
 - \circ Leichtes Fieber: W6 Std. lang; 1 LE und 1 VIT
 - Sollte sich der Charakter in der Zeit nicht schonen, erleidet er erneut die Abzüge.
 - o Kopfschmerzen: W6 Std. lang; 2 LE und 1 VIT und alle TW werden 2 WM.
 - o Übelkeit: W6 Std. lang; 1 VIT.
 - o Sexuelle Dysfunktion: Die sexuelle Lust sinkt. Das mögliche PM Hypersexualität würde 3 sinken.
- Nach der Halbwertszeit findet bereits ein Entzug statt (siehe unten, unter Entzug!)
- Konsumiert der Charakter parallel Alkohol, Antidepressiva mit MAO-Hemmern (Moclobemid), Benzodiazepin, Kokain oder andere Opioide oder Opiate, muss ein TW auf GL gelingen, sonst erleidet er die Symptome wie bei einer Überdosis (siehe hier unten!)
- Eine Überdosis tritt bei doppelter Dosierung auf (ca. 400 mg) oder wenn zu viele giftige Stoffe im Streckmittel enthalten sind. Bei dem sogenannten "Goldenen Schuss" wird der Charakter. Außerdem muss ein TW auf GL gelingen, sonst stirbt der Charakter an Atemstillstand.
 - Wegen des unklaren Reinheitsgrades von Heroin, kann es leicht zu Überdosierungen kommen, vor allem bei Erstkonsumenten.
 - Langjährige Dauerkonsumenten können weitaus mehr vertragen, sogar bis zur 10fachen Menge.
- Verunreinigte Spritzen können Infektionskrankheiten verursachen (dann wäre ein TW auf VIT entscheidend, um zu ermitteln, ob der Charakter sich ein Pathogen einfängt).
- Bei intravenösem Heroinkonsum verbleiben Einstichstellen und Vernarbungen. Bei dauerhaftem nasalen Konsum können sich Knorpel in der Nasenschleimhaut bilden.

<u>Nachwirkungen</u>: Der TW auf GL muss gelingen, sonst erleidet der Charakter W6 Std. lang Verstopfung und somit Bauchschmerzen: -2 LE und -1 VIT.

<u>Sucht</u>: Nach dem Konsum von Heroin (nach der Wirkungszeit) muss ein TW auf WS gelingen, sonst wird der Charakter süchtig.

- Der Süchtige konsumiert ...
 - o ab dem Wert 10 täglich einmal.
 - o ab dem Wert 15 ist eine höhere Dosierung nötig (mind. 200 mg).
 - o ab dem Wert 18 ist eine höhere Dosierung nötig und der Charakter konsumiert gleich nach dem Abklingen der Wirkung erneut.
- Nach jedem 3. Abenteuer muss der TW auf WS gelingen, der allerdings 2 WM wird, sonst steigt das PM um einen Punkt.
 - Steigt das PM in eine höhere Kategorie, verliert der Charakter endgültig 2 AUSS, 2 GL, 2 LE, 2 INTEL, – 2 VIT, – 2 WS und SKR + 1.
 - Außerdem sinkt die sexuelle Lust; das PM Hypersexualität sinkt endgültig 2.

Dass sich das Aussehen negativ verändert, liegt u. a. daran, dass der Heroinkonsum auch Karies und Zahnausfall verursacht.

Entzug: Findet ein gewollter oder ungewollter Entzug statt, erleidet der Charakter während des Entzugs:

- GL 3, LE 3, MUT 3, VIT 3 und WS 3.
- Es treten zwischenzeitlich leichte Halluzinationen und Blackouts auf.
- + 3 im PM Cholerik.

Konsumenten greifen darum häufig schon nach dem Abklingen der Wirkung wieder zum Heroin, um den Entzug zu umgehen (Rebound-Effekt). Ein TW auf WS ist erforderlich, um dem zu widerstehen. Bei Süchtigen handelt es sich um einen Gegen-TW-.

- Durch das Zittern während des Entzugs ist bei einem erneuten Konsum per Injektion ein TW auf FM nötig, der 2 WM wird, damit die Vene getroffen wird. Misslingt der TW, schießt sich der Konsument ein "Ei" (– 1 LE) und es findet keine Wirkung statt. Aus der entstandenen Kammer unter der Haut kann sich ein Abszess bilden.
- Ist der Charakter künftig entsprechenden Situationen ausgesetzt, muss ihm ein TW auf WS gelingen, um nicht rückfällig zu werden.

• • •





Weiteres:

- Heroin ist in Deutschland durch das Betäubungsmittelgesetz verboten. Der medizinische Einsatz ist unter strengen Auflagen möglich. Für Suchtkranke existieren Substitutionsprogramme mit Methadon, das ebenso ein Opiod ist, allerdings unter kontrollierten Bedingungen von der Heroinsucht befreien soll.
- Der Austausch von Injektionsnadeln oder die Wiederverwendung dieser inzwischen unsterillen Nadeln stellt ein Gesundheitsrisiko dar. Ein TW auf VIT entscheidet dann darüber, ob sich der Charakter einen Erreger einfängt.

Preise: Braunes Heroin: 1 q = 30 - 45 € weißes Heroin (mit einer höheren Reinheit): 1 q = 30 - 110 €

Kokain: Rauschdroge, deren Substanz aus den Blättern des südamerikanischen Cocastrauchs gewonnen wird. Kokain wirkt stark stimulierend, euphorisierend, leistungsfördernd und betäubend bzw. sedierend. In der Drogenszene wird es "Schnee", "Weißes Gold", "Coke" genannt. In wenigen Fällen wird Kokainhydrochlorid als Narkosemittel genutzt.

<u>Wirkstoff</u>: Kokain ist eine Substanz, die in den Blättern des südamerikanischen Cocastrauchs enthalten ist. Aus diesen können unterschiedliche Produkte entwickelt werden:

- a) Die Blätter: Die Blätter des Cocastrauchs können direkt gekaut oder im Tee verarbeitet werden und lösen einen leichten Rausch, aber keinen Kick aus. Der Anteil der Alkaloide in den Blättern, zu denen auch das Kokain gehört, beträgt max. 1 %.
- b) Cocapaste: Auch Kokainsulfat geannt. Die Blätter weden zerkleinert und in Wasser und Schwefelsäure eingeweicht und dann zu einer breiigen Masse zerstampft. In Plastiktonnnen, Badewannen oder Erdlöchern werden dann mit Hilfe von Lösungsmitteln, wie Kerosin, Batteriesäure, Kalk, Natriumcarbonat, Salzsäure, Schwefelsäure und anderen Stoffen die Alkaloide extrahiert und es entsteht die Cocapaste, die nun getrocknet wird. Der Wirkstoffgehalt der Cocapaste beträgt 60 80 %. Aus 50 kg Coca-Blätter erhält man 1 kg Cocapaste. In Südamerika wird Cocapaste von der ärmeren Bevölkerung mit Tabak geraucht.
- c) Cocabase: Auch Freebase gennant. Wird der Cocapaste Äther oder Aceton, Ammoniak und Pottasche zugesetzt, wird daraus Kokainbase gewonnen, die herausgefiltert wird. Cocabase ist in Wasser nicht löslich und eignet sich nur zum Rauchen. Aus 1 kg Cocapaste kann ein ½ kg Cocabase gewonnen werden. Die Freebase hat einen relativ hohen Reinheitsgrad, höher als es beim Crack der Fall ist.
- d) Kokainhydrochlorid: Es ist das eigentliche Kokain, bzw. das Kokainsalz, auch Koks genannt. Kokainhydrochlorid ist ein weißes Pulver, das in Wasser gut löslich ist. Es wird mit Hilfe von Salzsäure und Äther aus der Cocabase gewonnen. Aus einem ½ kg Cocabase können 400 g Kokainhydrochlorid gewonnen werden. Kokainhydrochlorid kann geschnupft oder intravenös gespritzt werde, selten wird es auch gegessen oder inhaliert. Wird Kokainhydrochlorid mit Ammoniak erhitzt, wandelt es sich wieder in Cocabase. Das ist dann sinnvoll, wenn das Kokain nach dem Transport wieder zu einer Rauchdroge verarbeitet werden soll. Kokainhydrochlorid findet sich auf dem Schwarzmarkt kaum in reiner Form. Es wird gestreckt, mit Mitteln wie Talkum, Zucker, Coffein, Paracetaml, Ibuprofen, Acetylsalicylsäure, MDMA, Amphetamin, Kerosin oder Narkosemitteln, um den eigentlichen Kokaineffekt zu immitieren. Gestrecktes Kokain hat nur noch einen Reinheitsgrad von 5 40 % und kann aufgrund seiner Zusätze lebensbedrohlich sein. Wenn es mit Kerosin hergestellt wurde, hat es eine gelbliche Farbe und wird "gelbes Kokain" genannt. Wenn es nicht gestreckt wurde, hat es einen Reinheitsgrad von 98 %. Das reine Kokain wird von Rauschgifthändlern als "Yen" bezeichnet.
- e) Crack: Kokainhydrochlorid wird mit Natron vermischt und erhitzt. Durch die Herstellung besitzt diese Kokainform eine besonders hohe Reinheit (80 100 %). Es wird aber ebenso häufig gestreckt, meist mit Ammoniak, Äther oder Natron. Crack wird in kleinen Pfeifen geraucht oder direkt von Alufolie. Die getrocknete weiße Masse enthält Kristallkörner, die beim Verbrennen ein knisterndes Geräusch verursachen, was der Ursprung des Namens "Crack" ist. Crack hat eine stärkere Wirkung als das Kokainhydrochlorid. Es hat eine gelblich-weiße oder rosa Farbe.
- f) Schwarzes Kokain: Dies ist keine Konsumform, sondern eine verarbeite Form, die zum Schmuggeln dient. Das "Coca Negra" entsteht, indem Kokainhydrochlorid mit Kobalt- und Eisenchlorid vermischt wird. Das Kokain kann durch Kontrollen nicht aufgespürt werden. Danach muss es wieder zu Kokainhydrochlorid reextrahiert werden.

Kokain wirkt als Wiederaufnahmehemmer für die Botenstoffe Dopamin, Noradrenalin und Serotonin, wodurch diese konzentriert werden und den Rausch verursachen.

Applikation:

- Cocain-Blätter, oral gekaut: Nicht in Deutschland möglich.
- Cocainpaste, inhalativ geraucht: Nicht in Deutschland möglich.
- Cocainbase (Freebase), inhalativ geraucht: 250 1.000 mg.
- Kokainhydrochlorid, nasal geschnieft (gekokst; lange Wirkung; häufigste Konsumform): 40 60 mg.
- Kokainhydrochlorid, peroral eingenommen (seltene Konsumform; lange Wirkung): 40 60 mg.
- Kokainhydrochlorid, intravenös injiziert (starke Sofortwirkung): 20 50 mg.
- Crack, inhalativ geraucht (stärkste Wirkung): 250 1.000 mg.

...





Wirkungseintritt:

- Inhalativ (Freebase): nach 1 + W4 Min.
- Inhalativ (Crack): nach 10 Sek.
- Injiziert (Kokainhydrochlorid): nach 30 + W12 Sek. ("Kick")
- Nasal (Kokainhydrochlorid): nach 2 Min.
- Oral (Kokainhydrochlorid): nach 10 + W20 Min.

Halbwertszeit:

- Inhalativ (Freebase oder Crack): 10 Min.
- Injiziert (Kokainhydrochlorid): 10 Min.
- Nasal (Kokainhydrochlorid): 20 + 2W20 Min.

<u>Wirkung</u>: Kokain wirkt schnell, aber nur kurz. Es wirkt euphorisierend, stimmungsaufhellend, enthemmend, dämpfend, hebt die Konzentration, die Lebenskraft, die Willensstärke, die Leistungsfähigkeit, macht mutiger und stark redebedürftig und lässt Hunger, Durst und Müdigkeit verschwinden. Bei einer Injektion erlebt der Charakter ein emotionales Hochgefühl ("Kick").

- GL + 4; LE + 2; MUT + 2; PSI + 1; WS + 2.
- Bis zur Halbwertszeit erleidet der Charakter keinen Schock.
- Bis zur Halbwertszeit erleidet der Charakter nur noch die ½ an LE-Abzügen.
- Bis zur Halbwertszeit werden alle Arbeitstalente und beweglichen Talente + 2 WM.
- Der Charakter ist für die nächsten 5 Std. nicht müde, hungrig oder durstig.

Nebenwirkungen:

- Durch die gestreckten Zusätze kann es (außer bei der Freebase) schon während der Wirkung zu Nebenwirkungen kommen, wenn der TW auf GL misslingt. Dann entscheidet der W20:
 - o 1 − 3 = Zittern und Zucken: W6 Std. lang werden alle motorischen Talente − 2 WM.
 - o 4 − 6 = Aggressivität: W6 Std. lang in SKR + 3.
 - \circ 7 8 = Desorientierung: W6 Std. lang verliert der Charakter sein Zeitempfinden und ist räumlich desorientiert. OR 3.
 - \circ 9 10 = Schwächegefühl: W6 Std. lang in VIT 3.
 - 11 12 = Einsamkeitsgefühle: W6 Std. lang in GL 3, anstelle einer positiven Anhebung von GL.
 - o 13 − 14 = Angstzustände: W6 Std. lang in MUT − 3, anstelle einer positien Anhebung von MUT.
 - 15 = Paranoia und Halluzinationen: W6 Std. lang erhält der Charakter im PM Paranoia + 3 und leidet unter Halluzinationen. Der Betroffene glaubt auch, dass Insekten unter seiner Haut krabbeln.
 - 16 = Schlafstörungen: In der folgenden Nacht schläft der Charakter unruhig und ist danach müde.
 - 17 = Kognitive Störungen: W6 Std. lang 1 WS, anstelle einer positiven Anhebung von WS, und 2 WM auf alle Wissenstalente.
 - \circ 18 = Krämpfe: W6 Std. lang; 3 LE und 1 VIT.
 - o 19 = Der Charakter fällt ins Koma. Nur eine stationär-medizinische Behandlung kann ihn retten.
 - \circ 20 = Herzinfarkt: Misslingt der TW auf GL, stirbt der Charakter an einem Herzinfarkt.
- Die gemeinsame Nutzung von Schnupfröhrchen kann Krankheitserreger verursachen, vor allem bei dauerhaften Konsumenten, da bei ihnen die Nasenschleimhäute bereits verletzt sind. Hier entscheidet der TW auf VIT, ob sich die Personen ein Pathogen einfängt (siehe Regel zu Pathogenen!)
 Auch die Nutzung von nicht sterilen Nadeln bei der Injektion kann Infektionskrankheiten verursachen.
- Kokain macht überaus schnell abhängig und es treten nach der Halbwertszeit sofort Entzugserscheinungen auf (siehe unten, unter Nachwirkungen und Sucht!)
- Wird parallel Alkohol konsumiert, verstärkt sich beim Konsumenten der Aktivitätsdrang und die Wirkung von Alkohol wird kaum noch wahrgenommen.
- Wird parallel Cannabis konsumiert, erhält der Charakter bis zur Halbwertszeit zusätzlich + 1 in GL.
- Wird parallel Heroin konsumiert, wird der Charakter ohnmächtig und ein TW muss GL gelingen, sonst stirbt der Charakter an Herzversagen.
- Besitzt der Charakter das PM Herzfehler, muss der TW auf GL gelingen, sonst stirbt er.
- Bei einer Überdosis stirbt der Charakter an einem Herzstillstand, sofern er nicht sofort notärztlich versorgt wird. Eine Überdosierung findet bei nasaler Applikation ab 1,2 g statt; bei einer Injektion ab 0,75 g; beim inhalativen Konsum ist die Überdosierung unberechenbar. Es treten zuerst Krämpfe auf, erhöhte Ängste, Paranoia, Aggressivität, Halluzinationen, Übelkeit, Erbrechen und schließlich folgt der Herzstillstand.







Nachwirkungen:

- Nach 2 Std. fällt der Charakter in eine Depression: 1 WS und W6 Std. je Std. 1 GL.
- Außerdem muss dem Charakter nun der TW auf GL gelingen, sonst erleidet er zusätzlich:
 - Ägstlich-paranoide Stimmung: W6 Std. lang; 3 MUT und im PM Paranoia + 3.
 - Halluzinationen; W6 Std. lang.
 - Müdigkeit: 1 VIT und 1 WS.
 - Diese Werteverluste werden sofort aufgehoben, wenn der Charakter geschlafen hat.
 - Erschöpft: 1 GL, 1 LE, 1 VIT und 1 WS und alle TW werden 2 WM.

<u>Sucht</u>: Kokain macht zwar nicht körperlich, dafür aber extrem psychisch abhängig. Kokain gilt als die Droge mit dem höchsten Abhängigkeitsgrad. Nach der Wirkung hat der Konsument sofort das Verlangen wieder zu konsumieren (siehe Entzug!)

- Nach dem Konsum muss ein TW auf WS gelingen, der 2 WM wird, sonst wird der Charakter süchtig. Der Süchtige muss spätestens 2 Std. nach der Wirkung einen Gegen-TW auf WS schaffen, sonst muss er sofort wieder konsumieren.
- Der Süchtige konsumiert ...
 - ab dem Wert 10 mehrmals die Woche; vor allem wenn spezielle Reize aktiviert werden, die ihn an den positiven Rausch erinnern (auch Musik, Erlebnisse, Gerüche, Bilder) oder er Stress oder Traurigkeiten ausgeliefert ist.
 - o ab dem Wert 15 mehrmals täglich und die Dosis wird gesteigert.
 - o ab dem Wert 18 fast dauerhaft und so oft es geht und mit gesteigerter Dosis.
- Nach jedem 3. Abenteuer muss der TW auf WS gelingen, der allerdings 2 WM wird, sonst steigt das PM um einen Punkt.
 - Steigt das PM in eine höhere Kategorie, verliert der Charakter endgültig 3 AUSS, 3 GL, 3 LE, 3 INTEL, 3 VIT, 3 WS und SKR + 2.
 - Außerdem sinkt die sexuelle Lust; das PM Hypersexualität sinkt endgültig 3.
 - Außerdem muss dem Charakter ein TW auf GL gelingen, sonst erhält er das PM Paranoia und erleidet gelegentlich Halluzinationen.
 - Außerdem muss dem Charakter ein TW auf GL gelingen, sonst erhält er das PM Herzfehler. Das Aussehen verändert sich, weil der Charakter allmählich abmagert, dadurch keine Vitamine zu sich nimmt, die Lippen platzen auf, er bekommt Blutergüsse, glasige Augen, die Zähne fallen aus; er hat eine zombiehafte Erscheinung.
 - Wird Kokain geschnieft, zersetzt sich die Nasenscheidewand.

Entzug: Findet ein gewollter oder ungewollter Entzug statt (2 Std. nach der Wirkung), erleidet der Charakter während des Entzugs:

- Es treten Depressionen auf, Hautjucken, Schlafstörungen und Alpträume.
- GL 3, LE 3, MUT 3, VIT 3 und WS 3.
- + 3 im PM Cholerik.
- Ist der Charakter künftig entsprechenden Situationen ausgesetzt, muss ihm ein TW auf WS gelingen, um nicht rückfällig zu werden.
- Ein gewollter Entzug muss stationär geschehen, da das Risiko des Rückfalls sehr hoch ist. Auch nach dem Entzug sind eine Weiterbehandlung und Begleitung nötig.

Weiteres:

- Coca-Cola verwendete bis 1906 einen Extrakt aus den Cocablättern. Auf 1 I Cola kamen somit 150 mg Kokain.
- Kokain ist eine beliebte Szenendroge. Anders als bei Opioidabhängigen sind die Konsumenten aber meistens soozial integrierter und finanziell gesicherter.
- In Deutschland werden für Kokain Szenennamen wie Schnee, Weißes Gold, Koks, Coca, Persil, Puder, Schubi oder Roxane verwendet.
- Kokain fällt in Deutschland unter das Betäubungsmittelgesetz und ist ein verkehrsfähiges und verschreibungsfähiges Betäubungsmittel. Ohne Erlaubnis ist der Umgang mit Kokain allerdings strafbar. Der Besitz von bis zu 5 g Reinkokain ist erlaubt. Die Einfuhr von Coca-Pflanzen oder -teile oder -Tee ist illegal.
- Kokain kann im Blut nachgewiesen werden und auch in Abwässern.

Preis: 100 mg = 3 - 4 €





LSD (Lysergsäurediäthylamid): LSD, auch Acid genannt, ist eine chemische Verbindung aus Lysergsäure, die auf natürliche Weise im Getreidepilz Mutterkorn enthalten ist. LSD wird jedoch halbsynthetisch hergestellt. LSD verursacht schon im Mikrogrammbereich eine halluzinogene Wirkung, verbunden mit einer veränderten Gedanken- und Gefühlswelt und gilt als eine der stärksten Halluzinogene.

<u>Wirkstoff</u>: LSD wird chemisch aus dem Getreidepilz Mutterkorn gewonnen und liegt dann in farblosen, geruchlosen und geschmacklosen Kristallen vor, die in Wasser löslich sind. LSD wird meistens auf Trägerstoffen aufgebracht, die gerade 5 x 5 mm groß sind (Papierstücke). LSD kann aber auch in Lösungen oder in Tablettenkapseln eingearbeitet werden.

Applikation: Oral aufgenomme, 100 - 250 μg.

• Schon kleine Dosierungen von 20 µg können ausreichen, um einen halluzinogenen Trip zu erreichen.

Wirkungseintritt:

- Bei geringer Dosis (unter 80 μg): nach 60 + W20 Min.
- Bei höherer Dosis (über 80 μg): nach 30 Min.

Halbwertszeit:

- Bei geringer Dosis (unter 80 μg): 2 + W4 Std.
- Bei höherer Dosis (über 80 μg): 4 + W6 Std.

<u>Wirkung</u>: LSD hat eine halluzinogene und bewusstseinserweiternde Wirkung. Der Charakter erhält optische und akustische Halluzinationen und es verändert sich das Zeit- und Raumempfinden.

- Bei geringer Dosis (unter 80 μg):
 - o GL + 2; MOT − 2; MUT + 1; PSI + 2; WS − 2.
 - o Eine positive Grundstimmung kann den Rausch positiv anhaltend beeinflussen.
- Bei höherer Dosis (über 80 μg):
 - Ab der 3. Std. nimmt der Charakter Visionen in Form spiritueller Erfahrungen wahr, wie auch außerkörperliche Wahrnehmungen. Die Halluzinationen werden positiv und negativ im Wechsel wahrgenommen. Der Konsument leidet unter Realitätsverlust.
 - Zusätzlich in GL + 1, MUT 2, PSI + 3 und WS 1.

Nebenwirkung:

- Bei höherer Dosis (über 80 µg) leidet der Charakter ab der 3. Std. unter Speichelfluss, erhöhtes Schwitzen, ansonsten Unterkühlung in Händen und Füßen, Zuckungen und ...
 - o Übelkeit: W6 Std. lang; 1 VIT
 - Krämpfen: W6 Std. lang; 3 LE und 1 VIT.
 - Außerdem muss dem Charakter der TW auf WS gelingen, sonst unternimmt er aufgrund seines Realitätsverlustes gefährliche Dinge, z. B. glaubt er fliegen zu können und könnte sich von einer Anhöhe stürzen.
- Wenn der Charakter während des Rausches negativen Gefühlen ausgesetzt ist, kann er einem Horrortrip ausgesetzt sein, bei dem die Halluzinationen beängstigend werden. Wenn dem Charakter der TW auf MUT misslingt:
 - MUT 3 und GL 3 (anstelle des GL-Anstieges).
 - o PM Cholerik + 3.
 - o PM Paranoia + 3.
 - \circ Die Werte regenerieren nach der Halbwertszeit je Std. um einen Punkt.

Um dem entgegen zu wirken, kann ein Tripsitter den Konsumenten unterstützen. Dem Tripsitter muss der TW auf CHAR gelingen und der TW auf MUT wird dann + 2 WM.

- Wird paralllel Ecstasy konsumiert, findet die Wirkung einer h\u00f6heren Dosis mit Horrortrips statt.
- Wird parallel ein Antidepressivum konsumiert, fällt die Wirkung von LSD nur gering aus.

Nachwirkungen:

- Sollte der TW auf GL misslingen, leidet der Charakter noch W6 Tage lang an halluzinogenen Flashbacks, in Form von Sinnestäuschungen.
- LSD verursacht eine gewisse Toleranz. 8 + W6 Tage lang fallen Wirkungen beim erneuten Konsum von LSD oder auch von Meskalin oder Psilocybin nur sehr gering aus.

...





<u>Sucht</u>: LSD macht zwar nicht körperlich abhängig, dennoch muss der Charakter einen TW auf WS schaffen, wenn er entsprechenden Situationen ausgesetzt ist, in denen er LSD konsumieren wollen würde.

- Der "Süchtige" konsumiert …
 - o ab dem Wert 10 ca. alle 2 Monate (also jedes 2. Abenteuer).
 - o ab dem Wert 15 monatlich.
 - ab dem Wert 18 alle zwei Wochen.
- Nach jedem 3. Abenteuer muss der TW auf WS gelingen, der allerdings + 2 WM wird, sonst steigt das PM um einen Punkt.
 - Steigt das PM in eine höhere Kategorie, muss der TW auf GL gelingen, sonst erleidet der Charakter in GL – 1, in MUT – 1 und ein bestehendes Phobie-PM steigt + 1.

<u>Entzug</u>: Bei LSD findet der Entzug anders statt. Vernachlässigt der Spieler das Ausspielen des Konsums im geforderten Zeitraum, erleidet er zum nächsten Abenteuer – 1 GL und – 1 VIT.

• Ist der Charakter künftig entsprechenden Situationen ausgesetzt, muss ihm ein TW auf WS gelingen, um nicht wieder konsumieren zu wollen.

Weiteres:

- Mutterkorn ist ein Getreidepilz, der im Mittelalter über die Getreidenahrung oder übers Viehfutter aufgenommen wurde und dem viele Menschen und Tiere zum Opfer gefallen sind.
- Seit der Entdeckung von LSD in den 1940ern wurde es lange als Medikament in der Psychotherapie eingesetzt. Durch die Hippie-Ära in den 1960ern wurde LSD stark verbreitet. LSD wurde zu einer Inspirationsdroge für Künstler. 1971 wurde LSD, wie viele andere psychotrope Substanzen verboten. Zur psychiatrischen Behandlung und Forschung ist es bis heute noch weiterhin bedingt nutzbar. Es wird z. B. bei der Behandlung von Cluster-Kopfschmerzen, Alkoholsucht und Depressionen genutzt. Diese Therapieformen sind umstritten, weil ein suggestives Machtgefälle zwischen Therapeut und Klient entstehen kann.
- Während des Kalten Krieges wurde LSD als mögliche Biowaffe in Betracht gezogen. Die CIA forschte bis in die 1970er an der Wirkung von LSD, indem sie Untersuchungen an Probanden führten, denen wissentlich und unwissentlich LSD verabreicht wurden. Auch wurden in den 1960ern auf Hippie-Veranstaltungen, so genannte Acid-Tests durchgeführt, indem an das Publikum LSD verteilt wurde.
- Für den Drogenhandel eignet sich LSD nicht besonders, weil die Nachfrage gering ist und der Gewinn nicht so rentabel ist wie bei anderen Drogen.
- Einige Schamanen experimentieren gelegentlich mit LSD.
- In Deutschland ist LSD laut Betäubungsmittelgesetz ein nicht verkehrsfähiges Betäubungsmittel. Der Umgang ohne Erlaubnis ist strafbar.

Preise: Dosis, 100 - 250 μg = 5 - 11 €







Mephedron (MMC): Bezeichnung für Methylmethcathinon. Mephedron ist eine junge synthetische Designer- und Partydroge, die euphorisierend wirkt, die Aufmerksamkeit steigert, wach und kräftig macht, den Appetit hemmt und kontaktfreudig macht. Die Szenenamen lauten M-CAT, Meow, Miau, Magic, MMC Hammer oder Meph.

<u>Wirkstoff</u>: Mephedron ist ein Ampehtamin aus der Stoffgruppe der Phenylamphetamine. Es ist ein weißes fein- bis grobkristallines Pulver und wird als solches oder als Tablette veräußert.

Applikation: 200 - 500 mg

- Nasal, geschnieft
- Peroral oder oral eingenommen, beispielsweise in Zigarettenpapier oder als Tablette geschluckt
- Injiziert, intravenös (hier ist eine geringere Menge ausreichend)

Wirkungseintritt:

Nasal: nach 10 Min.
Oral: nach 1 ½ Std.
Injiziert: nach 5 Sek.

Halbwertszeit: 1 + W4 Std.

Wirkung:

- GL + 2; LE + 2; MUT + 2; REFL + 1; ST + 2; VIT + 2; WS + 2.
- Wissenstalente werden + 2 WM.
- Der Charakter erleidet keine Abzüge durch Hunger, Durst und Müdigkeit.
- Kontaktfreudig, offen, aber auch Hyperaktiv mit Rededrang.
 - o Wissenstalente werden nicht negativ WM.

Nebenwirkungen:

- · Mundtrockenheit und Belag auf der Zunge.
- Wird Mephedron nasal aufgenommen, muss der TW auf VIT gelingen, sonst erleidet der Charakter eine Schädigung der Nasenwand und somit – 1 LE.
- Wird Mephedron als Pulver geschluckt, ohne es irgendwo eingewickelt zu haben, muss der TW auf VIT gelingen, sonst erleidet der Charakter Schmerze in der Speiseröhre und somit 1 LE.
- Außerdem muss dem Charakter der TW auf GL gelingen, sonst erleidet er anstelle der o. g. Wirkung (W6):
 - 1 2 = Hyperhidrose: Der Charakter schwitzt viel.
 - \circ 3 4 = Schlaflosigkeit: Der Charakter wird die kommende Nacht nicht schlafen können und erleidet dadurch 1 VIT und 3 WS.
 - Diese Werteverluste sind sofort regeneriert, wenn der Charakter ausreichend geschlafen hat
 - 5 = Erschöpfungssyndrom: − 1 GL, − 1 LE, − 1 VIT und − 1 WS und W6 Std. lang werden alle TW − 2 WM.
 - Die WM regenerieren nach den W6 Std. sofort und nach einer Std. um je einen Punkt.
 - 6 = Angststörung: 3 MUT und bestehende Phobie-PM + 3.
 - Die PM-Werte regenerieren nach der Halbwertszeit stündlich um je einen Punkt.
- Wird parallel Alkohol, ein Opioid oder ein Antidepressivum mit MAO-Hemmer (Moclobemid) konsumiert, erleidet der Charakter Krämpfe, Übelkeit und Erbrechen (insgesamt – 4 LE und – 3 VIT). Außerdem muss ein TW auf GL gelingen, sonst stirbt der Charakter an Atemversagen.
- Bei einer Überdosis muss ein TW auf GL gelingen, sonst ist der Charakter tot.
- Mephedron macht schnell abhängig. Wer Meph eingenommen hat, muss nach der Wirkungszeit einen TW auf WS schaffen, der – 2 WM wird, sonst wird man süchtig.

Nachwirkungen:

- Der Charakter bekommt Durst.
- Der Charakter hat Erinnerungslücken an die Zeit der Wirkung.
- Kopfschmerzen: 2 LE und 1 VIT.

. . .





<u>Sucht</u>: Konsumiert der Charakter Mephedron, muss dem Charakter der TW auf WS gelingen, der – 2 WM wird, sonst wird er süchtig.

- Der Süchtige konsumiert ...
 - o ab dem Wert 10 vor allem auf Partys, ca. alle 2 Wochen.
 - o ab dem Wert 15 wöchentlich.
 - o ab dem Wert 18 ca. alle 3 Tage.
- · Nach jedem 3. Abenteuer muss der TW auf WS gelingen, sonst steigt das PM um einen Punkt.
 - Steigt das PM in eine höhere Kategorie, erleidet der Charakter:
 - Wenn er schnieft, die Zerstörung der Nasenscheidewand: dauerhaft 2 LE.
 - Nierenschaden: Der Charakter verliert W6 Abenteuer lang endgültig 1 LE.

Entzug: Findet ein gewollter oder ungewollter Entzug statt, erleidet der Charakter während des Entzugs:

- GL 2, LE 2, MUT 2, VIT 2 und WS 2.
- Ist der Charakter künftig entsprechenden Situationen ausgesetzt, wie auf Parties, muss ihm ein TW auf WS gelingen, um nicht rückfällig zu werden.

Weiteres:

- Seit 2008 wird Mephedron auch im europäischen Raum verbreitet. Hier wurde es zunächst verdeckt als "Pflanzendünger" oder "Badesalz" übers Internet an die Abnehmer angeboten.
- În Deutschland ist Mephedron illegal und fällt unter das Betäubungsmittelgesetz, in dem es auch als nicht verkehrsfähiges Betäubungsmittel eingestuft ist.
- Mephedron lässt sich im Blut, Urin, Speichel, in Haaren, auf Finger- und Fußnägel, sogar im Fingerabdruck nachweisen. Ebenso lässt sich Mephedron im Abwasser nachweisen.

<u>Preis / Menge</u>: Der Großhändler kauft die Tablette für 1 €. Auf der Straße wird die Tablette (oder 200 – 500 mg Mephedron-Pulver) dann für 10 € verkauft.

Meskalin: Meskalin ist eine Substanz, die aus Peyote- und San-Pedro-Kakteen und anderen Kakteen stammt. Meskalin wirkt euphorisierend, halluzinogen und fördert die Willensstärke und das spirituelle Erleben. Es hat auch eine heilende Wirkung bei bakteriellen Infektionen und wirkt gegen Kopfschmerzen und Fieber. Meskalin wird in der Szene auch als "Peyote" oder "San Pedro" bezeichnet. Die Kakteen sind in Mexiko, Südamerika und dem Südwesten der USA beheimatet und finden sich sonst nur, wenn jemand so einen Kaktus privat züchtet.

<u>Wirkstoff</u>: Die geschnittenen und getrockneten Spitzen der Kakteen werden gekaut und danach geschluckt. Sie haben einen bitteren Geschmack. Meskalin ist eine Phenylethylamin-Verbindung. Meskalin kann auch synthetisch hergestellt werden. Aus einem 30 cm großen Steckling erhält man die Menge für einen Rausch.



Applikation:

- Oral: 200 mg = 10 Scheiben des Kaktus
 - o Die Kaktusteile können in dünnen Scheiben gekaut und dann geschluckt werden.
 - o Die Kaktusteile können als Tee aufgekocht und getrunken werden.

<u>Wirkungseintritt</u>: Die Wirkung entsteht in Etappen. Der erste Rausch kann von Übelkeit und Erbrechen bestimmt sein; dem folgt der euphorische und halluzinogene Rausch.

- 1. Rausch: nach einer ¼ Std.
- 2. Rausch: nach 1 ½ Std.

<u>Halbwertszeit</u>: 5 + W4 Std. (ab dem 1. Rausch)

Wirkung: Die Wirkung kann in Etappen auftreten, bei der zuerst eine negative Wirkung eintritt.

- 1. Rausch: Misslingt der TW auf GL, der 2 WM wird, erleidet der Charakter Übelkeit und Erbrechen.
 - 1 LE und 2 VIT.
- 2. Rausch: Übelkeit und Erbrechen klingen ab. Der Charakter wird nun hyperaktiv, unruhig, dann werden Farben intensiver wahrgenommen, es treten Halluzinationen auf, die als Visionen und Traumbilder wahrgenommen werden, begleitet von Realitätsverlust und Glücksgefühlen. Die Sinne sind geschärfter.
 - \circ GL + 3, MOT 3, SINN + 3, PSI + 3, WS + 3.
 - o TW bei den Psinetiken Optikinese, Transzendenzreisen und Wahrsagen werden + 2 WM.
 - o TW bei bakteriellen und virologischen Pathogenen werden + 1 WM.
 - o Bis zur Halbwertszeit leidet der Charakter nicht unter Fieber oder Kopfschmerzen.



• • • •



Nebenwirkungen:

- Hyperaktiv: Der Charakter hat Bewegungs- und Rededrang und alle TW auf Wissenstalente werden 2 WM.
- · Hyperhidrose: Der Charakter schwitzt viel.
- Ist der Charakter einer negativen Stimmung ausgesetzt, kann sich die Wirkung in einen Horrortrip umschlagen. Wenn der TW auf MUT misslingt, bekommt der Charakter grausame Visionen und erleidet Ängste, Paranoia und Depressionen.
 - o MUT 3.
 - Depression: WS 1 und W6 Std. lang sinkt GL 1.
 - o PM Paranoia + 3.

Ein Tripsitter kann den Konsumenten gegen den Horrortrip unterstützen, wenn diesem der TW auf CHAR gelingt. Dadurch wird der TW auf MUT + 2 WM.

 Wird parallel dazu ein Antidepressivum oder Mittel mit MAO-Hemmer genutzt (Moclobemid, Johanniskraut, die Schamanendroge Ayahuaca), erleidet der Charakter Krämpfe, Übelkeit und Erbrechen (insgesamt – 4 LE und – 3 VIT). Außerdem muss ein TW auf GL gelingen, sonst stirbt der Charakter an Atemversagen.

Nachwirkungen:

- W4 Std. lang leidet der Charakter noch unter halluzinativen Flashbacks.
- Toleranz: Innerhalb von 7 Tagen findet bei Meskalin oder einer anderen psychdelischen Droge keine Wirkung statt.

 $\underline{\text{Sucht}}$: Nach dem Wirkungszeitraum muss ein TW auf WS gelingen, der + 2 WM wird, sonst wird der Charakter süchtig.

- Der Süchtige konsumiert ...
 - o ab dem Wert 10 monatlich.
 - o ab dem Wert 15 alle 2 Wochen.
 - o ab dem Wert 18 wöchentlich.
- Nach jedem 3. Abenteuer muss der TW auf WS gelingen, sonst steigt das PM um einen Punkt.
 - Steigt das PM in eine höhere Kategorie, verliert der Charakter endgültig 1 GL, 1 INTEL, 1 VIT und – 1 WS.
 - Außerdem muss der TW auf GL gelingen, sonst erhält der Charakter im PM Paranoia + 3.
 - Außerdem muss der TW auf GL gelingen, sonst erhält der Charakter das PM Herzfehler.

Entzug: Findet ein gewollter oder ungewollter Entzug statt, erleidet der Charakter während des Entzugs:

- GL 2, LE 2, MUT 2, VIT 2 und WS 2.
- Ist der Charakter künftig entsprechenden Situationen ausgesetzt, muss ihm ein TW auf WS gelingen, um nicht rückfällig zu werden.

Weiteres:

- Meskalin wird seit Jahrtausenden im Schamanismus als Inspirationsdroge genutzt.
- In den 1960ern, als Meskalin noch legal war, haben Psychotherapeuten, Philosophen und Forscher damit experimentiert.
- 1967 wurde es in Deutschland zur illegalen Droge erklärt. Es ist ein nicht verkehrsfähiges Betäubungsmittel und der Umgang ohne Erlaubnis ist strafbar.
- In Deutschland werden zwei meskalinhaltige Kakteen gezüchtet, der Lophophora williamsii und der Echinopsis. Diese sind nicht im Betäubungsmittelgesetz aufgeführt. Somit ist der Besitz und Handel damit erlaubt, jedoch nur zu botanischen Zwecken.

<u>Preis / Menge</u>: Kaktus-Setzling, ca. 30 cm groß (illegal bezogen; reicht für einen Rausch): 10 − 30 €





Methadon: Synthetisches Opioid, mit einer stark schmerzstillenden Wirkung. Es wird in Substitutionsprogrammen als Ersatzstoff beim Heroinentzug eingesetzt, aber auch auf dem Schwarzmarkt illegal gehandelt. Ebenso wird es als Schmerzmittel bei Krebstherapien eingesetzt. Die Methadon-Substitution ist eine wirksame Therapie gegen Heroin, sofern es innerhalb von betreuten Programmen angeboten wird. Anders als Heroin hat Methadon nur eine stark dämpfende Wirkung und mindert die Entzugssymptome von Opioiden. Allerdings bietet es keinen narkotischen, euphorisierenden Effekt, weshalb Heroinsüchtige auf der Straße Heroin bevorzugen, um den euphorischen Kick zu erleben. Methadon macht ebenso abhängig und die Entwöhnung geschieht stufenweise über mehrere Monate, wobei der letztliche Entzug auch starke Nebenwirkungen bewirkt.

<u>Wirkstoff</u>: Methadon wird in Deutschland vor allem unter den Handelsnamen Eptadon und Methaliq angeboten. In Arzneimitteln lilegt Methadon als Methadonhydrochlorid vor, ein weißes, kristallines Pulver, das in Wasser löslich ist.

Applikation:

- Oral, durch Tropfen; meist vermischt mit Orangensaft, gegen den bitteren Geschmack.
 - o In der Therapie wird die Tropfenform verwendet, um den Konsum zu kontrollieren.
- Oral, durch Tabletten
- Injiziert; vor allem bei der Schmerzbehandlung
- 2,5 mg wirken bereits stark schmerzstilllend.
- Um die Opiodblockadewirkung zu erzielen, benötigt ein Heroinsüchtiger 60 mg.

Wirkungseintritt: nach 30 Min.; die Wirkung nimmt binnen 2 – 3 Std. allmählich zu.

Halbwertszeit:

- Bei 2,5 mg: 6 Std.
- Bei 60 mg: 24 Std.

<u>Wirkung</u>: Methadon hat eine weiche betäubende Art, die allmählich zunimmt. Es wirkt stark schmerzbetäubend. Außerdem verhindert es den euphorischen Kick von Opioiden.

- GL + 1; MUT + 1; MOT 1; REFL 1; VIT 3; WS + 1.
- LE regeneriert + 3.
- Bis zur Halbwertszeit erleidet der Charakter keinen Schock.
- Bis zur Halbwertszeit erleidet der Charakter nur noch die ½ an LE-Abzügen.
- Die Werte regenerieren nach der Halbwertszeit je Std. um einen Punkt.
- Sollte der Charakter von Heroin oder Morphin abhängig sein und er nutzt therapeutisch Methadon, um davon abzukommen, wird der TW beim Entzug von Heroin oder Morphin zusätzlich + 2 WM.

Nebenwirkungen:

- Bei den ersten W4 Einnahmen (der SM ermittelt die Male geheim) muss dem Charakter der TW auf GL gelingen, sonst erleidet er eine der folgenden Nebenwirkungen (W6):
 - o 1 − 2 = Übelkeit und Erbrechen (trotz der schmerzlindernden Wirkung): − 1 LE und − 2 VIT.
 - \circ 3 = Magen-Darm-Probleme (trotz der schmerzlindernden Wirkung): 1 LE und 1 VIT.
 - 4 = Schwindel: visuelle und bewegliche Talente und Orientierung werde 2 WM.
 - Die WM regeneriern nach der Halbwertszeit sofort und stündlich um je einen Punkt.
 - 5 = Juckreiz (trotz der schmerzlindernden Wirkung): 1 LE und 1 VIT.
 - 6 = Sexuelle Dysfunktion: 3 im PM Hypersexualität
 - Die PM-Werte regenerieren nach der Halbwertszeit sofort und stündlich um je einen Punkt.
- Der Konsument schwitzt viel und ist betäubt m\u00fcde.
 - Das ist nicht mehr der Fall, wenn der Charakter schon über eine lange Zeit Methadon konsumiert, also im PM den Wert von mind. 15 hat oder hatte.
 - Wege der Müdigkeit 1 VIT und 1 WS.
 - Wird parallel Alkohol konsumiert, wird der Charakter sehr m\u00fcde und verliert zus\u00e4tzlich 2
 WS.
 - Diese Werteverluste regenerieren sofort, wenn der Charakter geschlafen hat.
- Wird parallell ein Antidepressivum mit MAO-Hemmer (Moclobemid) konsumiert, muss ein TW auf GL
 gellingen, sonst fällt der Charakter ins Koma.
- Wird parallel Kokain konsumiert, wird die Halbwertszeit um W4 Std. verkürzt und dem Charakter muss der TW auf GL gelingen, sonst erhält er das PM Herzfehler.
- Bei einer ungewohnten Überdosierung verengen sich die Pupillen extrem, der Charakter erleidet Atemdepressionen und er wird ohnmächtig, für W6 x ¼ Std.
 - $\circ\quad$ Außerdem muss ihm der TW auf GL gelingen, sonst fällt er ins Koma.
 - $_{\odot}$ $\,$ Außerdem muss ihm der TW auf GL gelingen, sonst stirbt er an Herzversagen.
- Eine tödliche Überdosis bei nicht süchtigen Personen liegt bei 40 60 mg.

PSI NIK



Sucht: Nach dem ersten Konsum von Methadon muss ein TW auf WS gelingen, sonst wird der Charakter süchtig.

- · Der Süchtige konsumiert ...
 - o ab dem Wert 10 täglich einmal.
 - o ab dem Wert 15 ist eine höhere Dosierung nötig.
 - o ab dem Wert 18 ist eine höhere Dosierung nötig.
- Nach jedem 3. Abenteuer muss der TW auf WS gelingen, der allerdings 2 WM wird, sonst steigt das PM um einen Punkt.
 - Steigt das PM in eine höhere Kategorie, verliert der Charakter endgültig 1 AUSS, 1 GL, 1 LE, 1 INTEL, 1 VIT, 1 WS.
 - Außerdem muss dem Charakter der TW auf GL gelingen, sonst erleidet er einen Nierenschaden. W6 Abenteuer lang verliert der Charakter endgültig – 1 LE.
 - Außerdem muss dem Charakter der TW auf GL gelingen, sonst erhält er das PM Herzfehler.

<u>Entzug</u>: Bei Süchtigen findet schon nach der Halbwertszeit ein Entzug statt, sofern er nicht erneut konsumiert. Findet ein gewollter oder ungewollter Entzug statt, erleidet der Charakter während des Entzugs: Zitterrn, Schwindel, Hitze-Kälte-Schauer, Müdigkeit, Muskelschmerzen, lethargisches Verhalten, zwischenzeitliche Krämpfe, Übelkeit, Durchfall, gelegentlich auch Erbrechen.

- GL 2, LE 5, VIT 4, WS 2.
- Alle TW werden 2 WM.
- Die TW zum Entzug werden nicht, wie üblich täglich ermittelt, sondern wöchentlich. Die Werteverluste regenieren täglich, schlagen in der Folgewoche aber wieder zu.
- Ist der Charakter künftig entsprechenden Situationen ausgesetzt, muss ihm ein TW auf WS gelingen, um nicht rückfällig zu werden.

Weiteres:

- Methadon ist nur zur Schmerztherapie und als Substitutionsmittel zugelassen.
- Seit den 1960ern wird Methadon als Substitutionsmittel gegen Heroinabhängigkeit eingesetzt. Dies ist jedoch nur dann sinnvoll, wenn der Konsument stationär betreut wird, da sonst die Versuchung zu groß ist, dass er sich den "Kick" durch Heroin wieder beschaffen will.
- Einige Substituierte nutzen Methadon, um es heimlich auf dem Schwarzmarkt zu veräußern.
- Methadon kann im Blut, Speichel, in den Haaren, im Knochen und im Abwasser und im Aerosol nachgewiesen werden.

Preis / Menge: 100 ml = 8,50 €.

Die Krankenkasse übernimmt die Kosten für die Behandlung.

Metyhlamphetamin: Synthetisch oder halbsynthetisch hergestellte Stimulans, die vor allem als illegales Rauschmittel genutzt wurde. Methylamphetamin fördert das Selbstwertgefühl und die Konzentration und Leistungsfähigkeit und wirkt euphorisierend und aphrodisierend. Methylamphetamin hatte diverse Szenenamen. Am bekanntesten ist "Crystal Meth". Methylamphetamin gehört zu den gefährlichsten Rauschmitteln.

Wirkstoff: Methylamphetamin entsteht auf der Basis von Amphetaminen. Es wird durch unterschiedliche chemische Prozesse hergestellt. Ursprünglich wurde es aus Phenylaceton synthetisiert. Nach verstärkten Kontrollen wurde es dann aus einer chemischen Reaktion von Ephidren und Iodwasserstoff oder rotem Phosphor hergestellt. Das Ephedrin oder auch Pseudoephedrin wird dafür aus Schnupfenmitteln oder organischen Lösungsmitteln gewonnen oder aus dem Ausland bezogen. Alternativ kann Ephedrin oder Pseudoephedrin mit Lithium oder Natrium in flüssigem Ammoniak zu Methylamphetamin gewandelt werden. Die Stoffe werden zunehmend in den verschiedenen Ländern überwacht, um eine Herstellung zu unterbinden. Methamphetamin ist zunächst eine flüssige freie Base. Das daraus gewonnene Hydrochlorid ist ein farbloses, kristallines Salz mit bitterem Geschmack, das in Wasser leicht löslich ist. Als Stimulans regt Methylamphetamin die sympathischen Teile des Nervensystems an. Eine besonders reine Form von Methamphetaminhydrochlorid wird als "Ice" bezeichnet. Die klaren Kristalle haben eine Ähnlichkeit mit Eis.

 $\underline{\text{Applikation}}\text{: Die einfache Dosis beträgt ca. 100 mg; Dauerkonsumenten nehmen 1,5 g}$

- Nasal, geschnieft; stellt die überwiegende Konsumform dar.
- Inhalativ, geraucht in einer Pfeife (Icepipe); es entsteht ein knisterndes Geräusch und ermöglicht einen Kick.
- Oral eingenommen; es entsteht eine sanfte, aber lang anhaltende Wirkung.
- Injiziert, intravenös
- Rektal

Wirkungseintritt:

- Nasal: nach 10 Min.
- Inhalativ: nach 5 Min.
- Oral: nach 30 Min.
- Injiziert: nach 5 Sek.





Halbwertszeit:

- Nasal: 10 Std. Inhalativ: 6 Std. Oral: 24 Std.
- Injiziert: 10 Std.
- Bei einer hohen Dosis beträgt die Halbwertszeit 24 + W12 Std.

Wirkung: Metyhlamphetamin unterdrückt Müdigkeit, Hunger und Schmerz und verleiht kurzzeitig Selbstvertrauen und ein Stärkegefühl. Der Konsument nimmt alles schneller wahr, bewegt sich schneller und die Konzentration wird erhöht. Der Konsument ist euphorisch und hat ein starkes Mitteilungsbedürfnis. Auch das sexuelle Verlangen wird gefördert.

- CHAR + 2; GL + 3; LE + 3; MUT + 3; REFL + 3; SKR + 3; ST + 3; VIT + 3; WS + 3.
 - Wird Methylamphetamin geraucht, erhält der Konsument außerdem + 1 GL.
- Der Charakter erleidet keine Abzüge durch Hunger, Durst und Müdigkeit.
- PM Cholerik + 3.
- PM Hypersexualität + 3.
- Der Charakter erleidet keinen Schock

Nebenwirkungen:

- Bis zum Ende der Halbwertszeit treten folgende Nebenwirkungen auf:
 - Zähneknirschen
 - Hyperaktivität: Der Charakter hat Bewegungs- und Rededrang und TW auf Wissenstalente werden -0 2 WM.
 - Hyperhidrose: Erhöhtes Schwitzen
 - Außerdem muss der TW auf GL gelingen, sonst erleidet der Kosument (W20):
 - 1 3 = Starke Halluzinationen
 - 4 6 = Ängste: 3 MUT (anstelle der oberen MUT-Aufwertung).
 - 7 9 = + 3 im PM Paranoia.
 - 10 11 = Kopfschmerzen: W6 Std. lang; 2 LE und 1 VIT und alle TW werden 2 WM.
 - 12 13 = Krämpfe: W6 Std. lang, vor allem im Kieferbereich; 3 LE und 1 VIT.
 - 14 15 = Jucken und Hautentzündung: 1 LE.

 - 16 17 = Bauchschmerzen: W6 Std. lang; 2 LE und 1 VIT. 18 = Magengeschwür: Der Charakter verliert monatlich endgültig 1 LE. Das Geschwür muss operativ oder medikamentös entfernt werden.
 - 19 = Herzfehler: Der Charakter erhält das PM Herzfehler.
 - 20 = Herzinfarkt: Sofortige medizinische Hilfe ist nötig, sonst stirbt der Charakter.
- Methylamphetamin kann schon nach einem ersten Konsum sehr schnell süchtig machen. Nach der Wirkung muss dem Charakter der TW auf WS gelingen, der - 4 WM wird.
- Wird parallel ein Antidepressivum oder ein Opioid eingenommen, findet eine der o. g. Nebenwirkungen statt.
 - Handelt es sich um ein Antidepressivum mit MAO-Hemmer (Moclobemid), muss außerdem ein TW auf GL gelingen, sonst stirbt der Charakter.
- Bei einer hohen Dosierung treten Halluzinationen und Hyperhidrose auf und es muss der TW auf GL gelingen, sonst findet eine der o. g. Nebenwirkungen statt. Die Halbwertszeit findet dann erst nach 24 + W12 Std. statt.
- Eine Überdosis führt zum Tod.

Nachwirkungen:

- Müdigkeit: 1 VIT und 1 WS
 - o Diese Werteverluste sind sofort regeneriert, wenn der Charakter geschlafen hat.
- Hunger: 1 LE.
 - Dieser Werteverlust regeneriert nach einer Stunde, nachdem der Charakter gegessen hat.
- Durst: 2 LE.

PSI NIK

- Diese Werteverluste regenerieren sofort und stündlich um je einen Punkt, nachdem der Charakter getrunken hat.
- Außerdem muss der TW auf GL gelingen, sonst ...
 - Lethargie: W6 Std. lang sinkt WS stündlich 1.
 - Depression: 1 WS und W6 Std. lang sinkt GL stündlich 1.
 - Schlafstörungen: Nach dem folgenden Schlaf fehlen dem Charakter 1 VIT und 1 WS.
 - Diese Werteverluste werden sofort aufgehoben, wenn der Charakter wieder schläft.



<u>Sucht</u>: Konsumiert der Charakter Methylamphetamin, muss dem Charakter der TW auf WS gelingen, der – 4 WM wird, sonst ist er süchtig.

- Der Süchtige konsumiert ...
 - o ab dem Wert 10 vor allem auf Partys oder in Kriseneinsätzen, ca. wöchentlich.
 - o ab dem Wert 15 täglich.
 - o ab dem Wert 18 mind. 2 x täglich.
- Nach jedem 3. Abenteuer muss der TW auf WS gelingen, sonst steigt das PM um einen Punkt.
 - Steigt das PM in eine höhere Kategorie, muss mit dem W20 ermittelt werden:
 - 1 − 3 = Haar- und Zahnausfall und Abmagerung: Dauerhaft − 2 AUSS und − 1 LE.
 - 4 5 = Zerstörung der Schleimhäute: Dauerhaft 2 LE.
 - 6 7 = Narzissmus: Dauferhaft das PM Narzismus.
 - 8 9 = Aggressivität: Dauerhaft + 3 im PM Cholerik und + 1 in SKR.
 - 10 11 = Schwächung des Immunsystems: Dauerhaft 3 VIT.
 - 12 13 = Gedächtnisstörung: dauerhaft 1 INTEL und 1 WM auf alle Wissenstalente.
 - 14 15 = Depressionen: dauerhaft 3 GL.
 - 16 = Psychose: dauerhaft 3 MUT und der Charakter erhält ein PM aus den Phobien.
 - 17 = Paranoia: Dauerhaft + 3 im PM Paranoia.
 - 18 = Magen-Darm-Geschwür: Der Charakter verliert monatlich endgültig 1 LE.
 Das Geschwür muss operativ oder medikamentös entfernt werden.
 - 19 = Nierenversagen: Der Charakter verliert 3 LE und muss operativ behandelt werden. Ein TW auf GL entscheidet, ob er eine Niere verliert. Der Charakter verliert außerdem W6 Abenteuer lang endgültig – 1 LE.
 - 20 = Herzfehler: Dauerhaft das PM Herzfehler.

Entzug: Findet ein gewollter oder ungewollter Entzug statt, erleidet der Charakter während des Entzugs:

- GL 3, LE 3, MUT 3, VIT 3 und WS 3.
- Es treten zwischenzeitlich Halluzinationen auf.
- Ist der Charakter künftig entsprechenden Situationen ausgesetzt, wie auch auf Parties oder in Kriseneinsätzen, muss ihm ein TW auf WS gelingen, um nicht rückfällig zu werden.

Weiteres:

- Methamphetamin wurde erstmals 1893 in Japan hergestellt. In Deutschland wurde Methamphetamin 1938 unter der Marke Pervitin vermarktet. Unter anderem waren Pralinen unter dem Spitznamen "Hausfrauenschokolade" mit Pervitin versetzt. Unter dem Begriff "Panzerschokolade", "Stuka-Tabletten", "Hermann-Göring-Pillen" oder "Fliegermarzipan" wurde Methamphetamin im 2. Weltkrieg von deutschen Soldaten genutzt, um Angst zu dämpfen und die Leistungs- und Konzentrationsfähigkeit zu fördern. Auch im Russlandfeldzug wurde den deutschen Wehrmachtssoldaten Pervitin verabreicht, um gegen Kälte und Erschöpfung anzukämpfen. Angeblich soll auch Hitler Methamphetamin regelmäßig eingenommen haben. 1941 wurde Pervitin jedoch durch das Reichsopiumgesetz nur noch auf Rezept ausgegeben. Auch Konrad Adenauer nutzte Pervitin zur Leistungssteigerung. Bis in die 1970er Jahre wurde Pervitin noch von der Bundeswehr für den Ernstfall gelagert. Auch im Sport wurde Pervitin lange genutzt. 1988 wurde Pervitin vom Markt genommen. In den USA wird es noch zur Behandlung von ADHS und krankhaftem Übergewicht eingesetzt. Bei Sex-Orgien und in der Homosexuellen-Szene wurde und wird Methamphetamin genutzt. Crystal Meth gehört zu den am schnellsten zerstörenden Drogen.
- Laut Betäubungsmittelgesetz (BtMG) sind Handel und Besitz strafbar.
- Methylamphetamin kann noch lange im Blut, in Gewebeproben von Haaren und Nägeln, im Urin und anfangs auch am Atem erkannt werden. Die Herstellung von Methylamphetamin, auch das Urinlassen, verursacht eine starke Verunreinigung des Wassers.

<u>Preis</u>: 100 mg = 8 - 10 €





Methylphenidat: Methylphenidat, kurz MPH, ist ein Arzneistoff, der vor allem als Ritalin oder Medikinet bekannt ist und zur Behandlung von ADHS und Narkolepsie eingesetzt wird. MPH wirkt stimulierend, leistungssteigernd und unterdrückt Müdigkeit, Appetit und Schmerz. MPH wird häufig missbräuchlich als Hirndoping genutzt, vor allem von Studierenden, aber auch als Partydroge oder einfach nur um im Alltag oder um im Berufsleben besser durchzuhalten.

<u>Wirkstoff</u>: Methylphenidat liegt als Hydrochlorid als weißes, geruchloses, kristallines Pulver vor, das in Wasser gut löslich ist. Methylphenidat verhindert die Wiederaufnahme der Botenstoffe Dopamin und Noradrenalin in ihre Zellen, wodurch diese Botenstoffe konzentriert hergestellt werden und dadurch die Wirkung erzielt wird.

Applikation:

- Oral, als Tablette (meistens 2 3 Tabletten am Tag)
 - Bei Erwachsenen 20 30 mg am Tag
 - Die Dosis kann wegen der Toleranz nach einigen Monaten gesteigert werden, max. jedoch auf 80 mg bei Erwachsenen.

Wirkungseintritt: nach 30 Min.

Halbwertszeit:

- Tabletten mit langsamer Ausschüttung (nur eine Tablette am Tag): 12 Std
- Tabletten mit rascher Ausschüttung: 2 Std.
- · Tabletten mit kombinierter, erst rascher, dann verlangsamter Ausschüttung: 4 Std.

Wirkung: MPH wirkt stimulierend, leistungssteigernd, schmerzunterdrückend und wachmachend.

- GL + 1, REFL + 1 und WS + 2
- + 2 WM auf Wissenstalente
- In einer Kampfrunde findet der 1. Schock nicht statt.
- Der Charakter wird bis zur Halbwertszeit nicht m\u00fcde
- Bei einer höheren Dosierung werden GL, REFL, WS und die WM + 1 gesteigert (jedoch max. um 1 Punkt)

Nebenwirkungen:

- Nach der Einnahme muss der TW auf GL gelingen, sonst leidet der Konsument:
 - o Kopfschmerzen: W6 Std. lang; − 2 LE und − 1 VIT und alle TW werden − 2 WM.
 - Übelkeit: W6 Std. lang; 1 VIT.
 - Appetitlosigkeit
 - Nervosität
 - o Schlaflosigkeit: Nach dem Schlaf fehlt dem Charakter 1 VIT und 1 WS.
 - Diese Werteverluste werden durch einen Schlaf sofort regeneriert.
- Wird parallel ein Antidepressivum mit MAO-Hemmer (Moclobemid) konsumiert, muss ein TW auf GL gelingen, sonst erleidet der Charakter eine Bluthochdruckkrise und wenn er nicht sofort ärztlich versorgt wird, stirbt er kurz darauf an einen Herzinfarkt.
- Bei einer Überdosierung muss ein TW auf GL gelingen, sonst findet die oben genannte Wirkung nicht statt und es wird mit dem W20 entschieden:
 - o 1 − 3 = Schwindel und Unruhe: VIT − 1 und alle TW werden − 2 WM.
 - \circ Schlaflosigkeit: Der Charakter ist nach seinem nächsten Schlaf müde (- 1 VIT und 1 WS).
 - \circ 4 6 = Erschöpfung: 1 GL, 1 LE, 1 VIT und 1 WS und allle TW werden 2 WM.
 - o 7 − 9 = Hyperaktivität: Rede- und Bewegungsdrang und TW auf Wissenstalente werden − 2 WM.
 - \circ 10 11 = Kopfschmerzen: W6 Std. lang; 2 LE und 1 VIT.
 - \circ 12 13 = Depressionen: W6 Std. lang, je Std. 1 GL.
 - \circ 14 15 = Gelenkschmerzen: 2 LE
 - $_{\odot}$ 16 17 = Übelkeit und Erbrechen: 1 LE und 2 VIT
 - \circ 18 19 = Krämpfe: 3 LE und 1 VIT
 - 20 = Halluzinationen
- Bei einer starken Überdosierung findet die oben genannte Wirkung nicht statt, sondern der Charakter erleidet Krämpfe (- 3 LE und - 1 VIT) und nach W20 Min. muss ein TW auf GL gelingen, sonst fällt der Charakter ins Koma.

• • •





<u>Sucht</u>: Konsumiert der Charakter Methylphenidat, muss dem Charakter nach der Wirkungszeit der TW auf WS gelingen, der + 2 WM wird, sonst wird er süchtig.

- Der Drogensüchtige konsumiert ...
 - o ab dem Wert 10 vor allem auf Partys oder vor belastenden Situationen, ca. monatlich.
 - o ab dem Wert 15 vor allem auf Partys oder vor belastenden Situationen, ca. wöchentlich.
 - o ab dem Wert 18 vor allem auf Partys oder vor belastenden Situationen, mehrmals wöchentlich.
- Nach jedem 3. Abenteuer muss der TW auf WS gelingen, sonst steigt das PM um einen Punkt.
 - Steigt das PM in eine höhere Kategorie, muss mit dem W20 ermittelt werden:
 - 1 5 = Schlafstörungen: im kommenden Abenteuer 1 VIT und 1 WS.
 - 6 10 = Aggressionen: im kommenden Abenteuer + 3 im PM Cholerik
 - 11 13 = Angstgefühle: dauerhaft 1 MUT.
 - 14 16 = Depressionen: dauerhaft 1 GL.
 - 17 19 = Emotionale Labilität: dauerhaft 1 WS.
 - 20 = Herzfehler: Dauerhaft das PM Herzfehler.

Entzug: Findet ein gewollter oder ungewollter Entzug statt, erleidet der Charakter während des Entzugs:

- GL 1, LE 1, MUT 1, VIT 1 und WS 1.
- Der Charakter leidet während des Entzugs unter Hyperaktivität.
- Der Charakter erhält für den Zeitraum des Entzugs + 3 im PM Paranoia.
- Ist der Charakter künftig entsprechenden Situationen ausgesetzt, wie Parties oder besonderem Leistungsdruck, muss ihm ein TW auf WS gelingen, um nicht rückfällig zu werden.

Weiteres:

- Der Handelsname Ritalin stammt vom Schweizer Leandro Panizzon, der 1944 Methylphenidat in einem Selbstversuch gemeinsam mit seiner Frau Marguerite ("Rita") testete. Rita war besonders beeindruckt von der verbesserten Leistung beim Tennisspielen. Von ihrem Spitznamen leitet sich der Handelsname ab.
- In der Drogenszene werden Arzneimittel mit Methylphenidat gehandelt, oft als Ersatz für Speed.
- Methylphenidat ist in Deutschland verschreibungspflichtig, mit einer Höchstdosis von 80 mg am Tag.

<u>Preis</u>: Eine 10 mg-Tablette kostet ca. 1 €; auf dem Schwarzmarkt 5 – 10 €. Die Kosten bei medikamentöser Behandlung übernimmt die Krankenkasse.

Morphin: Auch Morphium genannt, ist ein Opiat, das als starkes, narkotisches Schmerzmittel genutzt wird, wie auch als Rauschdroge. Wenn ein Mensch von Morphin süchtig ist, hat das meistens medizinische Hintergründe.

<u>Wirkstoff</u>: Morphin ist ein chemischer Bestandteil und Hauptalkaloid des Opiums. Opium wird aus dem getrockneten Milchsaft des Schlafmohns gewonnen. Im Opium beträgt der Morphinanteil 12 %. Morphin ist als Pulver weiß oder bräunlich. Es ist in Wasser schwer löslich, in heißem Wasser etwas leichter löslich und leicht löslich in laugenhaltigem Wasser. Wegen der schlechten Wasserlöslichkeit wird Morphin arzneilich in Form von Morphinsulfat-Tabletten oder in Salzform als Hydrochlorid eingesetzt. Aus Morphin wurde Heroin hergestellt.

Applikation: 100 - 300 mg; bei Süchtigen auch weitaus mehr.

- Oral, durch Tabletten oder Tropfen
- Injiziert, intravenös: hier sind nur 10 ml nötig
- Injiziert, intramuskulär oder subkutan
- Rektal, durch Zäpfchen
- Nasal, geschnieft; in der Drogenszene
- Inhalativ, geraucht; in der Drogenszene

Wirkungseintritt:

- Oral: nach 15 Min. + W4 x 15 Min.
- Injiziert, intravenös: nach 5 Min.
- Injiziert, intramuskulär: nach W4 x 15 Min.
- Injiziert, subkutan: nach 30 Min. + W4 x 15 Min.
- Rektal: nach 15 Min. + W4 x 15 Min.

Halbwertszeit: 4,5 Std.

• • •





<u>Wirkung</u>: Morphin wirkt euphorisierend, beruhigend, dämpfend und schmerzlindernd. Der Konsument versinkt in sich selbst und erlebt seine Umwelt in einem wohligen Dämmerzustand.

- GL + 2; MOT 1; PSI + 1; REFL 1; WS + 1.
- Bei einer intravenösen Injektion außerdem + 1 GL zusätzlich.
- LE regeneriert + 3.
- Bis zur Halbwertszeit erleidet der Charakter keinen Schock.
- Bis zur Halbwertszeit erleidet der Charakter nur noch die ½ an LE-Abzügen.
- Der Konsument erleidet keine Schlafstörung.
- · Der Konsument erleidet keinen Durchfall.
- Das mögliche PM Cholerik sinkt 2.

Nebenwirkungen:

- Bei den ersten W6 Einnahmen tritt Übelkeit auf: VIT 1.
 - o Außerdem ist ein TW auf GL nötig, sonst muss sich der Charakter übergeben: 1 LE und 1 VIT.
- Der Charakter ist müde: 1 VIT (jedoch kein WS-Abzug)
 - o Dieser Werteverlust wird durch Schlaf sofort regeneriert.
- Wird parallel Alkohol, ein anderes Opiat oder Opioid oder ein Antidepressivum mit MAO-Hemmer (Moclobemid) eingenommen, ist ein TW auf GL nötig, sonst erleidet der Charakter:
 - o Hyperhidrose: Der Charakter schwitzt stark.
 - Appetitlosigkeit.
 - Übelkeit: 1 VIT.
 - Erbrechen: 1 LE und 1 VIT.
 - Juckreiz: 1 LE und 1 VIT.
 - o Kopfschmerzen: − 2 LE und − 1 VIT und alle TW werden − 2 WM.
 - o Außerdem muss der TW auf WS gelingen, sonst schläft der Charakter sofort für W6 Std. ein.
 - Dann muss außerdem der TW auf GL gelingen, sonst verstirbt der Charakter an Atemstillstand (sofern er nicht künstlich beatmet wird).
- Bei einer höheren Dosis als gewohnt, schläft der Konsument sofort für W6 Std. lang ein.
- Bei einer Überdosis (ab 100 mg intravenös oder ab 300 mg durch Tabletten) schläft der Konsument sofort für W6 Std. lang ein und erleidet dann:
 - Depressionen: nach dem Erwachen 1 WS und W6 Std. lang stündlich 1 GL.
 - Alpträume wähend des Schlafens: Danach ist der Charakter müde: 1 VIT und 1 WS.
 - Diese Werteverluste werden sofort regeneriert, wenn der Charakter geschlafen hat.
 - o Halluzinationen und Blackouts: W6 Std. lang nach dem Schlafen.
 - o Außerdem muss der TW auf GL gelingen, sonst verstirbt der Konsument im Schlaf an Atemstillstand.

Bei Süchtigen kann die Menge für eine tödliche Überdosis höher liegen, bis zu 1.500 mg.

<u>Nachwirkungen</u>: Der TW auf GL muss gelingen, sonst erleidet der Charakter W6 Std. lang Verstopfung und somit Bauchschmerzen: -2 LE und -1 VIT.

Sucht: Bei wiederholtem Konsum muss ein TW auf WS gelingen, sonst wird der Charakter süchtig.

- Der Süchtige konsumiert ...
 - $_{\circ}$ ab dem Wert 10 ca. alle 3 Tage oder bei Schmerzen täglich.
 - $_{\circ}$ ab dem Wert 15 täglich und bei Schmerzen ist eine höhere Dosis nötig.
 - ab dem Wert 18 täglich mehrmals und eine höhere Dosis ist nötig.
- Nach jedem 3. Abenteuer muss der TW auf WS gelingen, der allerdings 2 WM wird, sonst steigt das PM um einen Punkt.
 - \circ Steigt das PM in eine höhere Kategorie, verliert der Charakter endgültig 1 GL, 1 LE, 1 VIT, 1 WS.
 - Außerdem muss dem Charakter der TW auf GL gelingen, sonst erleidet er einen Leberschaden. W6 Abenteuer lang verliert der Charakter endgültig – 1 LE.

Entzug: Findet ein gewollter oder ungewollter Entzug statt, erleidet der Charakter während des Entzugs:

- GL 2, LE 2, MUT 2, VIT 2 und WS 2.
- Der Charakter ist während des Entzugs stark müde und lethargisch.
- · Bei einem stufenweisen, kontrolliert-begleiteten Absetzen finden keine Entzugserscheinungen statt.
- Ist der Charakter künftig entsprechenden Situationen ausgesetzt, muss ihm ein TW auf WS gelingen, um nicht rückfällig zu werden.

...





Weiteres:

- Der Name Morphin bzw. Morphium ist abgeleitet von Morpheus, dem griechischen Gott der Träume.
- Morphin wird medizinisch in der Schmerztherapie angewandt, wie auch gegen Atemnot, Husten und Angst. Unter dem Handelsnamen Substitol wird es als Substitutionsmedikament zur Abgewöhnung anderer Opioide genutzt.

Preise / Menge:

- Morphin-Tablette, 100 mg; Packung mit 100 Stück = 170 €
- Injektionslösung, 10 ml; Packung mit = 18 €

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

<u>Wirkstoff</u>: 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-Parfum (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 €

Nikotin: Bestandteil bestimmter Blätter von Nachtschattengewächsen. Die Blätter werden zu Tabakwaren verarbeitet, die geraucht, selten auch geschnieft oder gekaut werden. Als fertige Tabakwaren gelten Zigaretten, Zigarillos, Zigarren, Pfeifentabak, Kautabak oder dergleichen. Nikotin gilt als eine der am schnellsten süchtig machenden Drogen.

Wirkstoff: Nicht nur in den Blättern der Nachtschattengewächse ist Nikotin enthalten, sondern auch in geringen Mengen in Kartoffeln, Tomaten und Auberginen. In den Pflanzenteilen sorgt das Nikotin zur Insektenabwehr. Reines Nikotin ist eine farblose, ölige Flüssigkeit, die sich an der Luft schnell braun verfärbt. Nikotin ist wasserlöslich. Nikotin wirkt anregend und lähmend auf das vegetative Nervensystem und fördert die Ausschüttung von Adrenalin, Dopamin und Serotonin. Dadurch kommt es kurzfristig auch zu einem erhöhten Herzschlag und einer Verengung der Blutgefäße und somit auch zu einer Blutdrucksteigerung, leichtem Schwitzen und zur Steigerung der psychomotorischen Leistungsfähigkeit, der Aufmerksamkeits- und Gedächtnissteigerung und zu einer leichten Entspanung. Tabak wird häufig mit Aromastoffen versehen.

Applikation:

- Inhalativ, durchs Rauchen
 - o In eine Pfeife kommen 2,5 g Tabak
- Kutan, durch Nikotinpflaster
- Oral, durchs Kauen von Kautabak
 - Es werden 1 2 g Tabak gekaut oder Snus (Tabak in Beuteln) gelutscht
- Nasal, durch Schnupftabak

Wirkungseintritt: nach 1 Min.

Halbwertszeit: 1 Std.

<u>Wirkung</u>: Nikotin macht gering leistungsfähiger und aufmerksamer, wirkt entspannend und verringert den Appetit.

- WS+ 1
- TW auf Wissenstalente werden + 2 WM.
- Der Konsument hat keinen Hunger.
- Das mögliche PM Cholerik sinkt 1.

Die Werteveränderungen finden nicht mehr statt, wenn der Charakter regelmäßig konsumiert.

. . .







Nebenwirkungen:

- Beim Erstkonsum oder bei zu starkem Konsum erleidet der Konsument Schwindel:
 - Alle beweglichen und visuellen Talente und Orientierung werden 2 WM.
- · Allgemein: Nikotin regt den Stuhlgang an.
- · Beeinflusst die Wirkung einiger Pharmazeutika.
- Wird eine zu hohe Dosis konsumiert (z. B. auch bei ungeübten Rauchern durch den Konsum einer großen Zigarre) oder wenn harte Drogen konsumiert werden, tritt während der Wirkungszeit Übelkeit auf: 1 VIT.
 - Bei zu starker Dosis oder harten Drogen muss außerdem der TW auf GL gelingen, sonst muss sich der Charakter übergeben: - 1 LE und - 1 VIT.

Sucht: Wird gelegentlich konsumiert, muss ein TW auf WS gelingen, sonst wird der Charakter süchtig.

- Der Süchtige konsumiert ...
 - o ab dem Wert 10 ca. 5 7 Zigaretten täglich.
 - o ab dem Wert 15 täglich eine Schachtel Zigaretten.
 - o ab dem Wert 18 täglich zwei Schachteln oder mehr.
- · Nach jedem 3. Abenteuer muss der TW auf WS gelingen, sonst steigt das PM um einen Punkt.
 - Steigt das PM in eine höhere Kategorie, verliert der Charakter endgültig 1 AUSS, 1 GL, 1 LE, –
 1 VTT
 - Außerdem muss der TW auf GL gelingen, sonst erleidet der Charakter (W6):
 - 1 3 = PM Herzfehler
 - 4 6 = PM Krebs

Entzug: Findet ein gewollter oder ungewollter Entzug statt, erleidet der Charakter während des Entzugs:

- GL 2, LE 2, MUT 2, VIT 2 und WS 2.
- Außerdem während des Entzugs: + 2 im PM Cholerik.
- Ist der Charakter künftig entsprechenden Situationen ausgesetzt, muss ihm ein TW auf WS gelingen, um nicht rückfällig zu werden.

<u>Weiteres</u>: Nikotin ist, wie Alkohol, eine Volksdroge, die von fast einem ¼ der Deutschen konsumiert wird, obwohl es starke gesundheitliche Folgen haben kann, besonders in Bezug auf Herzerkrankungen und Krebs. In den 2010ern wurden Tabakwaren für Jugendliche verboten, Zigaretten-Automaten an den Straßenecken wurden allmählich demontiert und in öffentlichen Gebäuden, wie auch in Cafés und Kneipen wurde ein Rauchverbot verhängt. Diese Maßnahmen führten zu einem deutlichen Rückgang der Nikotinsucht, vor allem bei Jugendlichen. In der Unterschicht hat sich der Zigarettenkonsum statistisch nicht verändert.

<u>Preise</u>: Schachtel Zigaretten = 7 €; 100 gr. Loser Tabak 2,50 – 50 €; Zigarren können Preise von 2,50 bis über $100 \in \text{erreichen}$.

Oxycodon: Oxycodon ist ein verschreibungspflichtiges Betäubungsmittel und dient zur Behandlung von starken bis sehr starken Schmerzen und als Hustendämpfer, wird aber auch zunehmend stark auf dem Schwarzmarkt gehandelt. Oxycodon wird nachgesagt, dass es geringere Nebenwirkungen hat, als andere Opioide. Die Wirkung von Oxycodon ist doppelt so stark wie Morphin. Oxycodon wurde unter verschiedenen Handelsnamen veräußert, in Deutschland vor allem bekannt ist das Oxygesic.

<u>Wirkstoff</u>: Oxycodon ist ein halbsynthetisch hergestelltes Opioid, das aus dem Inhaltsstoff Thebain aus dem Opiums gewonnen wird. Als Hydrochlorid liegt es als weißes, geruchloses und kristallines Pulver vor und hat einen salzigen, bitteren Geschmack. Es ist in Wasser leicht löslich.

<u>Applikationen</u>: Die mg-Werte stehen für Erstkonsumenten.

- Oral durch die Aufnahme von Retardtabletten (10 mg)
- Oral durch die Aufnahme von Hartkapseltabletten zum Lutschen (10 mg)
- Intraveös injiziert (2 mg je Std.; 5 mg werden gegeben)

Wirkungseintritt:

- Oral, Retardtablette: 1. Wirkung nach 15 Min.; 2. Wirkung nach 3 Std.
- Oral, Hartkapseltablette: 1. Wirkung nach 15 Min.; 2. Wirkung nach 1 Std.
- Intravenös: nach 5 Min. (1. und 2. Wirkung geschehen sofort.)

Halbwertszeit:

- Retardtablette: 7 Std.
- Hartkapseltablette: 4 Std.
- Intravenös: 4 Std.

• • • •





Wirkung: Oxycodon wirkt schmerzstillend, beruhigend und angstlösend.

1. Wirkung:

- MUT + 1; WS + 1.
- Bei bestehenden Phobien sinkt der PM-Wert 1.
- LE regeneriert + 1.

2. Wirkung:

- GL + 1; MUT + 1.
- Bei bestehenden Phobien sinkt der PM-Wert erneut 1.
- LE regeneriert + 2.
- Bei Erregern, die Husten auslösen, wird der Hustenreiz gestillt und daduch regeneriert der Charakter 1 LE.
- Der Konsument erleidet keine Schlafstörung.
- Das mögliche PM Cholerik sinkt 1.

Nebenwirkungen (bis zur Halbwertszeit):

- Der TW auf GL muss gelingen, sonst erleidet der Charakter (W20):
 - \circ 1 2 = Schwindel: alle beweglichen und visuellen Talente und Orientierung werden 2 WM.
 - \circ 3 4 = Kopfschmerzen: 3 LE und 1 VIT und alle TW werden 2 WM.
 - 5 − 6 = Müdigkeit: − 1 VIT und − 1 WS
 - Dieser Werteverlust regenerieren sofort, wenn der Charakter geschlafen hat.
 - o 7 − 8 = Verstopfung: Bauchschmerzen − 2 LE und − 1 VIT.
 - \circ 9 = Übelkeit: 1 VIT.
 - 10 = Erbrechen: 1 LE und 1 VIT.
 - o 11 = Juckreiz: 1 LE und 1 VIT
 - 12 = Krämpfe: 3 LE und 1 VIT.
 - o 13 = Angststörung: MUT − 3 (anstelle der positiven Wirkung auf MUT)

 - o 15 = Euphorie: zusätzlich in GL + 3 und extreme Fröhlichkeit.
 - o 16 = Hyperaktivität: Rede- und Bewegungsdrang; Wissenstalente werden 2 WM.
 - o 17 = Verwirrtheit: alle kognitiven TW werden − 2 WM.
 - o 18 = Halluzinationen
 - 19 = Sehstörungen: alle visuellen TW werden 2 WM.
 - 20 = Hyperhidrose: Der Charakter schwitzt stark.
- Wird parallel Alkohol, ein anderes Opioid, ein Antiallergikum, Grapefruitsaft, Johanniskraut oder ein Antidepressivum eingenommen, findet eine der o. g. Nebenwirkungen statt.
 - Außerdem muss der TW auf GL gelingen, sonst verstirbt der Charakter an Atemlähmung und Kreislaufversagen (dieser TW auf GL ist bei Grapefruitsaft oder Johanniskraut nicht nötig).
- Bei einer Überdosis (mehr als 400 mg) muss der TW auf GL gelingen, sonst stirbt der Charakter durch Atemlähmung und Kreislaufversagen.

<u>Nachwirkungen</u>: Der TW auf GL muss gelingen, sonst erleidet der Charakter W6 Std. lang Verstopfung und somit Bauchschmerzen: -2 LE und -1 VIT.

Sucht: Nach der Wirkungszeit muss bereits ein TW auf WS gelingen, sonst wird der Charakter süchtig.

- Der Süchtige konsumiert ...
 - ab dem Wert 10 täglich.
 - \circ ab dem Wert 15 täglich und die Dosis wird erhöht.
 - \circ ab dem Wert 18 täglich und die Dosis wird erhöht.
- Nach jedem 3. Abenteuer muss der TW auf WS gelingen, der allerdings 2 WM wird, sonst steigt das PM um einen Punkt.
 - \circ Steigt das PM in eine höhere Kategorie, verliert der Charakter endgültig 1 GL, 1 LE, 1 VIT, 1 WS.

 $\underline{\textbf{Entzug}} \colon \textbf{Findet ein gewollter oder ungewollter Entzug statt, erleidet der Charakter während des Entzugs:}$

- GL 2, LE 2, MUT 2, VIT 2 und WS 2.
- Der Charakter ist während des Entzugs müde und lethargisch.
- Ist der Charakter künftig entsprechenden Situationen oder Schmerzen ausgesetzt, muss ihm ein TW auf WS gelingen, um nicht rückfällig zu werden.

• • •





Weiteres:

- Oxycodon existiert bereits seit 1916 und auch Adolf Hitler wurde mit Oxycodon behandelt. In den USA ist Oxycodon schon als einfaches Schmerzmittel zugelassen, weshalb Sucht und Drogenkonsum auf Oxycodon stark zugenommen haben. In Folge dessen hat dann der illegale Heroinkonsum stark zugenommen, weil Heroin auf dem Schwarzmarkt günstiger und leichter zugänglich ist und daraufhin viele Süchtige auf Heroin umgestiegen sind.
- In Deutschland ist Oxycodon als verschreibungspfilchtes Medikament erhältlich. Ansonsten untersteht es dem Betäubungsmittelgesetz und Besitz und Handel sind ohne Erlaubnis verboten. Es gilt als verkehrsfähiges Medikament.

Preis: Packung mit 20 Tabletten, 10 mg = 20 €

Die Kosten für die medikamentöse Behandlung übernimmt die Krankenkasse.

Psilocybin: Halluzinogen und vitalisierend wirkendes Stoffwechselprodukt bestimmter Pilze. Die Pilze mit halluzinogenen Wirkungen werden auch als "Magic Mushrooms" bezeichnet.

<u>Wirkstoff</u>: Stoffwechselprodukt, das in fast allen halluzinogenen Pilzen vorkommt, z. B. in Psilocybe (Kahlköpfe), Panaeolus (Düngerlinge), Copelandia (Samthäubchen). Wird Psilocybin zu einem Pulver verarbeitet, ist es weißgelblich. Die Pilze haben unterschiedlich hohe Psilocybin-Mengen. Allgemein gilt: 2 – 4 g Pilze enthalten 10 – 20 mg Psilocybin. Der weit verbreitetste Pilz mit einem bis zu 1 %-hohen Psilocybin-Gehallt ist der Spitzkegelige Kahlkopf.

Applikation: Oral, durch den Verzehr der Pilze

- 0,5 1 g Pilze (3 6 mg) verursachen lediglich einen leichten Rausch
- 1 2 g Pilze (5 10 mg) verursachen eine halluzinogene Wirkung
- 2 4 g Pilze (10 20 mg) ist die Kosumdosis, mit einer verstärkt halluzinogenen Wirkung
- über 4 g Pilze (über 20 mg) findet eine starke halluzinogene Wirkung statt
- über 6 g Pilze (über 30 mg) stellt die Höchstdosis dar
- 4.000 g Pilze (20.000 mg) ist die vermutete tödliche Dosis

Wirkungseintritt: nach einer ½ Std.

Halbwertszeit: 5 Std.

<u>Wirkung</u>: Psilocybin wirkt halluzinogen. Der Rausch wird als weich empfunden und ist leicht steuerbar. Blutdruck und Speichelfluss nehmen zu, der Konsument wird euphorisch, hyperaktiv, seine Wahrnehmung verändert sich, das Selbstwertgefühl verbessert sich, Hunger und Durst werden vermindert. Die Halluzinationen werden von Glücksgefühlen begleitet. Gelegentlich können Stimmungsumschwünge und plötzlich auftretende Angstzustände auftreten. Psilocybin kann spirituelle Erlebnisse ermöglichen.

- Bei geringsten Mengen (3 6 mg):
 - o GL + 1
 - o Der Charakter erleidet keine Depression.
- Bei geringen Mengen (5 10 mg):
 - o GL + 1; PSI + 1; WS 1
 - o Leichte Halluzinationen
 - Der Charakter erleidet keine Depression.
- Bei üblichen Mengen (10 20 mg):
 - o GL + 2; MOT − 1; MUT + 1; PSI + 2; VIT + 1; WS − 1.
 - $\circ \quad \ \ \, \text{Halluzinationen}$
 - Hyperaktiv: Bewegungs- und Rededrang und Wissenstalente werden 2 WM.
 - PM Cholerik 3 (wenn der Charakter das PM besitzt).
 - $\circ \quad \text{ Der Charakter erleidet keine Depression.}$
- Bei hohen Mengen (über 20 mg):
 - o GL + 3; MOT − 2; PSI + 3; VIT + 1; WS − 2.
 - o Starke und auch spirituelle Halluzinationen
 - Hyperaktiv: Bewegungs- und Rededrang und Wissenstalente werden 2 WM.
 - PM Cholerik 3 (wenn der Charakter das PM besitzt).
 - Der Charakter erleidet keine Depression.

. . .





Nebenwirkungen:

- · Bei einer normalen Dosis muss der TW auf MUT gelingen, sonst erleidet er anstelle der oberen Wirkung:
 - o Panische Angstzustände: MUT 3 und bestehende Phobie-PM + 3.
 - Beängstigende Halluzinationen
 - o Außerdem MOT 2; WS 2.
 - Ein Tripsitter kann versuchen, den Charakter mit einem TW auf CHAR positiv zu begleiten, so dass der TW auf MUT + 2 WM wird.
 - Bei einer hohen Dosis oder wenn parallel Cannabis konsumiert wird, wird der TW auf MUT 2 WM.
- Bei einer normalen Dosis muss der TW auf GL gelingen, sonst erleidet der Charakter (W6):
 - 1 2 = Schwindel: Bewegliche und visuelle Talente und Orientierung werden 2 WM.
 - 3 4 = Übelkeit: 1 VIT.
 - \circ 5 6 = Erbrechen: 1 LE und 1 VIT.

Bei einer höheren Dosis wird der TW auf GL - 2 WM.

- Wird parallel ein Antidepressivum mit MAO-Hemmer (Moclobemid) oder Johanniskraut konsumiert, werden die Halluzinationen stärker und die Halbwertszeit hält W4 Std. länger an.
- Bei einer Überdosis (4 Kg) muss der TW auf GL gelingen, sonst stirbt der Konsument.

Nachwirkungen: Nach der Wirkung ist ein TW auf GL nötig, sonst erleidet er Charakter:

- Kopfschmerzen: 2 LE und 1 VIT.
- Depressionen: 1 WS und W6 Std. lang ie Std. 1 GL.
- Während die Werte noch abklingen, treten noch halluzinierende Flashbacks auf.

Sucht: Bei mehrmaligem Konsum muss ein TW auf WS gelingen, sonst wird der Charakter süchtig.

- Der Süchtige konsumiert ...
 - o ab dem Wert 10 monatlich.
 - o ab dem Wert 15 ca. alle 2 Wochen.
 - o ab dem Wert 18 wöchentlich.
- Nach jedem 3. Abenteuer muss der TW auf WS gelingen, der allerdings + 2 WM wird, sonst steigt das PM um einen Punkt.
 - Steigt das PM in eine höhere Kategorie, verliert der Charakter endgültig 1 VIT und 1 WS.

Entzug: Findet ein gewollter oder ungewollter Entzug statt, erleidet der Charakter zu Beginn des nächsten Abenteuers:

- GL 1, LE 1, MUT 1, VIT 1 und WS 1.
- Ist der Charakter künftig entsprechenden Situationen ausgesetzt, muss ihm ein TW auf WS gelingen, um nicht rückfällig zu werden.

Weiteres:

- In den 1960ern wurde Psilocybin in der Psychotherapie eingesetzt. Weil dadurch ein Machtmissbrauch zwischen Therpeut und Klient auftreten kann, bei dem sich der Klient dem Therapeuten in seinem halluzinogenen Trip hingibt, wurden diese Anwendungen stark reguliert. Allerdings finden neue Ansätze statt, um Patienten mit Depressionen oder Krebserkrankte im Endstadium zu begleiten.
- Psilocybin ist in Deutschland laut des Betäubungsmittelgesetzes ein nicht verkehrtsfähiger und verschreibungsfähiger Stoff. Handel und Besitz von Psilocybin sind verboten, jedoch nicht der Konsum. Seit 2008 ist auch der Verkauf von Magic Mushrooms in niederländischen Coffee-Shops verboten. Gehandelt wird damit jedoch immer noch illegal. Für die Psychotherapie sind legale Studienprogramme zur Forschung genehmigt, bei denen die Klienten Psilocybin verabreicht bekommen.
- Schamanen verwenden Psilocybin gerne für ihre spirituellen Trips.
- Bei der Sammlung der Pilze ist darauf zu achten, die richtigen zu finden, um eine toxische Wirkung durch andere Pilze zu vermeiden. Hierfür ist im Talent Botanik mind. der Wert 12 nötig und der TW muss gelingen.

Preis: 1 g getrocknete Pilze kosten 10 - 20 €

