

PHARMAZEUTIKA – 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 Verabreichungen beschrieben und auch wie viel von dem Stoff eingenommen werden muss.
 - Oral = Über den Mund aufgenommen, also gegessen, getrunken oder geschluckt
 - Sublingual = gelutscht, z. B. Lutschtabletten
 - Inhalativ = über die Lunge inhaliert, z. B. durch Gas oder Spray
 - Intraarteriell = durch eine Spritze in die Arterie eingeführt
 - Intrakardial = durch eine Spritze direkt ins Herz injiziert
 - Intramuskulär = durch eine Spritze ins Muskelgewebe eingeführt
 - Intravenös = in Form einer Infusion in die Vene eingeleitet
 - Subkutan = unter die Haut (gespritzt)
 - Kutan = auf die Haut aufgetragen, z. B. in Form von Salben
 - Perkutan = über die Haut aufgenommen, z. B. durch Depotpflaster mit Wirkstoffen
 - Konjunktival = in Form von Augentropfen über die Bindehaut
 - Nasal = Durch Nasenspray oder -tropfen in die Nase
 - Rektal = durch den After, z. B. Zäpfchen
- Der **Wirkungseintritt** ist der Moment, an dem das Mittel wirkt. Zwischen der Einnahme und dem Wirkungseintritt liegt die Latenzzeit.
- Die **Halbwertszeit** ist der Zeitpunkt, nachdem die stärkste Wirkung stattfand und die Wirkung nun allmählich abklingt.
 - Sofern nicht anders angegeben, 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 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 Drogensüchtigen 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 Cr.
Alkohol	Gegorene trinkbare Droge, die euphorisierend, stimulierend, leicht betäubend und angsthemmend wirkt.	Gute Spirituose 0,7 Flasche Bier Günstiger Wein	mind. 10 0,50 4
Amphetamin	Synthetisches Weckamin; wirkt euphorisierend, stimulierend, leistungssteigernd, mindert Müdigkeit und Hunger und macht leicht aggressiv.	1 g Speed	10 – 30
Analgetikum	Synthetisch hergestelltes Mittel, das gegen Fieber, Entzündungen und Schmerzen wirkt.	Tablette 200 mg 20er-Packung	4
Antidepressivum	Synthetisch hergestelltes Medikament, das stimmungsaufhellend, antriebssteigernd und angstlösend wirkt; auch gegen PTBS und Bipolare Störung.	100 Tabletten	40
Asmagan	Strahlende Molekülverbindung, die einen PSI-Speicher besitzt und PSI an Psinetiker abgeben, aber auch andere Nebenwirkungen verursachen kann.	1 cm-Molekül- Verbindung	1.000 – 10.000
Ayahuasca	Sut aus DMT (Schilfrohrwurzel oder Sekret der Aga-Kröte und MAO-Hemmer (Steppenraute oder Antidepressivum). Es ermöglicht Halluzinationen und Einblicke in die Immaterielle Ebene.	Getränk aus Sut Begleiteter Trip	30 100 – 500
Bellatona	Creme, die schöner und jünger aussehen lässt.	100 ml-Tube	20
Benzodiazepin	Angstlösende, beruhigende und sedierende Medikamente	Tarrosen, 200 Tabl.	75
Cannabis	Rauschmittel der Hanf-Pflanze; wirkt entspannend und leicht euphorisierend.	1 g	5 – 15
Coffein	Bestandteil in Kaffee, Tee, Cola, Mate, Guaraná und Energy-Drinks. Fördert kurz die Konzentration, Vitalität und das Gedächtnis.	Pck. Kaffee Pck. Schwarztee Tasse Kaffe (Café) Dose Energy Drink	5 10 – 15 1 – 3 1,50
Felicida	Wurm, der eingenommen werden kann und eine euphorisierende, beruhigende und halluzinogene Wirkung erzeugt und zwingt, die Wahrheit zu sagen.	1 Wurm	10
Fentanyl	Synthetisches Opioid, das schmerzlindernd, leicht euphorisierend, beruhigend und in höheren Dosierungen narkotisierend wirkt.	Pflaster, 10 Stück, 50 Mikrogr. Lutschtabletten, 30 Stück, 200 Mikrogr. Spray, 200 Mikrogr. Injektion, 50 Mikrogr.	80 – 100 180 130 20

Name	Kurzbeschreibung	Menge	Preise in Cr.
Geriatrika	Künstlicher erstelltes Hormonmittel, das den Alterungsprozess verlangsamt und WM durch Alter entgegenwirkt.	Tablette 2,5 mg	100
Gravoxin	Synthetisches Mittel, das den Auswirkungen bei erhöhter Schwerkraft und leichter Fliehkraft vorbeugt.	10 cl-Injektion	10
Heroin	Halbsynthetisches Opiod aus Morphin; wirkt schmerzstillend, euphorisierend und beruhigend. Hohe Suchtgefahr.	1 g braunes Heroin 1 g weißes Heroin	30 – 45 30 – 110
Kokain	Aus den Blättern der Coca-Pflanze gewonnene Droge, die extrem euphorisierend wirkt, wie auch leistungssteigernd, enthemmend, kräftigend und willensstärkend wirkt.	100 mg	3 – 4
Koka-Drops	Schnell wirkende vitalisierende Tablette	100 mg-Tablette	5
Meskalin	Aus Kakteen gewonnene Substanz, die euphorisierend, halluzinogen, willensstärkend und PSI-fördernd wirkt und auch antibakteriell, antiviral und gegen Kopfschmerzen und Fieber.	Kaktus-Setzling	10 – 30
Morphin	Ein aus Opium chemisch gewonnenes Schmerz- und Beruhigungsmittel, das auch euphorisierend wirkt (starkes Analgetikum).	10 ml-Injektion 100 mg-Tablette, 100 Stück	18 170
Moschus	Parfüm, das aus dem Sekret verschiedener Tiere gewonnen wurde, inzwischen aber synthetisch hergestellt wird; wirkt leicht aphrodisierend.	50 ml	10
Neurodem	Neuronale Stimulanz, die ins Rückenmark injiziert werden muss und je nach Art zu unterschiedlichen Leistungen befähigt.	10 ml. Scitech-Implantat	20 oder 50 8. – 12.000
Nikotin	In Tabakwaren enthaltene Droge, die geraucht, selten auch gekaut oder geschneift wird; macht gering leistungsfähiger, wirkt entspannend und unterdrückt Appetit.	100 g Tabak Schachtel Zigaretten Zigarren	2,50 – 50 7 2,50 – 100
Opium	Aus dem Milchsaft des Schlafmohns gewonnene Substanz; wirkt beruhigend, schmerzstillend, euphorisierend und fördert PSI. Wird geraucht oder injiziert.	100 mg Injektion 1 g Rauchopium	2 5 – 10
Oxycodon	Schmerzstillendes, euphorisierendes, schlafförderndes und beruhigendes Opioid.	10 mg-Tablette	20
Psilocybin	Halluzinogen wirkende Pilze, die auch vitalisierend sind, Mut und PSI fördern.	1 g Pilze	10 – 20
Santomen	Psychostimulanz, die im Kaltgetränk eingenommen wird und stark aphrodisierend. Die Sexdroge wird auch Personen gegen ihren Willen im Getränk eingeflößt.	5 ml	20
Spektraltherapie	Gerät, dass einen Einschlafenden mit einer visuell-akustische Therapie behandelt, mittels Lichtspektren und Klängen; kann vitalisierend wirken.	Anwendung Das Gerät selbst ...	10 200
Stimulamin	Psychostimulanz, die per Augentropfen eingenommen wird und euphorisierend, wachmachend, bewegungsfördernd, enthemmend und leicht aphrodisierend wirkt. Partydroge.	20 ml-Fläschchen	100
Synkretosin	Psychostimulanz und Weckamin, das als Nasenspray eingesetzt wird und wachmachend und kozenstrationsfördernd wirkt.	10 ml-Spray	20
Tachorin	Psychostimulanz und Weckamin, das per Inhalationsspray eingeommen wird und Bewegungsfähigkeit und Reaktionsfähigkeit fördert.	5,5 ml Spray	100
Testosteron	Hormonstoff, das leicht hypersexualisierend, aber auch stärkend wirkt und das Aussehen verstärkt wirken lässt.	500 mg-Injektion	100
Toxa Diona	Serum der Kelchlock-Pflanze, die auf Menschen stärkend und vitalisierend wirkt und von Vampirbissen heilt.	20 g	70
Trollhoden	Hoden eines Tolls, das stärkend, vitalisierend, aber auch cholерisch macht.	Trollhoden Extrakt Trollhoden	50 75
Zwergenfusel	Besonderer Schnaps einer Kakteenart, die berauschend wirkt, aber außer auf Zwerge bei Humanoiden Lähmungen auslöst.	2 cl	2

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.

Wirkstoff: 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 Humanoid 0,1 – 0,2 ‰ ab.
- 0,3-l-Flasche Bier = 1 Std.
- Eine durchschnittliche Halbwertszeit liegt ca. bei 3 Std.

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

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

...



- 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
 - müde: – 1 VIT und – 1 WS
 - Diese Werteverluste werden sofort aufgehoben, wenn der Charakter schläft.
 - dehydriert (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:
 - Kopfschmerzen: – 2 LE und – 1 VIT und alle TW werden – 2 WM.
 - Schwindel: – 2 WM auf alle beweglichen und visuellen TW und auf Orientierung.
 - Übelkeit: – 1 VIT.

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

- Der Süchtige konsumiert ...
 - ab dem Wert 12 täglich Alkohol und gerne bei besonderen Anlässen.
 - ab dem Wert 15 täglich vermehrt Alkohol, auch zu ungewohnten Zeiten und zwischendurch auch hartalkoholische Getränke.
 - 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 Fahr-, 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.
- Zwergenfusel stellt eine besonders harte alkoholische Art dar, die nur von Zwergen gut verdaut werden kann. Siehe unten, unter Zwergenfusel.
- Durch die 99 Gesetze der Nomas meiden die meisten Nomas den Konsum von Alkohol.

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

Amphetamin: Synthetisch hergestellte 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 vor allem als „Speed“ bezeichnet. In Kriegszeiten wurde es häufig schon 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 Amphetamin 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 vegetativen 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. Aus Amphetamin können weitere stärkere Phenylethylamine und andere psychoaktive Substanzen hergestellt werden.

Applikation:

- Nasal: Das Pulver wird geschneift
- Oral: Das Pulver wird direkt aufgenommen; ca. 20 mg
- Oral eingenommen als „Bombe“ (= in Papier eingewickelt 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.

Wirkung: 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
 - 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
 - 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.
- 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.
 - Diese Werteverluste sind sofort aufgehoben, wenn Charakter geschlafen hat.
 - hungrig: – 1 LE
 - Dieser Werteverlust regeneriert stündlich, wenn der Charakter wieder gegessen hat.
 - durstig: – 3 LE
 - 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.
 - W6 Std. lang Lethargie: WS sinkt sofort und stündlich – 1.

Sucht: 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 ...
 - ab dem Wert 10 vor allem auf Partys, ca. alle 2 Wochen.
 - ab dem Wert 15 wöchentlich.
 - 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 Behandlung kann ihn retten.
 - 19 = Schlaganfall: Der Charakter erleidet einen Schlaganfall. Er wird ohnmächtig und gelähmt. Nur eine ärztlich-stationäre Behandlung 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 in den meisten Staatensystemen verboten; außer bei medikamentöser Verschreibung, so z. B. Methylphenidat gegen ADHS.
- Fahren und Fliegen unter Amphetamin-Einfluss ist in vielen Staatensystemen verboten.

Preis: Speed: 1 g = 10 – 30 Cr.

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

Applikation: Oral; 200 mg-Tablette

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

Wirkungseintritt: ¼ Std.

Halbwertszeit: 5 Std.

Wirkung: Die Tablette wirkt schmerzstillend, entzündungshemmend und fiebersenkend.

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

Nebenwirkungen:

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

Sucht:

- 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 Betroffene 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.

...

Preis: Packung mit 20 Tabletten = 4 Cr

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



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

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

Wirkungseintritt: Bei kontinuierlicher Einnahme ...

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

Halbwertszeit: 36 Std.

Wirkung:

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

Nebenwirkungen:

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

...

Sucht: 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.

Preise: Packung mit 100 Tabletten = 40 Cr.

Asmagan: Strahlende Molekülverbindung, die eine Art PSI-Speicher in sich trägt und bei Kontakt PSI auf Psinetiker überträgt, aber auch weitere Nebenwirkungen verursachen kann.

Wirkstoff: Asmagan ist eine komplexe molekulare Eisenverbindung, die gerade mal ein Zentimeter groß ist. Es stammt vermutlich aus der Entstehungszeit des Universums und lässt sich sehr selten und sehr schwer in energiereichen Präsolaren Nebelfeldern entdecken. Zunächst erscheint es wie ein sehr kleines Eisenkiesel. Kommt es aber in die Nähe einer Psinetischen Quelle, z. B. auch in die eines Psinetikers, beginnt es schimmernd bläulich zu leuchten. Die Nähe zur psinetischen Quelle funktioniert vom Objekt aus auf 100 x 100 m. Die Möglichkeit, Asmagan auf diese Weise zu finden und zu erblicken, ist sehr unwahrscheinlich. Eine Schwierigkeit ist auch der Umgang mit diesem Kieselsteinchen. Dieses Asmagansteinchen ist eben sehr klein. Das Asmagan trägt psinetischer Energie wie eine Art Speicher in sich. Wenn ein Psinetiker sich dem Asmagan leuchtet es und wenn sich der Psinetiker sehr stark nähert und sich dem Asmagan eine ¼ Std. lang direkt aussetzt, wirkt das Asmagan wie eine Bestrahlung auf den Psinetiker und bereichert ihn mit PSI. Dabei verbraucht sich der Speicher des Asmagans, bis es schließlich kein PSI mehr besitzt. Wenn das geschieht, hört das Asmagan auf zu leuchten und zerfällt zu Asche.

- Der SM würfelt geheim mit dem W100 aus, wie viel PSI das Asmagan in sich trägt.

Ein Psinetiker-Charakter könnte mit einem INST-Wert von mind. 18 abschätzen, wie voll der Speicher des Asmagans noch sein könnte. Hierfür muss ihm der TW auf INST gelingen. Der SM drückt das dann vage aus, wie z. B. mit „... ist noch sehr voll ...“, „... hat nur noch eine schwache Leistung“.

Applikation: Bestrahlung durch nahen Kontakt (1 m²; also auf dem gleichen Feld)

Wirkungseintritt: Nach einer ¼ Std. Kontakt.

Wirkung: PSI + W4

- Eine erneute Abschöpfung des Asmagans ist für den Psinetiker erst wieder möglich, wenn sein PSI-Wert wieder auf max. seines eigentlichen Wertes liegt. Liegt der PSI-Wert also unter seinem eigentlichen Wert oder direkt auf seinem Wert, kann der Psinetiker sich bereichern. Ist sein PSI-Wert aufgepuscht, muss PSI erst wieder regenerieren oder verbraucht werden, bis der Psinetiker sich wieder bereichern kann.
- Bei jeder Abschöpfung geht dem Asmagan entsprechend viel PSI verloren.

Nebenwirkungen: Die Nutzung verursacht eine negative oder positive Nebenwirkung, die bei Eintritt der Wirkung mit dem W10 ermittelt wird:

- 01 - 10 = /
- 11 = dauerhaft in PSI + 1.
- 12 = dauerhaft in INST + 1.
- 13 = dauerhaft in SKR + 1.
- 14 = + W4 LE.
- 15 = Vision: Der Psinetiker erhält plötzlich eine Vision, die ihm ein künftiges oder gegenwärtiges Ereignis vermittelt, das für ihn und seine Gruppe wichtig sein könnte.

...

- 16 = dauerhaft in VIT – 1.
- 17 = dauerhaft in WS – 1.
- 18 = Ektonomie: Der Psinetiker muss in Bezug auf das Pathogen Ektonomie den TW auf VIT machen, der erhält entscheidet, ob und wie stark der Charakter sich den Erreger einfängt.
- 19 = Psinetische Schockwelle: Bei irgendeinem folgenden psinetischen Einsatz verursacht der Psinetiker auch eine Art Taser-Schockwelle. Im Zentrum von 3 x 3 m erleiden alle – 3 LE, einen Schock und werden ohnmächtig (auch der Psinetiker). Im Streufeld von 7 x 7 m erleiden alle – 2 LE, einen Schock und werden ohnmächtig, wenn der TW auf GL misslingt. Im Umfeld von 11 x 11 m erleiden alle – 1 LE und einen Schock. Von der Schockwelle wissen die Charaktere Inplay nicht und so sollte es auch ausgespielt werden. Außerdem ermittelt der SM, ob die psinetische Schockwelle stattfindet. Bei jedem künftigen psinetischen Einsatz des Psinetikers würfelt der SM mit dem W6. Nur bei einer 1 findet die Schockwelle statt. Die Gefahr der psinetischen Schockwelle existiert so lange, bis sie einmal ausgespielt wurde. Sollte das Ereignis erneut ausgewürfelt worden sein und bislang noch nicht stattgefunden haben, sammelt sich die Gefahr dadurch ein weiteres Mal an.
- 20 = Der Psinetiker wird ohnmächtig (W6 x ¼ Std. lang).

Hinweise:

- Asmagan ist schwer oder nur zufällig zu finden. Auf einem Ektometer schlägt es jedoch mit dem Para-Wert 3 aus. Auch mit der Psinetik Nekromantie „Aurensicht“ lässt sich die psinetische Quelle sehen.
- Um zu wissen, um was es sich handelt, benötigt man in Parapsychologie mind. den Wert 15.
- Asmagan kann auch als eine Frühwarnsystem genutzt werden, denn im Umfeld von 100 x 100 m beginnt Asmagan zu leuchten, wenn sich ein Psinetiker oder eine Para-Kreatur nähert.
- PSI-Punkte lassen sich virtuell über den Wert 20 hinaus sammeln. Sollte es zu Categoriesprüngen kommen (also auch ab 21, 24, 27 usw.), erhält der Psinetiker eine neue Psinetik.
- Wegen der Nebenwirkungen sollte die Nutzung von Asmagan nur Inplay gespielt, also nicht zwischen den Abenteuern angewandt werden.

Preis: 1. – 10.000 Cr.

Ayahuasca: Pflanzensud, der psychedelische Wirkungen hat, kontrollierte Halluzinationen erlaubt und ein spirituelles Erleben ermöglicht. Ayahuasca bewirkt auch bizarre Halluzinationen. Ayahuasca wurde bereits in der Steinzeit von den Amazonen genutzt. Deren schamanistischen Frauen haben sich damit in Trance beigegeben. Ebenso wurde und wird es noch heute von negorianischen und sauranischen Schamanen genutzt.

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 wurde 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 psychedelische und halluzinative Wirkung verantwortlich, während der Wurzelextrakt des Lianengewächses als Monoaminoxidase-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

Wirkungseintritt: nach 1 Std.

Halbwertszeit: 45 Min.

Wirkung: 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 Immaterielle Ebene.
- 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.
 - 5 = Kopfschmerzen: – 2 LE und – 1 VIT.
 - 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.
 - 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 ...
 - ab dem Wert 10 monatlich.
 - 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.
 - Steigt das PM in eine höhere Kategorie, verliert der Charakter endgültig – 1 VIT und – 1 WS.
 - 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.

Preise:

- Ein Sut kostet ca. 30 Cr.
- Ein begleiteter Trip hingegen 100 – 500 Cr.

Bellatona: Creme zum Auftragen auf die Haut, die stark zur Hautglättung beiträgt und auch eine Fettverbrennung zur Folge hat. Die Creme verursacht also, dass der Konsument jünger und schöner aussieht, weil die straffe Haut Falten, Augenringe und hängende Haut vorübergehend vergehen und dass er durch die Fettverbrennung schlanker wird.

Wirkstoff: Die Creme wird aus dem Fett von Space-Kühen gewonnen.

Applikation: Kutan; 10 ml Creme werden auf die Haut aufgetragen.

Wirkungseintritt: nach einer ¼ Std.

Halbwertszeit: 10 Std.

Wirkung: AUSS + W4.

Nebenwirkungen:

- Es können mögliche Nebenwirkungen auftreten, wenn der TW auf GL misslingt (W6):
 - 1 – 3 = Leichter Juckreiz (W6 Std. lang): – 1 LE und – 1 VIT.
 - 4 – 5 = Schwerer Juckreiz (W6 Std. lang): – 2 LE und – 1 VIT.
 - 6 = Schwellungen an Augen, Mund und Finger: – 1 LE und – 1 VIT und anstelle der positiven AUSS-Veränderung sinkt AUSS – 1.
- Bellatona kann abhängig machen (s. u.!).

Nachwirkungen: – 1 VIT.

...

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

- Der Süchtige konsumiert ...
 - ab dem Wert 10 wöchentlich.
 - ab dem Wert 15 ca. alle 3 Tage.
 - ab dem Wert 18 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.

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

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

Hinweise:

- Bellatona wirkt nicht bei Androiden, Avesen, Mantoden, Piscaven, Plantoiden, Reptiloiden und Vampiren.
- Bellatona wird häufig von Anuren genutzt.

Preis: 100 ml-Tube = 20 Cr.

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. Benzodiazepine sollen nur kurzzeitig eingenommen werden; max. 1 – 3 Monate lang. Ärzte verschreiben kurzwirksame Benzodiazepine bei Einschlafstörungen; langwirksame Benzodiazepine 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. Das bekannteste und am meist verbreitete Medikament ist Tarrosen. Tarrosen wird von Soldaten oder Söldnern genutzt, gelegentlich auch in Form einer Überdosis, um möglichst schnell jeglicher Angst zu widerstehen und sich den Herausforderungen mutig zu stellen.

Wirkstoff: 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. Benzodiazepin wird in Tablettenform verabreicht.

Applikation: Oral; bei Verschreibung täglich 1 x; am besten vor dem Schlafengehen.

Wirkungseintritt: nach einer ½ Std.

Halbwertszeit: 36 Std.

Wirkung: 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.
- Krämpfe lösen sich auf.
- Benzodiazepin wirkt den Nebenwirkungen einer Coffein-Überdosis entgegen.
- Die Wirkungen werden über die Tage hinweg nicht potenziert.

Nebenwirkungen:

- REFL – 1.
- Nach W6 Std.: Der Charakter wird leicht müde. Er erleidet – 1 VIT und – 1 WS. Diese Werteverluste werden durch kurzen Schlaf sofort aufgehoben. Der Charakter kann gut durchschlafen und ist schwer zu wecken.
- Bei einer Überdosis oder wenn übermäßig Alkohol, Amphetamine oder Opiate konsumiert werden oder ein Antidepressivum eingenommen wird:
 - MUT zusätzlich + 2 und WS zusätzlich + 1.
 - Es findet eine der u. g. Nebenwirkungen statt.

...

- Dem Charakter muss ein TW auf GL gelingen, sonst wird mit dem W20 ermittelt:
 - 1 – 2 = Konzentrationslosigkeit: W6 Std. lang; alle konzentrierenden TW werden – 2 WM.
 - 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.
 - 7 – 8 = Übelkeit: W6 Std. lang; – 1 VIT
 - 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.
 - 13 = Kopfschmerzen: W6 Std. lang; – 2 LE und – 1 VIT und alle TW werden – 2 WM.
 - 14 = Hautreaktionen: – 1 LE und – 1 VIT.
 - 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.
 - 18 = + 3 im PM Paranoia.
 - 19 = Depression: W6 Std. lang; WS sinkt – 1 und GL sinkt je Std. – 1.
 - 20 = Teilweise Amnesie über die letzten W4 Std.
- Es muss ein TW auf GL gelingen, sonst erleidet der Charakter 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.

Preis: Packung mit 200 Tabletten = 75 Cr.



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 negorischen Jugendszene, wie auch in nomaischen Kulturkreisen.

Marihuana sind die getrockneten unbefruchteten weiblichen Blütenstände. Sie werden auch als „Gras“ oder „Weed“ bezeichnet. Marihuana wird geraucht oder verdampft („gekiffert“). 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.

Wirkstoff: Die Inhaltsstoffe der getrockneten 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)
 - mittels Joint (selbstgedehnte Zigarette); 0,3 – 0,5 g Marihuana; gelegentlich auch mehr
 - Bong (Wasserpfeife)
 - Pfeife
 - Shillum (konisches Rauchröhrchen)
 - Raucheimer
- Inhalativ durch Verdampfung (Marihuana oder Haschisch; auch Tinktur)
 - mittels Vaporizer
- Oral gegessen (Haschisch oder Marihuana)
 - 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)
 - Cannabisbutter wird in heißen Getränken beigemischt, z. B. in Tee mit Honig.
- Sublingual (Cannabisextrakt)
 - Die meist alkoholische 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.

Wirkung: Cannabis wirkt leicht euphorisierend oder auch 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:
 - GL + 1, PSI + 1, SINN + 1, WS + 1
 - VIT regeneriert + 1
 - Das PM Cholerik sinkt – 3
 - Die Wirkung von Erbrechen, Hyperaktivität und Übelkeit findet nicht statt.
- Cannabis sativa oder Haschisch:
 - GL + 1, MUT + 1, PSI + 1, SINN + 1, REFL + 1
 - Hyperaktiv: Wissenstalente werden – 2 WM.

...

Nebenwirkungen:

- Bei einer ungewohnt hohen Dosis muss sich der Charakter übergeben. Außerdem für 3 + W4 Std.:
 - Leichte Halluzinationen
 - MUT – 1 (anstatt der positiven Wirkung)
 - GL – 1 (anstatt der positiven Wirkung)
 - Mögliche Phobie-PM verstärken sich + 3.
 - 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 ...
 - ab dem Wert 10 ca. wöchentlich
 - ab dem Wert 15 alle 3 Tage
 - 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.

Preise: 1 g = 5 – 15 Cr.

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 und ist ein fördernder Bestandteil in Koka-Drops und Analgetika. Coffein 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. Kaffee wird stark in der nomaischen Welt konsumiert.

Wirkstoff: Coffein kann beispielsweise durch das Extrahieren aus Teeblättern 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
 - Kaffee: 1 Tasse (150 ml) = 90 mg Coffein
 - Für eine Tasse werden 4 g Kaffee benötigt (= 35 Kaffeebohnen)
 - Instantkaffee: 1 Tasse = 60 mg Coffein
 - Guaraná: 1 g Samen = 40 – 90 mg Coffein
 - Schwarztee oder Grüntee oder Matcha: 1 Tasse = 50 mg Coffein
 - 1 g Teeblätter enthält 20 – 40 mg
 - Energy-Drink: 1 Dose Red Bull (250 ml) = 80 mg Coffein
 - Mate: 1 Flasche Limonade (0,5 l) = 100 – 125 mg Coffein
 - Cola:
 - 1 Glas (200 ml) Coca Cola oder Pepsi Cola = 20 mg Coffein
 - 1 Glas (200 ml) Afri-Cola oder Fritz-Cola = 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;
 - 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.

Wirkung: 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.

...

Nebenwirkungen:

- Der Charakter muss in Kürze Urinlassen und Stuhlgang verrichten.
 - Bei einer Überdosierung (ab 1 g; 25 Tassen Kaffee) treten folgende Nebenwirkungen auf:
 - Die o. g. Wirkungen finden nicht statt.
 - 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 Benzodiazepin 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.
 - 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 ...
 - ab dem Wert 10 täglich 1 – 2 Tassen
 - ab dem Wert 15 täglich mehrere Tassen
 - 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).

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

Felicida: Wurm, der verzehrt wird und dann eine euphorisierende, beruhigende und halluzinogene Wirkung erzeugt. Es führt auch dazu, die Wahrheit zu sagen. Häufig wird Felicida in der ärmeren Arbeitergesellschaft konsumiert, um nach einem anstrengenden Tag abzuschalten. Die Situation, versehentlich die Wahrheit zu sagen, führt gerade in dortigen Lebensbezügen immer wieder zu Problemen.

Wirkstoff: Der Felicida-Wurm hat seinen Lebensraum im Morast. Er ähnelt einer Marde, hat allerdings ein bräunliches Aussehen, ist bis zu 15 mm lang und 5 mm breit. Nachdem der Wurm geschluckt wurde und im Darm verarbeitet wird, setzt er zur Verteidigung ein Enzym frei, das eine bewusstseinsverändernde und betäubende Wirkung hat. Bei kleinen Fressfeinden führt das dazu, dass diese häufig verenden und sich der Wurm wieder befreien kann und den verendeten Feind sogar noch als Nahrungsquelle nutzen kann. Bei einem komplexen Organismus wie einem Säugetier oder dem Humanoiden hat der Felicida-Wurm keine Überlebenschance, aber sein Verteidigungsmechanismus wirkt dennoch.

Applikation: Oral; der Wurm muss lebendig geschluckt werden.

- Wer erstmals einen Felicida-Wurm lebendig schlucken möchte, muss einen TW auf WS schaffen, sonst kann er seinen Ekel nicht überwinden.

Wirkungseintritt: nach 3 Std.

Halbwertszeit: 1 Std.

Wirkung: Felicida verstärkt ein visuelles Erleben, indem es alles in der Umgebung farbenfroher und weicher erkennen lässt. Der weitere leicht gedämpfte Betäubungseffekt führt dazu, dass sich der Konsument wohl fühlt. Er erleidet dabei keinen Realitätsverlust, vernachlässigt aber während der Wirkungszeit seine Aufgaben und Pflichten. Er erfreut sich über die Schönheit seiner Umgebung, ist positiv gestimmt, redet viel und ist kaum in der Lage komplexe Sätze zu bilden. Er vereinfacht seine Sprache und unterliegt dem Zwang, nicht lügen zu können und die Wahrheit zu sagen.

- GL + 2; VIT + 2; SINN + 1; MOT - 1; REFL - 1; INTEL - 2; SKR - 3.
- Das mögliche PM Cholerik ist während der Wirkungszeit aufgehoben.
- Die TW auf Lügen und WS werden - 8 WM.

Nebenwirkungen:

- Wird nebenbei übermäßig Alkohol konsumiert oder findet eine Überdosis statt (schon ab 2 Würmern), muss sich der Charakter übergeben: - 1 LE und - 1 VIT.
 - Außerdem muss der TW auf GL gelingen, sonst wird der Charakter ohnmächtig.
- Gelegentlicher Konsum von Felicida kann süchtig mache.

Nachwirkungen: Nach der Wirkungszeit muss dem Charakter der TW auf GL gelingen, sonst leidet er W6 Std. an Übelkeit: - 1 VIT.

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

- Der Süchtige konsumiert ...
 - ab dem Wert 10 ca. alle 2 Wochen.
 - ab dem Wert 15 wöchentlich.
 - 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, verliert der Charakter endgültig - 1 LE und - 1 VIT.

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.
- 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.

Hinweise: Da die Droge verursacht, dass die Wahrheit ausgeplaudert wird, wird Felicida auch für Verhörzwecke genutzt. Der Wurm ist darum auch Bestandteil im Verhörkoffer. Der Wurm überlebt in Gefangenschaft jedoch nur 10 Tage.

Preise / Menge: Der Wurm Felicida ist im Morast verschiedener Gestirne zu finden. Er kostet 10 Cr.

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.

Wirkstoff: Fentanyl liegt als weißes Pulver vor, das in Wasser unlöslich ist. Das gebräuchliche Fentanyl Dihydrogen Citrat, das in der Medizinstherapie angewandt wird, ist hingegen 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
 - (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.
 - (100 – 1.600 Mikrogramm)
- Inhalativ, durch ein Nasenspray.
 - (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.

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.

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

- Bis 200 Mikrogramm:
 - GL + 1; MUT + 1; REFL – 1; 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.
- 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.
 - 3 – 4 = Erbrechen: – 1 LE und – 1 VIT.
 - 5 – 6 = Schwindel: W6 Std. lang; bewegliche und visuelle Talente und Orientierung werden – 2 WM.
 - 7 – 8 = Kopfschmerzen: W6 Std. lang; – 2 LE und – 1 VIT und alle TW werden – 2 WM.
 - 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 gewürfelt.
- Der parallele Konsum anderer Opiode oder Opiate und 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 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.

Nachwirkungen: 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 ...
 - ab dem Wert 10 täglich (z. B. durch ein Pflaster).
 - ab dem Wert 15 ist eine höhere Dosierung nötig, bei gleichbleibender Wirkung.
 - 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.

Weiteres: Fentanyl wird immer wieder von Soldaten genutzt oder an Soldaten ausgegeben, um im Kampf schmerzempfindlicher zu sein.

Preise:

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

Geriatrika: Künstlicher erstelltes Hormonmittel, das den Alterungsprozess verlangsamt.

Wirkstoff: Grundstoffe von Geriatrika stammen aus den nihanischen Heilpflanzen Ginkgo und Ginseng.

Applikation: Oral; 2,5 mg-Tablette täglich.

Halbwertszeit: Bei kontinuierlich täglicher Einnahme 5 Tage.

Wirkung: Charaktere, die bei der Charaktererstellung bei der Altersermittlung eine 18 gewürfelt haben, erleiden ständig – 2 WM auf alle TW, bei denen sich der alte Charakter bewegen muss (auch bei Kampftalenten) oder wenn es sich um TW der Gesundheit handelt, z. B. bei Pathogenen. Durch Geriatrika werden diese Modifikationen aufgehoben.

Nebenwirkungen: Zu Beginn eines jeden Abenteues muss dem Charakter der TW auf GL gelingen, sonst verliert er endgültig – 1 REFL.

Nachwirkungen: Bei kontinuierliche Einnahme, verliert der Charakter nach jedem 3. Abenteuer endgültig in – 1 REFL.

Preis: 2,5 mg-Tablette = 100 Cr.

Gravoxin: Medikament, das gegen die körperlichen Symptome durch Schwerkrafteinwirkung wirkt und die körperlichen Symptome bei gewisser Fallbeschleunigung entgegenwirkt. Gravoxin wird vor allem von Raumfahrern genutzt, die ein Gestirn betreten, der eine höhere Schwerkraft besitzt, als man es gewohnt sei. Gravoxin ist ein synthetisches Mittel, das seit der Kosmischen Epoche existiert.

Applikation: Subkutan, intramuskulär injiziert; 10 ml je GRAV + 0,1.

Wirkungseintritt: sofort

Halbwertszeit: 24 Std.

Wirkung: Keine körperlichen Symptome bei höherer Schwerkraft und einfacher Fliehkraft; je 10 ml bei GRAV + 0,1.

- Gestirne können eine höhere Schwerkraft besitzen, als das auf einigen P1-Klasse-Planeten der Fall ist. Ebenso können Gestirne auch geringere Schwerkraft besitzen und wenn man sich dort zu lange aufhält, wirkt bei der Rückkehr die „normale“ Schwerkraft als schwerer. Auch die Überwindung der Schwerkraft, wenn man einen Gestirns verlässt, wirkt auf den Humanoiden. So benötigt man beispielsweise beim Verlassen des Planeten Smaragd einen Schub von + 1,1 um den Schwerkraftwert GRAV 1 zu überwinden. Um der Schwerkraft im All oder beim Verlassen eines Gestirns zu widerstehen, verwenden Raumschiffe und Sphäriker die Gravitino-Technik. Wenn diese Technik aber nicht vorhanden ist, greifen Humanoden zu Gravoxin, das den Körper eines Humanoiden vorübergehend gegen die Schwerkraft stabilisiert. Je GRAV + 0,1 werden 10 ml injiziert. Dadurch werden die negativen Folgen von - 1 LE und - 1 VIT je 0,1-GRAV und weiteren Belastungen aufgehoben (siehe Regeln zur Raumfahrt!)

Nebenwirkungen:

- Nach W6 Std. – W4 VIT.
 - Die Nebenwirkungen potenzieren sich nicht, wenn eine höhere Dosis konsumiert werden muss.
 - Sollte die VIT dadurch unter 7 sinken, muss sich der Charakter übergeben.

Sucht: Wird Gravoxin 3 Tage in Folge oder gelegentlich konsumiert, muss ein TW auf WS gelingen, sonst wird der Charakter süchtig.

- Der Süchtige konsumiert ...
 - ab dem Wert 10 wöchentlich.
 - ab dem Wert 15 alle 3 Tage.
 - ab dem Wert 18 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 GL, - 1 LE, - 1 VIT und - 1 WS.

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.
- Ist der Charakter künftig entsprechenden Situationen ausgesetzt, muss ihm ein TW auf WS gelingen, um nicht rückfällig zu werden.

Preis: 10 ml-Injektion 10 Cr.

Heroin: Heroin, fachlich als Diacetylmorphin (DAM) bekannt, ist ein halbsynthetisches Opioid und gilt als gefährliches Rauschgift mit euphorisierender 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.

Wirkstoff: 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 %.

Applikation: 100 – 200 mg

- 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 eingeatmet.
- Inhalativ: Beim sogenannten „blowen“, „den Drachen jagen“, „eine Folie rauchen“ wird Heroin auf Alufolie verdampft und mit einem Aluröhrchen inhaled. 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.

Wirkung: 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:
 - Leichtes Fieber: W6 Std. lang; – 1 LE und – 1 VIT
 - Sollte sich der Charakter in der Zeit nicht schonen, erleidet er erneut die Abzüge.
 - Kopfschmerzen: W6 Std. lang; – 2 LE und – 1 VIT und alle TW werden – 2 WM.
 - Übelkeit: W6 Std. lang; – 1 VIT.
 - 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, Benzodiazepin, Kokain oder andere Opiode 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 archaischen Spritzen können Infektionskrankheiten verursachen (dann wäre ein TW auf VIT entscheidend, um zu ermitteln, ob der Charakter sich ein Pathogen einfängt).
- Bei dauerhaftem nasalen Konsum können sich Knorpel in der Nasenschleimhaut bilden.

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

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

- Der Süchtige konsumiert ...
 - ab dem Wert 10 täglich einmal.
 - ab dem Wert 15 ist eine höhere Dosierung nötig (mind. 200 mg).
 - 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.

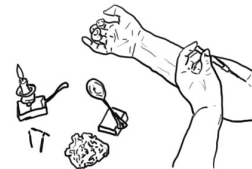
Konsumenten greifen darum häufig schon nach dem Abklingen der Wirkung wieder zum Heroin, um den Entzug zu umgehen (Rebound-Effekt). Ein TW auf WS ist erforderlich, um dem zu widerstehen. Bei Süchtigen handelt es sich um einen Gegen-TW-.

- 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 vielen Staatensystemen verboten.

Preise: Braunes Heroin: 1 g = 30 - 45 Cr. weißes Heroin (mit einer höheren Reinheit): 1 g = 30 - 110 Cr.



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.

Wirkstoff: 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 genannt. Die Blätter werden zerkleinert und in Wasser und Schwefelsäure eingeweicht und dann zu einer breiigen Masse zerstampft. In Plastiktonnen, 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 genannt. 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 werden, 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, Exaleipin, Acetylsalicylsäure, MDMA, Amphetamin, Kerosin oder Narkosemitteln, um den eigentlichen Kokaineffekt zu imitieren. 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 %.
- 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 verarbeitete Form, die zum Schmuggeln dient. Das Schwarze Kokain 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.

Applikationen:

- Cocain-Blätter, oral gekaut.
- Cocainpaste, inhalativ geraucht.
- 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.

...

Wirkung: 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 rebedebedürftig 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:
 - 1 – 3 = Zittern und Zucken: W6 Std. lang werden alle motorischen Talente – 2 WM.
 - 4 – 6 = Aggressivität: W6 Std. lang in SKR + 3.
 - 7 – 8 = Desorientierung: W6 Std. lang verliert der Charakter sein Zeitempfinden und ist räumlich desorientiert. OR – 3.
 - 9 – 10 = Schwächegefühl: W6 Std. lang in VIT – 3.
 - 11 – 12 = Einsamkeitsgefühle: W6 Std. lang in GL – 3, anstelle einer positiven Anhebung von GL.
 - 13 – 14 = Angstzustände: W6 Std. lang in MUT – 3, anstelle einer positiven 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.
 - 18 = Krämpfe: W6 Std. lang; – 3 LE und – 1 VIT.
 - 19 = Der Charakter fällt ins Koma. Nur eine stationär-medizinische Behandlung kann ihn retten.
 - 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 archaischen 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.

...

Sucht: 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.
 - ab dem Wert 15 mehrmals täglich und die Dosis wird gesteigert.
 - 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 geschneift, 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:

- Kokain ist eine beliebte Szenendroge. Anders als bei Opioidabhängigen sind die Konsumenten aber meistens sozial integrierter und finanziell gesicherter.
- Kokain ist in den meisten Staatensystemen verboten.
- Kokain kann im Blut nachgewiesen werden und auch in Abwässern.

Preis: 100 mg = 3 – 4 Cr.

Koka-Drops: Halbsynthetisches Weckamin, das schnell und stark vitalisierend wirkt.

Wirkstoff: Dragee-Tablette, die aus verschiedenen Stoffen, wie aus der Koka-Pflanze, Coffein und anderen Weckaminen hergestellt wird. Koka-Drops dient als schnell wirkendes Dopingmittel und wird oft illegal von Sportlern eingesetzt oder bei Militäreinsätzen. In seiner Art der Zusammensetzung hat es im Vergleich zu Stoffen wie Kokain wenige Nebenwirkungen und stellt kein Suchtpotential dar.

Applikation: Oral; 100 mg-Tablette.

Wirkungseintritt: in 5 Min.

Halbwertszeit: W6 x ¼ Std.

- Die durch Koka-Drops gewonnene VIT regeneriert in diesem Fall stündlich um je einen Punkt.

Wirkung: Koka-Drops wirken aufputschend vitalisierend: VIT + W4.

Nebenwirkungen:

- Wer häufig Koka-Drops konsumiert, muss nach der Wirkungszeit einen TW auf GL schaffen, sonst sinkt VIT entgültig – 1.
- Bei höherer Dosierung findet eine Potenzierung der Wirkung statt, jedoch entsprechend auch der Nachwirkungen und der TW auf GL muss gelingen, sonst verliert der Charakter danach entgültig – 1 in VIT.

Nachwirkungen: Nach der Wirkungszeit – W6 VIT.

Preis: Tablette = 5 Cr.

Meskalin: Meskalin ist eine Substanz, die aus bestimmten 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. Die Kakteen wachsen in warmen Gebirgszonen, die vornehmlich von Strauchgewächsen geprägt sind. Private Meskalinzüchtungen sind wegen des Klimas und der Bodenbeschaffenheit selten und schwierig.

Wirkstoff: 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
 - Die Kaktusteile können in dünnen Scheiben gekaut und dann geschluckt werden.
 - Die Kaktusteile können als Tee aufgekocht und getrunken werden.

Wirkungseintritt: 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.

Halbwertszeit: 5 + W4 Std. (ab dem 1. Rausch)

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

- 1. Rausch: Mislingt 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.
 - GL + 3, MOT – 3, SINN + 3, PSI + 3, WS + 3.
 - TW bei den Psinetiken Optikinese, Transzendenzreisen und Wahrsagen werden + 2 WM.
 - TW bei bakteriellen und virologischen Pathogenen werden + 1 WM.
 - 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.
 - MUT – 3.
 - Depression: WS – 1 und W6 Std. lang sinkt GL – 1.
 - 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.

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.

Sucht: Nach dem Wirkungszeitraum muss ein TW auf WS gelingen, der + 2 WM wird, sonst wird der Charakter süchtig.

- Der Süchtige konsumiert ...
 - ab dem Wert 10 monatlich.
 - ab dem Wert 15 alle 2 Wochen.
 - 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. Während der Digitalen Epoche wurde es erstmals für psychotherapeutische Zwecke genutzt, verbreitete sich dort aber ebenso als Droge.

Preis / Menge: Kaktus-Setzling, ca. 30 cm groß (illegal bezogen; reicht für einen Rausch): 10 – 30 Cr.

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

Wirkstoff: 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.

Wirkung: 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.
 - 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)
 - 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:
 - Hyperhidrose: Der Charakter schwitzt stark.
 - Appetitlosigkeit.
 - Übelkeit: – 1 VIT.
 - Erbrechen: – 1 LE und – 1 VIT.
 - Juckreiz: – 1 LE und – 1 VIT.
 - Kopfschmerzen: – 2 LE und – 1 VIT und alle TW werden – 2 WM.
 - 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 während des Schlafens: Danach ist der Charakter müde: – 1 VIT und – 1 WS.
 - Diese Werteverluste werden sofort regeneriert, wenn der Charakter geschlafen hat.
 - Halluzinationen und Blackouts: W6 Std. lang nach dem Schlafen.
 - 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.

Nachwirkungen: 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 ...
 - ab dem Wert 10 ca. alle 3 Tage oder bei Schmerzen täglich.
 - 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.
 - 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: Morphin wird medizinisch in der Schmerztherapie angewandt, wie auch gegen Atemnot, Husten und Angst und als Substitutionsmedikament zur Abgewöhnung anderer Opiode genutzt.

Preise / Menge:

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

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

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

Applikation: Kutan; das Moschus-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 Cr.

Neurodem: Neuronale Stimulanz, die je nach Art, unterschiedlich stark die Leistung des Humanoiden puscht. Das Neurodem muss ins Rückenmark injiziert werden, was nicht ungefährlich und auch für geübte Mediziner nicht einfach ist. Neurodem wird darum vorwiegend als Scitech-Mutation angeboten, bei der ein Port im Humanoiden implantiert wurde und in dem Kanülen eingelagert sind, die durch Gedankenkraft ausgelöst werden. Ebenso lässt sich mit dem Port eine Injektion direkt einsetzen.

Applikation: 10 ml-Injektion

- Injektion ins Rückenmark: TW auf MED und FM nötig (siehe unter Weiteres!)
- Bei einem Scifi-Implantat mit Hilfe eines Ports (siehe Scitech!)

Wirkungseintritt: In W6 Sek.

Halbwertszeit: eine ¼ Std.

- Danach regenerieren alle veränderten Werte je Std. um einen Punkt. Dabei ist auf die Nachwirkung zu achten. Die Abzüge könnten die Regenerierung aufheben. Eine Regenerierung geht bis zum eigentlichen Talentwert.

Wirkung: Je nach Neurodem-Stoff und Qualität:

- N-Amor:
 - Gute Qualität: NBS + W4 und NRS + 2W4.
 - Schlechte Qualität: NRS + W4
- N-Courage:
 - Gute Qualität: MUT + 2W4.
 - Schlechte Qualität: MUT + W4.
- N-Defense:
 - Gute Qualität: Der Charakter erleidet keinen Schock und nur die ½ an TP.
 - Schlechte Qualität: Lediglich der erste Schock je Kampfrunde findet nicht statt und nur die erste Attacke in einem Kampf verursacht nur die ½ der TP.
- N-Power:
 - Gute Qualität: Powerschlag.
 - Schlechte Qualität: Powerschlag verursacht nur + W4 TP.
- N-PSI:
 - Gute Qualität: PSI + 2W4.
 - Schlechte Qualität: PSI + W4.
- N-Sensus:
 - Gute Qualität: SINN + 2W4.
 - Schlechte Qualität: SINN + W4.

...

- N-Smart:
 - Gute Qualität: alle Wissenstalente + 2W4 WM.
 - Schlechte Qualität: alle Wissenstalente + W4 WM.
- N-Speed:
 - Gute Qualität: REFL + 2W4.
 - Schlechte Qualität: REFL + W4.
- N-Vita:
 - Gute Qualität: VIT + 2W4.
 - Schlechte Qualität: VIT + W4.
- N-Zoe:
 - Gute Qualität: LE + 2W4.
 - Schlechte Qualität: LE + W4.

Nebenwirkungen:

- Erhält der Charakter innerhalb einer ¼ Std. eine zweite oder mehrere Neurodem-Injektionen, erleidet er einen Neurodem-Schock. Dieser verursacht sofortige Krämpfe (- 3 LE und - 1 VIT) und direkt darauf wird der Charakter für W6 x ¼ Std. lang ohnmächtig. Die weiteren Neurodeme verursachen ansonsten keine Wirkung.
- Neurodem kann schnell süchtig machen.

Nachwirkung: Nach der Halbwertszeit verliert der Charakter in allen Regenerativen Talenten vorübergehend jeweils - W4 Punkte. Diese vorübergehend verlorenen Talentpunkte regenerieren (anders als bei der Wirkung) nach den üblichen Regeln, also die Regenerative Talente regenerieren täglich.

Sucht: Nutzt der Charakter mehrmals am Tag Neurodem, muss ihm nach der Halbwertszeit der TW auf WS gelingen, sonst wird er süchtig nach Neurodem.

- Der Süchtige konsumiert ...
 - ab dem Wert 10 ca. alle 10 Tage.
 - ab dem Wert 15 ca. alle 3 Tage.
 - ab dem Wert 18 täglich.
- Nach jedem 3. Abenteuer muss der TW auf WS gelingen, sonst steigt das PM um einen Punkt.
 - Steigt das PM schon um einen Punkt, verliert der Charakter endgültig in allen Regenerative Talenten - 1.

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

- Zu Beginn des Abenteuers - W4 in allen Regenerativen Talenten.
- Ist der Charakter künftig entsprechenden Situationen ausgesetzt, muss ihm ein TW auf WS gelingen, um nicht rückfällig zu werden.

Weiteres:

- Die Talente können max. auf 20 gepuscht werden. Beim Oger kann LE allerdings bis zum Wert 30 gepuscht werden.
- Besitzt der Charakter einen Port (Scitech-Implantat), kann er die Injektion per Gedankenkraft auslösen. Sie kann ihm aber auch injiziert werden, in dem eine Spritze in den Port geschoben wird oder er dies selbst tut.
 - Bei einer freien Injektion ist ein TW auf FM nötig, um nicht daneben zu spritzen. Wenn sich der Charakter selbst spritzen will, wird der TW auf FM - 2 WM. Da es eine Spritze mit Nadel ist, würde eine fehlerhafte Injektion - 1 LE verursachen, das Neurodem würde nicht wirken und es kommt zu einer örtlichen Schwellung.
 - Besitzt der Charakter keinen Port und er will sich die Injektion setzen oder setzen lassen, sind zwei TW nötig, nämlich in MED, um zu wissen, wohin man spritzen muss, und in FM.
 - Ist der TW auf MED misslungen, weiß der Charakter nicht, wohin er spritzen soll. Die Injektion wird nicht durchgeführt.
 - Ist der TW auf FM misslungen, wurde der Einstich schlecht durchgeführt. Der Charakter wird sofort auch für W6 Std. eine Nebewirkung erleiden (W6):
 - 1 - 2 = Kopfschmerzen: - 2 LE und - 1 VIT und alle TW werden - 2 WM.
 - 3 - 4 = Übelkeit: - 1 VIT.
 - 5 - 6 = Erbrechen: - 1 LE und - 1 VIT
- Ein Scitech-Implantat kann durch EMP oder Hacker-Angriff geschadet werden (siehe Scitech!)
- Scitech-Labore verkaufen die Neurodeme. Sie lassen sich aber auch auf dem Schwarzmarkt beziehen. Der guten Neurodem-Stoffe sind in den qualitativen Scitech-Laboren zu beziehen.

Preise:

- Qualitative Neurodem-Stoffe aus Scitech-Laboren: 50 Cr.
- Neurodem-Stoffe vom Schwarzmarkt: 20 Cr.
- Ein Neurodem-Implantat (Scitech) kostet 8. - 12.000 Cr.

Nikotin: Bestandteil bestimmter Blätter von Nachtschattengewächsen. Die Blätter werden zu Tabakwaren verarbeitet, die geraucht, selten auch geschneift 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 Entspannung. Tabak wird häufig mit Aromastoffen versehen.

Applikation:

- Inhalativ, durchs Rauchen
 - 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.

Wirkung: Nikotin macht geringfügig leistungsfähiger und aufmerksamer, wirkt entspannend und verringert den Appetit.

- WS+ 1.
 - TW auf Wissenstaleute 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 ...
 - ab dem Wert 10 ca. 5 – 7 Zigaretten täglich.
 - ab dem Wert 15 täglich eine Schachtel Zigaretten.
 - 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 VIT.
 - 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.

...

Weiteres: Nikotin ist, wie Alkohol, eine Volksdroge, die von fast einem ¼ der Humanoiden konsumiert wird, obwohl es starke gesundheitliche Folgen haben kann, besonders in Bezug auf Herzerkrankungen und Krebs. Tabakwaren sind nur für Erwachsene zugelassen und in vielen öffentlichen Gebäuden gilt Rauchverbot.

Preise: Schachtel Zigaretten = 7 Cr. 100 gr. Loser Tabak 2,50 – 50 Cr.; Zigarren können Preise von 2,50 bis über 100 Cr. erreichen.

Opium: Aus dem Milchsaft des Schlafmohns gewonnene Substanz, die beruhigend und sedierend wirkt, schmerzstillend, euphorisierend und auch ein leichtes spirituelles Gefühl fördert. Opium kann als Rauchmittel, als Injektionslösung oder Tinktur genutzt werden. Opium ist ein stark abhängig machendes Rauschmittel, das auch für medizinische Zwecke genutzt wird (z. B. für die Herstellung von Morphin). In Alkoholtinktur wird es als Laudanum bezeichnet.

Wirkstoff: Ein bis zwei Wochen nach der Blütezeit werden die unreifen Samenkapseln angeritzt und daraus tritt dann der weißliche Mohnsaft hervor. Dieser trocknet dann an der Pflanze zu einer braun-schwarzen Masse, dem Rohopium, das dann von der Kapsel abgeschabt wird. Aus einer Kapsel erntet man 20 – 50 mg Rohopium. Aus dem Rohopium lässt sich durch Hitz- und Röstverfahren, Wasserextraktion und durch mikrobielle Umwandlung durch den Schimmelpilz Spergillus dann das Rauchopium gewinnen. Das Rauch- und das Rohopium können auch in fester Form gegessen werden oder in Alkohol zu Opiumtinktur gewandelt getrunken werden (Laudanum). Rohopium lässt sich auch injizieren. Opium enthält diverse Alkaloide, unter anderem das Morphin, das eines der stärksten Schmerzmittel ist. Ein anderes Alkaloid, das Codein, wurde als hustenstillendes Mittel genutzt. Opiate sind opiumhaltige Substanzen, die aus dem Opium natürlich oder halbsynthetisch entwickelt werden. Zu denen gehören beispielsweise Morphin und Heroin. Als Opioide bezeichnet man alle natürlichen und synthetischen Substanzen, die an Opioidrezeptoren wirken.

Applikationen:

- Inhalativ: Rauchopium wird in einer Pfeife geraucht
- Intravenös injiziert: Rauch- oder Rohopium
- Oral gegessen: Rauch- oder Rohopium
- Oral getrunken: Opiumtinktur Laudanum

- Erstkonsumenten verwenden 10 mg bzw. 10 ml.
 - Die Menge wird durch die Toleranz gesteigert.
 - 50 – 100 mg wirken narkotisierend.
- Laudanum wird in einer Menge von 40 ml verordnet, dabei sind 90 % Wein und in geringen Mengen auch andere Zutaten enthalten

Wirkungseintritt:

- Injiziert: nach W6 Min.
- Inhalativ: nach 5 Min.
- Oral getrunken: nach 5 Min.
- Oral gegessen: nach 15 Min.

Halbwertszeit: 7 Std.

Wirkung: 10 mg Opium oder 40 ml Laudanum wirken schmerzstillend, beruhigend, appetithemmend und die euphorisierende Wirkung wird in einer diffusen Träumerei erlebt, in der auch farbenstarke und erotisierende Halluzinationen auftreten, die auch als visionäre Erscheinungen beschrieben werden, bei denen sich auch das Raum-Zeitgefühl verändert.

- GL + 3; MOT – 1; PSI + 2; REFL – 1; VIT + 1; WS + 1.
- LE regeneriert + 2.
- Das PM Hypersexualität steigt + 2.
- Das mögliche PM Cholerik sinkt – 1.
- In einer Kampfrunde findet der 1. Schock nicht statt.
- Der Konsument erleidet keinen Hunger.
- Der Konsument erleidet keine Depression.
- Der Konsument erleidet keine Schlafstörung.
- Der Konsument erleidet keinen Durchfall.
- Bei Erregern, die Husten auslösen, wird der Hustenreiz gestillt und dadurch regeneriert der Charakter 1 LE.

...

Nebenwirkung:

- Der Charakter ist müde, erhält dadurch aber keine Werteverluste. Er möchte schlafen und kann sich dagegen mit einem TW auf WS wehren. Wenn er schlafen muss, schläft er W6 Std. und ist nur schwer zu wecken.
- Bei einer höheren Dosis als gewohnt, schläft der Konsument sofort für W6 Std. lang ein.
- Wird parallel Alkohol, ein anderes Opiat oder Opioid oder ein Mittel mit MAO-Hemmer (Johanniskraut, Ayahuasca) eingenommen, ist ein TW auf GL nötig, sonst erleidet der Charakter:
 - Hyperhidrose: Der Charakter schwitzt stark.
 - Übelkeit: – 1 VIT.
 - Erbrechen: – 1 LE und – 1 VIT.
 - Juckreiz: – 1 LE und – 1 VIT.
 - Verstopfung: Bauchschmerzen; – 2 LE und – 1 VIT.
 - Kopfschmerzen: – 2 LE und – 1 VIT und alle TW werden – 2 WM.
 - Schwächegefühl: – 1 ST.
 - 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).
- Opium bzw. Laudanum wirken dem Durchfall entgegen. Es führt aber auch zu festen, teils schweren Stuhlgang.
- Bei einer Überdosis muss der TW auf GL gelingen, sonst schläft der Charakter ein und verstirbt an Atemstillstand. Gelingt der TW auf GL, schläft der Charakter nur ein, leidet nach dem Schlaf aber noch W6 Std. lang an Halluzinationen und zwischenzeitlichen Blackouts.

Nachwirkungen: 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 ...
 - ab dem Wert 10 wöchentlich 1 – 2 x oder bei Schmerzen.
 - ab dem Wert 15 täglich und bei Schmerzen und er verwendet nun eine höhere Dosis.
 - ab dem Wert 18 täglich mehrmals täglich und er verwendet erneut eine höhere 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 – 1 AUSS, – 1 GL, – 1 LE, – 1 VIT, – 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.
- Der Charakter ist während des Entzugs müde und lethargisch.
- Ist der Charakter künftig entsprechenden Situationen ausgesetzt, muss ihm ein TW auf WS gelingen, um nicht rückfällig zu werden.

Weiteres: Auf einigen Neubesiedlungen auf Gestirnen führen Landwirte Opium, weil sich der Handel damit stark lohnt. Das fördert jedoch vermehrt die Drogensucht.

Preise:

- 100 ml Injektion: 2 Cr.
- 1 g Rauchopium: 5 – 10 Cr.

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 Opiode. Die Wirkung von Oxycodon ist doppelt so stark wie Morphin.

Wirkstoff: 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.

Applikationen: 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 dadurch 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):
 - 1 - 2 = Schwindel: alle beweglichen und visuellen Talente und Orientierung werden - 2 WM.
 - 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.
 - 7 - 8 = Verstopfung: Bauchschmerzen - 2 LE und - 1 VIT.
 - 9 = Übelkeit: - 1 VIT.
 - 10 = Erbrechen: - 1 LE und - 1 VIT.
 - 11 = Juckreiz: - 1 LE und - 1 VIT
 - 12 = Krämpfe: - 3 LE und - 1 VIT.
 - 13 = Angststörung: MUT - 3 (anstelle der positiven Wirkung auf MUT)
 - 14 = Depression: GL - 3 (anstelle der positiven Wirkung auf GL)
 - 15 = Euphorie: zusätzlich in GL + 3 und extreme Fröhlichkeit.
 - 16 = Hyperaktivität: Rede- und Bewegungsdrang; Wissenstalente werden - 2 WM.
 - 17 = Verwirrtheit: alle kognitiven TW werden - 2 WM.
 - 18 = Halluzinationen
 - 19 = Sehstörungen: alle visuellen TW werden - 2 WM.
 - 20 = Hyperhidrose: Der Charakter schwitzt stark.
- Wird parallel Alkohol, ein Opiat oder Opioid, ein Antiallergikum, Grapefruitsaft, Johanniskraut oder Ayahuasca 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.

...

Nachwirkungen: 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.
 - ab dem Wert 15 täglich und die Dosis wird erhöht.
 - 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.
 - Steigt das PM in eine höhere Kategorie, verliert der Charakter endgültig – 1 GL, – 1 LE, – 1 VIT, – 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.
- 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.

Preis: Packung mit 20 Tabletten, 10 mg = 20 Cr.

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

Wirkstoff: 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 weiß-gelblich. 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-Gehalt 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 Kosumdosierung, 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.

Wirkung: 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):
 - GL + 1
 - Der Charakter erleidet keine Depression.
- Bei geringen Mengen (5 – 10 mg):
 - GL + 1; PSI + 1; WS – 1
 - Leichte Halluzinationen
 - Der Charakter erleidet keine Depression.
- Bei üblichen Mengen (10 – 20 mg):
 - GL + 2; MOT – 1; MUT + 1; PSI + 2; VIT + 1; WS – 1.
 - Halluzinationen
 - Hyperaktiv: Bewegungs- und Rededrang und Wissenstalente werden – 2 WM.
 - PM Cholerik – 3 (wenn der Charakter das PM besitzt).
 - Der Charakter erleidet keine Depression.

...

- Bei hohen Mengen (über 20 mg):
 - GL + 3; MOT - 2; PSI + 3; VIT + 1; WS - 2.
 - 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:
 - Panische Angstzustände: MUT - 3 und bestehende Phobie-PM + 3.
 - Beängstigende Halluzinationen
 - 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.
 - 5 - 6 = Erbrechen: - 1 LE und - 1 VIT.
 Bei einer höheren Dosis wird der TW auf GL - 2 WM.

- Wird parallel Johanniskraut oder Ayahuasca 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 je 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 ...
 - ab dem Wert 10 monatlich.
 - ab dem Wert 15 ca. alle 2 Wochen.
 - 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:

- Seit der Digitalen Epoche wird Psilocybin in der Psychotherapie eingesetzt. Weil dadurch ein Machtmissbrauch zwischen Therapeut und Klient auftreten kann, bei dem sich der Klient dem Therapeuten in seinem halluzinogenen Trip hingibt, werden diese Anwendungen stark reguliert.
- Psilocybin wird auf einigen Gestirnen in Coffee-Shops angeboten. Ansonsten ist der Konsum auf vielen Gestirnen eingeschränkt erlaubt oder verboten.
- Einige Psinetiker verwenden Psilocybin zur psinetischen Unterstützung.
- 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 Cr.

Santomen: Flüssige Psychostimulanz, die einem Kaltgetränk beigemischt wird und als Sexdroge genutzt wird. Es wirkt stark aphrodisierend, leicht bedürftigmachend und verstärkt die Sinne. Santomen wird als Sexdroge genutzt, die in entsprechenden Kreisen von Personen genutzt wird, um den Sex intensiver zu erleben. Sie wird aber auch immer wieder Personen heimlich ins Getränk untergemischt, um sie sexuell gefügig zu machen.

Wirkstoff: Santomen ist eine synthetisch hergestellte Psychostimulanz. Die Flüssigkeit ist geschmacklos, geruchlos und farblos. Santomen kann schnell abhängig machen.

Applikation: Oral; Santomen wird einem Kaltgetränk beigemischt und getrunken. Gelangt es in ein warmes Getränk, verliert es seine Wirkung.

Wirkungseintritt: nach 5 Min.

Halbwertszeit: 2 Std.

- Nach der Wirkungszeit regenerieren die Werte und Talentveränderungen je Std. um einen Punkt und die PM-Punkte je ¼ Std. um einen Punkt.

Wirkung: Santomen wirkt aphrodisierend, macht sexuell wollüstig, macht leicht bedürftig anhänglich und lässt die Gefühlswelt und die Sinne, vor allem Hautreize verstärkt wahrnehmen, wodurch der erotische Wille noch verstärkt wird. Eine zu hohe Dosis kann zu unterschiedlich extremen emotionalen Ausbrüchen führen. Nach der Wirkung wird der Betroffene schläfrig und sofern er kein süchtiger Konsument ist, erinnert er sich an die Zeit der Wirkung nicht mehr.

- GL + 2; MUT + 1; VIT + 1; WS - 3.
- SINN + 2.
- Das PM Hypersexualität erhält + 6 (bzw. den Startwert 15).
 - Das sexuelle Erleben wäre überaus intensiv und selbst Vergewaltigungen würde man nicht negativ wahrnehmen. Wenn man sich dagegen wehren möchte, muss je ¼ Std. der Gegen-TW auf WS gelingen.

Nebenwirkungen:

- Überdosis (ab 10 ml): Es brechen starke emotionale Veränderungen auf, die anstelle der oben beschriebenen Wirkungssymptome während der Wirkungszeit stattfinden. Der W6 bestimmt:
 - 1 = PM Cholerik + 6 (bzw. Startwert 15)
 - 2 = Angststörung: MUT - 5
 - 3 = Halluzinationen
 - 4 = sofortige starke Müdigkeit für W6 Std.
 - 5 = Depressionen: GL - 5
 - 6 = absolute Amnesie für W6 Std.
- Extreme Überdosis (ab 15 ml): Koma.

Nachwirkungen:

- Der Betroffene wird stark müde. Je ¼ Std. muss ihm der TW auf WS gelingen, sonst schläft er ein.
 - Wenn er einschläft, ist er nur schwer zu wecken und schläft W6 Std. lang intensiv durch.
 - Wenn er sich gegen die Müdigkeit wehren will oder er vor dem Ablauf der W6 Std. Schlaf geweckt wurde, verliert er in - 1 VIT und - 3 WS (starke Müdigkeit). Außerdem könnte er immer noch sexuell erregt sein.
- Sofern der Charakter kein süchtiger Konsument ist, wird er nach seinem Schlaf alles vergessen haben, was während der Wirkungszeit geschehen ist, sofern ihm der TW auf INTEL misslingt, der - 4 WM wird.

Sucht: Wenn sich der Charakter nach der Wirkung erinnern kann, muss ihm nach dem Schlaf der TW auf WS gelingen, sonst wird er süchtig.

- Der Süchtige konsumiert ...
 - ab dem Wert 10 ca. alle 2 Wochen.
 - ab dem Wert 15 wöchentlich.
 - ab dem Wert 18 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, verliert der Charakter endgültig - 1 GL, - 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.

Preis: 5 ml = 20 Cr.

Spektraltherapie: Medizinisches Gerät zur visuell-akustischen Therapie, die mit Klängen und Lichtspektren arbeitet und vitalisierend wirken kann. Die Technik stammt aus archaisch nionischen Anwendungen und hat inzwischen seinen Platz in der Medizin gefunden. Die Spektraltherapie wird häufig bei Patienten mit Depressionen eingesetzt. Die Kombination aus Spektralfarben und und akustoelektronischen Tönen soll beruhigend und belebend wirken. Die ärztlich verordnete Therapie soll in Ruhe angewendet werden und kann auch während des Schlafens bzw. beim Einschlafen genutzt werden.

Applikation: Auditive und visuelle Wahrnehmung

Wirkungseintritt: Die Anwendung dauert 5 Std. und erst wenn sie vollständig ausgeführt wurde, setzt die Wirkung ein.

- Der TW auf GL entscheidet bei der ersten Anwendung, ob die Person dafür empfänglich ist.

Wirkung: VIT + W6

Hinweis: Die Spektraltherapie darf nur alle 10 Tage angewendet werden, sonst verliert sie ihre Wirksamkeit.

Preise: Eine Anwendung kostet 10 Cr. Das Gerät kostet 200 Cr.

Stimulamin: Psychostimulanz die in Form von Augentropfen eingenommen werden. Stimulamin dient als Partydroge und wirkt euphorisierend, wachmachend, bewegungsfördernd, enthemmend und leicht aphrodisierend.

Wirkstoff: Stimulamin ist eine synthetische Psychostimulanz, die schnell abhängig machen kann.

Applikation: Konjunktival

- Mithilfe eines Pipette sollen 2 Tropfen in eines der Augen einfließen. Die versehentliche Mehreinnahme kann Nebenwirkungen auslösen.

Wirkungseintritt: nach 5 Min.

Halbwertszeit: 2 Std.

- Nach der Wirkungszeit regenerieren die alle Werte je Std. um einen Punkt.

Wirkung:

- GL + 2; MUT + 2; VIT + 2; WS + 2.
- SINN - 1.
- Alle beweglichen Talente werden + 2 WM.
- PM Hypersexualität + 3 (bzw. Startwert 12)
 - Wer sich gegen den sexuellen Drang wehren möchte, dem muss je Std. der Gegen-TW auf WS gelingen.

Nebenwirkungen:

- Der Konsument hat errötete Augen und alle Talente, die das Sehen betreffen, werden W4 Std. lang - 2 WM.
- Die Einnahme mit der Pipette verlangt einen TW auf FM. In eines der Augen sollen 2 Tropfen eingeträufelt werden. Misslingt der TW, werden 2 + W4 Tropfen eingesetzt.
 - Bei insgesamt 3 Tropfen: Das Auge schmerzt (- 1 LE) und während der Wirkung und W4 Std. lang sind alle Talente, die das Sehen betreffen - 4 WM.
 - Bei insgesamt 4 Tropfen: Siehe 3 Tropfen und in LE - W6.
 - Bei insgesamt 5 Tropfen: Die Wirkung bleibt aus und der Konsument erleidet in LE - W6 und in VIT - W6.
 - Bei insgesamt 6 Tropfen: Die Wirkung bleibt aus und der Charakter wird ohnmächtig. Außerdem in LE - W6 und in VIT - W6.

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

- Der Süchtige konsumiert ...
 - ab dem Wert 10 wöchentlich, vor allem auf Partys.
 - ab dem Wert 15 alle 3 Tage.
 - ab dem Wert 18 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 GL, - 1 LE, - 1 SINN, - 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.

Hinweise:

- In einer Pipette lassen sich 0,6 ml einsaugen, die aus einem Tropffläschchen abgenommen werden. In dem Tropffläschchen befinden sich 20 ml. 2 Tropfen sind 0,2 ml. Das Fläschchen bietet bei korrekter Nutzung also 200 Tropfen, also 100 Anwendungen.

Preis: Das 20 ml-Fläschchen = 100 Cr.

Synkretosin: Kurz „Synk“ genannt, ist eine Psychostimulanz, die als Nasenspray eingesetzt wird und als Aufputzmittel dient. Synkretosin kann süchtig machen. Es wird häufig als Doping eingesetzt, vor allem von Humanoiden, die im Beruf oder vor Klausuren konzentrierter sein wollen.

Wirkstoff: Synthetisches Mittel, das aerosol eingenommen werden muss.

Applikation: Inhalativ als Nasenspray.

- Der Sprühstoß setzt 0,2 ml frei.

Wirkungseintritt: nach 5 Min.

Halbwertszeit: 5 Std.

- Nach der Wirkungszeit regenerieren alle Werte je Std. um einen Punkt.

Wirkung: Synkretosin wirkt wachmachend und konzentrationsfördernd.

- WS + 2.
- INTEL + 2; INST + 2; SINN + 2.
- Alle Intuitiven Talente und alle Wissenstalente erhalten + 2 WM.

Nebenwirkungen:

- Bei einer Überdosis oder einem Mix mit ausreichend Alkohol erhält der Konsument eine der negativen Nachwirkungen.
- Eine extreme Überdosis führt zu Ohnmacht. Ein TW auf GL entscheidet dann außerdem darüber, ob der Konsument stirbt.

Nachwirkungen:

- Der Charakter hat Durst.
- Der W6 entscheidet:
 - 1 = Kopfschmerzen: LE - 2 und VIT - 1 und alle TW werden - 2 WM.
 - 2 = MUT - 1.
 - 3 = Leichte Müdigkeit: WS - 1 (kann durch kurzen Schlaf aufgehoben werden)
 - 4 = Nasenbluten (keine weiteren Auswirkungen)
 - 5 - 6 = /

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

- Der Süchtige konsumiert ...
 - ab dem Wert 10 wöchentlich oder wenn er gefordert ist.
 - ab dem Wert 15 alle 3 Tage.
 - ab dem Wert 18 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 GL, - 1 LE, - 1 VIT und - 1 WS.
 - Außerdem muss ihm der TW auf GL gelingen, sonst erleidet er Krebs (Magengeschwür).

...

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.

Hinweis: Eine Spraydose bietet 10 Anwendungen.

Preis: 10 ml-Spray = 20 Cr.

Tachorin: Psychostimulanz, die als Inhalationsspray eingenommen wird und aufputschend wirkt und die Ausdauer, Bewegungsfähigkeit und Reaktionsfähigkeit fördert. Tachorin wird häufig von Soldaten, Sportlern oder als Tanzdroge verwendet. Tachorin kann schnell süchtig machen.

Wirkstoff: Synthetisch hergestelltes Mittel, das künstlich den Sauerstofftransport im Blutkreislauf anregt und so die Leistungsfähigkeit anhebt. Ebenso löst es die elektrische Spannung an den Membranen der Muskeln aus, die zu einem Aktionsstrom führen. Tachorin hat eine gelbliche Färbung.

Applikation: Inhalativ, per Inhalationsspray

- Der Sprühstoß setzt jeweils 0,1 ml frei.

Wirkungseintritt: nach 1 Min.

Halbwertszeit: 1 Std.

- Nach der Wirkungsdauer regenerieren alle Werte je Std. um einen Punkt.

Wirkung: Tachorin wirkt aufputschend, fördert die Ausdauer und macht beweglicher und reaktionsschneller.

- MOT + 3; REFL + 3
- Alle Bewegungstalente erhalten + 2 WM.

Nebenwirkungen:

- Bei einer Überdosis oder einem Mix mit ausreichend Alkohol findet eine der negativen Nachwirkungen statt.
- Eine extreme Überdosis führt zu Ohnmacht. Außerdem entscheidet dann ein TW auf GL darüber, ob der Konsument stirbt.

Nachwirkungen:

- Der W6 entscheidet:
 - 1 = Muskelschmerzen: LE - 1.
 - 2 = Kopfschmerzen; W6 Std. lang: LE - 2 und VIT - 1 und alle TW werden - 2 WM.
 - 3 = Leichte Müdigkeit: WS - 1 (kann durch kurzen Schlaf aufgehoben werden).
 - 4 = WS - 1.
 - 5 - 6 = /.

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

- Der Süchtige konsumiert ...
 - ab dem Wert 10 ca. alle 2 Wochen oder wenn er gefordert ist.
 - ab dem Wert 15 wöchentlich.
 - ab dem Wert 18 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, verliert der Charakter endgültig - 1 GL, - 1 LE, - 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.

Hinweis: Der Spray ermöglicht 55 Sprühstöße.

Preis / Menge: 5,5 ml Inhalationsspray = 100 Cr.

Testosteron: Synthetisch hergestelltes Sexual-Hormon, das stärkt und leicht hypersexualisierend wirkt.

Wirkstoff: Testosteron ist ein Sexualhormon, das im humanoiden Körper (außer bei Kobolden und Plantoiden) produziert wird. Es fördert beim Mann den Wachstum, in Bezug auf Muskeln, Fettspeicher und Spermienproduktion, es fördert den Wachstum der Körperbehaarung und der Barthaare, jedoch nicht der Kopfhauptbehaarung, wirkt aphrodisierend und macht aggressiv. Wird Frauen Testosteron zugeführt, können sie dadurch leichte männliche Züge annehmen (z. B. durch eine tiefere Stimme). Testosteron kann synthetisch hergestellt werden und als Dopingmittel eingesetzt werden.

Applikation: Subkutan, intramuskulär; 500 mg-Injektion

Wirkungseintritt: nach einer ¼ Std.

Halbwertszeit: 5 Tage

Wirkung: Testosteron lässt stärker und überzeugender erscheinen und wirkt aphrodisierend und aggressivmachend.

- AUSS + 1; CHAR + 1; ST + 2.
- Beim Versuch jemanden zu betören oder zu verführen werden die TW auf AUSS und CHAR + 2 WM.
- Das PM Cholerik erhält + 1 (bzw. den Startwert 10)
- Das PM Hypersexualität erhält + 1 (bzw. den Startwert 10).
- Der Konsument erhält vorübergehend das PM Narzismus.

Nebenwirkungen: Bei häufiger Einnahme oder bei einer Überdosis treten Nebenwirkungen auf, die vom W6 ermittelt werden:

- 1 = Krebs (heilbar)
- 2 = PM Herzfehler
- 3 = Dauerhaft in INTEL - 1
- 4 = Dauerhaft in GL - 1
- 5 = Dauerhaft in WS - 1
- 6 = Dauerhaft in AUSS - 1 (gröbere Gesichtszüge, verunreinigte Haut und Haarausfall)

Hinweise: Testosteron wirkt nicht bei Kobolden und Plantoiden.

Preis: 500 mg-Injektion = 100 Cr.

Toxa Diona: Serum der Kelchlock-Pflanze, das menschliche Humanoiden stärkt und vitalisiert und Vampirbisse heilt.

Wirkstoff: Auch „Rauschkraut“ genannt. Sie ist eine seltene, übergroße Pflanze (teils bis zu 5 m groß), die in kälteren und sehr nassen Gegenden aufwächst. Es handelt sich um eine Kelchlockfalle mit gefährlichen Fangarmen. In ihrem Kelch befinden sich die Stängel aus denen das Rauschmittel hergestellt wird. Sie duftet verführerisch, um ihre Opfer anzulocken. Manche Forscher kennen den Trick, wie eine Toxa Diona zu stimulieren ist, so dass ihre Fangarme nicht aktiv werden. Sie muss dabei neben den Stängeln im Kelch an einem besonderen Punkt massiert werden. Die Toxa Dioana lässt sich kaum züchten.

Applikation: Oral eingenommen;
das Gewebe des Stängels wird zerrieben und dieser Gewebeklumpen dann gekaut. Das ergibt 20 g.

Wirkungseintritt: in 1 - 2 Min.

Halbwertszeit: 24 Std. lang.

- Nach der Halbwertszeit regenerieren sich alle Werte je Std. um einen Punkt.

Wirkung: Toxa Diona wirkt stärkend und vitalisierend, jedoch nur bei menschlichen Spezies.

- LE + 3; VIT + 3; ST + 3.

Nebenwirkungen: Toxa Diona heilt Menschen von der Infektion eines Vampirbisses, bevor sie zum Vampir mutieren. Eine empathische Verbundenheit gegenüber dem Vampirmeister bleibt jedoch bestehen und wird wachgerufen, sobald dieser in die Nähe kommt.

Nachwirkungen: 10 Tage lang: LE - 1, VIT - 1 und ST - 1 und endgültig in SKR + 1.

Hinweis: Um sich mit der Handhabung der Toxa-Diona-Pflanze auszukennen, ist in Botanik ein Wert von 15 nötig.

Preis: 20 g Toxa Diona = 70 Cr.

Trollhoden: Serum aus dem Hoden eines Trolls, das stärkend und vitalisierend, aber auch aggressivmachend wirkt.

Wirkstoff: Das Serum wird aus dem Hoden eines Trolls gewonnen. Der Trollhoden wird zerrieben und extrahiert. Ein Trollhoden wiegt 300 g und das gewonnene Extrakt beträgt 30 g.

Applikation: Oral; das extrahierte Pulver kann gegessen oder in Flüssigkeit aufgelöst und getrunken werden oder der ganze Hoden wird direkt verspeist.

Wirkungseintritt:

- Das Extrakt wirkt in W6 x ¼ Std.
- Ein ganzer Trollhoden gegessen wirkt in 1 ½ Std.

Halbwertszeit: W6 Std.

Wirkung: Der Konsument wird kräftig, fühlt sich vitaler, aber auch gereizter.

- LE + 1; VIT + 1; ST + 2.
- PM Cholerik + 3 (bzw. Startwert 12) und 1 Punkt bleibt dauerhaft angehoben.

Nebenwirkungen: Eine Mehreinnahme potenziert die positive Wirkung nicht, wohl aber die Zunahme an Cholerik.

Hinweise: Freiwillig geben die männlichen Trolle ihre Hoden nicht her.

Preise: Trollhoden = 50 Cr.; Extrakt = 75 Cr.

Zwergenfusel: Schnaps, der auf Zwerge berauschend, auf andere Humanoide allerdings lähmend wirkt.

Wirkstoff: Schnaps, der aus der Kakteenart Anhalonium Lewinii hergestellt wird und mit Scopolamin (Gift des Schwarzen Bilsenkrauts; Nachtschattens) angereichert wird. Es wird auch als Meskalin-Alkohol bezeichnet. Zwerge trinken Zwergenfusel pur oder mischen ihn mit anderen alkoholischen Getränken.

Applikation: Oral; 2 cl getrunken.

Wirkungseintritt: nach einer ¼ Std.

Halbwertszeit: 1 Std. lang.

- Nach der Wirkungszeit regenerieren die Werte je Std. um einen Punkt.

Wirkung: Zwergenfusel hat auf Zwerge eine euphorische und mutmachende Wirkung. Auf andere Humanoiden wirkt er allerdings auch lähmend.

- Wirkung: MUT + 1; VIT + 1 (nur beim ersten Schnaps).
- Wirkung bei anderen Humanoiden: W6 Std. lang wird je Std. eine Körperpartie für eine ¼ Std. lang gelähmt, die anhand der Trefferliste ermittelt wird. Sind Körperpartien wie der Teil eines Oberkörpers betroffen, hängt die halbe Körperzone hinab. Ist beispielsweise der After betroffen, entleert sich der Humanoid. Ist der Schädel betroffen, wird der Humanoid ohnmächtig.

Nebenwirkungen: Zwergenfusel ist ein Alkohol; siehe dort!

Hinweise:

- Zwerge machen sich gerne einen üblen Scherz daraus, andere Humanoiden mit dem Zwergenfusel abzufüllen und amüsieren sich darüber, wenn die Gliedmaßen jener Humanoiden plötzlich gelähmt sind oder der Humanoid gar in Ohnmacht fällt.
- Es gibt kein bekanntes Gegenmittel gegen die Wirkung von Zwergenfusel.

Preis: 2 cl Zwergenfusel = 2 Cr.