

# PHARMAZEUTIKA – GIFTE

## 1. Einstieg

In diesem Abschnitt werden Gifte beschrieben.



- Auch Dopingmittel und Drogen und auch einige Heilmittel können vergiftende Wirkungen haben; siehe dazu unter „Doping und Drogen“ und „Heilmittel“!
- Unter **Applikation** sind die Formen der Anwendungen und Verabreichungen beschrieben und auch wie viel von dem Stoff eingenommen werden muss.
  - Oral = Über den Mund aufgenommen, also gegessen, getrunken oder geschluckt
  - Sublingual = gelutscht, z. B. Lutschtabletten
  - Inhalativ = über die Lunge inhaliert, z. B. durch Gas oder Spray
  - Intraarteriell = durch eine Spritze in die Arterie eingeführt
  - Intrakardial = durch eine Spritze direkt ins Herz injiziert
  - Intramuskulär = durch eine Spritze ins Muskelgewebe eingeführt
  - Intravenös = in Form einer Infusion in die Vene eingeleitet
  - Subkutan = unter die Haut (gespritzt)
  - Kutan = auf die Haut aufgetragen, z. B. in Form von Salben
  - Perkutan = über die Haut aufgenommen, z. B. durch Depotpflaster mit Wirkstoffen
  - Konjunktival = in Form von Augentropfen über die Bindehaut
  - Nasal = Durch Nasenspray oder -tropfen in die Nase
  - Rektal = durch den After, z. B. Zäpfchen
- Der **Wirkungseintritt** ist der Moment, an dem das Mittel wirkt. Zwischen der Einnahme und dem Wirkungseintritt liegt die Latenzzeit.
- Die **Halbwertszeit** ist der Zeitpunkt, nachdem die stärkste Wirkung stattfand und die Wirkung nun allmählich abklingt. Sofern nichts anderes angegeben ist, regenerieren die folgenden Werteveränderungen danach wie folgt:
  - Alle Regenerativen Talente regenerieren täglich um je einen Punkt.
  - Alle sonstigen Talente regenerieren stündlich um je einen Punkt.
  - Alle veränderten WM regenerieren stündlich um je einen Punkt
  - Alle veränderten PM-Werte regenerieren stündlich um je einen Punkt.
- Die **Wirkdauer** ist der Zeitraum vom Wirkungseintritt bis zum Ende der Wirkung.
- Die **Nebenwirkung** ist eine oft weitere Wirkung, die neben der beabsichtigten Hauptwirkung auftritt.
- Die **Nachwirkung** ist eine Wirkung, die zu einem späteren Zeitpunkt noch auftreten und Langzeitfolgen bedeuten kann.
- **Gegenmittel**: So genannte Antidote sind Gegengifte, die verabreicht werden können, um mögliche Vergiftungen zu stoppen. Einige Gegengifte verursachen jedoch ihrerseits auch Vergiftungen, die man aber in Kauf nimmt.
- 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.

## 2. Liste der Gifte

Name	Kurzbeschreibung	Menge	Preise in Cr.
Alaptersäure	Ätzende Säure des Alapterkrauts; verätzt nur Organisches.	Tropfen = 0,1 ml	6,50
Alraune	Krautige Pflanze mit den Giftstoffen Hyoscyamin Atropin und Scopolamin. Kann in sehr geringer Dosis ein Wohlgefühl auslösen, ansonste Seh- und Muskelschwäche und den Tod durch Atemlähmung.	Topfblume Alraune	6,50
Arsenik	Nebenprodukt bei der Arsenherstellung; verursacht Durchfall, Erbrechen, Krämpfe und kann tödlich sein. Wird auch zur Tierpräparation, als Schädlingsbekämpfungsmittel und andere Zwecke eingesetzt. In sehr geringen Mengen wirkt es wohltuend.	10 g	60
Aurablut	Lähmendes Gift aus dem Blut der Auraraupe; wirkt lokal lähmend oder komplett lähmend; kann tödlich sein.	0,1 ml	1.000
Averisten-Serum	Chemisches Mittel, das für Verhörzwecke verwendet wird; schwächt LE, VIT und WS und unterdrückt Lügen.	5 ml	50
Batrachotoxin (BTX)	Hoch giftiges Serum aus der Haut des Pfeilgiftfrosches, das Krämpfe und schließlich Herzversagen und Tod bewirkt. 170 Mikrogramm nötig.	10 Mikrogramm Pfeilgiftfrosch	300 50 – 100
Blauer Eisenhut	Krautpflanze, deren kompletten Pflanzenteile den Kontaktgiftstoff Aconitin enthalten. Aconitin kann zu Erbrechen, Krämpfen, Lähmungen führen und zum Tod durch Atemlähmung, innerhalb einer $\frac{3}{4}$ Std.	Topf Blauer Eisenhut 5 mg Aconitin	5 10
Blausäure	Cyanowasserstoff. Gift, das bei Kunststoff-Bränden entsteht, beim Auslaugen von Gold, aber auch in Steinobstfrüchten und einigen anderen Lebensmitteln in geringen Mengen enthalten ist. Blausäure wirkt hoch vergiftend in der Luft, ist aber auch sehr flüchtig und es kann und wurde für Giftmorde genutzt werden. Als Selbstmordkapseln sind Zyankali-Kapseln bekannt. Der Vergiftete erleidet Schwindel, Krämpfe, Ohnmacht und stirbt an Atemlähmung.	25 mg (mögliche tödliche Menge; absolut tödliche Menge ab 80 mg)	375
Bombinin-Toxin	Organisch-chemische Verbindung in den Hautschleimdrüsen eines Anurs, die leicht giftig bei langen Berührungen wirken	/	/
Botox (Botulinumtoxin)	Nervengift aus Bakterien, die bei einer Lebensmittelvergiftung entstehen. Botox verursacht Erbrechen, Durchfall, Krämpfe und Sehstörungen und kann Muskellähmungen und den Tod bewirken. Botox wird auch gegen Falten eingesetzt.	Schönheitsbehandlung Konzentriertes Botox, 100 ng	300 – 600 30.000
Brechnuss	Die „Gewöhnliche Brechnuss“ ist ein Baum, dessen Samen vor allem sehr giftig sind und Strychnin enthalten. Das bewirkt schwere Krämpfe, Lähmungen und kann den Tod durch Atemlähmung bedeuten.	1 Same = 5 – 15 mg Strychnin 100 Samen	20
Chrysokulus	Serum oder direkte Strahlung, die vom Basilisken stammt oder von infizierten Humanoiden. Die Strahlung kann lähmend und versteinend wirken. Das Ork-Imperium nutzt Chrysokulus als Geheimwaffe in einem Blaster oder in Granaten.	1 cl Basiliskenserum Chryso-Granate Chryso-Blaster	10.000 1.000 5.000
Curare	Muskellähmendes Mittel, das Atemlähmung verursacht. Wird aus verschiedenen Lianenpflanzen gewonnen.	25 mg	7.500
Engelstropfete	Strauch- und Zierpflanze mit den Giftstoffen Hyoscyamin, Atropin und Scopolamin. Kann in sehr geringer Dosis ein Wohlgefühl auslösen, ansonste Seh- und Muskelschwäche und den Tod durch Atemlähmung.	Kübelpflanze	15 – 20
Fingerhut	Krautige Pflanze, die den giftigen Wirkstoff Digitalisglykosid besitzt. Bewirkt Kopfschmerzen, Schwindel, Erbrechen usw. und kann Herzversagen verursachen.	Fingergut-Pflanze	7,50
Fliegenpilz	Giftpilz, der auf verschiedene Weise vergiftend wirkt, aber auch halluzinogen und euphorisierend wirken kann. Er kann neben Erbrechen, Durchfall und Krämpfe auch Angststörungen bewirken.	$\frac{1}{8}$ eines frischen Fliegenpilzes (15 g) oder 1,5 g getrockneter Fliegenpilz bzw. 15 mg Muscimol	1,50

Name	Kurzbeschreibung	Menge	Preise in Cr.
Ghulgift	Neurotoxin, das aus dem Sekret (Speichel; Warzenssekret) eines Ghuls stammt. Bewirkt sekundenschnelle Lähmung.	0,2 ml	5.000
Goldregen	Strauchartiger Baum, dessen Samen und Schoten Cytisin enthalten. Ein Gift, das Erbrechen, Übelkeit, Kopf- und Bauchschmerzen und bei hoher Dosis auch Krämpfe, Halluzination und Tod durch Atemlähmung auslösen kann.	10 Samen Kübel Goldregen	2,50 20 - 25
Grüner Knollenblätterpilz	Giftpilz, der starken Brechdurchfall verursacht, wie auch Halluzinationen. In den meisten Fällen sterben die Betroffenen in wenigen Tagen an Leberzerfall.	35 g Frischpilz, also nicht mal 1 Pilz, bzw. 7 - 8 mg Amanitin	1 mg Amanitin = 250
Kleptomagie	Speichelsekret des Klepto-Affen; fördert Neugier und Kleptomanie.	1 ml	100
Kratyl	Metallverbindung; flüssig, als Spray oder als Pulver; unterdrückt gewissermaßen Psinetiken, kann Nebenwirkungen haben und schadet Para-Kreaturen.	2 ml reines Kratyl Spraydose, 200 ml Pulver, 1 Kg Kratyl-Granate Kratylhelm Kratylwand Kratylraum / Protectarea	2 20 100 200 250 5.000 50.000
Maitotoxin	Gift aus Algen der Tiefsee, das auch in Fischen vorkommt und Vergiftung durch Verzehr verursacht. Typische Gesundheitsstörungen, Langzeitfolgen, bis hin zum Tod.	80 Mikrogramm	2.500
Oleander	Strauchpflanze, dessen Giftstoff das Oleandrin ist, das Erbrechen, Krämpfe, Kopfschmerzen, bis hin zum Herzversagen verursachen kann.	20 mg Olenandrin Topf Oleander	50 25
Polonium	Radioaktives Element, das leichte bis mittlere Strahlung erzeugt und teils tödliche Gewebeschäden verursacht.	1 Mikrogramm	200 - 200.000
Raner-Toxin	Lähmendes Neurotoxin, das in Aranern, Sauranern und Slingern enthalten ist.	5 ml	20
Rittersporn	Pflanze die Bauchschmerzen bis Durchfall verursacht.	Blumentopf Rittersporn	8
Rizinus	Auch Wunderbaum genannt. Krautige Pflanze, deren Samen das tödliche Rizin enthalten, das als Kampfstoff eingestuft war. Rizin verursacht mind. schweres Fieber, blutiges Erbrechen und blutigen Durchfall. Häufig stirbt man daran.	Blumentopf Wunderbaum 100 Samen	6 10
Sarin	Chemisches Nervengift, das irreversibel machend und schnell tödlich wirkt; dient zur Insektenvernichtung; aber auch als Kampfstoff.	1 cl	500
Schimmelpilze	Schimmelpilze wirken vergiftend; lösen Schwindel, Kopfschmerzen und anderes aus und können Krebs oder eine Herzerkrankung verursachen. Aflatoxin ist eines der stärksten Giftstoffe.	80 mg 400 mg tödlich 1 ml extahiertes Aflatoxin	20 - 30
Schwarze Tollkirsche	Krautiges Nachtschattengewächs mit den Giftstoffen Hyoscyamin, Atropin und Scopolamin. Kann in sehr geringer Dosis ein Wohlgefühl auslösen, ansonste Seh- und Muskelschwäche und den Tod durch Atemlähmung.	Kübelpflanze	7 - 15
Schwarzer Nachtschatten	Nachtschattengewächs, dessen Blätter und Pflanzen heilend, aber auch vergiftend wirken können. Als Gift verursacht es Erbrechen, Durchfall, bis hin zu Krämpfen und Atemlähmung. Solanin ist eines der Giftstoffe.	Topf mit kleiner Pflanze	2,50
Somnosa	Aerosol oder Serum aus dem Blauen Knollenwürling; wirkt als Narkosemittel und -waffe.	3 ml	50
Sutumgift	Gift der Sutum-Pflanze; bewirkt Husten und verursacht allmähliches Zellsterben.	10 Mikrogr.	200
Tetrodotoxin (TTX)	Nervengift des Kugelfisches und anderer Meerestiere. Wirkt lähmend und tödlich.	800 Mikrogramm	200
Toxamnesia	Gift des Amnesia-Kaktus; bewirkt Gedächtnisverlust.	5 ml	200
Wahnpilz	Sporen des Wahnpilzes oder die Einnahme des Pilzes bewirken schwere Halluzinationen.	Pilz	10
Vampirblut	Durch den Biss eines Vampirs wird der Mensch von einem virulenten Wirkstoff infiziert. Er gerät dadurch in ein Delirium und danach in die starke Sucht, Blut trinken zu wollen, wodurch er aber ein Vampir wird. Die Infektion heilt ihn von allen Erkrankungen, schärft seine Sinne, macht ihn aber auch anfällig vor Sternenlicht und wandelt ihn vermutlich zum Vampir.	0,2 ml des infektiösen Vampirwirkstoffs	/

### 3. Beschreibungen der Gifte

**Alaptersäure:** Hoch ätzende Säure, die jedoch nur Organisches angreift.

**Wirkstoff:** Alapter ist eine Carbonsäure und wird aus dem Harz des hohen tropischen Krautgewächses Alapter gewonnen, das sich auf dem Mond Tropicco findet. Es ist eine ölige durchsichtige Säure, die stark ätzend wirkt, jedoch nur bei organischem Material. Ein Tropfen Alaptersäure verätzt den humanoiden Körper bis unter die Haut. Es wurde immer wieder für grausame Mordanschläge benutzt, indem die Säure in Bekleidungen oder Decken eingestrichen wurde und deren Träger dann durch die Bekleidung schwere Verletzungen erlitt. Sie wird in geringen Mengen in der Medizin, z. B. im Rheumabereich verwendet. Alaptersäure ist nur in geringen Mengen und aufwändig aus dem Harz zu lösen.

**Applikationen:**

- Kutan: 0,1 ml verätzt 1 cm Haut.
- Oral: 0,1 ml verätzt Speiseröhre und Magen.

**Wirkungseintritt:** sofort

**Wirkung:**

- Kutan: – 5 LE und einen Schock.
  - Die Auswirkungen sind in der Trefferliste unter den mittleren Klingengewaffen zu ermitteln.
  - Das Opfer erleidet dadurch eine offene Wunde.
- Oral: – 5 LE und einen Schock und je Min. – 1 LE.
  - Das Opfer erleidet innere organische Verletzungen.

**Gegenmittel:**

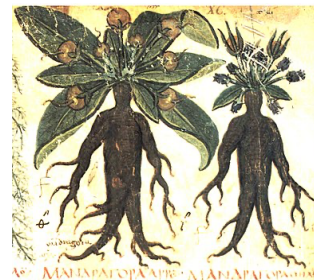
- Gegen äußere Verletzungen hilft nur die Erste Hilfe.
- Innere Verätzungen müssen in einem Krankenhaus versorgt werden, mit Hilfe von Laugennmitteln und durch Operation.

**Hinweise:**

- Alaptersäure wirkt auch bei der Haut von Androiden, nicht jedoch bei oraler Einnahme.
- Alaptersäure wird in Granaten eingesetzt. Diese gelten als Sanktionswaffen.
- Aufgetragen in textilem Stoff oder auf anderen Flächen wirkt Alapter 24 Std. lang ätzend.

**Alraune:** Pflanze aus der Familie der Nachtschattengewächse, von denen alle Pflanzenteile sehr giftig sind. Der Verzehr geringer Mengen kann tödliche Atemlähmung verursachen. Sehr geringe Dosierungen verursachen allerdings auch ein angenehmes Gefühl. Es können ansonsten Sehschwäche und Muskelschwäche auftreten.

Alraunen sind mehrjährige krautige Pflanzen. Aus der Mitte der Pflanze entstehen hängende dicke Blätter. Die Blüten wachsen an einem 2 – 7 cm langen Stiel empor. Es bilden sich daran grün-weiße, gelbe, violette oder blaue Blüten, die schließlich zu saftigen Beeren werden und in ihrer Vollreife erst einen angenehmen Geruch verströmen, der dann bald unangenehm wirkt. Außergewöhnlich sind die 20 cm langen Wurzeln der Alraunen, die oft so vergabelt sind, dass sie eine humanoide Gestalt darstellen.



**Wirkstoff:** Die giftigen Wirkstoffe der Alraune sind Hyoscyamin, Atropin und Scopolamin.

**Applikation:**

- Oral, durch die Aufnahme von Pflanzenteilen
  - 20 Beeren der Alraune wirken stark vergiftend.
- Injiziert, intravenös

**Wirkungseintritt:** nach 1 Std.

**Halbwertszeit:** 4 Std.

...

Wirkung:

- Bei einer geringen Dosis (ca. 1 Beere): Bronchien und Pupillen sind erweitert; die Herzfrequenz beschleunigt, die Haut ist gerötet.
  - GL + 1; VIT + 1.
  - Muskelschwäche: LE – 1.
  - Sehschwäche: Visuelle Talente und Kampftalente werden – 2 WM.
    - Bei Sternenlicht werden die TW um weitere – 2 WM.
    - Die WM regenerieren erst nach einer Woche und wöchentlich um je einen Punkt.
  - Das mögliche PM Hyperhidrose ist bis zur Halbwertszeit aufgehoben.
  - Der TW auf GL muss gelingen, sonst erleidet der Charakter Halluzinationen.
  - Der TW auf GL muss gelingen, sonst wird der Charakter ohnmächtig.
- Bei einer mittleren Dosis (ca. 2 Beeren): Siehe obere Symptome und ...
  - GL + 1; VIT + 1.
  - Muskelschwäche: LE – 1.
  - Delirium: WS – 3.
  - Sehschwäche: Visuelle Talente und Kampftalente werden – 2 WM.
    - Bei Sternenlicht werden die TW um weitere – 2 WM.
    - Die WM regenerieren erst nach einer Woche und wöchentlich um je einen Punkt.
  - Das mögliche PM Hyperhidrose ist bis zur Halbwertszeit aufgehoben.
  - Halluzinationen
    - Ein TW auf GL entscheidet darüber, ob es schlimme Halluzinationen sind.
  - Der TW auf GL muss gelingen, sonst wird der Charakter ohnmächtig.
- Bei einer hohen Dosis (ca. 20 Beeren): Siehe obere Symptome und ...
  - GL + 1; VIT + 1.
  - Muskelschwäche: LE – 1.
  - Delirium: WS – 3.
  - Sehschwäche: Visuelle Talente und Kampftalente werden – 2 WM.
    - Bei Sonnenlicht werden die TW um weitere – 2 WM.
    - Die WM regenerieren erst nach einer Woche und wöchentlich um je einen Punkt.
  - Das mögliche PM Hyperhidrose ist bis zur Halbwertszeit aufgehoben.
  - Schlimme Halluzinationen
  - Der TW auf GL muss gelingen, sonst wird der Charakter ohnmächtig.
  - Der TW auf GL muss gelingen, sonst stirbt der Charakter an Herzversagen und Atemlähmung.
- Eine tödliche Überdosis findet bei Aufnahme von ca. 90 Beeren statt.

Gegenmittel:

- Bei einer Vergiftung durch Pflanzenteile muss sofort der Magen-Darm-Trakt entleert werden, durch Erbrechen und Magenspülung. Eine künstliche Beatmung ist nötig.
- Ein Antidot muss verabreicht werden, dadurch wird die Vergiftung gestoppt. Als Antidot steht Physostigmin zur Verfügung. Zur Anwendung muss der TW auf MED gelingen.
- ABC-Vakzin beendet die Vergiftung nach 1 Std. und wirkt 24 Std. lang prophylaktisch gegen das Gift.
- Bei geringen Vergiftungen reicht es aus, Kohletabletten einzunehmen, um das Gift zu binden. Kohletabletten wirken nach 1 + W4 Std.

Preis: Topfblume = 6,50 Cr.

**Arsenik:** Auch als Arsenitrioxid benannt. Es ist die Arsen-Säure, die äußerst giftig ist und Durchfall, Erbrechen, Schmerzen, Krämpfe, Bewusstseinsstörungen und schließlich den Tod bewirken kann. Seit dem Zeitalter der Expansion ist es das meist genutzte Gift für Mordanschläge. Arsenik wurde und wird auch in diversen anderen Bezügen verwendet (siehe unter Hinweise!)

**Wirkstoff:** Arsenik entsteht, wenn elementares Arsen an offener Luft verbrennt. Technisch wird es in sogenannten Gifthütten, das sind verschlossene Gebäude, durch das Rösten von arsenhaltigen Erzen gewonnen. Der dabei entstehende Rauch wird in langen Kanälen geleitet, wo er sich dann zu einem weißen, geruchlosen Pulver verdichtet. Das Pulver ähnelt sehr dem Kochsalz oder Zucker. Die Substanz ist ätzend und herzscheidend. Sie schmeckt leicht süßlich. Arsenik lässt sich auch gut in Flüssigkeit auflösen und dann dem Essen oder Trinken unbemerkt beimischen. Je nach Menge wirkt Arsenik unterschiedlich stark vergiftend. Bei einer sehr geringen Menge wird Arsenik nicht als Gift bemerkt und kann sogar eine vitalisierende Sucht bewirken.

Arsen selbst ist ein Halbmetall, das in Erzen und Gesteinen vorhanden ist, die durch Vulkanausbrüche oder Bodenverwitterungen zutage getreten sind.

#### Applikation:

- Oral, durch das Aufnehmen von Arsenik.
- Inhalativ, durch das Einatmen, beim Verbrennen von Arsen.
- Injiziert, intravenös

#### Wirkungseintritt:

- Oral: nach 2 Std.
- Inhalativ: nach 2 Std.
  - Bei 80 – 160 mg/m<sup>3</sup> stirbt der Betroffene in einer ½ Std.
  - Bei 800 mg/m<sup>3</sup> stirbt der Betroffene sofort.
- Injiziert: nach W20 Sek.

#### Halbwertszeit:

- Oral, geringe Dosis: 12 Std.
- Oral, hohe Dosis: 24 Std.
- Inhalativ oder injiziert: 1 Std.

#### Wirkung:

- Bei einer sehr geringen Dosis (unter 5 mg):
  - Die Einnahme einer geringen Dosis kann drei Gründe haben: a) es handelt sich um eine akute Vergiftung; b) es handelt sich um eine chronische Vergiftung; c) es ist eine Drogensucht. Bei der chronischen Vergiftung und auch bei der Sucht nimmt der Charakter bewusst oder unbewusst eine geringe Dosis über einen längeren Zeitraum ein. Unbewusst kann das folgende Gründe haben: Er wird fortführend heimlich vergiftet oder konsumiert über einen längeren Zeitraum vergiftete Algen, Meerestierchen, Trinkwasser, Reis, Getreide, Milch. Das kann beispielsweise aus einem belasteten Lebensraum stammen, z. B. an einem Vulkan.
  - Die Einnahme verursacht ein positives Wärmegefühl: + 1 GL und + 1 VIT.
    - Dieser Werteanstieg funktioniert nur einmal täglich und regeneriert wieder über Nacht.
  - Außerdem wird bei Syphilis der TW auf VIT + 1 WM.

#### Nebenwirkungen:

- Sofern der Charakter nicht regelmäßig konsumiert, dies also eine akute Vergiftung ist, muss der TW auf GL gelingen, sonst erleidet der Betroffene (W6):
  - 1 – 2 = Durchfall: W6 Std.; – 1 LE und 1 VIT; jede ¼ Std. muss der Betroffene auf Klo.
  - 3 – 4 = Erbrechen: – 1 LE und 1 VIT.
  - 5 = Kopfschmerzen: – 2 LE und 1 VIT.
  - 6 = Krämpfe: – 3 LE und 1 VIT.

...

Sucht:

- Konsumiert der Charakter täglich Arsenik, muss ihm nach 3 Tagen und dann nach jedem weiteren Tag des Konsums der TW auf WS gelingen, sonst wird er süchtig.
  - Süchtige starten mit dem PM-Wert 12.
  - Süchtige erleiden nicht mehr die o. g. Nebenwirkungen.
  - Durch die gebildete Toleranz verträgt der Konsument auch künftig höhere Dosierungen.
  - Süchtige konsumieren täglich Arsenik.
  - Vor jedem Abenteuer muss der TW auf WS gelingen, sonst steigt das PM um einen Punkt.
    - Erreicht das PM eine höhere Kategorie (ab 15 und 18), bekommt der Konsument dunkle Hautflecken, brüchige und verhornte Finger- und Fußnägel, Haarausfall, ein nach Knoblauch riechenden Atem und gelegentliche Taubheitsgefühle in Armen und Beine.  
Die Dosis wird zunehmend erhöht.  
Außerdem leidet er zum kommende Abenteuer an Erschöpfungssyndrom: – 1 GL, – 1 LE, – 1 VIT und – 1 WS und alle TW werden – 2 WM.  
Außerdem muss ihm der TW auf GL gelingen, sonst erleidet er eine der oberen Nebenwirkungen.

Entzug:

- Nimmt der Charakter einen Tag kein Arsenik zu sich, startet der Entzug.
- Täglich muss ihm der Gegen-TW auf WS gelingen, sonst erleidet er das Erschöpfungssyndrom und eine der oberen Nebenwirkungen.
- Gelingt dem Charakter 3 Tage hintereinander der Gegen-TW auf WS, sinkt das PM um ein Punkt. Sinkt das PM unter 10, ist der Charakter von seiner Sucht befreit.
- Bei einer hohen Dosis (100 – 300 mg):
  - Ist der Charakter arsensüchtig, konsumiert er also bereits kontinuierlich, findet eine akute Vergiftung mit dieser Menge nur dann statt, wenn der TW auf VIT misslingt. Stattdessen erleidet der Charakter nur eine der o. g. Nebenwirkungen.  
Außerdem beträgt die Halbwertszeit bei dieser Dosis nur noch 12 Std.
  - Akute Vergiftung:
    - Die Schleimhaut ist beschädigt, der Urin färbt sich rot, die Glieder erkalten.
    - Hautausschlag: – 1 LE und – 1 VIT.
    - Übelkeit: – 1 VIT.
    - Durchfall (mit blutigem Stuhl): W6 Std.; – 1 LE und – 1 VIT; jede ¼ Std. muss der Betroffene aufs Klo.
    - Erbrechen: – 1 LE und – 1 VIT.
    - Krämpfe: – 3 LE und – 1 VIT.
    - Sehstörungen: Visuelle Talente und Kampftalente werden – 2 WM.
    - Innere Blutungen: stündlich verliert der Charakter – 1 LE.
      - Sinkt LE auf 0, ist der Charakter an Nieren- und Herz-Kreislauf-Versagen gestorben.
    - Dem Charakter muss der TW auf GL gelingen, sonst fällt er ins Koma.
    - Dem Charakter muss der TW auf GL gelingen, sonst erhält er das PM Krebs.

Gegenmittel:

- Zur Behandlung einer akuten Vergiftung wird der Erkrankte stationär behandelt. Er erhält intravenös Dimercaptopropionsulfonsäure (DMPS). Dadurch wird die Vergiftung nach einer ½ Std. gestoppt und es finden keine weiteren LE-Abzüge mehr statt. Zur Anwendung muss der TW auf MED gelingen. DMPS ist eine organische Verbindung aus Brom und dient als Antidot gegen Vergiftungen durch Schwermetalle.
- ABC-Vakzin beendet die Vergiftung nach 1 Std. und wirkt 24 Std. lang prophylaktisch gegen das Gift.
- Weiter können die Reste des Arsens aus dem Darm mit Aktivkohle entfernt werden. Kohletabletten wirken nach 1 + W4 Std.
- Sollte der LE-Wert des Charakter auf 0 gesunken gewesen sein und er wurde reanimiert, ist die Leber so beschädigt, dass eine Bluttransfusion nötig ist.

...

Hinweise:

- In früheren Zeiten haben manche Herrscher bewusst Arsenik kontinuierlich in geringen Mengen zu sich genommen, um einen möglichen Giftmordanschlag zu überleben.
- Arsenik wird noch als Insekten-, Mäuse- und Rattengift verwendet.
- Bis zur Entdeckung von Formaldehyd wurde Arsenik zur Konservierung von Leichen genutzt, indem es ihnen mit einem Gemisch mit Alkohol in die Halsschlagader injiziert wurde. Bis heute wird es bei der Tierpräparation zur Konservierung von Fell und Häuten genutzt.
- Pferden wird es injiziert, damit das Fell betrügerisch jung aussieht.
- Bei der Glasherstellung wird Arsenik zum Entfärben genutzt.
- Medizinisch wird es seit dem Zeitalter der Expansion als Mittel gegen Blutkrankheiten und Syphilis genutzt. In der Homöopathie wird es als Arsenicum album geführt und gegen Durchfall, Fieberinfektionen und Ängsten eingesetzt.

Preis: 10 g = 60 Cr.

**Aurablut:** Lähmendes Gift der Auraraupe. Aurarauen sind sehr kleine Raupen, die in Höhlen leben und sich dort von Schattengewächsen ernähren. Das Gift wurde früher in der Metallzeit von Dunkelenen entdeckt und in Blasrohren eingesetzt.

Wirkstoff: Der Giftstoff befindet sich im Blut der Auraraupe. Schon geringe Mengen wirken vergiftend. Es wirkt aber erst relativ spät.

Applikation:

- Oral, 0,5 ml
- Subkutan, 0,1 – 0,5 ml

Wirkungseintritt:

- Oral: nach 1 Std.
- Subkutan: nach einer ¼ Std.

Halbwertszeit: 2W6 x ¼ Std.

Wirkung:

- Oral: Der Vergiftete wird ohnmächtig und ist komplett gelähmt.
  - Außerdem – 3 REFL.
- Subkutan:
  - Bei 0,1 ml: Die betroffene Körperpartie ist komplett gelähmt.
    - Außerdem – 3 REFL.
    - Sollte der Schädel getroffen werden (Gehirn), wird der Vergiftete ohnmächtig.
    - Sollte die linke Brusthälfte getroffen werden (Herz), stirbt der Vergiftete an Herzversagen.
  - Bei 0,5 ml: Der Vergiftete wird ohnmächtig und ist komplett gelähmt.
    - Außerdem – 3 REFL.
    - Sollte die linke Brusthälfte getroffen werden (Herz), stirbt der Vergiftete an Herzversagen.

Gegenmittel:

- Bei einer oralen Vergiftung muss sofort der Magen-Darm-Trakt entleert werden, durch Erbrechen und Magenspülung. Eine künstliche Beatmung ist nötig.
- Ein Antidot muss verabreicht werden, dadurch wird die Vergiftung gestoppt. Als Antidot steht Physostigmin zur Verfügung, das nach einer ½ Std. wirkt. Zur Anwendung muss der TW auf MED gelingen.
- ABC-Vakzin beendet die Vergiftung nach 1 Std. und wirkt 24 Std. lang prophylaktisch gegen das Gift.
- Bei geringen Vergiftungen reicht es aus, Kohletabletten einzunehmen, um das Gift zu binden. Kohletabletten wirken nach 1 + W4 Std.

Hinweis: Aurablut kann für Giftpfeile genutzt werden.

Preis: 0,1 ml = 1.000 Cr.



**Averisten-Serum:** Wahrheitsförderndes, synthetisch hergestelltes Bewusstseinsmittel, das gelegentlich von Militäreinrichtungen für Verhöre eingesetzt wird. Es schwächt LE, VIT und WS und mindert die Möglichkeit zum Lügen.

Applikation: Subkutan, intravenös; 5 ml.

Wirkungseintritt: nach 5 Min.

Halbwertszeit: 1 Std.

Wirkung:

- - W4 LE, - W4 VIT und - W4 WS.
- Gerät WS unter den Wert 7, redet der Betroffene im paranoiden Zustand die Wahrheit.

Gegenmittel: ABC-Vakzin beendet die Vergiftung nach 1 Std. und wirkt 24 Std. lang prophylaktisch gegen das Gift.

Hinweise:

- Averisten-Serum gilt als Legitimationswaffe und darf nur unter besonderen Umständen militärisch und zum Schutz der nationalen Sicherheit eingesetzt werden.

Preis: 5 ml = 50 Cr.

**Batrachotoxin (BTX):** Der Begriff leitet sich von „Frosch“ und „Gift“ ab. BTX ist eines der extremsten Gifte und wird aus der Haut des Pfeilgiftfrosches Phyllobates gewonnen. Das Gift verursacht Krämpfe, Muskel- und Atemlähmungen, Herzversagen und Atemstillstand.

Wirkstoff: BTX ist ein Steroid-Alkaloid. Es wurde auch in Haut und im Gefieder einiger tropischer Vögel und in Käfern in geringe Mengen entdeckt. Der Giftstoff entsteht durch die Aufnahme der Käfer, die als Nahrung dienen. Der Phyllobates nutzt das Gift, um sich gegen Fressfeinde zu wehren. Im Maul der Fressfeinde verursacht es Taubheitsgefühl und Schmerzen, was dazu führt, dass der Frosch ausgespuckt wird. Außerdem wehrt der Giftstoff auf der Haut Bakterien, Pilze und Parasiten ab. Wird der Phyllobates gezüchtet, verliert er seine Toxizität, wenn er die Nahrung nicht erhält. BTX ist eines der tödlichsten natürlichen Gifte. Aus der Haut des Frosches lässt sich 1.100 Mikrogramm Gift gewinnen.

Applikation: Subkutan, auch schon durch kleine Verletzungen auf der Haut.

- 170 Mikrogramm stellen eine tödliche Dosis dar.

Wirkungseintritt:

- Lokaler Schmerz tritt sofort auf.
- Toxische Wirkung beginnt in 2+W6 Min.

Wirkung:

- Lokaler anhaltender Schmerz: - 1 LE.
- Toxische Wirkung: Je Min. erleidet der Vergiftete Krämpfe: - 3 LE und - 1 VIT.
  - Gerät die LE in den kritischen Bereich wird der Vergiftete ohnmächtig.
  - Sinkt die LE auf 0, stirbt der Vergiftete an Herzversagen und Atemstillstand.

Gegenmittel:

- Als Antidot kann Tetrodotoxin eingenommen werden, das injiziert nach 5 Min. wirkt. Eine gewisse Menge Tetrodotoxin wirkt allerdings selbst gefährlich vergiftend. Zur Anwendung müssen die TW auf MED und Pharmazie gelingen.
- ABC-Vakzin beendet die Vergiftung nach 1 Std., was bei BTX schon zu spät wäre. ABC-Vakzin wirkt allerdings auch 24 Std. lang prophylaktisch gegen das Gift.

Hinweis: BTX dient als Pfeilgift.

Preise:

- 10 Mikrogramm BTX = 300 Cr.  
(170 Mikrogramm sind als tödliche Dosis nötig)
- Pfeilgiftfrosch = 50 - 100 Cr.

**Blauer Eisenhut:** Krautige Pflanze, die als Zier- und Arzneipflanze genutzt wird, aber alle ihre Pflanzenteile sind stark giftig. Das Gift wurde früher als Mordgift genutzt. Das Gift wirkt zunächst erregend und dann lähmend und kann den Tod durch Atemlähmung bewirken.

Aus einer knollenartigen Wurzel wächst ein aufrechter Stängel, der 0,50 bis 1,50 Meter hoch werden kann. An dem Stängel wachsen breite Laubblätter und im Sommer zahlreiche traubenartige Blüten, die in verschiedenen Blautönen, bis blauviolett blühen. Der Aufbau der Blüten ist ideal für Hummeln gestaltet. Die graubraune bis schwarzbraune Knolle ist 5 – 10 cm lang und 2 cm dick. Sie schmeckt erst süßlich, dann kratzend und danach würgend scharf. Der Blaue Eisenhut wächst an kühlen, feuchten, halbschattigen, nährstoffreichen, lehmhaltigen Standorten.

Wirkstoff: Der giftige Wirkstoff des Blauen Eisenhuts ist Aconitin. Aconitin wirkt im Körper auf die motorischen Nerven, wodurch die Lähmungen eintreten. In der Knolle befindet sich an Aconitin-Anteil von 0,2 – 3 %. 5 mg Aconitin gilt als tödliche Dosis und somit wirken schon 0,2 g der Pflanze vergiftend und 2 – 4 g tödlich. Der Tod tritt dann nach 30 – 45 Min. ein. Werden die Pflanzenteile gelagert, zersetzt sich der Giftstoff allmählich. Nach einem Jahr ist die Wirkung vergangen.

Applikation:

- Oral; auch schon über Schleimhäute
- Subkutan; durch offene Hautwunden
- Kutan, durch Berührung

Wirkungseintritt:

- Kutan: Sofort
- Oral und subkutan: nach einer ¼ Std.

Halbwertszeit: ¾ Std.

Wirkung:

- Bei Hautkontakt:
  - Es entsteht ein prickelndes Brennen und Wärmegefühl. Bei längerem Hautkontakt geht die Erregung in Taubheit und Lähmung über.
  - Hautreiz: – 1 LE und – 1 VIT
  - Bei längerem Kontakt ist die Körperpartie gelähmt.
- Bei Einnahme von 0,2 – 2 g:
  - Am Eintrittsort, bei oraler Aufnahme also im Mund, spürt man erst ein Kribbeln und Brennen und dann ein Taubheitsgefühl. Kurz darauf beginnt ein Taubheitsgefühl auf der ganzen Haut, es tritt eine Unterkühlung auf, Herzrhythmusstörungen und ...
  - Hautreiz: – 1 LE und – 1 VIT.
  - Erbrechen: – 1 LE und – 1 VIT.
  - Schwindel: alle motorischen und visuelle Talente und Orientierung werden – 2 WM.
  - Nach W20 Min.:
    - Krämpfe: – 3 LE und – 1 VIT.
    - Der TW auf GL muss gelingen, sonst stirbt der Charakter an Atemlähmung.
- Bei Einnahme ab 2 g:
  - Am Eintrittsort, bei oraler Aufnahme also im Mund, spürt man erst ein Kribbeln und Brennen und dann ein Taubheitsgefühl. Kurz darauf beginnt ein Taubheitsgefühl auf der ganzen Haut, es treten Nervosität, Ohrensausen, Unterkühlung, Kälteempfindlichkeit und Herzrhythmusstörungen auf und ...
  - Hautreiz: – 1 LE und – 1 VIT.
  - Übelkeit: – 1 VIT.
  - Bauchschmerzen: – 2 LE und – 1 VIT.
  - Erbrechen: – 1 LE und – 1 VIT.
  - Schwindel: alle motorischen und visuelle Talente und Orientierung werden – 2 WM.
  - Nach W20 Min.:
    - Krämpfe: – 3 LE und – 1 VIT.
    - Der TW auf GL muss gelingen, sonst stirbt der Charakter an Atemlähmung.
    - Lähmung: Je Min. – 3 REFL.
      - Sinkt REFL unter 4 fällt der Charakter unter Lähmung zusammen.
      - Sinkt REFL auf 0, stirbt der Charakter an Atemlähmung.

...

Gegenmittel:

- Gegen die Vergiftung muss sofort eine Magenspülung vorgenommen werden (z. B. mit einer Kaliumpermanganat-Lösung).
- Aktivkohle bindet den Giftstoff und stoppt die Vergiftung, woraufhin weitere Abzüge nicht mehr stattfinden. Kohletabletten wirken nach 1 + W4 Std.
- Der Betroffene muss intensivmedizinisch betreut werden, mit Infusionslösung und künstlicher Beatmung. Der Patient muss warmgehalten werden. Gegen die Krämpfe kann ein Benzodiazepin eingenommen werden. Sofern das noch gewollt ist, kann Dimenhydrinat gegen die Übelkeit eingenommen werden. Morphin kann ebenso gegen die Schmerzen eingenommen werden, wodurch LE-Abzüge regeneriert werden. Zur Anwendung muss der TW auf MED gelingen.
- ABC-Vakzin beendet die Vergiftung nach 1 Std. und wirkt 24 Std. lang prophylaktisch gegen das Gift.

Hinweis: Aconitin wird in der Medizin wegen seiner starken giftigen Wirkung kaum eingesetzt. In der Homöopathie wird es in sehr geringen Dosen gegen Rheuma und Erkältungskrankungen eingesetzt.

Preise:

- Blumentopf mit Blauer Eisenhut = 5 Cr.
- 5 mg Aconitin = 10 Cr.

**Blausäure:** Auch als Cyanwasserstoff bezeichnet. Es ist eine Flüssigkeit bzw. Säure, die in verschiedenen Pflanzen als Abwehrstoff vorhanden ist, als Bestandteil der Ameisensäure, aber auch industriell entsteht. Blausäure ist hoch giftig und verursacht beim Humanoiden Schwindel, Kopfschmerzen, Erbrechen, Krämpfe und Tod durch Atemlähmung. Die sogenannte Cyanidvergiftung ist entweder die Folge von industriellen Unfällen oder beabsichtigten Mord- oder Selbstmordversuchen.

In geringe Mengen befindet sich Blausäure in Steinobstfrüchten, besonders in Bittermandel, Aprikose, Pfirsich und Kirsche. Rosengewächse schützen sich mit ihrer Blausäure in den Samen vor Fraßfeinden. In Nahrungsmitteln wie Süßkartoffeln, Leinsamen und besonders in Bambus ist Blausäure enthalten. Industriell entsteht Blausäure beispielsweise bei der Herstellung der blauen Eisensalz-Lösung, beim Verbrennen von stickstoffhaltigen Kunststoffen, wie auch bei Federn und Wolle oder beim Auslaugen von Gold. Auch beim Rauchen von Tabak werden geringe Mengen von Blausäure freigesetzt. Blausäure dient auch als Schädlingsbekämpfungsmittel und wurde geschichtlich ebenso als Kontaktgift eingesetzt. Der Name Blausäure stammt vom industriell entwickelten blauen Farbstoff, bei dem Blausäure erstmals hergestellt wurde.

Wirkstoff: Blausäure ist eine farblose, leicht gelbliche Flüssigkeit, die brennbar und hochentzündlich ist, sehr flüchtig in der Luft und in Wasser und Alkohol löslich. Blausäure existiert im flüssigen Zustand, im gasförmigen Zustand als Hydrogencyanid oder in festem Zustand in Form von Salzkristallen als Kaliumcyanid. Der Siedepunkt liegt bei 25,7 ° C. Blausäure verdampft bei Raumtemperatur sehr schnell. Es stellt dadurch in der Luft eine explosive Gefahr dar. Weil es in Wasser so gut mischbar ist, besteht beim Löschen von Bränden die Gefahr, das Grundwasser zu kontaminieren. Viele Humanoiden vergleichen den Geruch von Blausäure mit Bittermandeln. 30 – 40 % der Humanoiden nehmen den Geruch genetisch bedingt aber gar nicht wahr. In konzentrierter Form riecht Blausäure scharf, kratzend und reizt die Schleimhäute, die Nase und die Kehle und hinterlässt einen bitteren Geschmack. Schon nach kurzer Zeit werden die Geruchs- und Geschmacksnerven gelähmt. Blausäure verursacht, dass die humanoiden Zellen aufhören zu atmen und dadurch eine innere Erstickung eintritt. Eine tödliche Dosis beginnt ab 100 Mikroliter bzw. 80 mg. Auf 100 g Leinsamen kommen 50 mg Blausäure. Auf 100 g Bittermandeln oder Aprikosenkerne kommen 3 g Blausäure. Ein Humanoid müsste 60 – 80 Bittermandeln verspeisen, um daran zu sterben.

Applikation:

- Oral, durch die Aufnahme der Flüssigkeit, z. B. beim Zerbeißen einer Zyankali-Kapsel
- Oral, durch die Aufnahme der Blausäure-Salzkristalle (Kaliumcyanid)
- Inhalativ, über die Aufnahme von Blausäuregas in der Lunge
- Kutan, über die Aufnahme des Blausäuregases über die Haut (über Schweißkontakt)

Wirkungseintritt:

- Inhalativ, bei geringer Dosis (unter 100 Mikroliter je m<sup>3</sup>): W6 Std.
  - Der aerosolen Blausäure kann man sich 45 Min. lang aussetzen, bis man daran vergiftet.
- Inhalativ, bei mittlerer Dosis (100 Mikroliter je m<sup>3</sup>): in 45 Min.; meist tödlich
- Inhalativ, bei hoher Dosis (ab 300 Mikroliter je m<sup>3</sup>): in 3 Sek. tödlich
- Oral (durch Zyankali; 80 mg): in W4 x ¼ Std. tödlich

Halbwertszeit: 6 Std.

...

Wirkung:

- Bei geringer Dosis, inhalativ unter 100 Mikroliter oder oral unter 25 mg:
  - Bei einem gelungenen TW auf GL kann man die Blausäure in der Luft wahrnehmen. Es riecht nach Bittermandel. Hat der Charakter sich dann nicht binnen 45 Min. von dort entfernt, erleidet er nach W6 Std.:
    - Gereizte Schleimhäute, gerötete Augen, rosige Hautfarbe
    - Schwindel: motorische und visuelle Talente und Orientierung werden – 2 WM.
    - Kopfschmerzen: – 2 LE und – 1 VIT und alle TW werden – 2 WM.
    - Nach 5 Min. Erbrechen: – 1 LE und – 1 VIT.
    - Nach 10 Min. Krämpfe: – 3 LE und – 1 VIT.
    - Nach 15 Min. ist der TW auf GL nötig. Gelingt der TW, erleidet der Charakter nur Atemnot und ist 1 Min. lang bewegungs- und handlungsunfähig. Misslingt der TW, fällt der Charakter W6 x ¼ Std. lang in Ohnmacht.
  - Sollte sich der Charakter nach der Wirkungsdauer dort noch länger aufgehalten haben, mind. eine ½ Std., wird es zu einer mittleren Vergiftung.
- Bei mittlerer Dosis, inhalativ 100 – 300 Mikroliter oder oral ab 25 mg:
  - Bei einem gelungenen TW auf GL kann man die Blausäure in der Luft wahrnehmen. Eine Vergiftung wird aber nach 45 Min. trotzdem eintreten:
    - Gereizte Schleimhäute, gerötete Augen, rosige Hautfarbe
    - Schwindel: motorische und visuelle Talente und Orientierung werden – 2 WM.
    - Kopfschmerzen: – 2 LE und – 1 VIT und alle TW werden – 2 WM.
    - Erbrechen: – 1 LE und – 1 VIT.
    - Krämpfe: – 3 LE und – 1 VIT.
    - Nach 5 Min. ist der TW auf GL nötig. Gelingt der TW, erleidet der Charakter nur Atemnot und ist 1 Min. lang bewegungs- und handlungsunfähig. Misslingt der TW, fällt der Charakter W6 x ¼ Std. lang in Ohnmacht.
    - Nach 5 Min. muss nach jeder Min. ein TW auf GL gelingen, sonst stirbt der Charakter an Atemlähmung.
- Bei hoher Dosis, inhalativ ab 300 Mikroliter oder oral ab 80 mg:
  - Inhalativ: Der Charakter erleidet sofort die oberen Symptome und stirbt in 3 Sek. an innerer Atemlähmung.
  - Oral: es treten erst die oberen Symptome auf: Schwindel, Kopfschmerzen, Erbrechen, Krämpfe. Nach 1 Min. dann die Atemnot oder Ohnmacht. Und nach 3 Sek. stirbt der Charakter.

Gegenmittel:

- Als Gegengift (Antidot) wird Dimethylaminophenol intravenös verabreicht. Hier muss allerdings sicher sein, dass es sich um eine Cyanidvergiftung handelt. Wenn im Rauchgas Kohlenmonoxid entstanden ist, was bei Kunststoffbränden der Fall ist, darf Dimethylaminophenol nicht verabreicht werden. In dem Fall kann Hydroxycoalamin verabreicht werden. Bei einer mittleren Vergiftung entscheidet dann aber ein auf GL, ob die Vergiftung gestoppt werden konnte. Um eine Entgiftung des Körpers zu beschleunigen, wird dem Betroffenen dann Schwefel verabreicht, indem Natriumthiosulfat intravenös verabreicht wird. Dadurch verringert sich die Halbwertszeit um die ½. Zur Anwendung muss der TW auf MED gelingen.
- ABC-Vakzin beendet die Vergiftung nach 1 Std. und wirkt 24 Std. lang prophylaktisch gegen das Gift.

Hinweise:

- Ersthelfer dürfen keine Atemspende vonehmen, um sich nicht selbst zu vergiften.
- Vor allem in der nihonischen Küche werden Bambussprossen angeboten. Diese verlieren ihren Blausäure-Gehalt, wenn sie ausgiebig gekocht werden. Die Blausäure entweicht, darum hat es beim Kochen von unreifen Bambussprossen schon Vergiftungsfälle gegeben.
- Blausäure wurde geschichtlich schon als Giftgas eingesetzt, im Kriegseinsatz, aber auch zur Hinrichtung durch Todesstrafe. Ebenso diente und dient die Zyankali-Kapsel dem Suizid.
- Wasserfreie Blausäure muss gekühlt gelagert werden und die Gefäße dürfen nur vorsichtig geöffnet werden. Wegen des niedrigen Siedepunkts kann bei nicht gekühlten Temperaturen die Blausäure schlagartig gasförmig entweichen. Blausäure kann nur einige Monate gelagert werden, da sie dann ihre Struktur verändert.
- Der humanoide Organismus setzt beim Verwesungsvorgang Blausäure frei, wodurch die Forensik den Todeszeitpunkt bestimmen kann.

Preis: 5 mg = 75 Cr.

**Bombinin-Toxin:** Bombini ist eine organische chemische Verbindung, die primär antimikrobiell wirken soll, aber auch eine toxische Wirkung hat. Es befindet sich in den Hautschleimdrüsen einiger Unken, wie auch beim Anur. Die Giftdrüsen des Anurs wirken auf andere Humanoiden nur giftig, wenn ein intensiver Hautkontakt besteht. Ein einfaches Händeschütteln ist ungefährlich. Das Bombinin-Toxin ist eine natürliche Abwehrmaßnahme aus alten Vorzeiten und sollte Fressfeinde davon abhalten, den Anur zu verspeisen.

Applikation: Kutan, durch längere Berührung.

Wirkungseintritt: nach 1 Min.

Wirkung: – 1 LE und – 1 VIT (ähnlich wie ein Juckreiz).

Gegenmittel: ABC-Vakzin wirkt 24 Std. lang prophylaktisch gegen das Gift.

Hinweis: Würde eine kannibalische humanoide Spezies oder eine Kreatur einen Anur fressen, würde das soviel LE-Abzüge verursachen, wie der Anur ursprünglich an LE hatte und – 1 VIT.

Preis: /

**Botox:** Die Abkürzung steht für Botulinumtoxin. Botox ist ein Sammelbegriff für Neurotoxine, die vom Bakterienstamm *Clostridium* gebildet werden und tödlich giftig auf Humanoiden wirken. Das *Clostridium botulinum* verursacht Muskelschwäche bis hin zum Stillstand der Lunge. Botox gilt für Humanoiden als eines der tödlichsten natürlichen Gifte. Die Lebensmittelvergiftung durch Botulinumtoxin wird als Botulismus bezeichnet. Botox wird in der Medizin eingesetzt und in der Kosmetik, zur vorübergehenden Behandlung gegen Falten oder gegen Spastiken und Hyperhidrose. Da das Gift im 19. Jh. auf Schinken entdeckt wurde, wurde es als Wurstgift bezeichnet. Botulus ist elbisch und bedeutet Wurst.

Wirkstoff: Verantwortlich für die Vergiftung sind Clostridium-Bakterien bzw. deren giftigen Proteine, die von ihnen freigesetzt werden. Die Clostridium-Bakterien existieren vorrangig in Form von Sporen im Erdboden und im Sediment von Gewässern. Um auszukeimen und dabei das Toxin zu produzieren, benötigen die Bakterien eine nichtsaure und extrem sauerstoffarme Umgebung. Zu den Clostridium-Bakterien gehört auch das „Clostridium tetani“, das als Tetanuserreger verantwortlich ist. Das „Clostridium botulinum“ ist für den Botulismus verantwortlich. Botulismus kann durch vier natürliche Weisen entstehen:

- 1.) Botulismus beim Tier: Die Bakterien vermehren sich in Tierkadavern. Gelangt der Kadaver z. B. in Heu oder Silage, werden die Futtermittel kontaminiert. Häufig erkranken Rinder an Botox. Auch Bienen können den Erreger in ihren Honig transportieren.
- 2.) Säuglingsbotulismus: Das Kleinkind hat die Bakterien über infizierte Milch oder Honig aufgenommen, die nun den Darm des Babys besiedeln.
- 3.) Wundbotulismus: Eine Wunde wurde mit den Keimen besiedelt. Das tritt vorrangig bei Drogenabhängigen auf, die nichtsterile Nadeln nutzen, aber auch wenn man mit Wunden mit dem Erreger in Kontakt kommt.
- 4.) Lebensmittelvergiftung: Dies ist die häufigste Form. Das „Clostridium botulinum“ gedeiht in luftdichten Verpackungen und Konserven. Die vergiftete Nahrung ist nicht auffällig und riecht und schmeckt normal. Erkennbar ist sie lediglich daran, dass sich Verpackungen oder Dosen wölben.

Die freigesetzten Proteine der Bakterien wirken schon in geringer Dosis schädigend auf die Nervenzellen, indem die Übertragung von neuronalen Signalen auf Muskelzellen blockiert wird. Dies wird als neurotoxisch bezeichnet. Die Erreger halten Hitze von 100 ° bis zu 2 Std. aus. Ein kurzes Aufkochen reicht also nicht aus, um den Erreger zu eliminieren, allerdings wird der Giftstoff ab 80 ° zerstört. Das Toxin wird auch durch Chlor inaktiv. An offener Luft zerfällt das Toxin in einigen Stunden.

Applikation:

- Intramuskulär, bei der Behandlung von Falten, z. B. durch Botox (stark verdünnt).
  - Zur Behandlung werden je Sitzung 30 Einheiten (3 ml) eingesetzt.
  - Eine Einheit beinhaltet ca. 0,005 ng reines Botox.
  - Eine tödliche Dosis wären 300 ml
- Oral, in Form einer Lebensmittelvergiftung (Botulismus)
  - Bei verdorbenem Fleisch, Fisch und nicht fachgerecht eingekochtem Gemüse.
  - 100 ng
- Subkutan, injiziert: 30 ng
- Intravenös: 8 ng

Wirkungseintritt:

- Intramuskulär bei Schönheitsbehandlung: nach 2 Tage und erneut nach 2 Wochen.
- Wundbotulismus: 4+W10 Tage
- Subkutan und Intravenös (Botulinum-Vergiftung): nach 5 + W10 Std.
- Oral, bei einer Lebensmittelvergiftung (Botulismus): nach 12 + W20 Std.

...

Halbwertszeit:

- Nur bei der Schönheitsbehandlung gibt es eine Halbwertszeit von 4 Monaten.
- Dann erst regeneriert sich AUSS je Monat um einen Punkt.

Wirkung:

- Bei der Schönheitsbehandlung:
  - 1. Wirkungseintritt (nach 2 Tagen): + 1 AUSS.
  - 2. Wirkungseintritt (bei kontinuierlicher Behandlung, nach 2 Wochen): + 1 AUSS.
- Bei Vergiftung durch konzentriertes Botulinum:
  - Stadium 1: Übelkeit, Kopfschmerzen, Mundtrockenheit.
    - - 2 LE und - 2 VIT und alle TW werden - 2 WM.
  - Stadium 2: Nach W4 Std.: Erbrechen, Durchfall, Bauchkrämpfe, Augenlähmungen, Halssteifheit
    - - 5 LE und - 3 VIT und visuelle TW werden - 4 WM.
    - In diesem Stadium kann die Vergiftung noch durch ein Antitoxin bekämpft werden.
    - Anuren und Ratzen können nicht über das Stadium 2 hinaus erkranken.
  - Stadium 3: Nach W4 Std.: Sprech- und Schluckstörungen, Schwächegefühl, Lähmungen der Arme und Beine, anstelle von Durchfall folgt Verstopfung.
    - - 2 LE, - 1 VIT, - 3 REFL und - 4 WM auf alle motorischen Bewegungen.
  - Stadium 4: Nach W4 Std.: Tod durch Atemlähmung.

Nebenwirkungen: Die Nebenwirkungen können bei der Schönheitsbehandlung auftreten, wenn der TW auf GL misslingt:

- Schwellungen, Rötungen, blauer Fleck an der Einstichstelle und ein brennender Schmerz; außerdem eine leichte Sehstörung.
  - - 1 LE und W6 Std. lang werden visuelle TW - 2 WM.

Nachwirkungen: Sollte der Charakter Lähmungen erlitten haben, verschwinden diese sehr langsam. Die WM auf motorische Bewegungen regenerieren wöchentlich um je einen Punkt.

Gegenmittel:

- Eine intensivmedizinische Behandlung ist nötig. Eine Magenspülung und Abführmittel sind nötig. Nur innerhalb des 2. Stadiums kann das Botox-Antitoxin intravenös verabreicht werden. Dadurch stoppt die Vergiftung nach ½ Std. Durch die Behandlung, auch durch eine mögliche künstliche Beatmung und evtl. operativem Eingriff, kann der Patient geheilt werden. Hierfür muss dem Patienten der TW auf GL gelingen. Ein TW auf GL ist nur dann möglich, wenn dem Mediziner der TW auf MED gelungen ist. Der TW auf GL wird + 2 WM, wenn die Vergiftung rechtzeitig gestoppt werden konnte. Wurde dem Patienten das Antitoxin verabreicht, muss ihm außerdem ein TW auf GL gelingen, sonst erleidet er eine Allergie, wodurch er Juckreiz, Erbrechen und Kopfschmerz erleidet (W6 Std. lang): - 4 LE und - 3 VIT und alle TW werden - 2 WM.
- ABC-Vakzin beendet die Vergiftung nach 1 Std. und wirkt 24 Std. lang prophylaktisch gegen das Gift.

Weiteres:

- Anuren und Ratzen könne nur bis zum Stadium 2 von der Vergiftung betroffen sein.
- Das Gift und der Erreger können in einem Labor in Nahrungsresten, Erbrochenem, Magensaft und im Stuhl nachgewiesen werden, wenn der TW auf Naturwissenschaften gelingt.
- Zur Antifalten-Therapie wird die Giftigkeit des Toxins zuerst immer an über 100 Mäusen getestet, die qualvoll an Erstickung sterben.
- Botox kann als biologischer Kampfstoff genutzt werden, indem es in Lebensmitteln oder über die Trinkwasserversorgung oder auch durch die Luft verbreitet wird.
- Für Tiere (Rinder) existiert ein Impfstoff.

Preise:

- Eine Schönheitsbehandlung mit 30 Einheiten kostet 300 - 600 Cr.
- 0,1 Mikrogramm (100 ng) konzentriertes Botox = 30.000 Cr.

**Brechnuss:** Eigentlich „Gewöhnliche Brechnuss“; wird auch Krähenaugenbaum oder Strychninbaum genannt. Rinde, Holz, Wurzeln, Blätter, vor allem aber die Samen enthalten das hochgiftige Strychnin, das Krämpfe verursacht und eine Lähmung des Zentralnervensystems und den Tod durch Atemlähmung bewirken kann.

Die Brechnuss ist eine immergrüne Baumart, die bis zu 25 Meter hoch wachsen kann. Sie bevorzugt tonig-sandige Böden und wächst im Hügelland und gerne auch entlang von Wasserläufen oder an Wäldern. Die Blüten haben einen feinhaarigen Kelch. Aus ihnen entwickeln sich orangerote 3 – 6 cm große runde Beeren. Das essbare Fruchtfleisch ist weißlich, klebrig und schmeckt bitter. In ihnen entwickeln sich 1 – 3 cm große, knopfähnliche, fast flache, seidenhaarige Samen.

**Wirkstoff:** Vor allem in den Samen der Brechnuss sind die Nervengifte Strychnin, Brucin, Culubrin und Vomycin enthalten. Schnecken und einige wenige Vogelarten ernähren sich allerdings von den Brechnussamen. Strychnin bildet farblose, bitterschmeckende Kristalle, die in Wasser kaum löslich sind, dafür aber in Alkoholen. Strychnin wirkt speziell im Nervensystem des Rückenmarks und bewirkt eine Muskelstarre.

#### Applikation:

- Oral: 0,2 g des Brechnussextraktes aus einem Samen enthält 5 – 15 mg Strychnin.
  - Ein Samen wiegt 1,2 – 2,4 g und würde als tödliche Dosis ausreichen.
- Die niedrige Dosis von 0,5 – 5 mg Strychnin wirken euphorisierend und anregend auf die Sinne.
- 30 – 150 mg Strychnin wirken tödlich.
- Injiziert, subkutan und intravenös, reichen schon 15 mg Strychnin als tödliche Dosis aus.

#### Wirkungseintritt:

- Oral: nach 2 Std.
- Injiziert: nach 5 + W6 Min.

**Halbwertszeit:** 9 + W6 Std.

#### Wirkung:

- Niedrige Dosis: Wirkt euphorisierend und anregend; Farben werden verstärkt wahrgenommen.
  - SINN + 2
  - GL + 2
  - VIT + 1
- Vergiftende Dosis (1 Samen):
  - SINN + 2
  - Lähmung: Der Charakter ist grob gelähmt und bewegungs- und handlungsunfähig.
    - REFL sinkt auf 3 und regeneriert je Std. um einen Punkt.
    - Nach einer Std. ist der Betroffene also wieder bewegungs- und handlungsfähig.
  - Schwere Krämpfe und Muskelzuckungen: – 3 LE und – 1 VIT.
    - Stündlich verliert der Betroffene – 1 LE.
  - Nach je einer Std. muss der TW auf GL gelingen, sonst stirbt der Charakter an Atemlähmung.

#### Gegenmittel:

- Zur Behandlung muss der Betroffene klinisch versorgt werden. Ihm wird Benzodiazepin verabreicht, wodurch die Krämpfe und Lähmungen aufhören. Kohletabletten werden eingesetzt, um das Gift zu binden und schließlich werden Abführmittel eingesetzt, damit das Gift ausgeschieden wird. Kohletabletten wirken nach 1 + W4 Std. Durch ausreichende Kohletabletten kann die Vergiftung gestoppt werden. Als Antidot existiert Physostigmin, das die Vergiftung nach einer ½ Std. stoppt. Zur Anwendung muss der TW auf MED gelingen. Wird nur mit Kohletabletten gearbeitet, wird der TW auf MED – 2 WM.
- ABC-Vakzin beendet die Vergiftung nach 1 Std. und wirkt 24 Std. lang prophylaktisch gegen das Gift.

#### Weiteres:

- In der Königszeit wurde das „Krähenauge“ gegen die Pest eingesetzt. Der Giftstoff wurde zur Betäubung von Tieren und als Rattengift eingesetzt. In der alternativen Heilkunst wird es in äußerst geringen Mengen verabreicht gegen Appetitlosigkeit, Muskelschwäche, gegen Schmerzen und Fieber und auch gegen Cholera und Tollwut. In der Homöopathie wird aus den reifen Beeren eine Tinktur erstellt, die als *Nux vomica* benannt ist und gegen Nachwirkungen von Alkohol, Tabak- und Kaffeekonsum und gegen Überessen wirken soll, wie auch gegen Ungeduld, Zorn und Überreiztheit. Die molekulare Menge existiert jedoch faktisch nicht mehr, so dass eine pharmakologische Wirkung ausgeschlossen werden kann.
- Da Strychnin auch verdünnt immer noch sehr bitter schmeckt, eignet es sich schlecht als Mordmittel.
- Heroin wird häufig mit Strychnin gestreckt, wodurch mögliche Atemdepressionen durch Heroin verhindert werden.

**Preis:** 100 Samen = 20 Cr.

**Chrysokulus:** Ansteckende Verstrahlung, die steinartige Lähmungen verursacht.

**Wirkstoff:** Chrysokulus ist eine außergewöhnliche Strahlung, die durch den Blick des Basilisken verursacht wird. Diese wirkt in ihrer eigentlichen Form nicht ansteckend, sondern verursacht, dass bei den meisten Humanoiden eine direkte Versteinerung eintritt. Das Ork-Imperium hat diese Strahlung jedoch waffentechnisch verändert und nutzt sie in Granaten und als Kampfmittel, wodurch die Strahlung kurz freigesetzt wird, diese sich aber unter bestimmten Voraussetzungen durch die verstrahlten Humanoiden weiter ausbreiten kann. Wer dieser Strahlung ausgesetzt ist, bei dem verändern sich die kortikalen Neuronen. Die Opfer leiden unter versteinernen Lähmungen und sie wirken durch ihren Blick ansteckend. Aus den Tränendrüsen des Basilisken lassen sich 1 cl brauchbares Serum gewinnen. Der Anblick auf das Serum wirkt versteinern. Ist das Serum Sternenlicht ausgesetzt, verliert es in einer ¼ Std. seine Wirkung. Im Dunkeln lässt es sich aber jahrelang aufbewahren.

**Applikation:**

- Oral, durch Aufnahme des Serums (1 ml)
- Durch ionisierende Strahlung: Das Serum oder der Blick eines Kontaminierten wirken ansteckend.
  - Auch bei der Chryso-Granate wird durch die Freisetzung das Serum verbreitet.
  - Die Strahlung besitzt eine Reichweite von 5 m.

**Wirkungseintritt:**

- Serum oder Granate (1 cl): sofort
- Oral: W6 Min.
- Blickkontakt, durch die Wahrnehmung von Blicken kontaminierter Personen (oder des Basilisken): W6 Min.

**Halbwertszeit:**

- Betroffene Körperpartien sind W6, W10 oder W20 Std. lang gelähmt, je nach Schwere der Kontamination.
- Die Infektiosität eines betroffenen Humanoiden kann mehrere Std. andauern, je nach Gesundheitszustand.

**Wirkung:** Lähmungserscheinungen, graue Verfärbung betroffener Körperpartien, einen blass-gläsernen Blick in den Augen und eventuell vollständige Versteinerung. Außerdem können betroffene Personen ansteckend wirken.

- Bei einer visuellen Wahrnehmung eines versteinernen Blickes:
  - Zuerst muss ein TW auf VIT gemacht werden.
    - Gelingt der TW meisterhaft oder gut, geschieht nichts.
    - Gelingt der TW normal, ist die Person verstrahlt. Die Person erhält den Krankheitswert 12 (Kategorie 1). Die Person erleidet – 1 VIT und – 1 REFL. Anhand der Trefferliste und des W100 wird eine Körperpartie ermittelt, die sich grau färbt und W6 Std. lang gelähmt ist.
      - Ist die linke Brusthälfte betroffen, also das Herz, stirbt der Humanoid.
      - Ist der Schädel betroffen, also das Gehirn, versteinert der Humanoid komplett.
    - Misslingt der TW normal, ist die Person verstrahlt. Die Person erhält den Krankheitswert 15 (Kategorie 2). Die Person erleidet – 2 VIT und – 2 REFL. Anhand der Trefferliste und des W100 wird eine Körperpartie ermittelt, die sich grau färbt und W10 Std. gelähmt ist.
      - Ist die linke Brusthälfte betroffen, also das Herz, stirbt der Humanoid.
      - Ist der Schädel betroffen, also das Gehirn, versteinert der Humanoid komplett. Außerdem ist der Charakter infektiös und kann durch Blickkontakt anstecken.
    - Ist der TW verpatzt, ist die Person verstrahlt. Die Person erhält den Krankheitswert 18 (Kategorie 3). Die Person erleidet – 3 VIT und – 3 REFL. Anhand der Trefferliste und des W100 wird eine Körperpartie ermittelt, die sich grau färbt und W20 Std. gelähmt ist.
      - Ist die linke Brusthälfte betroffen, also das Herz, stirbt der Humanoid.
      - Ist der Schädel betroffen, also das Gehirn, versteinert der Humanoid komplett. Außerdem ist der Charakter infektiös und kann durch Blickkontakt anstecken.
  - Die Verstrahlung wirkt wie ein Pathogen. Stündlich muss der Person der TW auf VIT machen, der entsprechend der Kategorie erschwert ist (siehe Pathogene!). Dadurch kann die Person immer weiter gelähmt oder schließlich auch versteinert werden. Ist der Krankheitswert aber unter 10 gesunken, ist die Person geheilt.
- Bei einer visuellen Wahrnehmung durch Blickkontakt mit dem Serum oder durch die Chryso-Granate:
  - Zuerst muss ein TW auf VIT gemacht werden.
    - Misslingt der TW, ist die Person augenblicklich versteinert und tot.
    - Gelingt der TW, muss ein weiterer TW auf VIT gemacht werden, um zu ermitteln, ob die Person dem Strahlen-Pathogen ausgesetzt ist (siehe oben, bei visueller Wahrnehmung eines versteinernen Blickes!)

...



**Gegenmittel:** Das einzige Gegenmittel ist ABC-Vakzin. Wird es eingenommen, stoppt es die Vergiftung nach einer Std. ABC-Vakzin wirkt auch prophylaktisch 24 Std. lang.

**Hinweis:**

- Androiden, Avesen, Reptilien, Reptiloiden und der Drache sind gegen Chrysokulus immun.
- Infektiösen Personen müssen sofort die Augen verbunden werden. Die Orte, in denen die Verstrahlung ausgebrochen ist, müssen gesichert werden. Betritt man ein Gebiet, in dem tote und versteinerte Humanoiden liegen, ist äußerste Vorsicht geboten, da hier noch infizierte Personen existieren können. Versteinerte oder tote Personen übertragen die Strahlung jedoch nicht mehr.
- Das Ork-Imperium nutzt Chrysokulus als Geheimwaffe in einem Blaster oder in Granaten. Mit dem Blaster erreicht der Schuss eine Reichweite von 20 m. Die Granate wirkt in einem Umfeld von 11 x 11 m.
- Chrysokulus gilt als Sanktionswaffe.

**Preis:**

- Das Serum (1 cl) wird auf dem Markt mit 10.000 Cr. gehandelt
- Die Chryso-Granate (mit dem gleichen Anteil des Serums) wird nur noch mit 1.000 Cr. gehandelt.
- Der Chryso-Blaster besitzt 50 Chryso-Kammern, die verschossen werden. Die Waffe kostet nur 5.000 Cr.

**Curare:** Alkaloidhaltige Substanz, die höchst giftig wirkt. Das Curare aus bestimmten tropischen Lianenarten wirkt schnell lähmend und kann tödlich sein. Es wurde schon von indigenen Völkern als Pfeilgift verwendet, vor allem in den frühen Kulturen der Amazonen und der Sauraner. Einige der Curare-Substanzen werden in der Anästhesie verwendet, wie auch in der Behandlung gegen Wundstarrkrampf (Tetanus).

**Wirkstoff:** Curare stammt aus der Rinde des Lianengewächses des Behaarten Knorpelbaums, wie auch aus den Früchten und Blättern von Brechnuss-Arten und Mondsamenewäxsen. Curare wirkt als Antagonist gegen Neurotransmitter, die für die Synapse zwischen motorischen Nerven und Skelettmuskeln. Darum verursacht Curare eine Muskellähmung, die auch zur Lähmung der Atemmuskulatur führen kann und dadurch schließlich zum Tod durch Atemlähmung. Curare wirkt nicht durch orale Aufnahme, weshalb auch mögliche erlegte Tiere durch Curare-Pfeilgift verzehrt werden können. Für das Pfeilgift werden die Pflanzenteile über dem Feuer verdampft, bis eine teigige Masse übrigbleibt, die auf die Pfeilspitze aufgetragen werden kann. Das Gift auf einer Pfeilspitze reicht nicht aus, um große Tiere oder Humanoiden zu töten.

**Applikation:** Subkutan, injiziert. Curare muss in die Blutbahn geraten. 25 mg.

**Wirkungseintritt:** Die Wirkung tritt in Stufen auf. Die erste Wirkung beginnt in 2 Min.

**Halbwertszeit:** Sofern der Vergiftete beatmet wird, ca. eine ¼ Std.

**Wirkung:**

- Zum Wirkungseintritt (also nach 2 Min.) ist der Vergiftete vollständig gelähmt, aber bei vollem Bewusstsein. Die Augen können nicht geöffnet werden; sprechen und schlucken ist nicht möglich.
- Nach weiteren 3 Min. wird der Vergiftete ohnmächtig, weil die Beatmung aussetzt. Dadurch stirbt der Vergiftete an Atemlähmung.

**Gegenmittel:**

- Der Vergiftete muss beatmet werden. Nach ca. einer ½ Std. kann der Vergiftete dann wieder selbständig atmen. Gelähmt ist der Vergiftete noch 30 Min. lang, danach kann er seinen Körper wieder benutzen.
- Durch die Verabreichung von Acetylcholin wird das Curare schneller bekämpft. Die Wirkungen betragen dann nur noch die ½.
- ABC-Vakzin würde erst nach einer Std. wirken, was zu lange dauern würde. Es kann aber prophylaktisch eingenommen werden und wirkt dadurch 24 Std. lang gegen das Gift.

**Hinweis:** Solange der Vergiftete noch atmet, bekommt er noch alles mit.

**Preis:** 25 mg = 7.500 Cr.

**Engelstropete:** Strauchpflanze mit auffällig großen Blütenkelchen. Alle Pflanzenteile sind stark giftig. Der Verzehr geringer Mengen kann tödliche Atemlähmung verursachen. Sehr geringe Dosierungen verursachen allerdings auch ein angenehmes Gefühl. Es können ansonsten Sehschwäche und Muskelschwäche auftreten.

Die Engelstropete, auch Trompetenblume genannt, gehört zu den Nachtschattengewächsen und stammt ursprünglich aus Südamerika, wird jedoch weltweit als Zierpflanze kultiviert. Sie ist jedoch frostempfindlich. Die Pflanze kann 2 – 5 Meter hoch werden, hat große Blätter und weiße, gelbe oder rote Blüten hängen geneigt ab. Sie duften stark, manchmal auch unangenehm. Aus den Blüten entwickeln sich 5 – 7 cm eiförmig lange Früchte, in denen 100 – 300 Samen heranreifen, die bis ca. 1 cm groß werden können und nierenförmig geformt sind. Während in einigen Teilen Südamerikas die Pflanze für medizinische Zwecke genutzt wird, dient sie dort vor allem als Halluzinogen.

**Wirkstoff:** Die Engelstropete enthält die giftigen Alkaloide Hyoscyamin, Atropin und Scopolamin.

**Applikation:**

- Inhalativ, durch das Rauchen getrockneter Blätter
- Oral, durch die Einnahme eines Tees
- Oral, durch die Aufnahme von Pflanzenteilen
  - 0,3 g der Pflanze wirken stark vergiftend.

**Wirkungseintritt:** nach 1 Std.

**Halbwertszeit:** 4 Std.

**Wirkung:**

- Bei einer geringen Dosis (weniger als 2 Blätter): Bronchien und Pupillen sind erweitert; die Herzfrequenz beschleunigt, die Haut ist gerötet.
  - GL + 1; LE + 1; VIT + 1.
  - Muskelschwäche: LE – 1.
  - Sehschwäche: Visuelle Talente und Kampftalente werden – 2 WM.
    - Bei Sonnenlicht werden die TW um weitere – 2 WM.
    - Die WM regenerieren erst nach einer Woche und wöchentlich um je einen Punkt.
  - Das mögliche PM Hyperhidrose ist bis zur Halbwertszeit aufgehoben.
  - Der TW auf GL muss gelingen, sonst erleidet der Charakter Halluzinationen.
  - Der TW auf GL muss gelingen, sonst wird der Charakter ohnmächtig.
- Bei einer mittleren Dosis (2 – 4 Blätter oder 1 Blüte): Siehe obere Symptome und ...
  - GL + 1; LE + 1; VIT + 1.
  - Muskelschwäche: LE – 1.
  - Delirium: WS – 3.
  - Sehschwäche: Visuelle Talente und Kampftalente werden – 2 WM.
    - Bei Sonnenlicht werden die TW um weitere – 2 WM.
  - Das mögliche PM Hyperhidrose ist bis zur Halbwertszeit aufgehoben.
  - Halluzinationen:
    - Ein TW auf GL entscheidet darüber, ob es schlimme Halluzinationen sind.
  - Der TW auf GL muss gelingen, sonst wird der Charakter ohnmächtig.
- Bei einer hohen Dosis (ca. 20 – 40 Blätter oder 10 Blüten): Siehe obere Symptome und ...
  - GL + 1; LE + 1; VIT + 1.
  - Muskelschwäche: LE – 1.
  - Delirium: WS – 3.
  - Sehschwäche: Visuelle Talente und Kampftalente werden – 2 WM.
    - Bei Sonnenlicht werden die TW um weitere – 2 WM.
  - Das mögliche PM Hyperhidrose ist bis zur Halbwertszeit aufgehoben.
  - Schlimme Halluzinationen
  - Der TW auf GL muss gelingen, sonst wird der Charakter ohnmächtig.
  - Der TW auf GL muss gelingen, sonst stirbt der Charakter an Herzversagen und Atemlähmung.
- Eine tödliche Überdosis findet bei Aufnahme von ca. 90 Blättern bzw. 45 Blüten statt.

...

Gegenmittel:

- Bei einer Vergiftung durch Pflanzenteile muss sofort der Magen-Darm-Trakt entleert werden, durch Erbrechen und Magenspülung. Eine künstliche Beatmung ist nötig. Ein Antidot muss verabreicht werden, dadurch wird die Vergiftung in einer ½ Std. gestoppt. Als Antidot steht Physostigmin zur Verfügung, das aus den Samen der westafrikanischen Kalabarbohne oder den Früchten des zentral- und südamerikanischen Maschinenbaums gewonnen wird. Bei geringen Vergiftungen reicht es aus, Kohletabletten einzunehmen, um das Gift zu binden. Kohletabletten wirken nach 1 + W4 Std. Zur medizinischen Versorgung muss der TW auf MED gelingen.
- ABC-Vakzin beendet die Vergiftung nach 1 Std. und wirkt 24 Std. lang prophylaktisch gegen das Gift.

Preis: Kübelpflanze = 15 – 20 Cr.

**Fingerhut:** Krautige Pflanze, deren Blätter vor allem giftig sind.

Die sogenannten Digitalis-Arten sind zweijährige Pflanzen, die im zweiten Jahr einen hohen Stängel ausbilden, mit behaarten Blättern und auffallenden Kelchblüten. Während der Aufklärung wurden die Blüten zur Herstellung von Farbstoffen genutzt. Der Wirkstoff wird medizinisch gegen Herzschwäche und als Brech- und Abführmittel genutzt.

Wirkstoff: Alle Pflanzenteile sind hochgiftig, vor allem aber die jungen Blätter. Nachmittags ist der Giftgehalt am höchsten. Die Blätter schmecken bitter. Bei dem Giftstoff handelt es sich um Digitalisglykosid.

Applikation:

- Oral, durch die Einnahme von Pflanzenteilen.

Wirkungseintritt: nach 5 Min.

Halbwertszeit: 2 + W4 Tage

Wirkung:

- 0,25 g (ein ¼ Blatt): Blutdruck und Puls steigen; Ohrensausen.
  - Kopfschmerzen: – 2 LE und – 1 VIT und alle WM werden – 2 WM.
  - Übelkeit: – 1 VIT.
  - Erbrechen: – 1 LE und – 1 VIT.
  - Durchfall: – 1 LE und – 1 VIT und jede ¼ Std. muss der Charakter auf Klo.
  - Schwindel und farbliche Sehstörungen: motorische und visuelle Talente und Orientierung werden – 2 WM.
  - Außerdem muss täglich der TW auf GL gelingen, sonst stirbt der Charakter an Herzversagen.
  - Die lang anhaltende Wirkung kann eine Dehydrierung zur Folge haben, wenn der Charakter nicht genug trinkt.
- 2,5 g (2 ¼ Blätter oder auch 30 mg reines Digitalisglykosid) bewirken den Tod durch Herzversagen.

Gegenmittel:

- Gegen die Vergiftung wird Digitalis-Antidot genutzt, wodurch die Vergiftung gestoppt wird. Bei geringen Mengen reicht auch Aktivkohle (Kohletabletten) aus, was ohnehin auch eingenommen werden sollte, um den Giftstoff zu binden. Es wirkt auch gegen den Durchfall. Kohletabletten wirken in 1 + W4 Std. Gegen Erbrechen und Übelkeit kann Dimenhydrinat eingenommen werden, allerdings ist es auch sinnvoll, dass sich der Betroffene übergibt. Zur medizinische Versorgung muss der TW auf MED gelingen. Das Digitalis-Antidot wird durch Infusion verabreicht und wirkt in 30 Min. Die Herzrhythmusstörungen enden nach 2 Std.
- ABC-Vakzin beendet die Vergiftung nach 1 Std. und wirkt 24 Std. lang prophylaktisch gegen das Gift.

Preis: Die Fingerhut-Pflanze kostet 7,50 Cr., findet sich aber auch in verschiedenen Wäldern oder in Vorgärten.



**Fliegenpilz:** Pilzart, die einen Rausch und auch Halluzinationen verursachen kann, aber auch vergiftend wirken kann. Der oberirdische Fruchtkörper erscheint von Sommer bis Herbst, vor allem in Nadel- und Laubwäldern. Dort leben sie unter Fichten und Birken, mit denen sie unterirdisch durch das Myzell eine Symbiose bilden. Der Fliegenpilz ist auffällig orange, mit weißen Tupfen, die nach Regen jedoch fehlen. Diese Punkte sind Überreste einer schützenden Hülle, die den jungen Pilz umschloss. Der Stiel kann 20 cm lang werden und ist weiß, knollig und warzig und hat an der oberen Hälfte einen Ring. Das Fleisch des Pilzes ist weiß und weich. Ältere Pilzkörper bilden im Alter eine Vertiefung in ihrem Hut, mit dem sie das Regenwasser sammeln können. Die Wasseransammlung wird „Zwergenwein“ genannt. Der Fliegenpilz lebt vorrangig in gemäßigten Klimazonen.

**Wirkstoff:** Der Hauptwirkstoff ist die Ibotensäure. Unter der Huthaut ist die Konzentration besonders hoch. Die Ibotensäure selbst löst in diesem Zustand noch keine psychotrope Wirkung aus. Wird sie aber konsumiert, wird sie im Körper zu Muscimol umgewandelt, wodurch die Symptome auftreten. Wird der Pilz getrocknet, wandelt sich die Ibotensäure sehr schnell in Muscimol und das hat eine fünf- bis sechsfach stärkere Wirkung.

- Kobolde und Zwerge erleiden durch den Fliegenpilz nicht die vergiftende Wirkung durch Bauchschmerzen, Durchfall, Übelkeit und Hyperhidrose und Speicheln.

**Applikation:** Oral

- Eine halluzinogene Wirkung tritt bei Erstkonsumenten bei 0,2 – 0,5 g ein, sonst ca. 5 g.
- Die vergiftende Wirkung tritt ein bei folgenden Mengen:
  - $\frac{1}{8}$  eines frischen Fliegenpilzes (15 g) oder
  - 1,5 g getrockneter Fliegenpilz bzw.
  - 15 mg Muscimol.

**Wirkungseintritt:** 15 Min. + W6 x  $\frac{1}{2}$  Std.

**Halbwertszeit:** 10 + W4 Std.

**Wirkung:** Die vergiftende Wirkung tritt in Etappen auf.

1. Wirkung:

- Bauchschmerzen: – 2 LE und – 1 VIT.
- Durchfall: – 1 LE und – 1 VIT.
- Übelkeit: – 1 VIT.
- Der Charakter schwitzt und speichelt.
- Die 1. Wirkung findet bei Kobolden und Zwergen nicht statt.

2. Wirkung: nach einer  $\frac{1}{4}$  Std.

- Die Symptome ähneln dem Alkoholrausch. Daneben bekommt der Charakter erweiterte Pupillen, Sprachstörungen und wird unruhig. Der Konsument verliert das Orts- und Zeitgefühl und auch das Gefühl zu sich selbst. Er fühlt sich stark oder hat das Gefühl, schweben zu können oder ähnliches.
- Verwirrung und Schwindel: Motorische und visuelle Talente und Orientierung werden – 2 WM.
- Halluzinationen
- Der W6 entscheidet (einmalig):
  - 1 – 2 = Euphorie und Glücksrausch: + 3 GL
  - 3 – 4 = Angstzustände: – 3 MUT und bestehende Phobie-PM steigen + 3.
  - 5 – 6 = Depressionen: – 1 WS und W6 Std. lang sinkt GL stündlich – 1.
- Jede Std. muss der TW auf GL gelingen, sonst erleidet der Charakter (W6):
  - 1 = Bauchschmerzen: – 2 LE und – 1 VIT.
  - 2 = Durchfall: – 1 LE und – 1 VIT.
  - 3 = Übelkeit: – 1 VIT.
  - 4 = Lähmungserscheinungen: Eine Körperpartie wird mit dem W100 ermittelt, die gelähmt ist.
  - 5 = Krämpfe: – 3 LE und – 1 VIT.
  - 6 = Erschöpfung: – 1 GL, – 1 LE, – 1 VIT und – 1 WS und alle TW werden – 2 WM.
 Diese negativen Wirkungen finden nicht bei Kobolden und Zwergen statt.

3. Wirkung: nach 10 Std.

- Jede Std. muss der TW auf GL gelingen, sonst erleidet der Charakter an Erschöpfung:
  - – 1 GL, – 1 LE, – 1 VIT und – 1 WS und alle TW werden – 2 WM.
- Jede St. muss der TW auf GL gelingen, sonst wird der Charakter ohnmächtig und schläft W6 Std.
- Mit dem Schlaf hört die Vergiftung nun auf.
- Die tödliche Dosis beträgt 10 Fliegenpilze (1 kg) oder 100 g getrocknete Fliegenpilze bzw 1 g Muscimol.
  - Nach der anfänglichen  $\frac{1}{4}$  Std. stirbt der Charakter.
- Eine reine halluzinogene Wirkung tritt bei 0,2 – 5 g auf.

...

Nachwirkungen:

- Nach dem Schlafen ist der Charakter immer noch stark müde: – 3 WS und – 1 VIT.
  - Diese Werteverluste regenerieren sofort, wenn der Charakter mind. 8 Std. lang schläft.
- Betroffene können sich an die Zeit der Vergiftung nicht erinnern.

Gegenmittel:

- Als Antidot wird Physostigmin genutzt, wodurch die Vergiftung in einer ½ Std. gestoppt wird. Außerdem müssen Kohletabletten zugegeben werden, damit das Gift gebunden und schließlich abgeführt wird. Diese wirken auch gegen Durchfall. Gegen die Übelkeit kann Dimenhydrinat eingenommen werden. Gegen die Krämpfe kann ein Benzodiazepin verabreicht werden. Gegen Depressionen und Erschöpfung kann ein Antidepressivum genutzt werden. Zur medizinischen Versorgung muss der TW auf MED gelingen.
- ABC-Vakzin beendet die Vergiftung nach 1 Std. und wirkt 24 Std. lang prophylaktisch gegen das Gift.

Weiteres:

- In einigen Kulturen dient der Fliegenpilz im Schamanismus um mit der spirituellen Welt zu verschmelzen. Es ist geschichtlich schon geschehen, dass Humanoiden den Urin von Konsumenten gesammelt haben, um durch die Aufnahme dann auch einen Rausch zu erleben. Dadurch tritt nicht die erste vergiftende Wirkung auf und auch nicht die Vergiftung, die bei der 2. Wirkung mit dem W6 ermittelt würde. Dieser Vorgang kann 3 – 4 x wiederholt werden.

Preis: 15 g eines Fliegenpilzes (ein  $\frac{1}{8}$ ) oder 1,5 g getrockneter Fliegenpilz oder 15 mg Muscimol = 1,50 Cr.

**Ghulgift:** Neurotoxin, das von der monströsen Kreatur Ghul stammt. Ghulgift wirkt überaus schnell lähmend. Ghule sind humanoidähnliche, aber monströse Geschöpfe, die sich von Leichen ernähren. Mit ihren krallenartigen Händen oder durch einen Biss überträgt der Ghul das Neurotoxin in den Organismus seines Opfers.

**Wirkstoff:** Das Ghulgift existiert im Blutkreislauf des Ghuls. Der Ghul besitzt an seinen Fingern Warzen, in denen sich der Protein-Giftstoff besonders sammelt. Ebenso ist der Speichel des Ghuls mit dem Giftstoff konzentriert. Es handelt sich um ein Neurotoxin, das die neuronalen Signale der Muskelzellen des Opfers blockiert. Die Vergiftung tritt schon nach wenigen Sekunden ein. Ghulgift ist außerhalb des Ghul-Organismus nicht lange haltbar. Im fremden Organismus wird er innerhalb weniger Stunden durch das Immunsystem eliminiert. An der Luft lösen sich die Proteine binnen 4 Min. auf. Wird das Ghulgift luftdicht gelagert, hält es bis zu 4 Tage. Tiefgekühlt hält es 40 Tage.

Applikation: ca. 0,2 ml des Sekrets

- Subkutan: Durch Kratzer oder Biss des Ghuls
- Denkbar wäre auch, das Sekret oral oder injiziert eingeflöst zu bekommen.

Wirkungseintritt: 3 – 9 Sek.

- Nach der 3. Sek. wird mit dem W6 ermittelt, wie viele Sek. der TW auf GL gemacht werden muss. Die Wirkung tritt ein, wenn der TW auf GL misslingt. Gelingt der TW auf GL bei allen ermittelten Sek., tritt keine Wirkung ein.

Halbwertszeit: W4 Std.

Wirkung:

- REFL sinkt auf 0
  - Der Charakter wird ohnmächtig und ist komplett gelähmt
  - Nach der Halbwertszeit regeneriert REFL stündlich um je einen Punkt, ...
    - also wird der Charakter nach einer ¼ Std wach, ist aber noch gelähmt.
    - Nach einer weiteren ¾ Std. ist die Lähmung vorbei.
    - Dennoch ist der Charakter noch überaus unbeweglich.

Gegenmittel: ABC-Vakzin beendet die Vergiftung nach 1 Std. und wirkt 24 Std. lang prophylaktisch gegen das Gift.

Hinweis: Ghule nutzen die Vergiftung ihrer Opfer. Sie lassen sich bei einem Kampf so lange Zeit, bis ihre Opfer ohnmächtig werden. Dann verschleppen sie ihre Opfer, die sie schließlich töten oder sie töten sie sofort und verschleppen sie dann, um sie Tage später zu verzehren.

Preis: 0,2 ml = 5.000 Cr.

**Goldregen:** Strauchartige Baumart, bei der vor allem die Samen besonders giftig sind. Sie verursachen ein Brennen im Mund, Übelkeit, Erbrechen, Bauch- und Kopfschmerzen und bei hoher Dosis Krämpfe, Halluzination, Ohnmacht. Goldregen ist ein Schmetterlingsblütler, der 6 Meter hoch werden kann. Die leuchtend gelben Blüten hängen traubenartig herab und machen die Pflanze zu einem beliebten Zierstrauch. Goldregen blüht vom Spätfrühling bis in den Frühsommer. Aus den Blüten entwickeln sich die bohnenartigen 6 – 8 cm langen Hülsen, in denen die braunen Samen heranwachsen.

**Wirkstoff:** Die Schoten und Samen enthalten verschiedene giftige Alkaloide, vor allem aber das stark giftige Cytisin. Das Cytisin ist in allen Teilen der Pflanze enthalten, ist in den Samen jedoch besonders konzentriert. Die Wirkung von Cytisin ähnelt der des Nikotins, ohne jedoch süchtig zu machen.

**Applikation:** Oral, ca. 5 Samen oder 1 – 2 Schoten

**Wirkungseintritt:** Die Wirkung erfolgt stufenweise.

1. Wirkung nach 1 Min.
2. Wirkung nach einer ¼ Std.

**Wirkung:**

1. Wirkung: WS + 1 und TW Wissentalente werden + 2 WM.
2. Wirkung: W6 Std. lang Vergiftung, mit entsprechenden Symptomen:
  - Schwindel: alle motorischen und visuellen Talente und Orientierung werden – 2 WM.
  - Übelkeit: – 1 VIT.
  - Erbrechen; teils blutig): – 1 LE und – 1 VIT.
  - Brennen in Mund und Rachen: – 1 LE.
  - Bauchschmerzen: – 2 LE und – 1 VIT.
  - Kopfschmerzen: – 2 LE und – 1 VIT und alle TW werden – 2 WM.
  - Starker Durst: – 2 LE
    - Dieser Werteverlust regeneriert stündlich, nachdem der Charakter ausreichend getrunken hat.
  - Schweißausbrüche

Eine tödliche Überdosis findet ab ca. 20 Samen bzw. 6 – 7 Schoten statt.

- Neben der o. g. Wirkung treten weiter auf:
  - Erhöhter Herzschlag, Halluzinationen, Muskelzucken
  - Krämpfe: – 3 LE und – 1 VIT.
  - Sofort und stündlich muss der TW auf GL gelingen, sonst ist der Betroffene bis zum Ende der Wirkungszeit ohnmächtig.
  - Sofort und stündlich muss der TW auf GL gelingen, sonst stirbt der Betroffene an Atemlähmung.

**Gegenmittel:**

- Gegen die Vergiftung kann Aktivkohle (Kohletabletten) eingenommen werden. Dadurch wird in 1 + W4 Std. die Vergiftung gestoppt.
- ABC-Vakzin beendet die Vergiftung nach 1 Std. und wirkt 24 Std. lang prophylaktisch gegen das Gift.

**Weiteres:**

- Die Blätter des Goldregens können als Tabakersatz genutzt werden, weil es eine vergleichbare Wirkung wie Nikotin hat. In einigen Staaten wird Cytisin als Nikotinentwöhnungsmittel eingesetzt.
- Werden die Blätter zur Entwöhnung von Nikotin eingesetzt, finden alle Werteabzüge beim Entzug um ein Punkt geringer statt.

Preis: 10 Samen = 2,50 Cr. Kübel Goldregen = 20 – 25 Cr.

**Grüner Knollenblätterpilz:** Pilzart, die sehr hoch giftig ist, Brechdurchfall verursacht und in den meisten Fällen durch Leberzerfall zum Tode führt.

Die Oberfläche des Hutes ist ein wenig klebrig und leuchtet glänzend hell- und dunkelgrün. Der Stiel hat einen weißen, hängenden Ring und kann auf bis zu 15 cm hoch wachsen. Das Fleisch des Fruchtkörpers ist weiß, der Geruch süßlich und der Geschmack ist mild-nussig. Der Grüne Knollenblätterpilz lässt sich vor allem in der Nähe von Eichen, Rotbuchen, Birken, Haseln und Esskastanien finden lässt, mit denen er über sein Myzell eine Symbiose eingeht. Er findet sich darum in und um Laubwäldern. Der Grüne Knollenblätterpilz kann in unterschiedlichsten Klimabereichen wachsen, er meidet aber trockene und stark saure Böden. Die oberirdischen Fruchtkörper erscheinen von Sommer bis Herbst.

**Wirkstoff:** Die giftigen Wirkstoffe im Grünen Knollenblätterpilz sind die Amatoxine. Das Amatoxin Amanitin ist hitzebeständig und kann durch Aufkochen nicht unschädlich gemacht werden.

**Applikation:** oral

- Die tödliche Dosis Amanitin beträgt 7 – 8 mg. Das entspricht 35 g Frischpilz. Ein ausgewachsener Pilz wiegt 50 g. Ein einzelner Pilz reicht also als tödliche Dosis aus.

**Wirkungseintritt:** 7 + W4 Std.

**Wirkung:** Die Wirkung erfolgt in zwei Phasen.

1. Wirkung: 5 + W4 Std. lang

- Halluzinationen
- Übelkeit: – 1 VIT.
- Erbrechen: – 1 LE und – 1 VIT.
- Durchfall: – 1 LE und – 1 VIT und der Charakter muss jede ¼ Std. auf Klo.
- Dehydrierung: Nach jeder Std. verliert der Charakter – 1 LE und – 1 VIT.
  - Nur eine Flüssigkeitsinfusion hält die Dehydrierung auf.
- Nach der Wirkungsdauer der 1. Wirkung geht es dem Charakter wieder gut.

2. Wirkung: 24 + W20 Std. nach der 1. Wirkung folgt die zweite Phase.

- Sofort und täglich verliert der Charakter – W4 LE und – W4 VIT.
- Der Charakter stirbt schließlich an Leberzerfall.

**Gegenmittel:**

- Innerhalb von 10 Std. kann bei einer stationären Behandlung eine Entgiftung vorgenommen werden. Nach den 10 Std. wurde die Leber so sehr angegriffen dass eine Lebertransplantation nötig ist. Bei der stationären Behandlung wird der Vergiftete mit viel Flüssigkeit versorgt. Ihm werden in hoher Dosierung Kohletabletten verabreicht, um das Gift zu binden. Kohletabletten wirken in 1 + W4 Std. Außerdem müssen mögliche Pilzreste aus dem Magen-Darm-Trakt entfernt werden. Zur medizinischen Versorgung muss der TW auf MED gelingen.
- Das Antitoxin Silibinin kann eingesetzt werden wodurch die Lebervergiftung verhindert wird. Das Gegengift wirkt nach einer ½ Std.
- ABC-Vakzin beendet die Vergiftung nach 1 Std.; jedoch nur innerhalb der ersten 10 Std. der Vergiftung. ABC-Vakzin wirkt außerdem 24 Std. lang prophylaktisch gegen das Gift.

**Preis:** In der Biochemie wird 1 mg Amanitin mit 250 Cr. gehandelt.

**Kleptomagie:** Das Speichelsekret des Klepto-Affen fördert Neugier und die Sucht zum Stehlen (Kleptomanie).

**Wirkstoff:** Der Klepto-Affe sondert in seinem Speichelfluss eine besondere Flüssigkeit ab, die sich vor allem dann entwickelt, wenn er neugierig ist und etwas stehlen möchte. Dieses Speichelsekret wird in der Medizin Kleptomagie genannt. Gelangt der Speichelstoff in den Organismus eines Humanoiden, wirkt dies insofern vergiftend, als das auch der betroffene Humanoid kurzzeitig neugierig und kleptomanisch wird. Schon die Aufnahme von 1 ml des Serums im Mundraum, wirkt über die Schleimhäute. Auch wenn es geschluckt oder injiziert verabreicht wird, tritt die Wirkung auf. Kleptomagie hat eine lange Wirkungsdauer von mehreren Tagen.

- Durch Kleptomagie können auch Elben vergiftet werden, die sonst von dem PM Kleptomanie ausgeschlossen sind.

**Applikationen:** Oral (bzw. sublingual) oder subkutan injiziert; jeweils 1 ml

**Wirkungseintritt:**

- injiziert nach 5 Sek.
- oral nach W6 Min.

**Halbwertszeit:** W20 Tage

**Wirkung:** Der Vergiftete wird extrem neugierig und süchtig danach, Dinge zu stehlen.

- Der Charakter erhält das PM Kleptomanie
  - Dadurch wird auch beim Taschendiebstahl der TW auf FM + 2 WM.
  - Um der Klausucht zu widerstehen, muss der TW auf WS gelingen, der – 4 WM wird.
- Der Charakter erhält das PM Neugier
  - Um der Neugier zu widerstehen, muss der TW auf WS gelingen, der – 2 WM wird.

**Preis:** 1 ml = 100 Cr.

**Kratyl:** Bleiverbindung, die zu Pulver, zum aerosolen Spray und zur Legierung verarbeitet werden kann und Psinetiken unterdrückt. Es hat eine vorübergehende Wirkung auf Psinetiker und den Einsatz von Psinetiken, kann je nach Einnahme aber auch Nebenwirkungen haben. Es kann auch gegen Para-Kreaturen eingesetzt werden. Geister und Dämonen entschwinden bei Kontakt in die Immaterielle Ebene.

**Wirkstoff:** Kratyl ist eine seltene Bleiverbindung, die in der Industrie keinerlei Verwendung bezieht. Es muss aufwändig mit Hilfe von Salpetersäure, konzentrierter Schwefelsäure, Essigsäure oder in heißen Laugen vom Blei gelöst werden. Kratyl gibt es in reiner pulverartiger Form, als Spray, als Granate (explosive Pulverentladung) und kann in Wänden oder Helmen eingearbeitet werden, die aus Metall oder Duroplast bestehen.

**Applikationen:**

- Oral, durch die Einnahme von reinem Kratyl; 2 ml
- Injiziert, reines Kratyl; 2 ml
- Kutan und inhalativ, durch die Aufnahme von Kratylpulver
- Kutan und inhalativ, durch die Aufnahme von Kratylspray
- Durch Legierung: verhindert psinetische Wirkungen durch Helme und Wände

**Wirkungseintritt:**

- Oral in 1 Min.
- Injiziert in 5 Sek.
- Kutan und inhalativ: sofort
- Durch Legierung: sofort und ständig

**Halbwertszeit:**

- Oral, injiziert, kutan und inhalativ: eine ¼ Std.
- Durch Legierung: dauerhaft
- Bei Geistern und Dämonen: Die Para-Kreaturen müssen nach dem Entschwinden W100 Min. lang in der Immateriellen Ebene verbleiben.

**Wirkung:**

- Wenn ein Psinetiker direkt durch Kratyl verunreinigt wird:
  - Der Einsatz von Psinetiken wird – 6 WM.
- Wenn eine Para-Kreatur mit Kratyl verunreinigt wird:
  - Die Para-Kreatur erleidet – 5 VIT und entschwindet in die Immaterielle Ebene, in der sie W100 Min. lang verbleiben muss.

...



- Wenn ein Humanoid einen Helm trägt, der mit Kratyl legiert ist:
  - Wird der Humanoid psychisch-psinetisch angegriffen, erhält er auf seinen Gegen-TW auf WS + 6 WM.
  - Trägt ein Psinetiker einen Helm, der mit Kratyl legiert ist, werden dessen Psinetiken – 6 WM.
- Wenn eine Wand mit Kratyl legiert ist:
  - Kratyl-Wände (auch Protectarea-Räume) schützen komplett und dauerhaft vor dem Einsatz sämtlicher Psinetiken.
  - Da ein Psinetiker nicht unbedingt weiß, dass er in so einem Raum nicht psinetisch wirken kann, kann es geschehen, dass er seine Psinetiken wirkt, ohne evtl. zu merken, dass die Psinetik erfolglos war.

Nebenwirkungen: Wird ein Psinetiker mit Kratyl verunreinigt, verliert er endgültig – 1 PSI.

Gegenmittel: keine

Weiteres:

- Kratyl kann waffenfähig in Aerosol-Spraydosen eingesetzt werden. Der Ausstoß wird konisch 3 m weit versprüht. Die 200 ml-Spraydose kann 10 x eingesetzt werden.
- Kratyl kann waffenfähig in Kratyl-Granaten eingesetzt werden, die durch die Explosion das Pulver freisetzen. Sie wirken auf 11 x 11 m.

Preise:

- 2 ml flüssiges Kratyl = 2 Cr.
- 200 ml-Spraydose = 20 Cr.
- 1 Kg Kratylpulver = 100 Cr.
- Kratyl-Granate = 200 Cr.
- Kratylhelm = 250 Cr.
- Kratylwand = 5.000 Cr.
- Kratylraum / Protectarea-Raum = 50.000 Cr.

**Maitotoxin (MTX):** Überaus tödliches Gift, das in Algen und Fischen der Tiefsee vorhanden ist. Zu den Fischarten gehört z. B. der Doktorfisch. Die Fischarten ernähren sich von den Algenarten, die dieses Gift in sich tragen. Die Lebensmittelvergiftung, durch den Verzehr solcher Fischarten wird als Ciguatera bezeichnet. Maitotoxin gilt als eines der stärksten natürlichen Gifte.



Wirkstoff: Maitotoxin ist ein farbloser Feststoff. Er ist in Methanol und ähnlichen Substanzen gut löslich. In organischen Lösungsmitteln ist es kaum oder gar nicht löslich und es ist fettlöslich und hitzebeständig. Darum wird das Gift nicht eliminiert, wenn die Fischart gekocht wird, ebenso wenig wenn der Fisch eingefroren wird. Der Giftstoff ist auch nicht geschmacklich oder durch Geruch erkennbar. Das Molekül geht mit lebenden Organismen eine Biosynthese ein. Durch die Aufnahme des Giftes kommt es in den Zellen zu einer Störung des Elektrolytgleichgewichts. Neurotransmitter werden freigesetzt und die Muskeln ziehen sich zusammen.

Applikationen:

- Oral, z. B. durch die Aufnahme von vergiftetem Fisch (oder vergifteten Algen); ca. 8 Mikrogramm.
  - Eine Fischvergiftung durch Maitotoxin löst zunächst nur eine leichte Vergiftungen aus
- Subkutan injiziert (bewusst tödliche Dosis bei 80 Mikrogramm)

Wirkungseintritt:

- Oral nach 6 + W20 Std.
- Subkutan nach W6 Std.

Halbwertszeit: W4 Tage

...

Wirkung:

- Bei leichter Vergiftung: Täglich wird mit dem W20 ermittelt, an was der Charakter leidet (die Werteverluste regenerieren erst nach der Halbwertszeit):
  - 1 – 3: Durchfall (W6 Std. lang): – 1 LE und – 1 VIT und je ¼ Std. muss der Charakter auf Klo.
  - 4 – 6: Übelkeit: – 1 VIT.
  - 7 – 9: Bauchschmerzen: – 2 LE und – 1 VIT.
  - 10 – 11: Erbrechen (W6 Std. lang): – 1 LE und – 1 VIT.
  - 12 – 13: Taubheitsgefühl und Brennen im Mund: – 1 LE
  - 14 – 15: Das Kälte- und Heiß-Empfinden kehrt sich radikal um (z. B. wird warmes Wasser als kalt empfunden)
  - 16: Hyperhidrose: Der Charakter schwitzt stark.
  - 17: Juckreiz: – 1 LE und – 1 VIT.
  - 18: Leichtes Fieber (W6 Std. lang): – 1 LE und – 1 VIT.
    - Wenn sich der Charakter nicht schont, erleidet er die Abzüge erneut.
  - 19: Starke Schmerzen im Harnbereich (W6 Std. lang): – 3 LE und – 1 VIT.
  - 20: Krämpfe (W6 Std. lang): – 3 LE und – 1 VIT
- Es können Nachwirkungen auftreten.
- Bei einer tödlichen Vergiftung: Je Std. erfolgt 6 Std. lang eine der ermittelten Wirkungen und nach der 6. Std. wird der Charakter ohnmächtig und stirbt eine Std. später an Atem- und Herzstillstand.

Nebenwirkungen:

- Hat der Charakter Alkohol Koffein, Nüsse Fisch oder Hühnerfleisch konsumiert, tritt täglich eine weitere Vergiftung auf (s. o.!) und die Nachwirkungen treten auf alle Fälle auf.

Nachwirkungen: Es treten am 3. Tag Langzeitfolgen auf, wenn dem Charakter nach der Halbwertszeit der TW auf GL misslingt. Die Nachwirkungen halten W20 Wochen lang an.

- Mit dem W20 ist zu ermitteln:
  - 1 – 4: Müdigkeit: Der Charakter leidet täglich unter leichter Müdigkeit: – 1 VIT und – 1 WS.
    - Die Werteverluste sind sofort aufgehoben, wenn der Charakter kurz geschlafen hat.
  - 5 – 8: Erschöpfung: Zu Beginn des Abenteuers – 1 GL, – 1 LE, – 1 VIT und – 1 WS.
    - Außerdem werden alle TW – 2 WM.
  - 9 – 11: Konzentrationsstörung: Zu Beginn des Abenteuers ist der Charakter W6 Std. lang unkonzentriert. Alle Tätigkeiten, die situativ Konzentration erfordern, werden – 2 WM.
  - 12 – 14: Depressionen: Zu Beginn des Abenteuers erleidet der Charakter – 1 WS und W6 Std. lang stündlich in GL – 1.
  - 15 – 16: Halluzinationen. Zu Beginn des Abenteuers erleidet der Charakter W6 Std. lang an Halluzinationen.
  - 17 – 18: Angstzustände: Zu Beginn des Abenteuers leidet der Charakter W6 Std. lang an Angst: – 3 MUT und sämtliche Phobien erhalten + 3.
  - 19 – 20: Schmerzen: Zu Beginn des Abenteuers – W4 LE.

Gegenmittel:

- Nach den Symptomen sollte sofort ein Arzt aufgesucht werden. Dem Betroffenen müssen Flüssigkeit und Elektrolyte gereicht werden. Zur Infusion gehört dabei auch zuckerhaltiger Alkohol, wodurch die Giftausfuhr durch den Urin gefördert wird. Auch der Magen wird ausgepumpt. Bei einer lebensgefährlichen Vergiftung wird durch Infusion ein Plasmaexpander verabreicht.
- Kohletabletten wirken gegen Durchfall. Die Wirkung tritt nach 1 + W4 Std. ein. Das Gift wird dadurch jedoch nicht gebunden.
- Gegen mögliche Schmerzen und Fieber können Analgetika eingesetzt werden.
- Gegen mögliche Übelkeit kann Dimenhydrinat eingenommen werden.
- Gegen mögliche Krämpfe wirken verschiedene Mittel, wie auch Kamille und Pfefferminze.
- Gegen Maitotoxin existiert kein Antidot, außer ABC-Vakzin.
- ABC-Vakzin beendet die Vergiftung nach 1 Std. und wirkt 24 Std. lang prophylaktisch gegen das Gift.

Preis: 80 Mikrogramm = 2.500 Cr.

**Oleander:** Auch Rosenlorbeer genannt. Oleander gehört zu den Hundsgiftgewächsen, dessen Pflanzenteile alle giftig sind und Erbrechen und auch Herzversagen verursachen können. Der Oleander ist eine immergrüne verholzende Buschpflanze, die bis zu 6 Meter hoch werden kann. Er hat dunkelgrüne Laubblätter und von Sommer bis Frühherbst weiße, gelbliche oder rosa- bis violettfarbene Blüten. Er wächst vornehmlich in Tälern von Fließgewässern, aber auch in Höhen von 2.000 Metern.

**Wirkstoff:** Die Pflanze enthält das giftige Glykosid Oleandrin. Oleandrin hat einen stark bitteren Geschmack. Kleinste Mengen der Pflanze reichen für eine Vergiftung aus. 20 mg Oleandrin verursachen die Vergiftung mit ihren Symptomen.

Applikation:

- Kutan: Durch Berührung entstehen Hautreizungen.
- Subkutan: Gelangt der Milchsaft der Pflanze durch Wunden in die Blutbahn, folgt eine Vergiftung.
- Inhalativ: Beim Verbrennen der Pflanze wirkt der Rauch vergiftend.
- Oral

Wirkungseintritt:

- Kutan: sofort
- Subkutan oder inhalativ in 5 Min.
- Oral in 10 Min. (20 mg Oleandrin)

Halbwertszeit: 20 Std.

**Wirkung:** Der Charakter bekommt blaue Lippen und Hände, Hautreizungen, Augenentzündungen und wird unruhig. Daneben treten weitere Symptome auf:

- Kopfschmerzen: – 2 LE und – 1 VIT und alle TW werden – 2 WM.
- Erbrechen: – 1 LE und – 1 VIT.
- Krämpfe: – 3 LE und – 1 VIT.
- Nach jeweils W6 Std. muss dem Charakter der TW auf GL gelingen, sonst stirbt er an Herzversagen.

Gegenmittel:

- Bei einer Ersten Hilfe sollte der Betreffende zum Erbrechen gebracht werden. Anschließend sollte er Kohletabletten einnehmen, um das Gift zu binden. Kohletabletten wirken in 1 + W4 Std. Zur medizinischen Behandlung muss der TW auf MED gelingen. Wird nur mit Kohletabletten gearbeitet, wird der TW auf MED – 2 WM.
- Als Gegengift wird Digitalis-Antidot verwendet, wodurch die Vergiftung in einer ½ Std. gestoppt wird.
- ABC-Vakzin beendet die Vergiftung nach 1 Std. und wirkt 24 Std. lang prophylaktisch gegen das Gift.

Preis: Blumentopf Oleander = 25 Cr.; 20 mg Oleandrin = 50 Cr.

**Polonium:** Radioaktives Element, das leichte bis mittlere Verstrahlung erzeugt und teils tödliche Gewebeschäden verursacht.

**Wirkstoff:** Polonium ist ein silberweiß glänzendes, giftiges und radioaktives Schwermetall. Es lässt sich in kleinsten Spuren in sehr alten Gesteinen und auch im Tabak finden. Es entsteht aus Thorium und Uran und kann bei der Aufarbeitung von Uraninit gewonnen werden. Aus 1.000 Tonnen Uraninit enthält man 0,03 gr. Polonium, das zunächst mit Bismut angereichert ist. Polonium kann auch künstlich in Kernreaktoren hergestellt werden, indem Bismut durch Neutronen beschossen wird. Polonium hat nur eine Reichweite von weniger als 0,1 mm und hat eine Halbwertszeit von wenigen Sekunden bis zu über 100 Jahre (bei künstlich hergestelltem Polonium). Die größte Gefahr stellt Polonium dar, wenn das Edelgas Radon zerfällt und dabei Poloniumisotope freisetzt. Die radiologische Wirkung kann Lungenkrebs verursachen. Die Alphastrahlung von Polonium wirkt auf den Humanoiden schädigend und dringt durch die Hautschicht in den Körper ein. Über den Blutstrom verteilt sich Polonium dann im Körpergewebe und verursacht die Strahlenkrankheit. Polonium tritt in geringen Mengen auch beim Verbrennen von Tabak auf und ist für Raucher gefährdend. Die Ursache dafür ist, dass auf den Tabakfeldern Phosphatdünger eingesetzt wird. Polonium wird beim Antrieb von Raumschiffen eingesetzt.

Applikation:

- Oral (10 Mikrogramm durch Nahrungsaufnahme)
- Subkutan (1 Mikrogramm durch Wunden)
- Inhalativ (1 Mikrogramm durch den Rauch von verbranntem radioaktiven Materials)



Wirkungseintritt: Nach 5 Min.

Halbwertszeit: 50 Tage.

...

Wirkung:

- Subkutan, durch äußere Einwirkung, z. B. durch Wunden: 2 Tage lang folgende Symptome. Dann folgt eine Erholungsphase und nach weiteren 10 Tagen treten die Symptome verstärkt auf.
  - Siehe unter Pathogen, Strahlenkrankheit. Der Betroffene hat den Krankheitswert 12.

2 Tage lang:

- Übelkeit: – 1 VIT.
- Erbrechen: – 1 LE und – 1 VIT.

Nach 10 Tagen Latenzzeit, täglich:

- Übelkeit: – 1 VIT.
- Erbrechen: – 1 LE und – 1 VIT.
- Erschöpfungssyndrom: – 1 GL, – 1 LE, – 1 VIT und – 1 WS.
  - Außerdem werden alle TW – 2 WM.

Schwächung des Immunsystems: Wöchentlich und dauerhaft – 1 LE und – 1 VIT.

- Oral oder inhalativ, also durch die Einnahme von Polonium (oder bei höherer Dosis): 2 Tage lang folgende Symptome. Dann folgt eine Erholungsphase und nach weiteren 10 Tagen treten die Symptome verstärkt auf.
  - Siehe unter Pathogen, Strahlenkrankheit. Der Betroffene hat den Krankheitswert 15.

2 Tage lang:

- Übelkeit: – 1 VIT.
- Erbrechen: – 1 LE und – 1 VIT.

Nach 10 Tagen Latenzzeit, täglich:

- Haarausfall.
- Blutungen im Mundbereich, unter der Haut und in den Nieren.
- Übelkeit: – 1 VIT.
- Erbrechen: – 1 LE und – 1 VIT.
- Durchfall: Sofort und W6 Std. lang muss der Charakter je ¼ Std. auf Toilette.
  - Wegen Dehydrierung erleidet er – 1 LE und – 1 VIT.
- Erschöpfungssyndrom: – 1 GL, – 1 LE, – 1 VIT und – 1 WS.
  - Außerdem werden alle TW – 2 WM.

Schwächung des Immunsystems: Wöchentlich und dauerhaft – 1 LE und – 1 VIT.

Nebenwirkung:

- Sollte der Charakter die Vergiftung überleben, muss er weiterhin gegen Krebs behandelt werden.
- Dem Betroffenen muss der TW auf GL gelingen, sonst handelt es sich um das unheilbare PM Krebs.

Gegenmittel:

- Der Betroffene muss mehrere Tage oder Wochen stationär eine Anti-Strahlentherapie erhalten. Bei
  - Bei einer leichten Verstrahlung benötigt der Betroffene Infusion, Bluttransfusion und Vitaminpräparate für sein Immunsystem. Die Verstrahlung wird dadurch gestoppt und der Betroffene kann allmählich regenerieren. Das verstrahlte Blut muss entsorgt werden.
  - Bei mittleren Verstrahlungen sind Stammzelltransplantation und Knochenmarktransplantation nötig. Hautschäden müssen versorgt werden und ein Antibiotikum gegen mögliche Infektionen verabreicht werden. Die Verstrahlung wird dadurch gestoppt und der Betroffene kann allmählich regenerieren.
- Analgetika reduzieren die Schmerzen.
- Kohletabletten, Opioide und Opiate wirken gegen Durchfall.
- Gegen Übelkeit und Erbrechen wirkt Dimenhydrinat.
- ABC-Vakzin heilt eine leichte Verstrahlung innerhalb einer Std. Eine mittlere Verstrahlung fällt dadurch in die leichte Kategorie. Die Verabreichung von ABC-Vakzin innerhalb eines Tages potenziert die Wirkung nicht. Eine erneute Anwendung ist also erst nach einem Tag möglich. ABC-Vakzin kann prophylaktisch eingenommen werden und wirkt 24 Std. lang gegen leichte Verstrahlung und verursacht bei mittlerer Verstrahlung nur eine leichte Verstrahlung.

Hinweise:

- Polonium wird über die Verdauung und über Urin ausgeschieden und ist dadurch nachweisbar.
- Ein Geigerzähler kann die Strahlung messen.
- Diagnoster und Dekon-Räume erkennen die Strahlenkrankheit.
- Von der Strahlenkrankheit können alle Humanoiden betroffen sein. Auch der Trafone wird durch Verwandlung die radioaktive Strahlung nicht eliminieren können.
- Mantoden und Myrmen sind 1 Std. lang vor leichter Strahlung immun.

Preis: Der industrielle Preis liegt für 1 Mikrogramm Polonium bei 200 Cr. Der illegale Marktwert kann hingegen 200.000 Cr. betragen.

**Raner-Toxin:** Lähmendes Neurotoxin, das in Aranern, Sauranern und Slingern enthalten ist.

Wirkstoff: Das Raner-Toxin ist das Gift, das sich in den Körpern von Aranern, Sauranern und Slingern befindet. Es ist ein Neurotoxin, das durch Hautkontakt Lähmungen hervorruft. Beim Araner wird das Gift durch einen Kanal in den Spitzzähnen übertragen, beim Sauraner ist es eine Drüse in den Schleimhäuten des Mundes, die das Gift ausspeit und beim Slinger ist es in beiden Funktionen enthalten. Kleine Säugetiere können davon komplett gelähmt werden, bei Humanoiden sind Körperpartien betroffen.

Applikation:

- Kutan, durch Hautkontakt
- Subkutan, durch Biss oder Injektion

Wirkungseintritt: In W6 Sek.

Halbwertszeit: W6 x ¼ Std.

Wirkung:

- Kutan: – 1 LE und – 1 VIT.
  - Die entsprechende Körperpartie ist gelähmt.
- Subkutan: – 1 LE und – 1 VIT.
  - Der Betroffene wird ohnmächtig.

Gegenmittel: ABC-Vakzin beendet die Vergiftung nach 1 Std. und wirkt 24 Std. lang prophylaktisch gegen das Gift.

Hinweise:

- Raner-Toxin wirkt nicht bei Androiden.
- Eine höhere Dosis hat keine potenzierte Wirkung.

Preis: 0,2 ml = 50 Cr.

**Rittersporn:** Die krautige Pflanze ist ein Hahnenfußgewächs. Alle ihre Pflanzenteile sind giftig, vor allem aber die Samen und das Wurzelwerk. Die Vergiftung verursacht die typischen Symptome von Bauchschmerzen bis Durchfall, kann aber in hohen Dosierungen auch Atemlähmung verursachen.

Es gibt 350 Arten des Rittersporns. Sind in der nördlichen Hemisphäre weit verbreitet und werden vielerorts auch als Zierpflanze eingesetzt. Sie tragen dreigeteilte Laubblätter und traubenartige Blüten, die in unterschiedlichen Blautönen, bis violett, aber auch rosa und weiß blühen können. Der botanische Name lautet *Delphinium*, weil die Knospen der Blüten einem Delphin ähneln. Der Rittersporn weist eine verwandtschaftliche Ähnlichkeit zum Eisenhut auf.

Wirkstoff: Rittersporn enthält giftige Alkaloide wie Elatin und Dephinin. Am giftigsten sind der Garten-Rittersporn und der Hohe Rittersporn. In den Samen und im Wurzelwerk befinden sich doppelt so viele Alkaloide wie im Rest der Pflanze. Auch Tiere können sich am Rittersporn vergiften. 200 mg der Samen bzw. 400 mg der Pflanze wirken vergiftend; 2 – 5 g der Samen bzw. 4 – 10 g der Pflanze können tödlich sein.

Applikation: Oral, durch Aufnahme

Wirkungseintritt: nach 10 Min.

Halbwertszeit: ¾ Std.

Wirkung:

- Vergiftende Dosis, unter 2 g: Kribbeln, Brennen und Taubheitsgefühl im Mund, Hautreizungen und Nervosität; dann nach 5 Min.:
  - Bauchschmerzen: – 2 LE und – 1 VIT.
  - Durchfall: – 1 LE und – 1 VIT. Der Charakter muss jede ¼ Std. auf Klo.
  - Hyperhidrose: Der Charakter schwitzt stark
- Tödliche Dosis, ab 2 g: Siehe obere Symptome
  - Außerdem muss der TW auf GL gelingen, sonst stirbt der Charakter an Atemlähmung.

Hinweise: Die Vergiftung hört schon bald auf, dennoch sollte Aktivkohle eingenommen werden, um die Giftstoffe zu binden. Nach dem Umgang mit den Pflanzen müssen die Hände abgewaschen werden.

Preis: Blumentopf Rittersporn = 8 Cr.

**Rizinus:** Auch Wunderbaum genannt. Krautige Pflanze, deren Samen das überaus tödliche Gift Rizin enthält und blutiges Erbrechen, blutigen Stuhlgang, Krämpfe und schweres Fieber auslösen.

In gemäßigten Klimazonen ist Rizinus eine einjährig wachsende Pflanze, in tropischen Gebieten wächst sie mehrjährig. Rizinus wächst schnell und kann schon in 4 Monaten bis zu 6 Meter hoch werden. Die Pflanze bevorzugt vollsonnige, warme und windstille Orte, mit ausreichender Wasserversorgung. Die Laubblätter können bei einigen Sorten rötlich bis purpurfarben sein. Blattstiele und Stängel können rot gefärbt sein. Rizinus blüht von Sommer bis Herbst mit grün-gelblichen großen Blüten. Aus ihnen bilden sich bräunliche Stacheln, in denen die Früchte wachsen. Sie ähneln den Kastanien, sind aber wesentlich weicher. Die Samen selbst ähneln dem Körper einer Zecke. Die Rizinuspflanze ist resistent gegen Termiten und Trockenheit. Aus dem Rizinus lässt sich das Rizinusöl gewinnen, das in der Medizin und Kosmetik genutzt wird.

Wirkstoff: Die Schalen um die Samen enthalten den Wirkstoff Ricinin. Das macht die Schalen nur schwach giftig. Im Samen befindet sich jedoch das toxische Eiweiß Rizin. Rizin ist in Wasser löslich, es ist hitzeempfindlich und fettabweisend. Aus den Samen lässt sich das Rizinusöl gewinnen, dass kein Rizin enthält und nicht giftig ist. Die Samen werden kalt gepresst und mit Alkohol verestert. Beim Pressen löst sich das Rizin und bleibt in den wässrigen Rückständen zurück. Nimmt man das Rizin ein oder isst die Samen, wirkt das Gift im Körper, indem es die Zellen zum Absterben bringt. Da eine Vergiftung meist durch den Verzehr der Samen stattfindet, werden die Zellen im Magen-Darm-Trakt, in der Leber und in der Niere zerstört. Durch die Niere gelangt das Rizin auch ins Blut, wo es die Blutkörperchen zerstört. Rizinusvergiftungen können darum tödlich enden.

Applikation:

- Oral: 2 mg Rizin (ca. 2 – 4 Samenkörner).
- Intravenös oder subkutan: 0,25 mg.
- Inhalativ durch das Einatmen von Rizingift.

Wirkungseintritt: 3 + W4 Std.

Halbwertszeit: 4 Std.

Wirkung:

- Schleimhautreizung in Mund und Rachen: – 1 LE und – 1 VIT.
  - Schweres Fieber: Sofort und je Std. – 1 LE und – 1 VIT.
    - Zu jeder neuen Std. muss ein TW auf VIT gemacht werden. Gelingt der TW, klingt das Fieber ab, ansonsten geht der Fieberverlauf weiter.
  - Übelkeit: – 1 VIT.
  - Bauchschmerzen: – 2 LE und – 1 VIT.
  - Blutiges Erbrechen: – 1 LE und – 1 VIT.
  - Blutiger Durchfall: – 1 LE und – 1 VIT.
    - Jede ¼ Std. muss der Charakter auf Klo.
  - Herzrhythmusstörungen und Schmerzen in der Brust: – 1 LE.
  - Dehydrierung: – 1 LE und – 1 VIT.
  - Krämpfe an Händen und Beinen: – 3 LE und – 1 VIT.
- Auch nach der Halbwertszeit oder nach erfolgreicher Behandlung kann der Betroffene noch innerhalb von 48 Std. an einem Kreislaufkollaps sterben, wenn er so lange noch unter Fieber leidet.
  - Bei hoher Überdosierung ist eine Rettung vergeblich.

Gegenmittel:

- Zur Behandlung muss der Charakter klinisch versorgt werden. Es wird eine Magenspülung vorgenommen und ihm werden Kohletabletten verabreicht. Durch die Kohletabletten werden Durchfall und eine weitere Vergiftung nach 1 + W4 Std. gestoppt. Eine Flüssigkeitsinfusion unterbindet eine weitere Dehydrierung. Gegen das Fieber können Analgetika verabreicht werden, die aus dem schweren Fieber ein leichtes Fieber machen. Ein Gegengift existiert ansonsten nicht. Die medizinische Behandlung verlangt einen TW auf MED.
- ABC-Vakzin beendet die Vergiftung nach 1 Std. und wirkt 24 Std. lang prophylaktisch gegen das Gift.

Weiteres: Rizin wurde von terroristischen Gruppierungen mehrmals schon als Kampfstoff hergestellt. Der Giftstoff kann in einem Kuvert verschickt werden, wodurch beim Öffnen Kontakt mit dem Giftstoff entstehen kann.

Preise: Blumentopf Rizinus-Wunderbaum = 6 Cr.; 100 Samen = 10 Cr.

**Sarin:** Chemisches Nervengift, das irreversibel machend und schnell tödlich wirkt. Ursprünglich diente es als Insektenvernichtungsmittel, wurde aber ebenso schon als militärischer und terroristischer Kampfstoff eingesetzt. Saringas greift vor allem die Augen, die Haut und die Atmungsorgane an und dann die Nervenbahnen.

**Beschreibung:** Sarin wird synthetisch aus einer Phosphorverbindung gewonnen. Sarin ist eine farblose und geruchlose, leichtflüchtige Verbindung. Bei gesunden Humanoiden tauschen sich Nervenzellen untereinander durch Neurotransmitter aus. Eine Nervenzelle leitet eine Erregung an die nächste weiter. Als Neurotransmitter wird Acetylcholin genutzt, das ausgeschüttet wird und im synaptischen Spalt der Empfängerzelle durch Acetylcholinesterase zersetzt wird. Dadurch wird die Erregung beendet und die Zelle steht für die nächste Übertragung zur Verfügung. Sarin blockiert jedoch das Acetylcholinesterase, wodurch das Acetylcholin nicht zersetzt werden kann. Dadurch entsteht eine Dauererregung aller betroffenen Nervenzellen.

#### Applikationen:

- Oral, durch Aufnahme von flüssigem Sarin.
- Intravenös, durch Zugabe von flüssigem Sarin.
- Inhalativ, durch Saringas.
  - Die Aufnahme erfolgt über Augen, Haut, Atmungsorgane.
  - Saringas kann auch durch den Abschuss von Saringranaten freigesetzt werden. Das Zentrum der Verbreitung beträgt 11 x 11 m und das Streufeld 31 x 31 m.

#### Wirkungseintritt:

- Oral: In 40 Min.
- Intravenös: Nach 1 – 2 Min.
- Inhalativ: 10 Sek.

#### Halbwertszeit:

- Geringe Dosis: 1 Std.
- Hohe Dosis: 4 + W20 Std.
- Saringas verflüchtigt sich in ca. 20 Min.

#### Wirkung:

- Einnahme von Sarin, geringe Dosis  
(Oral oder intravenös: 1,65 mg; Saringas im Streufeld)
  - Speichelfluss, Atemnot, Hyperhidrose (starkes Schwitzen)
  - Nasenlaufen, Sehstörungen: – 4 SINN.
  - Krämpfe: – 3 LE und – 1 VIT.
  - Erbrechen: – 1 LE und – 1 VIT.
  - Durchfall (unkontrolliert): – 1 LE und – 1 VIT.
  - Der TW auf GL muss gelingen, sonst wird der Betroffene ohnmächtig.
- Einnahme von Sarin, letale Dosis  
(Oral oder intravenös: 10,5 mg; Saringas im Zentrum)
  - Krämpfe: Je Aktion – 3 LE und – 1 VIT.
  - Bewusstlosigkeit, sobald die LE auf 0 gesunken ist.
  - Nach 2 Min. Tod durch Atemstillstand:

#### Nachwirkungen:

- Der TW auf GL muss gelingen, sonst erleidet der Betroffene starke Nervenschäden und Behinderungen und somit dauerhaft – W10 WS und – W10 INTEL.
  - Bei einer letalen Dosis finden die Nachwirkungen statt.
  - Um den Nervenschäden bei geringer oder letaler entgegenzuwirken, ist ein stationärer Klinikaufenthalt nötig. Hierbei wird dem Betroffenen Oxim verabreicht und geeignete Enzyme injiziert. Zur medizinischen Behandlung muss der TW auf MED gelingen. Der TW auf GL wird erst dann ermittelt und + 4 WM.

#### Gegenmittel:

- Bei einer Vergiftung kann Atropin gespritzt werden, wodurch die Abzüge in LE, VIT und SINN jeweils um – W4 Punkte geringer ausfällt und die letale Dosis nur noch wie eine geringe Dosis ausfällt.
- ABC-Vakzin beendet die Vergiftung nach 1 Std. Dennoch können die Nachwirkungen entstehen. Allerdings wird der TW auf GL um weitere + 2 WM.
- Prophylaktisch können Oxim-Tablette oder Carbamate oder Pyridostigmin oder Physostigmin eingenommen werden. Dadurch entfällt die Wirkung bei einer geringen Dosis und eine letale Dosis wirkt nur noch wie eine geringe Dosis.
- ABC-Vakzin wirkt 24 Std. lang vollständig prophylaktisch gegen eine Sarin-Vergiftung.

Hinweise:

- Sarin wirkt nicht bei Androiden.
- Um sich gegen Sarin zu schützen, sind Ganzkörper-Schutzanzüge mit Atemschutzmaske nötig.
- Findet eine Vergiftung durch Sarin über die Luft statt, muss man sich seiner kontaminierten Kleidung entledigen und den Ort der Kontamination verlassen und seinen Körper gründlich mit Seife und Wasser waschen; auch die Augen müssen gründlich ausgewaschen werden. Wer Sarin verschluckt hat, darf sich nicht übergeben und auch keine Flüssigkeit zu sich nehmen.
- Herstellung und Besitz von Sarin sind streng verboten und auch die staatlichen Behörden werden im Umgang mit Sarin streng kontrolliert. Der Einsatz von Sarin ist auch militärisch streng verboten. Sarin gilt als Sanktionswaffe.

Preis: 1 cl Sarin = 500 Cr.

**Schimmelpilze:** Mikrobiologische Pilze, die ein Myzel ausbilden, also fadenförmige Zellen und von denen viele für den Humanoiden und andere Lebewesen tödliche Gifte produzieren und Auslöser von Infektionskrankheiten sein können. Pilzsporen existieren im Boden und die meisten sind auch in der Luft gegenwärtig. Sie vermehren sich vor allem in feuchter Umgebung, z. B. bei Tauwasser, hoher Luftfeuchtigkeit oder auf feuchter Substanz. Sie nutzen organisches Material zur Vermehrung und verursachen dabei Fäulnisprozesse. Darum bildet sich Schimmelpilz beispielsweise auf altem Brot, Obst, Gemüse, Holz, Kot usw. Sie ernähren sich dort von den organischen Molekülen. Auch auf Papier kann sich Schimmelpilz bilden, wie auch auf Gebäudeflächen. Schimmelpilze lassen sich auch nutzen, nämlich in der Medizin zur Herstellung von Antibiotika (Penicillin), wie auch in der Nahrungsmittel-Veredelung, z. B. in der Herstellung von Käse.

Wirkstoff: Die Schimmelpilze entwickeln Toxine wie Aflatoxin, Ochratoxin, Fusarientoxin, Patulin und Vomitoxin.

- Der Schimmelpilz Aspergillus produziert das Toxin Aflatoxin. Zu den Aspergillus-Pilzen gehören z. B. Aspergillus flavus (aus dem der Name Aflatoxin abgeleitet wurde) und Aspergillus niger. Diese Sorten können für den Humanoiden tödlich sein. Aspergillus-Pilze entwickeln sich in verrottender Vegetation, wie Moos, Heu, Getreide, getrockneten Früchten und in misslungener Mais-, Reis- und Erdnussernte. Aflatoxin wurde auch schon künstlich hergestellt und als Kampfstoff genutzt. Aflatoxine sind thermostabil und können somit nicht durch Erhitzen abgetötet werden.
- Penicillium ist ein Pinselschimmel und wird zur Erzeugung von Penicillin und Schimmelkäse genutzt. Er findet sich häufig auf Lebensmitteln, die durch den Pilz faulen. Schon seit dem 8. Jahrhundert wurde verschimmelter Käse oder verschimmelter Brot dazu genutzt, um eitrige Wunden zu behandeln.
- Fusarium ist ein Schlauchpilz, der meist in pflanzlichem Gewebe und somit auch in Lebensmitteln und Getreide wächst. Viele Fusarien sind parasitär und töten ihren Wirt. Die Sporen verbreiten sich nicht durch die Luft, sondern in Form einer klebrigen Flüssigkeit, die beispielsweise vom Streu, vom Boden oder Flechten von Tieren oder Humanoiden aufgenommen werden. Sie gehören zu den größten Schadpilzen im Getreide und im Mais, wie auch im Schlafmohn und Cannabis.

Applikationen:

- Oral, durch die Aufnahme von schimmelbefallender Nahrung.
  - Durch den Verzehr wird der Humanoid krank.
- Inhalativ, durch Atmung in schimmelbefallenen Räumen.
  - Ein TW auf VIT entscheidet, ob sich der Humanoid infiziert.
  - Bei besonders intensiv verschimmelten Räumen wird der TW auf VIT – 2 WM.
- Auch eine infektiöse Übertragung durch betroffene Tiere und Humanoiden ist möglich.
- Auch eine kutane Infektion ist möglich. Vorrangig betrifft das Haustiere.

Wirkungseintritt:

- Oral (ca. 80 mg): nach W6 x ¼ Std.
- Inhalativ: nach W6 x ¼ Std.

Wirkung:

- Bei geringer Dosis (z. B. beim Einatmen in verschimmelten Räumen oder durch die Aufnahme leicht verschimmelter Nahrung):
  - – W4 VIT.
  - W6 Std. lang Konzentrationsschwäche, Schwindel und Kopfschmerzen:
    - – 2 LE und – 1 VIT und alle TW werden – 2 WM.

...



- Bei hoher Dosis:
  - - W4 VIT.
  - W6 Std. lang Konzentrationsschwäche, Schwindel und Kopfschmerzen:
    - - 2 LE und - 1 VIT und alle TW werden - 2 WM.
  - Erschöpfungssyndrom: - 1 GL, - 1 LE, - 1 VIT und - 1 WS und alle TW werden weiter - 2 WM.
  - Außerdem ist ein TW auf GL erforderlich, sonst erleidet der Betroffene (W20):
    - 1 - 5 = Übelkeit: - 1 VIT.
    - 6 - 10 = Erbrechen: - 1 LE und - 1 VIT.
    - 11 - 13 = Nieren- und Leberschaden (nur bei oraler Aufnahme, sonst muss der Wurf wiederholt werden): W6 Abenteuer lang endgültig - 1 LE. (Gilt schon ab diesem Abenteuer.)
    - 14 - 16 = Lungenentzündung (nur bei aerosoler Aufnahme, sonst muss der Wurf wiederholt werden): W6 Abenteuer lang leidet der Charakter immer wieder an schwerem Fieber. (Gilt schon ab diesem Abenteuer.)
      - Der Charakter verliert stündlich - 1 LE und - 1 VIT, so lange, bis ihm der TW auf VIT gelingt, der nach jeder Std. erwürfelt werden muss.
    - 17 - 18 = PM Herzfehler
    - 19 - 20 = PM Krebs
- Bei einer Überdosis (400 mg):
  - Es finden die Symptome wie bei einer hohen Dosis statt.
  - Außerdem muss nun der TW auf GL gelingen, sonst wird der Betroffene W6 Std. lang ohnmächtig.
  - Außerdem muss nun der TW auf GL gelingen, sonst stirbt der Betroffene an Leber- oder Lungenversagen
  - Sollte der Charakter das überleben, erhält er das PM Krebs.

#### Gegenmittel:

- Abkochen, braten oder einfrieren tötet die Schimmelpilzsporen nicht ab. Das Einfrieren hält nur den Schimmelvorgang auf.
- Gegen Pilzvergiftungen werden Antimykotika eingesetzt. Durch die Einnahme hört die Vergiftung nach 1 Std. auf. Zuvor muss der Erreger jedoch identifiziert werden, um das richtige Präparat zu verabreichen. Schimmelpilze können in einem Labor bestimmt werden. Zur Bestimmung wird der TW auf Naturwissenschaften - 2 WM.
- ABC-Vakzin beendet die Vergiftung nach 1 Std. und wirkt 24 Std. lang prophylaktisch gegen das Gift.

Preis: Extrahiertes Aflatoxin (1 ml) = 20 - 30 €

**Schwarze Tollkirsche:** Krautige Pflanze aus der Familie der Nachtschattengewächse.

Die Schwarze Tollkirsche hat im Laufe der Geschichte viele Namen erhalten, wie z. B. Waldnachtschatten, Tollkraut, Mörderbeere. Sie wächst vor allem an Waldrändern und auf Lichtungen von Laub- und Nadelwäldern. Sie kann bis zu 1,50 Meter hoch wachsen. Im Sommer bekommt sie grüne bis bräunlich-violette Blüte, die vor allem von Biene und Hummeln besucht werden. Aus den Blüten entstehen im Herbst die dicken schwarzen Beeren. Die reifen Beeren schmecken süßlich, auch leicht bitter und hinterlassen ein pelziges Gefühl im Mund. Die Schwarze Tollkirsche galt im Mittelalter als Zauberpflanze und wurde ebenso als Heilpflanze genutzt.

Wirkstoff: Die Schwarze Tollkirsche enthält die giftigen Alkaloide Hyoscyamin, Atropin und Scopolamin. Vergiftungen treten meist durch die Beeren auf.

#### Applikation:

- Inhalativ, durch das Rauchen getrockneter Blätter.
- Oral, durch die Einnahme eines Tees.
- Oral, durch die Aufnahme von Pflanzenteilen.
  - 0,3 g der Pflanze wirken vergiftend.

Wirkungseintritt: nach 1 Std.

Halbwertszeit: 4 Std.

...

Wirkung:

- Bei einer geringen Dosis (1 Beere): Bronchien und Pupillen sind erweitert; die Herzfrequenz beschleunigt, die Haut ist gerötet.
  - GL + 1; LE + 1; VIT + 1.
  - Muskelschwäche: LE – 1.
  - Sehschwäche: Visuelle Talente und Kampftalente werden – 2 WM.
    - Bei Sonnenlicht werden die TW um weitere – 2 WM.
    - Die WM regenerieren erst nach einer Woche und wöchentlich um je einen Punkt.
  - Das mögliche PM Hyperhidrose ist bis zur Halbwertszeit aufgehoben.
  - Der TW auf GL muss gelingen, sonst erleidet der Charakter Halluzinationen.
  - Der TW auf GL muss gelingen, sonst wird der Charakter ohnmächtig.
- Bei einer mittleren Dosis (2 Beeren): Siehe obere Symptome und ...
  - GL + 1; LE + 1; VIT + 1.
  - Muskelschwäche: LE – 1.
  - Delirium: WS – 3.
  - Sehschwäche: Visuelle Talente und Kampftalente werden – 2 WM.
    - Bei Sternenlicht werden die TW um weitere – 2 WM.
  - Das mögliche PM Hyperhidrose ist bis zur Halbwertszeit aufgehoben.
  - Halluzinationen:
    - Ein TW auf GL entscheidet darüber, ob es schlimme Halluzinationen sind.
  - Der TW auf GL muss gelingen, sonst wird der Charakter ohnmächtig.
- Bei einer hohen Dosis (ab 10 Beeren): Siehe obere Symptome und ...
  - GL + 1; LE + 1; VIT + 1.
  - Muskelschwäche: LE – 1.
  - Delirium: WS – 3.
  - Sehschwäche: Visuelle Talente und Kampftalente werden – 2 WM.
    - Bei Sternenlicht werden die TW um weitere – 2 WM.
  - Das mögliche PM Hyperhidrose ist bis zur Halbwertszeit aufgehoben.
  - Schlimme Halluzinationen
  - Der TW auf GL muss gelingen, sonst wird der Charakter ohnmächtig.
  - Der TW auf GL muss gelingen, sonst stirbt der Charakter an Herzversagen und Atemlähmung.
- Eine tödliche Überdosis findet bei Aufnahme von ca. 40 Beeren statt.

Gegenmittel:

- Bei einer Vergiftung durch Pflanzenteile muss sofort der Magen-Darm-Trakt entleert werden, durch Erbrechen und Magenspülung. Eine künstliche Beatmung ist nötig. Ein Antidot muss verabreicht werden, dadurch wird die Vergiftung gestoppt. Als Antidot steht Physostigmin zur Verfügung. Die Vergiftung ist dadurch nach einer ½ Std. beendet. Bei geringen Vergiftungen reicht es aus, Kohletabletten einzunehmen, um das Gift zu binden. Kohletabletten wirken nach 1 + W4 Std. Zur medizinischen Behandlung muss der TW auf MED gelingen.
- ABC-Vakzin beendet die Vergiftung nach 1 Std. und wirkt 24 Std. lang prophylaktisch gegen das Gift.

Weiteres: Im Mittelalter wurde die Schwarze Tollkirsche zur Behandlung gegen Lähmungen eingesetzt. Aus der Wurzel wurde ein Getränk zur aphrodisierenden Wirkung hergestellt. In der Renaissance wurde der Extrakt der Tollkirsche von Frauen für Schönheitszwecke genutzt, weil es die Pupillen erweitert. Heute werden die Wirkstoffe der Tollkirsche in der Medizin gegen Magendarmkrankungen, zur Augenheilkunde und zur Narkoseeinleitung genutzt. Inhaltsstoffe der Wurzel werden zur Behandlung von Parkinson eingesetzt. Das Atropin der Tollkirsche dient als Antidot gegen andere Vergiftungen und ist in allen Apotheken vorrätig.

Preis: Kübelpflanze = 7 – 15 Cr.

**Schwarzer Nachtschatten:** Nachtschattengewächs, dessen Bären vergiftend wirken und Erbrechen oder Durchfall oder Angststörungen oder Krämpfe auslösen können.

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

**Wirkstoff:** In den unreifen Beeren befinden sich Alkaloide, vor allem das Solanin, wodurch die Pflanze als giftig eingestuft ist. Umso älter die Pflanze ist, desto weniger giftig ist sie jedoch. Solanin ist auch der Giftstoff, der in grünen Kartoffeln enthalten ist.

**Applikation:** Oral, durch das Essen der Beeren (6 – 10 Beeren) oder nicht ausreichend aufgekochten Blättern.

**Wirkungseintritt:** 4 + W4 Std.

**Halbwertszeit:** 11 Std.

**Wirkung:**

- 200 mg (weniger als 6 Beeren):
  - Benommenheit, Berührungsüberempfindlichkeit und erschwerte Atemtätigkeit: – 1 VIT.
- 250 – 400 mg (6 – 10 Beeren):
  - Übelkeit: – 1 VIT.
  - Erbrechen: – 1 LE und – 1 VIT.
  - Brennen und Kratzen im Hals: – 1 LE.
  - Bauchschmerzen: – 2 LE und – 1 VIT.
  - Durchfall: – 1 LE und – 1 VIT.
  - Leichtes Fieber (W6 Std. lang): – 1 LE und – 1 VIT.
    - Wenn sich der Erkrankte in der Zeit verausgabt, finden die Abzüge erneut statt.
  - Außerdem muss der TW auf GL gelingen, sonst erleidet der Betroffene (W6):
    - 1 – 3 = Krämpfe: – 3 LE und – 1 VIT.
    - 4 = Herzrhythmusstörungen: Bis zur Halbwertszeit das PM Herzfehler
    - 5 = Lähmung: Der Charakter ist grob gelähmt und bewegungs- und handlungsunfähig.
      - REFL sinkt auf 3 und regeneriert je Std. um einen Punkt.
      - Nach einer Std. ist der Betroffene also wieder bewegungs- und handlungsfähig.
    - 6 = Tod durch Atemlähmung
- ab 400 mg stirbt der Charakter an Atemlähmung.
- Zur heilenden Wirkung, siehe unter Heilmittel!

**Gegenmittel:**

- Der Betroffene sollte klinisch überwacht werden. Kohletabletten können eingesetzt werden, um das Gift zu binden und dadurch eine weitere Vergiftung zu stoppen. Kohletabletten wirken in 1 + W4 Std. Gegen die Krämpfe kann ein Benzodiazepin eingesetzt werden. Ein Mittel gegen Übelkeit und Erbrechen sollte nicht eingenommen, da das Erbrechen auch sinnvoll ist. Gegen mögliches Fieber kann ein Analgetikum eingenommen werden.
- ABC-Vakzin beendet die Vergiftung nach 1 Std. und wirkt 24 Std. lang prophylaktisch gegen das Gift.

**Preis:** Blumentopf mit kleiner Pflanze = 2,50 Cr.

**Somnosa:** Aerosoles Schlafgift, das aus dem Blauen Knollenwürling gewonnen wird. Es wirkt schnell narkotisierend.

**Wirkstoff:** Das schlafverursachende Gift wird aus den Poren des Blauen Knollenwürlings gewonnen. Der Blaue Knollenwürling wurde auf dem Planeten Dwatsch entdeckt und wird seitdem für medizinische Zwecke in großen Produktionen angebaut. Somnosa dient als führendes Narkotisiakum, das für Operationen, aber auch für den Schlafaufenthalt in Stasekammern dient. Somnosa entfaltet seine Wirkung zunächst in der Luft und kann im Gasgemisch eingesetzt werden. Es kann aber ebenso in wässrige oder andere Flüssigkeiten aufgelöst und verabreicht oder injiziert werden. Es ist geschmacklos und geruchlos. Da sich Somnosa leicht durch die Luft verbreitet, ist der Aufenthalt in der Nähe eines Blauen Knollenwürlings schon überaus gefährlich. Bei Militär- und Polizeieinsätzen wird die Somnosagranate für narkotisierende Angriffe verwendet. Durch die explosive Ausbreitung fallen in kurzer Zeit die betroffenen Humanoiden in Ohnmacht.

#### Applikationen:

- Oral, durch die Aufnahme von flüssigem Somnosa.
- Intravenös.
- Inhalativ.
  - Der Blaue Knollenwürling entfaltet seine Sporen am Abend W6 Std. lang in einem Umfeld von 11 x 11 m.
  - Die Somnosagranate verbreitet das Aerosol in einem Umfeld von 11 x 11 m.

**Wirkungseintritt:** In W6 Sek.

**Halbwertszeit:** W6 x ¼ Std.

- Sollte ein Humanoid in der Nähe eines Blauen Knollenwürlings ohnmächtig geworden sein, wird er – sofern er nicht aus dem Wirkungsbereich befreit wird, bis zum Ende der Sporenaussonderung plus der üblichen Zeit ohnmächtig bleiben.

**Wirkung:** Somnosa wirkt sehr schnell narkotisieren.

- 1 ml Somnosa-Serum wirkt schlaffördernd und bewirkt einen guten Schlaf. Die Person ist schwer zu wecken.
- 3 ml Somnosa-Serum oder das Aerosol: Der Betroffene wird ohnmächtig.
  - Dies entspricht auch der Menge, der man durch die Pilzsporen, durch Somnosagranaten oder in einer Stasekammer ausgesetzt ist.
- 5 ml Somnosa-Serum: Der Betroffene wird ohnmächtig und verliert dauerhaft – 1 VIT.
- 7 ml Somnosa-Serum: Der Betroffene wird ohnmächtig und verliert dauerhaft – 1 VIT und TW auf GL entscheidet darüber, ob die Person ins Koma fällt.
- 9 ml Somnosa-Serum: Der Betroffene wird ohnmächtig und stirbt an Herz- und Atemlähmung.

**Gegenmittel:** ABC-Vakzin beendet die Vergiftung nach 1 Std. und wirkt 24 Std. lang prophylaktisch gegen das Gift.

#### Hinweise:

- Somnosa-Vergiftungen sind pathologisch kaum nachweisbar.
- Somnosa wirkt nicht bei Androiden.

**Preis:** 3 ml = 50 Cr.

**Sutumgift:** Gift der Sutum-Heckenpflanze, die erst Husten bewirkt und allmählich zum Tod führen kann.

**Wirkstoff:** Das Gift der tropischen Sutum-Heckenpflanze wirkt eiweiß- und wasserentziehend. Die Sutum-Flüssigkeit wird aus den nesselartigen Saugnäpfen gewonnen, mit denen die Heckenpflanze auch nach ihren Opfern greift. Die Flüssigkeit ist durchsichtig und kaum nachweisbar. Das Sutum-Gift ist hoch giftig, aber Gegengifte sind fast überall erhältlich. Der „Arm“ der Sutum-Pflanze überträgt durch die Saugnäpfe Sutum-Gift. Die Sutum-Pflanze gibt es selten, nicht zuletzt auch, weil sie niemand gerne in den Garten pflanzen möchte und sie eine Bedrohung darstellt.

**Appliation:** Kutan, durch Hautresorption; 10 Mikrogramm

**Wirkungseintritt:** nach einer ¼ Std.

**Halbwertszeit:** 10 Std.

**Wirkung:** Zunächst bekommt der Vergiftete Husten, dann beginnt das innere Zellsterben.

- Sofort und je ¼ Std. – 1 LE
- Sofort und je Std. – 1 VIT.
- Eine höhere Dosis potenziert die Wirkung entsprechend.

**Gegenmittel:**

- Ein Antidot, unter anderem mit dem Wirkstoff Atropin, wirkt nach einer ½ Std., wodurch die Vergiftung gestoppt wird. Das Antidot ist in vielen Apotheken und in Krankenhäusern erhältlich.
- ABC-Vakzin beendet die Vergiftung nach 1 Std. und wirkt 24 Std. lang prophylaktisch gegen das Gift.

**Hinweise:** Das Sutumgift wirkt nicht bei Androiden.

**Preis:** 10 Mikrogr. = 200 Cr.

**Tetrodotoxin:** Abgekürzt TTX. TTX ist ein Nervengift, das in warm klimatischen Meeresräumen in bestimmten Meerestieren enthalten ist, wie z. B. im Kugelfisch. Das Gift wirkt lähmend und tödlich.

**Wirkstoff:** Neben dem Kugelfisch findet sich TTX auch im Igelfisch, in einigen Krebsen und Krabben, Meeresschnecken, Seesternen und in bestimmten Plattwurmarten. Die Wassertiere sind die Symbiose mit besonderen Bakterien eingegangen, die das Gift produzieren. TTX ist in Wasser schlecht löslich, dafür aber in Aceton. TTX wurde und wird inzwischen wieder gelegentlich als Lähmungsgift auf Pfeilen verwendet.

**Applikation:** 800 Mikrogramm wirken tödlich.

- Oral, aufgenommen über die Nahrung.
- Subkutan, durch Wunden durch die Haut.
- Injiziert, z. B. durch einen vergifteten Pfeil.

**Wirkungseintritt:**

- Oral: in verschiedenen Etappen. Die 1. Wirkung beginnt nach 10 + W20 Min.
- Injiziert oder subkutan beginnt die 1. Wirkung schon nach 5 Min. und die Vergiftung verläuft schneller.

**Wirkung:**

- Bei Oraler Aufnahme:
  - 1. Wirkung nach 10 + W20 Min.:
    - Gefühlsstörungen in Mund und Rachen
    - Bauchschmerzen: – 2 LE und – 1 VIT.
    - Juckreiz auf der Haut: – 1 LE und – 1 VIT.
  - 2. Wirkung nach weiteren 15 Min.:
    - Motorische und visuelle Probleme: alle motorischen und visuellen TW werden – 2 WM.
    - Kopfschmerzen: – 2 LE und – 1 VIT und alle TW werden – 2 WM.
    - Lokale Lähmung: Eine bestimmte Körperpartie gelähmt und nicht mehr einsatzfähig. Diese wird anhand der Trefferliste mit dem W100 ermittelt.
      - Betrifft das den Schädel, wird der Betroffene ohnmächtig.
      - Betrifft das die linke Brusthälfte (Herz), muss der Betroffene sofort und jede Min. einen TW auf LE schaffen, sonst stirbt er an Herzversagen.
      - Betrifft das den Hals, erleidet er Atemnot: 1 Min. lang bewegungs- und handlungsunfähig

...

- 3. Wirkung nach weiteren 15 Min.:
  - Heiserkeit; erweiterte Pupillen
  - Schluckbeschwerden: – 1 LE.
  - Erbrechen: – 1 LE und – 1 VIT.
  - Anstelle der lokalen Lähmung tritt nun eine völlige Lähmung auf: Der Wert in REFL sinkt auf 3. Der Charakter ist grob gelähmt und bewegungs- und handlungsunfähig. Er kann aber noch atmen, gehemmt reden u. ä.
- 4. Wirkung nach weiteren 15 Min.:
  - Verlangsamter Herzschlag, Atemprobleme, Hautverfärbungen
  - Krämpfe: – 3 LE und – 1 VIT.
  - Sofort und jede Std. muss der TW auf GL gelingen, sonst wird der Charakter ohnmächtig.
  - Sofort und jede Std. muss der TW auf GL gelingen, sonst stirbt der Charakter.
- Bei einer Injektion oder subkutan finden die Wirkungsetappen jeweils in 5 Min.-Abständen statt.

#### Gegenmaßnahmen:

- Eine Erste Hilfe kann nur stationär erfolgen. Der Vergiftete muss beatmet werden und erhält Kohletabletten, damit das Gift gebunden wird Kohletabletten wirken nach 1 + W4 Std. Außerdem wird Atropin verabreicht, wodurch die Vergiftung in einer ½ Std. gestoppt wird. Zur Behandlung ist ein TW auf MED nötig.
- ABC-Vakzin beendet die Vergiftung nach 1 Std. und wirkt 24 Std. lang prophylaktisch gegen das Gift.

Hinweise: Fischköche und Fischhändler, die mit dem Kugelfisch oder ähnlichen Tieren arbeiten, benötigen eine spezielle Ausbildung. In einem Kugelfisch finden sich 7 Mikrogramm je Kg.

Preis: 800 Mikrogramm = 200 Cr.

**Toxamnesia:** Gift des Amnesia-Kaktus, das Gedächtnisverlust bewirkt.

Wirkstoff: Toxamnesia wird aus dem seltenen Amesia-Kaktus gewonnen, der in tiefen Dschungelgebieten wächst. Die giftige Flüssigkeit ist durchsichtig und geruchlos und weist einen süßen Geschmack auf.

#### Applikationen:

- Oral (5 ml)
- Intravenös injiziert (1 ml)

#### Wirkungseintritt:

- Oral: nach einer ¼ Std.
- Intravenö: nach 5 Min.

Halbwertszeit: individuell 1 – 20 Std.; der W6 entscheidet (der SM würfelt das Ergebnis geheim für sich).

- 1 – 2 = W6 Std.
- 3 – 4 = W10 Std.
- 5 – 6 = W20 Std.

Wirkung: Die Person leidet für den ermittelten Zeitraum an absoluter Amnesie.

Gegenmittel: ABC-Vakzin beendet die Vergiftung nach 1 Std. und wirkt 24 Std. lang prophylaktisch gegen das Gift.

#### Hinweise:

- Toxamnesia wirkt nicht bei Androiden.
- Personen, die in INST oder in Pharmazie einen Wert von 15 haben, können sich denken, dass sie mit Toxamnesia betäubt wurden.
- Der Einsatz von Toxamnesia ist in vielen Staaten nur für Spionagezwecke zulässig.

Preis: 5 ml = 200 Cr.

**Wahnpilz:** Sporen des Wahnpilzes, die durch aerosole Aufnahme starke Halluzinationen bewirken.

**Wirkstoff:** Der Wahnpilz ist ein gelblich aussehender, seltener Knollenblätterpilz, der in feuchten Sumpfgeländen zu finden ist. Seine Sporen lassen vor allem am Abend umherstreifende Wanderer schwere Wahnvorstellungen erleiden. Ebenso bewirkt die Einnahme des Pilzes Wahnvorstellungen und körperliche Leiden.

**Applikationen:**

- Oral, durch die Einnahme des Pilzes
- Inhalativ durch die aerosole Aufnahme der Sporen.
  - Die Sporen des Wahnpilzes wirken in einem Umfeld von 11 x 11 m.

**Wirkungseintritt:** in W6 Sek.

**Halbwertszeit:** W6 Std.

- Befindet sich der Betroffene noch im Wirkungsbereich der Sporen hält die Wirkung entsprechend an.

**Wirkung:**

- Betroffene Personen erleiden schwere Halluzinationen.
- Bei Genuss des Pilzes erleidet man außerdem Durchfall: - 1 LE und - 1 VIT und für W6 Std. muss der Betroffene jede ¼ Std. auf Klo.

**Nachwirkungen:** 30 Tage lang treten immer wieder leichte Halluzinationen auf.

**Gegenmittel:**

- Ein Antidot, mit dem Wirkstoff Physostigmin kann innerhalb der ersten 2 Std. eingenommen werden und beendet die Vergiftung nach einer ½ Std.
- ABC-Vakzin beendet die Vergiftung nach 1 Std. und wirkt 24 Std. lang prophylaktisch gegen das Gift.

**Hinweise:** Der Wahnpilz wirkt nicht bei Androiden und Plantoiden.

**Preis:** Pilz = 10 Cr.

**Vampirblut:** Das Blut eines Vampirs löst bei einem Menschen zunächst einen Rausch aus und den steigenden Wunsch, Blut zu konsumieren und ein Vampir werden zu wollen. Vampire ernähren sich von rotem Blut und bevorzugen elbisches, menschliches und möglichst reines Blut. Durch die Infizierung werden Menschen zu Vampiren gewandelt.

**Wirkstoff:** Im Blut, aber auch im Sperma eines männlichen Vampirs, befindet sich ein virulenter Wirkstoff, der die Infektion, aber auch die Verwandlung beim Menschen auslöst. Das Virus ist ein Anabion-Virus des Stammes V (für Vampir). Durch den Biss eines Vampirs findet die Infektion statt, die für eine Verwandlung allerdings nicht ausreicht. Der Überlebende benötigt Blut, um sich zum Vampir zu verwandeln.

**Applikation:**

- Injiziert, durch den Biss eines Vampirs, ca. 0,2 ml
  - Danach durch orale Aufnahme von Blut, ca. 20 ml

**Wirkungseintritt:**

- Injiziert, durch den Biss: nach W6 Std.
  - Danach oral, durch das Trinken von Blut: nach W6 Std.

**Halbwertszeit:** Injiziert: 3 Tage

**Wirkung:**

- Nach der Wirkungszeit erlebt der Infizierte ein rauschartiges Delirium.
  - 12 Std. lang leidet der Infizierte an fieberartigen Symptomen und ist handlungsunfähig.
- Nach dem Wirkungseintritt wird der Infizierte von allen möglichen Erkrankungen geheilt.
- Nach dem Wirkungseintritt verstärken sich die Sinne des Infizierten: SINN + 3.
- Nach dem Wirkungseintritt schadet ihm Sternenlicht:
  - Im Sternenlicht verliert er stündlich - 1 VIT und alle TW werden - 2 WM.
- Nach dem Wirkungseintritt spürt der Infizierte andere Vampire in einem Umfeld von 100 x 100 Metern.
- Nach den 12 Std. wird der Infizierte süchtig nach Blut. Er will ein Vampir werden.

...

Entzug: Dem Infizierten muss täglich und 3 x hintereinander der TW auf WS gelingen, dann ist er von der Sucht befreit und geheilt. Misslingt ihm der TW, verlängert sich der Entzug entsprechend.

Gegenmittel:

- Wenn der Entzug erfolgreich war, ist der Mensch von der Infektion geheilt. Eine Bisswunde bleibt allerdings zurück und sollte der Vampir, der ihn gebissen hat, in seine Nähe kommen, ist ein telepathischer Kontakt möglich. Da sich der Infizierte nach 12 Std. verwandeln lassen will, muss er fixiert werden.
- Durch das eingenommene Gewebe der seltenen Strauchpflanze Toxa Diona kann ein Mensch von seiner Infektion binnen 1 – 2 Min. geheilt werden. Die Pflanze ist jedoch sehr selten.

Weiteres: Eine Infektion kann auch durch sexuelle Übertragung durch einen männlichen Vampir möglich sein.