

Doping und Drogen

1. Einstieg

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

- 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
 - Inhalativ = über die Lunge inhaliert, z. B. durch Gas oder Rauch
 - Kutan = auf die Haut aufgetragen, z. B. in Form von Salben
 - Nasal = Durch Aufnahme durch die Nase, z. B. geschnieft
- Der **Wirkungseintritt** ist der Moment, an dem das Mittel wirkt. Zwischen der Einnahme und dem Wirkungseintritt liegt die Latenzzeit.
- Die **Halbwertszeit** ist der Zeitpunkt, nachdem die stärkste Wirkung stattfand und die Wirkung nun allmählich abklingt.
 - Sofern nicht anders angegeben, regenerieren bei Doping- und Drogenmittel alle Werteveränderungen nach der Halbwertszeit stündlich um je einen Punkt (auch sämtliche Talent-, WM- und PM-Wert-Veränderungen).
- Die **Wirkdauer** ist der Zeitraum vom Wirkungseintritt bis zum Ende der Wirkung.
- Die **Nebenwirkung** ist eine oft unerwünschte Wirkung, die neben der beabsichtigten Hauptwirkung auftritt und nach der Halbwertszeit wie die positive Wirkung allmählich abklingt.
- Die **Nachwirkung** ist eine Wirkung, die zu einem späteren Zeitpunkt noch auftreten und Langzeitfolgen bedeuten kann. Mögliche Werteveränderungen regenerieren dann nach den üblichen Regeln: Regenerative Talente regenerieren täglich um je einen Punkt; alle sonstigen Talente, WM und PM-Werte je Std. um je einen Punkt.
- Werden Halbwertszeit, Nebenwirkungen und Nachwirkungen per Würfel ermittelt, wird das vom SM erwürfelt. Der Spieler erfährt erst im Laufe des Abenteuers oder später von den Wirkungen.
- **Sucht**: Wer dauerhaft einen Stoff konsumiert oder einen Stoff einnimmt, muss einen TW auf WS schaffen, sonst wird er süchtig. Dieser TW kann negativ WM werden, je nach Stärke des Stoffes. Ist der Charakter süchtig, erhält das PM mit einem Startwert von 12.
- **PM-Wert**: Viele der Drogen können bei der Biographie als Persönlichkeitsmerkmale ermittelt werden oder man erhält so ein PM in einem Abenteuer. PM erhalten ab dem Startwert 10 ihre Wirksamkeit. Wird der Wert unter 10 gesenkt, ist das PM, also die Drogensucht, besiegt und nicht mehr existent. Wie bei den Talenten kann der PM-Wert aber auch mit seinen Punkten bzw. somit auch in Kategorien steigen, was stärkere Auswirkungen nach sich zieht.
 - Ab dem Wert 10 (Kategorie 0) existiert das PM und die Sucht hat geringe Auswirkungen.
 - Ab dem Wert 12 (Kategorie 1) ist der Betroffene leicht süchtig und konsumiert regelmäßig.
 - Ab dem Wert 15 (Kategorie 2) ist der Betroffene mittelmäßig süchtig und konsumiert häufig.
 - Ab dem Wert 18 (Kategorie 3) ist der Betroffene schwer süchtig und konsumiert extrem häufig.
 Alle 3 Abenteuer muss ein TW auf WS gelingen, sonst steigt das PM um einen Punkt.
- **Entzugssymptome**: Wird das PM in einem Abenteuer nicht ausgespielt oder findet ein bewusster Entzug statt, erleidet der Charakter spätestens zu Beginn des nächsten Abenteuers körperliche und psychische Entzugssymptome, die je nach Sucht unterschiedlich schwer ausfallen.



- **Entzug:** Bei den meisten Drogensüchten dauert der Entzug mehrere Tage, an denen der Charakter die angegebenen Entzugssymptome erleidet. Wenn der Charakter den Entzug bewusst aushalten will, müssen ihm jeweils 3 Tage direkt hintereinander der Gegen-TW auf WS gelingen, damit das PM um ein Punkt sinkt. Misslingt ein Gegen-TW, muss er die Gegen-TW von vorne beginnen und außerdem einen Gegen-TW auf WS schaffen, um nicht rückfällig zu werden und den Entzug fortzusetzen.
 - Beträgt der PM-Wert zwischen 10 – 11, wird der Gegen-TW nicht WM.
 - Befindet sich der PM-Wert zwischen 12 – 14, (Kategorie 1), wird der Gegen-TW auf WS – 2 WM.
 - Befindet sich der PM-Wert zwischen 15 – 17 (Kategorie 2), wird der Gegen-TW auf WS – 4 WM.
 - Befindet sich der PM-Wert auf mind. 18 (Kategorie 3), wird der Gegen-TW auf WS – 6 WM.
- **Danach:** Auch nach einem Entzug kann vom geheilten Charakter ein einfacher TW auf WS gefordert werden, wenn dieser wieder einer entsprechenden Situation verführerisch ausgesetzt ist.
- **Therapie:** Therapien in dieser Zeit noch nicht.

2. Liste der Dopingmittel und Drogen

Name	Kurzbeschreibung	Menge	Preise in Schekel
Alkohol	Gegorene trinkbare Droge, die euphorisierend, stimulierend, leicht betäubend und angsthemmend wirkt.	Bier, Met (0,5 l) Wein (0,5 l) Schnaps (0,25 l) Schnaps (0,02 l)	2,50 2 3 0,30 – 0,50
Ayahuasca	Sut aus Schilfrohrwurzel oder Sekret der Aga-Kröte und den Samen der Steppenraute oder Lianenwurzeln. Es bewirkt spirituelle Halluzinationen.	Schilfrohrwurzel (100 g) Samen der Steppenraute (100 g)	2 1
Campher	Aromatischer Bestandteil aus dem Lorbeer oder dem nionischen Kampferbaums. Wirkt vitalisierend; inhalativ durch Rauch auch magiefördernd. Überdosierung bewirkt eine Vergiftung.	10 mg	1
Cannabis	Rauschmittel der Hanf-Pflanze; wirkt entspannend oder leicht euphorisierend.	1 g	0,50 – 1,50
Coffein	Wirkstoff in Kaffee oder Grün- und Schwartee. Fördert kurz die Konzentration, Vitalität und das Gedächtnis.	500 g Kaffee 500 g Tee	1,50 – 2 1 – 1,50
Damiana	Strauchpflanze, deren Blätter leicht vitalisierend, mutfördernd und aphrodisierend wirken. Wirkt auch gegen einige Magen-Darm-Erkrankungen, Erschöpfungssyndrom und Schwindel.	100 g Blätter	0,50
Felicida	Wurm, der gegessen eine euphorische, angenehm betäubende und leicht halluzinogene Wirkung hat, aber auch zwingt, die Wahrheit zu sagen.	1 Wurm	1
Laudanum	Tinktur aus Opium, die beruhigend, schmerzstillend, euphorisierend und magiefördernd wirkt. Siehe auch unter Opium!	40 ml	1
Meskalin	Aus Kakteen gewonnene Substanz, die euphorisierend, halluzinogen, willensstärkend und PSI-fördernd wirkt und auch antibakteriell, antiviral und gegen Kopfschmerzen und Fieber.	Kaktus-Setzling	1 – 3
Moschus	Parfümierte Seife oder Salbe, gewonnen aus dem Moschustier oder der Bisamratte; wirkt aphrodisierend.	50 ml	1
Opium	Aus dem Milchsaft des Schlafmohns gewonnene Substanz; wirkt beruhigend, schmerzstillend, euphorisierend und fördert PSI. Wird geraucht oder injiziert.	1 g Rauchopium 40 ml Laudanum	0,50 – 1 1
Psilocybin	Halluzinogen wirkende Pilze, die auch vitalisierend und magiefördernd sind.	1 g Pilze	1 – 2
Tabak	Getrocknete Blätter, die geraucht, selten auch gekaut oder geschnieft werden; macht gering leistungsfähiger, wirkt entspannend und unterdrückt Appetit.	100 g Tabak	0,50
Toxa Diona	Ein Teil der Pflanze wirkt vitalisierend und stärkend, jedoch nur bei Menschen. Es heilt außerdem von Vampirbissen.	20 g	7
Trollhoden	Hoden eines Trolls; wirkt vitalisierend, stärkend und reizbar.	Hoden Extrakt	5 7,50
Zwergenfusel	Besonderer Schnaps der Zwerge, der mutmachend und vitalisierend wirkt und außer bei Zwergen auch lähmend.	2 cl	0,50

3. Beschreibungen der Dopingmittel und Drogen

Alkohol: Getränke, die durch Gärung erzeugt werden und eine berauschenden Wirkung haben, stark süchtig machen und eine vergiftende Wirkung haben können. Alkohol wirkt euphorisierend, enthemmend, stimulierend und leicht betäubend. Es kann in Mengen vergiftend auf Leber und andere Organe wirken. Als Alkohol gelten Bier, Wein, Met, Schnaps usw. Alkohol ist eine Handelsware. Weit verbreitet ist der Alkoholkonsum mit Ritualen und Zeremonien verknüpft, von Familienfeiern bis hin zu Festtagen. Alkohol wird häufig genutzt, um abgestandenes Wasser genießbar zu halten. Aus Gärung, dem Brennen von Maischen und der Destillation entstehen aus landwirtschaftlichen Obst- und Gemüsesorten die alkoholischen Getränke.

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

Wirkungseintritt: Die Wirkung tritt stufenweise auf.

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

Halbwertszeit: Alkohol hat keine einheitliche Halbwertszeit.

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

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

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

Nebenwirkungen:

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

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

 - zusätzlich in MUT + 1; WS – 1; REFL – 4.
 - Alle motorischen, visuellen und kognitiven Talente werden um weitere – 2 WM.
 - Der Charakter muss beim Laufen einen TW auf MOT schaffen, sonst fällt er um.
 - Kältewahrnehmung findet kaum statt.
 - Sollte der Charakter einen Schock erleiden, nimmt er den ersten Schock nicht wahr.
 - Außerdem entscheidet der W20:
 - 1 – 5 = Übelkeit
 - Die Übelkeit dauert W6 Std. lang an.
 - Der Charakter erleidet – 1 VIT.
 - 6 – 8 = Erbrechen
 - Der Charakter muss sich übergeben.
 - Der Charakter erleidet – 1 LE und – 1 VIT.
 - 9 – 10 = Durchfall
 - Der Charakter muss jede ¼ Std. auf Klo.
 - Der Zustand dauert W6 Std. lang an.
 - Der Charakter erleidet – 1 LE und – 1 VIT.
 - 11 – 12 = Hypersexualität
 - Der Charakter erhält im PM Hypersexualität + 3.
 - Das PM baut sich ab der 3 Std. stündlich um je einen Punkt ab.
 - Allerdings leidet der Charakter auch an Orgasmusstörung und fehlender Errektion.
 - 13 – 14 = Cholerik
 - Der Charakter erhält im PM Cholerik + 3.
 - Das PM baut sich ab der 3. Std. stündlich um je einen Punkt ab.

...

- 15 = Ohnmacht
 - Der Charakter wird W6 x ¼ Std. lang ohnmächtig.
 - Ein TW auf GL entscheidet darüber, ob der Charakter stirbt.
 - Eine Erste Hilfe ist jedoch möglich.
 - 16 – 20 = Es geschieht nichts.
- Eine tödliche Überdosis findet bei ungeübten Trinkern bei 3 – 4 ‰ statt, bei Alkoholikern bei 6 – 8 ‰.

Nachwirkungen:

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

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

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

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

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

Weiteres:

- Alkohol wirkt desinfizierend, darum wird unsauberes Wasser mit Alkohol gemischt. Eine desinfizierende Wirkung gegen Krankheiten findet allerdings erst bei einem Alkoholgehalt von 50 – 80 % statt.
- Das Alkohol Kälte entgegenwirkt, ist ein Mythos. Betroffene alkoholisierte Personen registrieren den Alkohol nur nicht so stark.
- Durch die 99 Gesetze der Nomas meiden die meisten Nomas den Konsum von Alkohol.
- Zwerge vertragen die Spirituose Zwergenfusel, die anderen Rassen eher schadet (siehe unter Zwergenfusel!)

Preise: Alkohol variiert in den Preisen. Ein günstiger Wein kostet 1 Schekele, in einer Gaststube kostet ein Krug Wein (0,5 l) 2 Schekele. Ein Bier (0,5 l) kostet in einer Taverne 2,50 Schekele. Ein Becher (0,25 l) Schnaps oder eine andere Spirituose kostet 3 Schekele. Schnaps wird auch in kleinen Pinchen angeboten (2 cl) und ist dann preislich mit 0,30 – 0,50 Schekele erschwinglicher.

Ayahuasca: Pflanzensud, der psychodelische Wirkungen hat, kontrollierte Halluzinationen erlaubt und ein spirituelles Erleben ermöglicht. Es bewirkt auch bizarre Halluzinationen. Ayahuasca ist ein Gebräu, das vorwiegend von negorianischen und sauranischen Schamanen genutzt wird und womit sich die Schamanen in Trance begaben. Es wird auch bei den Amazonen konsumiert. Der Pflanzensud besteht aus zwei Hauptbestandteilen. Es ist ein Sud aus den Wurzeln eines Lianengewächses, das als „Liane der Geister“ oder „Liane der Seelen“ genannt wird oder aus den Samen der Steppenraute und dem Sekret der Aga-Kröte oder den Wurzeln des Schilfrohrs. Das Krötensekret oder die Schilfrohrwurzeln sind vorrangig für die psychodelische und halluzinative Wirkung verantwortlich, während der Extrakt aus den Lianenwurzeln oder Steppenraute-Samen die giftigen Substanzen abbaut und dadurch die Wirkung verlangsamt. Nachdem aus den Bestandteilen nach 3 Tagen ein Sud aufgekocht wurde, ist das bräunliche Ayahuasca-Getränk fertig. Es schmeckt faulig-bitter und leicht süßlich.

- Schilfrohr ist eine Sumpfpflanze, in deren Wurzeln sich die gleichen Stoffe wie im Sekret der Aga-Kröte befinden, die eine psychodelische Wirkung verursachen. Das Schilfrohr kann eine Wuchshöhe von bis zu 4 Metern erreichen und bis zu 20 Meter weit auswachsen. Sie blühen von Sommer bis zum Frühherbst. Die Ähren haben lange, abstehende Haare. Die nach der Blüte entstehenden Früchte sind im Winter reif. Schilfrohr kann viele Tausend Jahre alt werden. In ihrem Wachstum dominieren sie gegenüber anderen Wildkräutern und Gräsern. Schilfrohr war schon immer vielseitig nutzbar: Die jungen Sprossen des Schilfrohrs können als Gemüse genutzt werden, der Schilfstängel als Schreibrohr oder Pfeife, dünne Matten können daraus hergestellt oder in Form von Reet als Dachmaterial oder Dämmstoff genutzt werden.
- Steppenraute ist eine Steppenpflanze, deren Samen den Giftstoff hemmen, zum anderen aber auch eine leichte psychodelische Wirkung hervorrufen und leicht beruhigend und aphrodisierend wirken. Die Steppenraute ist eine buschige Pflanze, die bis zu 1 m hoch werden kann. Die weißen Blüten blühen im Frühjahr. Die Früchte sind erst grün und später rot. Die Steppenraute findet sich eben in der Steppe und auch in Wüstengebieten. Das Öl der Pflanze wird auch als Massageöl genutzt, das muskelentspannend wirkt.

Applikation: Oral durch das Trinken des Suds (20 – 50 g Schilfrohrwurzel auf 1 l und 2 g Steppenraute)

Wirkungseintritt: nach 1 Std.

Halbwertszeit: 45 Min.

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

- GL + 2; MOT – 2; MUT + 1; PSI + 2; VIT + 1; WS – 2.
- Das PM Hypersexualität steigt + 1 (bzw. startet mit dem PM-Wert 10)
- Extreme Halluzinationen, in denen man allerdings das Gefühl hat, sie kontrollieren zu können.
- Der Konsument wäre in der Lage Psinetikergeister der Transzendenzreise zu erkennen.
- Der TW auf MAG bei den Zaubergruppen Mutatiokinese und Dimensiokinese werden + 2 WM.
- Der Konsument hat Bewegungs- und Rededrang; TW auf Wissenstalente werden – 2 WM.
- Der Konsument erleidet keine Depression.
- Bei Husten-Erkrankungen verringert sich der LE-Abzug – 1 Punkt.

Nebenwirkungen:

- Der TW auf GL muss gelingen, sonst erleidet der Charakter (W6):
 - 1 = Erbrechen: – 1 LE und – 1 VIT.
 - 2 = Durchfall: – 1 LE und – 1 VIT und jede ¼ Std. muss der Charakter auf Klo.
 - 3 = Schwitzsucht: Der Charakter schwitzt stark.
 - 4 = Psychotische Angstzustände: Anstelle des MUT-Anstiegs sinkt MUT – 3 und bestehende Phobie-PM steigen + 3.
 - 5 = Kopfschmerzen: – 2 LE und – 1 VIT.
 - 6 = Übelkeit: – 1 VIT.
 Außerdem findet durch die Nebenwirkungen kein positiver VIT-Anstieg statt.
- Unter folgenden Bedingungen muss dem Charakter ein TW auf GL gelingen, sonst wird er ohnmächtig.
 - Anschließend muss ihm ein weiterer TW auf GL gelingen, sonst stirbt er.
 - Bei einer Überdosis.
 - Wenn der Charakter an einer Bipolaren Störung leidet.
 - Wenn der Charakter parallel bestimmte Stoffe konsumiert oder in den letzten 12 Std. konsumiert hat, nämlich Alkohol, Meskalin, Kaffee oder schwarzen Tee oder Opium.
 - Wenn der Charakter bestimmte Lebensmittel konsumiert oder in den letzten 12 Std. konsumiert hat, nämlich Ananas, Bananen, Dill, Petersiele, Fenchel, Käse, Sauerkraut oder Fisch.

...

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

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

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

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

Preise:

- 100 g Schilfrohrwurzel = 2 Schekel
- 100 g Samen der Steppenraute = 1 Schekel

Campher: Aromatischer Stoff, der aus Lorbeer oder aus dem Harz oder der Rinde des nihanischen Kampferbaums gewonnen wird. Campher wirkt vitalisierend, kann in hoher Dosis aber auch vergiftend wirken. Medikusse nutzen es zur Förderung der Durchblutung bei Muskelzerrungen oder als Erkältungsmittel zur Schleimlösung oder zur Desinfektion in bei der Zahnbehandlung. Campher wird auch als Mottenabwehrmittel und zum Schutz vor Milben bei der Bienenpflege. Campher riecht wie Eukalyptus und schmeckt scharf und bitter. Es wird bei nihanischen schamanistischen Ritualen auch als Räucherwerk genutzt und fördert dadurch die Magie, kann aber auch zu Lachanfällen führen.

Applikation:

- Oral; 10 mg.
- Inhalativ; durch Rauch der verbrannten Pflanzenteile.

Wirkungseintritt: nach 5 Min

Halbwertszeit: W6 Std. lang.

Wirkung:

- Oral: VIT + 1.
- Inhalativ: MAG wird + 2 WM

Nebenwirkungen:

- Bei oraler Überdosis:
 - Ab 2 g: Übelkeit, Angst, Nervosität und Atemnot.
 - LE – 1, MUT – 1, VIT – 3
 - Ab 5 g: Übelkeit, Angst, Nervosität, Atemnot, Orientierungslosigkeit und Amnesie.
 - Vorübergehender Gedächtnisverlust
 - LE – 1, MUT – 3, VIT – 3,
 - INTEL – 3, OR – 3 und das PM Paranoia erhält + 3.
 - Ab 8 g: Sofortiger Tod.
- Bei inhalativer Überdosis: Lachanfälle, Orientierungslosigkeit, Übelkeit.
 - VIT – 1, OR – 1.

Weiteres: Die nötige geringe Dosis bei einer oralen Applikation ist schwer abzuschätzen, darum muss dem Pharmazeuten der TW gut gelingen, um nicht eine leicht vergiftende Dosis zu verabreichen.

Preis: 10 mg = 1 Schekel

Cannabis: Cannabis ist ein Rauschmittel, das auf verschiedene Weise aus der Hanf-Pflanze gewonnen wird. Cannabis wirkt entspannend, beruhigend, gegen Übelkeit und Erbrechen und appetitstimulierend. Es gibt Cannabissorten die einen euphorischen Rausch bewirken (sativa) oder entspannend wirken (indica).

Die Hanfpflanze (Cannabis sativa und Cannabis indica) ist eine einjährige, krautige Pflanze. Cannabis wird vor allem von Nomaden konsumiert und in Alharu, aber auch in Kakara und an wenigen anderen Orten angebaut.

Marihuana sind die getrockneten unbefruchteten weiblichen Blütenstände. Sie werden auch als „Gras“ bezeichnet. Marihuana wird als Tabak geraucht. Haschisch ist das gepresste Harz der Pflanze. Es wird ebenfalls dem Tabak beigemischt und geraucht oder in Speisen verarbeitet, meistens in Teigwaren.



Applikationen:

- Inhalativ durch Rauchen (beigemischt dem Tabak; 0,3 – 0,5 g)
- Oral gegessen (z. B. in Teigwaren; 15 – 50 g)

Wirkungszeit:

- Inhalativ: nach 1 Min.
- Oral: nach 30 Min.

Halbwertszeit:

- Inhalativ: 2 Std.
- Oral: 3 Std.

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

- Cannabis indica:
 - GL + 1, MAG + 1, SINN + 1, WS + 1
 - VIT regeneriert + 1
 - Das PM Choleric sinkt – 3
 - Die Wirkung von Erbrechen, Hyperaktivität und Übelkeit findet nicht statt.
- Cannabis sativa:
 - GL + 1, MAG + 1, MUT + 1, SINN + 1, REFL + 1
 - Hyperaktiv: Wissenstalente werden – 2 WM.

Nebenwirkungen:

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

Nachwirkungen:

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

...

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

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

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

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

Weiteres: Der Anbau der Hanfpflanze stellt weitere Vorteile dar. Aus dem Hanf lässt sich Pflanzenöl gewinnen und aus den Hanffasern lassen sich Textilien herstellen. Die Hanfpflanze lässt sich außerdem leicht anbauen, weil sie sich stark über die anderen Unkrautarten hinweg ausbreitet.

Preise: 1 g = 0,50 – 1,50 Schekel

Coffein: Coffein ist ein Bestandteil von Kaffee und Schwarztee und Grüntee, der stimulierend wirkt und kurz die Konzentration und Vitalität fördert. Der Begriff Coffein existiert in dieser Welt nicht. Es wird schlicht von Kaffee und Tee gesprochen. Kaffee und Schwarztee werden aus entsprechenden Sträuchern gewonnen, die vor allem in mildwarmen Gebieten wachsen. Während Grün- und Schwarztee in unterschiedlichen Ländern angebaut wird, ist Kaffee ein exklusives Produkt der Nomas aus Alharu.

Applikation: Oral durch coffeinhaltige Getränke

Wirkungseintritt:

- Kaffee: nach einer ¼ Std.
- Tee: nach 20 min.

Halbwertszeit:

- 1 + W4 Std.
- Bei zusätzlichem Konsum von Tabak 1 Std. weniger.

Wirkung: Coffein wirkt leicht aufputschend, wachmachend und fördert leicht die Konzentration.

- VIT + 1; WS + 1
- + 1 WM auf alle Wissenstalente.
- Der Charakter ist bis zum Ende der Halbwertszeit nicht müde; jedoch nur einmalig am Tag. Um schlafen zu wollen, muss ihm der TW auf WS gelingen, der – 2 WM wird.
- Coffein beschleunigt die Wirkung von Schmerzmittel (z. B. bei Weidenrinde schon in 5 Min.)

...

Nebenwirkungen:

- Der Charakter muss in Kürze Urinlassen und Stuhlgang verrichten.
- Bei einer Überdosierung (ab 1 g; 25 Tassen Kaffee) treten folgende Nebenwirkungen auf:
 - Die o. g. Wirkungen finden nicht statt.
 - MUT – 1 und WS – 1.
 - Um während der Wirkungszeit schlafen zu wollen, muss dem Charakter der TW auf WS gelingen, der – 4 WM wird.
 - Hyperaktiv: Der Charakter hat Bewegungs- und Redezwang und Wissenstalente werden – 2 WM.
 - Der TW auf GL muss gelingen, sonst muss sich der Charakter übergeben (dann – 1 LE und – 1 VIT).
 Die Einnahme von Kohlepulver wirkt den Folgen einer Überdosis entgegen.
 Eine tödliche Überdosis findet ab 10 g Coffein statt, also ab 100 Tassen Kaffee. Der Charakter verstirbt dann an Herzversagen.
- Personen mit dem PM Herzfehler müssen bei übermäßigem Konsum von Coffein den TW auf GL schaffen, um nicht einen Infarkt zu erleiden.

Nachwirkungen:

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

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

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

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

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

Preise:

- 500 g Kaffee = 1,50 – 2 Schekel
- 500 g Grün- oder Schwarztee = 1 – 1,50 Schekel

Damiana: Strauchpflanze einer Malvengattung, die an Berggebieten in den östlichen Ländern Panlayos wachsen. Die Blätter haben eine aphrodisierende und leicht vitalisierende Wirkung. Sie schützen auch gegen Infektionskrankheiten und Erkältungen. Damiana ist ein bis zu 2 m hoher fein-flaumiger Strauch, der an trockenen und felsigen Standorten wächst. Damiana weist aufgrund seiner ätherischen Öle einen aromatischen Geruch auf. Die bis zu 2 cm großen Blätter werden in der Blütezeit geerntet, weil sie dann verschiedene Stoffe enthalten, die eine aphrodisierende Wirkung haben.

Applikation:

- Oral, durch Tee; 10 – 15 g je Liter.
- Oral, durch das Essen der Blätter oder Trinken von Likör.
- Inhalativ, indem die Blätter dem Tabak beigemischt werden.

Wirkungseintritt: nach einer ¼ Std.

Halbwertszeit: W6 Std.

...

Wirkung: Damiana wirkt gegen Erkältungen und Magen-Darm-Krankheiten und hat eine aphrodisierende Wirkung.

- MUT + 1; VIT + 1
- Das PM Sexsucht steigt + 1 (bzw. Startwert 10); nur für den Wirkungszeitraum.
- Bei folgenden Krankheiten wird der TW auf VIT + 1 WM: Diarrhö, Gallenruhr, Odor, Ruhr und Typhus.
- Leidet der Charakter am Erschöpfungssyndrom fällt ein gewünschter Talentwertverlust um ein Punkt geringer aus und die WM betragen nur noch - 1.
- Leidet der Charakter an Schwindel, betragen die WM nur noch - 1.

Sucht: Konsumiert der Charakter mehrere Tage lang Damiana, muss ihm ein TW auf WS gelingen, sonst wird er süchtig.

- Der Süchtige konsumiert ...
 - ab dem Wert 10 alle 3 Tage
 - ab dem Wert 15 täglich
 - ab dem Wert 18 mehrmals täglich.
 - Bei süchtigen Personen bleibt das PM Sexsucht nach der Wirkungsdauer erhalten.
- Nach jedem 3. Abenteuer muss der TW auf WS gelingen, sonst steigt das PM um einen Punkt.
 - Steigt das PM in eine höhere Kategorie, verliert der Charakter endgültig - 1 VIT und das PM Sexsucht steigt + 1.

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

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

Preis: 100 g Blätter = 0,50 Schekel

Felicida: Wurm, der verzehrt wird und dann eine euphorisierende, beruhigende und halluzinogene Wirkung erzeugt. Es führt auch dazu, die Wahrheit zu sagen. Häufig wird Felicida von ärmeren Moorarbeitern konsumiert, um nach einem anstrengenden Tag abzuschalten. Die Situation, versehentlich die Wahrheit zu sagen, führt gerade in dortigen Lebensbezügen immer wieder zu Problemen. Der Felicida-Wurm hat seinen Lebensraum im Morast. Er ähnelt einer Marde, hat allerdings ein bräunliches Aussehen, ist bis zu 15 mm lang und 5 mm breit. Nachdem der Wurm geschluckt wurde und im Darm verarbeitet wird, setzt er eine bewusstseinsverändernde und betäubende Wirkung frei. Bei kleinen Fressfeinden führt das dazu, dass diese häufig verenden und sich der Wurm wieder befreien kann und den verendeten Feind sogar noch als Nahrungsquelle nutzen kann. Bei einem komplexen Organismus wie einem Säugetier oder dem Humanoiden hat der Felicida-Wurm keine Überlebenschance, aber sein Verteidigungsmechanismus wirkt dennoch.

Applikation: Oral; der Wurm muss lebendig geschluckt werden.

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

Wirkungseintritt: nach 3 Std.

Halbwertszeit: 1 Std.

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

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

Nebenwirkungen:

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

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

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

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

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

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

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

Preise: Der Wurm kostet 1 Schekel.

Laudanum: Tinktur, also eine alkoholische Lösung von Opium. Es handelt sich um eine relativ neue pharmazeutische Anwendung, die als Wunddroge gehandelt wird. Es wird gegen Schmerzen eingesetzt, vor allem bei Darmerkrankungen, wie der schweren Diarrhö. Laudanum wirkt gut dem Durchfall entgegen. Laudanum wirkt beruhigend und schmerzstillend und wird auch Kindern verabreicht, um sie ruhig zu stellen. Es wird auch gegen Depressionen eingesetzt. Durch den Konsum von Laudanum entwickelt sich schnell eine Sucht. Laudanum wird aus dem getrockneten Milchsaft der unreifen Samenkapseln des Schlafmohns gewonnen. Dabei wird das Opium mit Alkohol (90 % Wein) gelöst. Als weitere Zusätze werden gelegentlich Bilsenkraut, Alraune und Tollkirsche zugefügt. Die Opium-Pflanzen werden in einigen Gebieten gezüchtet, vor allem im nördlichen Reich Shanlin und in den fruchtbaren Gebieten des nomaischen Alharu, wie auch in Kakara.

Applikation: Oral, 40 ml

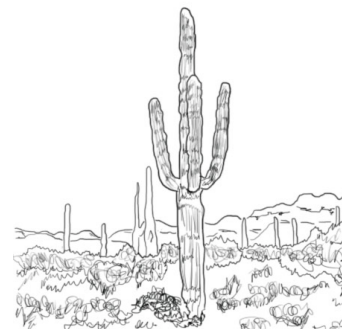
Zu Wirkungen, Nebenwirkungen usw., siehe unter Opium!

Preis: 1 Schekel

Meskalin: Meskalin ist eine Substanz, die aus Peyote-Kakteen gewonnen wird. Meskalin wirkt euphorisierend, halluzinogen und fördert die Willensstärke und das spirituelle Erleben. Es hat auch eine heilende Wirkung bei einigen Krankheiten und wirkt gegen Kopfschmerzen und Fieber. Die Kakteen wachsen im nördlichen Gebirge von Alharu und im südlichen Montelacus. Die geschnittenen und getrockneten Spitzen der Kakteen werden gekaut und danach geschluckt. Sie haben einen bitteren Geschmack. Aus einem 30 cm großen Steckling erhält man die Menge für einen Rausch. Meskalin wird auch gerne im Schamanismus eingesetzt, weil es stark die Magie fördert.

Applikation:

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



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

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

...

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

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

- 1. Rausch: Misslingt der TW auf GL, der – 2 WM wird, erleidet der Charakter Übelkeit und Erbrechen.
 - – 1 LE und – 2 VIT.
- 2. Rausch: Übelkeit und Erbrechen klingen ab. Der Charakter wird nun hyperaktiv, unruhig, dann werden Farben intensiver wahrgenommen, es treten Halluzinationen auf, die als Visionen und Traumbilder wahrgenommen werden, begleitet von Realitätsverlust und Glücksgefühlen. Die Sinne sind geschärfter.
 - GL + 3, MAG + 3, MOT – 3, SINN + 3, WS + 3.
 - TW bei den Zaubergruppen Transkinese, Mutatiokinase und Wahrsagen werden + 2 WM.
 - Durch den dauerhaften Konsum, wie auch bei der spontanen Einnahme von Meskalin wird der TW auf VIT bei bestimmten Krankheiten + 1 WM.
 - Nämlich bei den Krankheiten Gelbsucht und Lungenentzündung.
 - Bis zur Halbwertszeit leidet der Charakter nicht unter Fieber oder Kopfschmerzen.

Nebenwirkungen:

- Hyperaktiv: Der Charakter hat Bewegungs- und Rededrang und alle TW auf Wissenstalente werden – 2 WM.
- Schwitzsucht: Der Charakter schwitzt viel.
- Ist der Charakter einer negativen Stimmung ausgesetzt, kann sich die Wirkung in einen Horrortrip umschlagen. Wenn der TW auf MUT misslingt, bekommt der Charakter grausame Visionen und erleidet Ängste, Paranoia und Depressionen.
 - MUT – 3.
 - Depression: WS – 1 und W6 Std. lang sinkt GL – 1.
 - PM Paranoia + 3.
 Ein Begleiter kann den Konsumenten gegen den Horrortrip unterstützen, wenn diesem der TW auf CHAR gelingt. Dadurch wird der TW auf MUT + 2 WM.
- Wird parallel dazu Johanniskraut oder Ayahuaca konsumiert, erleidet der Charakter Krämpfe, Übelkeit und Erbrechen (insgesamt – 4 LE und – 3 VIT). Außerdem muss ein TW auf GL gelingen, sonst stirbt der Charakter an Atemversagen.

Nachwirkungen:

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

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

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

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

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

Preis / Menge: Kaktus-Setzling oder 10 Scheiben (ein Rausch) = 1 – 3 Schekel

Moschus: Parfüm, das ursprünglich aus dem Sekret des Moschustieres oder der Bisamratte gewonnen wird. Es ist eine ölige Flüssigkeit, die einen besonderen Geruch absondert und die leicht aphrodisierend wirkt. Es kann in Seifen verarbeitet werden

Applikation: Kutan; Seife oder Creme-Salbe wird auf die Haut aufgetragen.

Wirkungseintritt: Nach dem Auftragen wirkt es sofort.

Halbwertszeit: 15 Std.

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

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

Preis: 50 ml / mg (kleines Stück Seife) = 1 Schekel

Opium: Aus dem Milchsaft des Schlafmohns gewonnene Substanz, die beruhigend und sedierend wirkt, schmerzstillend, euphorisierend und auch ein leichtes spirituelles Gefühl fördert. Opium kann als Rauchmittel oder als Tinktur eingenommen werden. Opium ist ein neuartiges Mittel, das in der Medizin auch als starkes Schmerz- und Hustenmittel genutzt wird. Es kann allerdings schnell und stark abhängig machen.

Ein bis zwei Wochen nach der Blütezeit werden die unreifen Samenkapseln angeritzt und daraus tritt dann der weißliche Mohnsaft hervor. Dieser trocknet dann an der Pflanze zu einer braunschwarzen Masse, dem Rohopium, das dann von der Kapsel abgeschabt wird. Aus einer Kapsel erntet man 20 – 50 mg Rohopium. Aus dem Rohopium lässt sich durch Hitz- und Röstverfahren, Wasserextraktion und durch die Entwicklung eines Schimmelpilzes das Rauchopium gewinnen. Rauch- und das Rohopium können auch in fester Form gegessen werden oder in Alkohol zur Opiumtinktur Laudanum gewandelt und getrunken werden.

Die Opium-Pflanzen werden in einigen Gebieten gezüchtet, vor allem im nördlichen Reich Shanlin und in den fruchtbaren Gebieten des nomadischen Alharu, wie auch in Kakara.



Applikationen:

- Inhalativ: Rauchopium wird dem Tabak beigemischt und geraucht
- Oral gegessen: Rauch- oder Rohopium
- Oral getrunken: Opiumtinktur Laudanum
- Erstkonsumenten verwenden 10 mg bzw. 10 ml.
 - Die Menge wird durch die Toleranz gesteigert.
 - 50 – 100 mg wirken narkotisierend.
- Laudanum wird in einer Menge von 40 ml verordnet, dabei sind 90 % Wein und in geringen Mengen auch andere Zutaten enthalten

Wirkungseintritt:

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

Halbwertszeit: 7 Std.

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

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

...

Nebenwirkung:

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

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

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

- Der Süchtige konsumiert ...
 - ab dem Wert 10 wöchentlich 1 – 2 x oder bei Schmerzen.
 - ab dem Wert 15 täglich und bei Schmerzen und er verwendet nun eine höhere Dosis.
 - ab dem Wert 18 täglich mehrmals täglich und er verwendet erneut eine höhere Dosis.
- Nach jedem 3. Abenteuer muss der TW auf WS gelingen, der allerdings – 2 WM wird, sonst steigt das PM um einen Punkt.
 - Steigt das PM in eine höhere Kategorie, verliert der Charakter endgültig – 1 AUSS, – 1 GL, – 1 LE, – 1 VIT, – 1 WS.

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

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

Preise:

- 1 g Rauchopium: 0,50 – 1 Schekel
- 40 ml Laudanum: 1 Schekel

Psilocybin: Bestimmte Pilze, die halluzinogen und vitalisierend wirken und auch magiefördernd. Sie werden darum häufig von Schamanen konsumiert. Zu diesen Pilzen gehören beispielsweise Psilocybe (Kahlköpfe), Panaeolus (Düngerlinge), Copelandia (Samthäubchen). Die Pilze wirken unterschiedlich stark.

Applikation: Oral, durch den Verzehr der Pilze

- 0,5 – 1 g Pilze verursachen lediglich einen leichten Rausch
- 1 – 2 g Pilze verursachen eine halluzinogene Wirkung
- 2 – 4 g Pilze ist die Kosumdosierung, mit einer verstärkter halluzinogener Wirkung
- bei über 4 g Pilze findet eine starke halluzinogene Wirkung statt
- über 6 g Pilze stellt die Höchstdosis dar
- 4.000 g Pilze ist die vermutete tödliche Dosis

Wirkungseintritt: nach einer ½ Std.

Halbwertszeit: 5 Std.

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

- Bei geringsten Mengen (0,5 – 1 g):
 - GL + 1
 - Der Charakter erleidet keine Depression.
- Bei geringen Mengen (1 – 2 g):
 - GL + 1; MAG + 1; WS – 1
 - Leichte Halluzinationen
 - Der Charakter erleidet keine Depression.
- Bei üblichen Mengen (2 – 4 g):
 - GL + 2; MAG + 2; MOT – 1; MUT + 1; VIT + 1; WS – 1.
 - Halluzinationen
 - Hyperaktiv: Bewegungs- und Rededrang und Wissenstalente werden – 2 WM.
 - PM Cholerik – 3 (wenn der Charakter das PM besitzt).
 - Der Charakter erleidet keine Depression.
- Bei hohen Mengen (über 4 g):
 - GL + 3; MAG + 3; MOT – 2; VIT + 1; WS – 2.
 - Starke und auch spirituelle Halluzinationen
 - Hyperaktiv: Bewegungs- und Rededrang und Wissenstalente werden – 2 WM.
 - PM Cholerik – 3 (wenn der Charakter das PM besitzt).
 - Der Charakter erleidet keine Depression.

Nebenwirkungen:

- Bei einer normalen Dosis muss der TW auf MUT gelingen, sonst erleidet er anstelle der oberen Wirkung:
 - Panische Angstzustände: MUT – 3 und bestehende Phobie-PM + 3.
 - Beängstigende Halluzinationen
 - Außerdem MOT – 2; WS – 2.
 - Ein Begleiter kann versuchen, den Charakter mit einem TW auf CHAR positiv zu stimmen, so dass der TW auf MUT + 2 WM wird.
 - Bei einer hohen Dosis oder wenn parallel Cannabis konsumiert wird, wird der TW auf MUT – 2 WM.
- Bei einer normalen Dosis muss der TW auf GL gelingen, sonst erleidet der Charakter (W6):
 - 1 – 2 = Schwindel: Bewegliche und visuelle Talente und Orientierung werden – 2 WM.
 - 3 – 4 = Übelkeit: – 1 VIT.
 - 5 – 6 = Erbrechen: – 1 LE und – 1 VIT.
 Bei einer höheren Dosis wird der TW auf GL – 2 WM.
- Wird parallel Steppenraute oder Johanniskraut konsumiert, werden die Halluzinationen stärker und die Halbwertszeit hält W4 Std. länger an.
- Bei einer Überdosis (ab 4 Kg) muss der TW auf GL gelingen, sonst stirbt der Konsument.

...

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

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

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

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

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

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

Weiteres: Bei der Sammlung der Pilze ist darauf zu achten, die richtigen zu finden, um eine toxische Wirkung durch andere Pilze zu vermeiden. Hierfür ist im Talent Botanik mind. der Wert 12 nötig und der TW muss gelingen.

Preis: 1 g getrocknete Pilze kosten 1 – 2 Schekel

Tabak: Blätter von Nachtschattengewächsen, die getrocknet und zu Tabak verarbeitet werden, die dann in Pfeifen geraucht, selten auch geschneift oder gekaut werden. Tabak wirkt anregend und leicht dämpfend und fördert kurz die Leistungsfähigkeit und Aufmerksamkeit. Es kommt kurzfristig auch zu einem erhöhten Herzschlag, zu leichtem Schwitzen und zu einer leichten Entspannung. Tabak wird in verschiedenen mildwarmen Regionen angebaut. Vor allem die Nomas aus dem nördlichen Alharu betreiben starken Handel mit Tabak. Tabak gilt als eine der am schnellsten süchtig machenden Drogen.

Applikation:

- Inhalativ, durchs Rauchen
 - In eine Pfeife kommen 2,5 g Tabak
- Oral, durchs Kauen von Kautabak
 - Es werden 1 – 2 g Tabak gekaut
- Nasal, durch Schnupftabak

Wirkungseintritt: nach 1 Min.

Halbwertszeit: 1 Std.

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

- WS+ 1.
 - TW auf Wissenstalente werden + 2 WM.
 - Der Konsument hat keinen Hunger.
 - Das mögliche PM Cholerik sinkt – 1.
- Die Werteveränderungen finden nicht mehr statt, wenn der Charakter regelmäßig konsumiert.

Nebenwirkungen:

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

...

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

- Der Süchtige konsumiert ...
 - ab dem Wert 10 täglich.
 - ab dem Wert 15 täglich mind. 3 x.
 - ab dem Wert 18 täglich ca. stündlich.
- Nach jedem 3. Abenteuer muss der TW auf WS gelingen, sonst steigt das PM um einen Punkt.
 - Steigt das PM in eine höhere Kategorie, verliert der Charakter endgültig - 1 AUSS, - 1 GL, - 1 LE, - 1 VIT.
 - Außerdem muss der TW auf GL gelingen, sonst erleidet der Charakter (W6):
 - 1 - 3 = PM Herzfehler
 - 4 - 6 = PM Krebs

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

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

Preise: 100 gr. 0,50 Schekel.

Toxa Diona: Serum der Kelchlock-Pflanze, das bei Menschen stärkt und vitalisiert und Vampirbisse heilt. Die Stängel der Pflanze wird auch „Rauschkraut“ genannt. Sie ist eine seltene, übergroße Pflanze (teils bis zu 5 m groß), die in den Alpen, in kalten und sehr nassen Gegenden aufwächst. Es handelt sich um eine Kelchlockfalle mit gefährlichen Fangarmen (siehe dazu auch bei „Welt“ unter „Pflanzen“!) In ihrem Kelch befinden sich die Stängel aus denen das Rauschmittel hergestellt wird. Die Pflanze duftet verführerisch, um ihre Opfer anzulocken. Einige wenige Forscher kennen den Trick, wie eine Toxa Diona zu stimulieren ist, so dass ihre Fangarme nicht aktiv werden. Sie muss dabei neben den Stängeln im Kelch an einem besonderen Punkt massiert werden. Das Gewebe des Stängels wird zerrieben und dieser Gewebeklumpen dann gekaut. Das ergibt 20 g.

Applikation: Oral, gekaut

Wirkungseintritt: in 1 - 2 Min.

Halbwertszeit: 24 Std. lang.

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

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

Nebenwirkungen: Toxa Diona heilt Menschen augenblicklich von der Infektion eines Vampirbisses, bevor sie zum Vampir mutieren. Eine empathische Verbundenheit gegenüber dem Vampirmeister bleibt jedoch bestehen.

Nachwirkungen: Nach der Wirkungszeit erleidet die Person 10 Tage lang in LE - 1, in VIT - 1 und in ST - 1 und endgültig in SKR + 1.

Preis: 20 g Toxa Diona = 7 Schekel.

Trollhoden: Serum aus dem Hoden eines Trolls, das stärkend und vitalisierend, aber auch aggressivmachend wirkt. Der Trollhoden wird zerrieben und extrahiert. Ein Trollhoden wiegt 300 g und das gewonnene Extrakt beträgt 30 g. Trolle existieren vor allem im hinterländischen Trollland, wie auch einige wenige in Layos und Dusterwald. Selten verirrt sich ein Troll auch in andere Gegenden.

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

Wirkungseintritt:

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

Halbwertszeit: W6 Std.

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

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

...

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

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

Preise: Trollhoden = 5 Schekel; Extrakt = 7,50 Schekel.

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

Wirkstoff: Schnaps, der aus der Kakteenart Anhalonium Lewinii hergestellt wird und mit dem Gift des Nachtschattens angereichert wird. Zwerge trinken Zwergenfusel pur oder mischen ihn mit anderen alkoholischen Getränken. Die Kakteenart wächst im Faltengebirge.

Applikation: Oral; 2 cl getrunken.

Wirkungseintritt: nach einer ¼ Std.

Halbwertszeit: 1 Std. lang.

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

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

Nebenwirkungen: Zwergenfusel ist ein Alkohol; siehe dort!

Hinweise: Zwerge machen sich gerne einen üblen Scherz daraus, andere Humanoiden mit dem Zwergenfusel abzufüllen und amüsieren sich darüber, wenn die Gliedmaßen jener Humanoiden plötzlich gelähmt sind oder der Humanoid gar in Ohnmacht fällt.

Preis: 2 cl Zwergenfusel = 0,50 Schekel