

# 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“!
- Die Gifte muss sich der Charakter im Spiel besorgen. Sie sollten nicht im Outplay bei der Charaktererstellung eingekauft werden, außer wenn der Charakter ein entsprechender Pharmazeut ist und mit entsprechenden Giftstoffe zu tun hat.
- 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 die Aufnahme von Rauch
  - Subkutan = unter die Haut, z. B. durch einen Pfeiltreffer
  - Kutan = auf die Haut aufgetragen, z. B. in Form von Salben
  - Perkutan = über die Haut aufgenommen, z. B. durch Berührung von giftigen Pflanzen
- 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.
- Werden Halbwertszeit, Nebenwirkungen und Nachwirkungen per Würfel ermittelt, wird das vom SM erwürfelt. Der Spieler erfährt erst im im Laufe des Abenteuers oder später von den Wirkungen.

## 2. Liste der Gifte

Name	Kurzbeschreibung	Menge	Preise in Sckel
Alaptersäure	Ätzende Säure des Alapterkrauts; verätzt nur Organisches.	Alapterharz, 10 g Tropfen, 0,1 ml	1 10
Alraune	Krautige Pflanze, deren Gift in sehr geringer Dosis ein Wohlgefühl auslöst, ansonsten Seh- und Muskelschwäche und den Tod durch Atemlähmung. Die Galgen-Alraune ist eine lebendige Gattung der Alraune und kann als Talisman genutzt werden.	Topfblume Alraune  Galgen-Alraune	1,50  5
Aurablut	Lähmendes Gift aus dem Blut der Auraraupe; wirkt lokal lähmend oder komplett lähmend; kann tödlich sein. Kann als Pfeilgift genutzt werden.	0,5 ml	5

Name	Kurzbeschreibung	Menge	Preise in Schekel
Batrachogift	Hoch giftiges Serum aus der Haut des Pfeilgiftfrosches, das Krämpfe und schließlich Herzversagen und Tod bewirkt. Kann als Pfeilgift genutzt werden.	Giftstoff; 170 Mikrogr. Pfeilgiftfrosch	30 10
Blauer Eisenhut	Krautpflanze, deren kompletten Pflanzenteile einen Giftstoff enthalten, der zu Erbrechen, Krämpfen, Lähmungen und zum Tod durch Atemlähmung innerhalb einer $\frac{3}{4}$ Std. führen kann	Topfblume Blauer Eisenhut Gift, 5 mg	1,50 5
Bombinin-Gift	Giftstoff aus den Hautschleimdrüsen eines Anurs, das leicht giftig bei langen Berührungen wirkt.	0,1 ml	1
Brechnuss	Die Brechnuss ist ein Baum, deren Samen vor allem sehr giftig sind. Das Gift bewirkt schwere Krämpfe, Lähmungen und kann den Tod durch Atemlähmung bedeuten.	10 Samen Kübelpflanze	1 3
Curare	Muskellähmendes Mittel, das Atemlähmung verursacht. Wird aus bestimmten Lianenpflanzen gewonnen.	25 mg	5
Engelstropfete	Strauch- und Zierpflanze, deren Blätter und Blüten giftig sind. In sehr geringer Dosis löst es ein Wohlgefühl aus, ansonsten Seh- und Muskelschwäche und den Tod durch Atemlähmung.	Kübelpflanze	3
Fingerhut	Krautige giftige Pflanze. Bewirkt Kopfschmerzen, Schwindel, Erbrechen usw. und kann Herzversagen verursachen.	Topfblume	1,50
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.	Getrockneter Pilz	2,50
Ghulgift	Gift aus dem Sekret (Speichel; Warzensekret) eines Ghuls. Bewirkt sekundenschnelle Lähmung.	0,2 ml	15
Goldregen	Zierpflanze, deren Samen und Schoten giftig sind. Verursacht Erbrechen, Übelkeit, Kopf- und Bauchschmerzen und bei hoher Dosis auch Krämpfe, Halluzination und Tod durch Atemlähmung.	10 Samen Kübelpflanze	1 3
Grüner Knollenblätterpilz	Giftpilz, der starken Brechdurchfall verursacht, wie auch Halluzinationen. In den meisten Fällen sterben die Betroffenen in wenigen Tagen an Leberzerfall.	Getrockneter Pilz	3
Kleptomagie	Speichelsekret des Klepto-Affen; fördert Neugier und Kleptomanie.	1 ml	5
Korallenstrauch	Zierpflanze, deren Beeren vergiftend wirken und Magen-Darm-Probleme verursachen und in hoher Dosierung auch lebensgefährlich sind.	Topfblume	1,50
Maitogift	Gift aus Algen der Tiefsee, das auch in Fischen vorkommt und Vergiftung durch Verzehr verursacht. Typische Gesundheitsstörungen, Langzeitfolgen, bis hin zum Tod. Kann als Pfeilgift genutzt werden.	80 Mikrogramm	10
Mutterkorn	Getreidepilz bewirkt Übelkeit, Erbrechen, Schwindel, weitere Gesundheitsstörungen, bis hin zu Wahnvorstellungen und dem Abfaulen von Körperteilen.	Kornartiger Pilz am Getreide	/
Oleander	Strauchpflanze, dessen Pflanzenteile Erbrechen, Krämpfe, Kopfschmerzen, bis hin zum Herzversagen bewirken können.	20 mg Giftstoff Topfblume	5 1,50
Ongaonga	Brennnesselstrauch, dessen Nesseln leichte bis schwere Hautreize auslösen, bis hin zu Krämpfen, Lähmungserscheinungen und Übelkeit.	Blattberührung	/
Potselui	Schnell wirkendes Lähmungs- und Schafmittel des Potselui-Kaktus; als Gute-Nacht-Kuss bekannt.	Salbe 2 ml	5
Raner-Gift	Lähmendes Gift, das in Aranern, Sauranern und Slingern enthalten ist.	5 ml	2
Rittersporn	Pflanze die Bauchschmerzen bis Durchfall verursacht.	Topfblume	1,50
Rizinus	Auch Wunderbaum genannt. Krautige Pflanze, deren Samen das tödliche Gift Rizin enthalten. Es verursacht mind. schweres Fieber, blutiges Erbrechen und blutigen Durchfall. Häufig stirbt man daran.	Topfblume 10 Samen	1,50 1
Schimmelpilze	Schimmelpilze wirken vergiftend; lösen Schwindel, Kopfschmerzen und anderes aus und können Krebs oder eine Herzerkrankung verursachen.	Schimmelkultur	/
Schwarze Tollkirsche	Krautiges Nachtschattengewächs mit einem Gift, dass in sehr geringer Dosis ein Wohlgefühl auslöst, ansonsten Seh- und Muskelschwäche und den Tod durch Atemlähmung.	Kübelpflanze	3

Name	Kurzbeschreibung	Menge	Preise in Schekel
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.	Blumentopf	1,50
Schwarzes Bilsenkraut	Nachtschattengewächs, dessen Blätter vergiftend wirken. Als Gift verursacht es Erbrechen, Durchfall, bis hin zu Krämpfen und Atemlähmung. Wird auch als Halluzinogen und zur Zahnbehandlung genutzt.	500 mg Giftstoff aus einer Pflanze	/
Somnosa	Giftiger Feinstaub aus dem Blauen Knollenwüstling; wirkt narkotisierend.	Feinstaub für 3 ml	15
Sutumgift	Gift aus den Tentakeln dieser Heckenpflanze; verursacht Husten und das Absterben von Haut. Führt in wenigen Stunden zum Tod. Kann als Pfeilgift genutzt werden.	1 ml	20
Toxamnesia	Gift des Amnesia-Kaktus; bewirkt Gedächtnisverlust.	5 ml	5
Tetrodo-Gift	Gift des Kugelfisches und anderer Meerestiere. Wirkt lähmend und tödlich. Kann als Pfeilgift genutzt werden.	800 Mikrogramm	15
Wahnpilz	Ausdünstungen des Wahnpilzes oder die Einnahme des Pilzes bewirken schwere Halluzinationen.	Pilz	2,50

### 3. Beschreibungen der Gifte

**Alaptersäure:** Hoch ätzende Säure, die jedoch nur Organisches angreift. Die Säure wird aus dem Harz des hohen tropischen Krautgewächses Alapter gewonnen, das im Fjordland heimisch ist. 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 kann für grausame Mordanschläge genutzt werden, indem die Säure in Bekleidungen oder Decken eingestrichen wird und deren Träger dann durch die Berührung schwere Verletzungen erleidet. 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 und das Ausspülen der Wunde.
- Innere Verätzungen müssen in einem Spital versorgt werden, mit Hilfe von Laugenmittel.

**Hinweis:** Aufgetragen in textilem Stoff oder auf anderen Flächen wirkt Alapter 24 Std. lang ätzend. Als Pfeilgift ist es nicht einsetzbar; dazu ist es beim Flug zu flüchtig und die Wirkung wäre zu gering.

**Preise:** 10 g Alapterharz: 1 Schekel; daraus lässt sich 0,1 ml extrahieren, die 10 Schekel einbringen.

**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.

Eine besondere Gattung stellt die Galgen-Alraune dar, die unter Galgen wachsen und eine lebendige Form darstellen. Sie sind allerdings sehr selten. Gräbt man sie aus, geben sie einen furchterregenden Schrei von sich. Um sie sicher zu transportieren, muss man sie vorsichtig samt der Erde ausheben. Wer einen Galgen-Alraun besitzt, dem dient sie als Talisman, der jedoch umsorgt und gepflegt werden muss.

#### Applikation:

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

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 Sonnenlicht werden die TW um weitere – 2 WM.
    - Die WM regenerieren erst nach einer Woche und wöchentlich um je einen Punkt.
  - Das mögliche PM Schwitzsucht 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 und Willenlosigkeit: 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 Schwitzsucht 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 und Willenlosigkeit: 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 Schwitzsucht 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. Eine künstliche Beatmung kann nötig sein.
- Bei geringen Vergiftungen reicht es aus, Kohlestaub einzunehmen, um das Gift zu binden. Kohlestaub wirkt nach 1 + W4 Std.

Magische Hintergründe zur Galgen-Alraune:

- Hexen nutzen die Bestandteile der Galgen-Alraune für ihre Liebestränke. Wer eine Galgen-Alraune besitzt, kann darum leicht der Hexerei bezichtigt werden.
- Gräbt man eine Galgen-Alraune aus, muss der TW auf Ackerbau gelingen, um sie samt Erde behutsam auszuheben. Misslingt das, äußert die Galgen-Alraune einen furchterregenden Schrei, der einen Schreck und einen Wahn verursacht und somit – W4 Mut, – 2 VIT und – W4 WS. Außerdem muss der TW auf GL gelingen, sonst wird man ohnmächtig. Wird man ohnmächtig, bestimmt ein weiterer TW auf GL, ob man stirbt. Sollte man sich Wachs in die Ohren stopfen, um dem Schrei zu widerstehen, muss einem ein TW auf SINN misslingen, damit man den Schrei nicht hört.
- Zuhause muss die Galgen-Alraune gepflegt und umsorgt werden. Sie erhält einen guten Platz, muss mit Puppenkleidung bekleidet werden, je zu Neumond neu bekleidet und am Freitag gewaschen werden. Fühlt sie die Galgen-Alraune wohl, steigt GL je Abenteuer endgültig + 1 und wenn GL dadurch auf den Wert 18 steigt, wirkt sich das auf das Vermögen der Person aus.
- Die Galgen-Alraune hat allerdings nur eine Lebensdauer von W6 Monaten

Preise: Topfblume = 1,50 Cr.; Galgen-Alraune = 5 Schekel.

**Aurablut:** Lähmendes Gift der Auraraupe. Auraraupen sind sehr kleine Raupen, die in Höhlen leben und sich dort von Schattengewächsen ernähren. Sie existieren in den Höhlen des Roten Berges und das Gift wird von den dunkelblauen Loxanern genutzt. Schon geringe Mengen des Bluts 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 entleert werden, durch Erbrechen. Eine künstliche Beatmung kann nötig sein.
- Bei geringen Vergiftungen reicht es aus, Kohlestaub einzunehmen, um das Gift zu binden. Kohlestaub wirkt nach 1 + W4 Std.

Hinweis: Aurablut kann für Giftpfeile genutzt werden.

Preis: 0,5 ml = 5 Schekel



**Batrachogift:** Der Begriff Batracho ist der elbische Begriff für „Frosch“. Batrachgift ist eines der extremsten Gifte und wird aus der Haut des Pfeilgiftfrosches Phyllobates gewonnen. Das Gift verursacht Krämpfe, Muskel- und Atemlähmungen, Herzversagen und Atemstillstand. Der Phyllobates wehrt durch das Gift seine Fressfeinde ab. Im Maul der Fressfeinde verursacht es Taubheitsgefühl und Schmerzen, was dazu führt, dass der Frosch ausgespuckt wird. Wird der Phyllobates gezüchtet, verliert er seine Toxizität. Aus der Haut des Frosches lässt sich 1.100 Mikrogramm Gift gewinnen. Sauraner im Fjordland nutzen das Gift häufig für ihre Blasrohre.

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

- 170 Mikrogramm stellen eine tödliche Dosis dar.

Wirkungseintritt:

- Lokaler Schmerz tritt sofort auf.
- Die giftige 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:

- Kaum ein Pharmazeut weiß das, aber als Gegengift kann Tetrodogift eingenommen werden, das nach einer ¼ Std. wirkt. Tetrodogift wirkt allerdings selbst gefährlich vergiftend. Zur Anwendung müssen die TW auf MED und Pharmazie gelingen.

Hinweis: Batrachogift kann als Pfeilgift dienen und wird vorwiegend von Sauranern genutzt.

Preise:

- 170 Mikrogramm = 30 Schekel
- Pfeilgiftfrosch = 20 Schekel

**Blauer Eisenhut:** Krautige Pflanze, die als Zierpflanze genutzt wird, aber alle ihre Pflanzenteile sind stark giftig. Das Gift wird gelegentlich 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.

Bereits 0,2 g der Pflanze wirken 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:

- Kohlepulver bindet den Giftstoff und stoppt die Vergiftung, woraufhin weitere Abzüge nicht mehr stattfinden. Kohlepulver wirkt nach 1 + W4 Std.
- Der Betroffene sollte ärztlich überwacht und betreut werden.

#### Preise:

- Blumentopf mit Blauer Eisenhut = 1,50 Schekel
- 5 mg Gift der Pflanze = 5 Schekel

**Bombinin-Gift:** Bombinin ist Giftstoff, der sich in den Hautschleimdrüsen einiger Unken, wie auch beim Anur befindet. Die Giftdrüsen des Anurs wirken auf andere Humanoiden nur giftig, wenn ein intensiver Hautkontakt besteht. Ein einfaches Händeschütteln ist ungefährlich. Das Bombinin-Gift 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: /

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

Preis: 0,1 ml = 1 Schekel

**Brechnuss:** Wird auch Krähenaugenbaum genannt. Rinde, Holz, Wurzeln, Blätter, vor allem aber die Samen sind hochgiftig. Sie verursachen Krämpfe, Lähmung durch Muskelstarre und können den Tod durch Atemlähmung bewirken. Schnecken und einige wenige Vogelarten ernähren sich allerdings von den Brechnussamen. 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 orangefarbene 3 – 6 cm große rundliche Beeren. Das essbare Fruchtfleisch ist weißlich, klebrig und schmeckt bitter. In ihnen entwickeln sich 1 – 3 cm große, knopfartige, fast flache, seidenhaarige Samen.

Applikation:

- Oral: 0,2 g des Brechnussgiftes aus einem Samen.
  - Ein Samen würde als tödliche Dosis ausreichen.
- Die niedrige Dosis (max. 1/3 des Samens) wirken euphorisierend und anregend auf die Sinne.
- 2 Samen wirken absolut tödlich.

Wirkungseintritt:

- Oral: nach 2 Std.

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 ärztlich versorgt werden. Kohlepulver wird eingesetzt, um das Gift zu binden und schließlich werden Abführmittel eingesetzt, damit das Gift ausgeschieden wird. Kohlepulver wirkt nach 1 + W4 Std. Durch ausreichendes Kohlepulver kann die Vergiftung gestoppt werden. Zur Anwendung muss der TW auf MED gelingen, der – 2 WM wird.

Weiteres:

- Die geringe Dosis wird als Heilmethode gegen die Pest, Cholera und Tollwut eingesetzt.
- Der Giftstoff wird zur Betäubung von Tieren und als Rattengift eingesetzt.
- Da das Brechnuss-Gift auch verdünnt immer noch sehr bitter schmeckt, eignet es sich schlecht als Mordmittel.

Preis: 10 Samen = 1 Schemel; die Kübelpflanze kostet 3 Schemel.



**Curare:** Das Gift stammt aus bestimmten tropischen Lianenarten und wirkt schnell lähmend und kann tödlich sein. Es wurde schon von indigenen Völkern als Gift eingesetzt und eignet sich auch als Pfeilgift; jedoch nur für kleine Tiere. Curare stammt aus der Rinde des Lianengewächses des Behaarten Knorpelbaums, wie auch aus den Früchten und Blättern von Brechnuss-Arten und Mondsamengewächsen. Curare verursacht Muskellähmung, die auch zur Lähmung der Atemmuskulatur führen kann und dadurch schließlich zum Tod durch Atemlähmung. Es 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. 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 sind 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.

**Hinweis:**

- Solange der Vergiftete noch atmet, bekommt er noch alles mit.
- Es gibt Versuche von Medizinern, die Curare gegen Wundstarrkrampf einsetzen.

**Preis:** 25 mg = 5 Schekel

**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 existiert vorwiegend in Montelacus, wird jedoch auch 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.

Der Begriff „Engel“ ist ein altelbischer Begriff für einen besonderen Boten.

**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 Schwitzsucht 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 und Willenlosigkeit: WS – 3.
  - Sehschwäche: Visuelle Talente und Kampftalente werden – 2 WM.
    - Bei Sonnenlicht werden die TW um weitere – 2 WM.
  - Das mögliche PM Schwitzsucht 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 und Willenlosigkeit: WS – 3.
  - Sehschwäche: Visuelle Talente und Kampftalente werden – 2 WM.
    - Bei Sonnenlicht werden die TW um weitere – 2 WM.
  - Das mögliche PM Schwitzsucht 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 durch Erbrechen entleert werden. Eine künstliche Beatmung ist nötig. Bei geringen Vergiftungen reicht es aus, Kohlepulver einzunehmen, um das Gift zu binden. Kohlepulver wirkt nach 1 + W4 Std. Zur medizinischen Versorgung muss der TW auf MED gelingen.

Weiteres: In Montelacus wird der Giftstoff auch in geringer Dosis als Halluzinogen verwendet.

Preis: Kübelpflanze = 3 Schekel.

**Fingerhut:** Krautige Pflanze, deren Blätter giftig sind. Fingerhut ist eine zweijährige Pflanze, die im zweiten Jahr einen hohen Stängel ausbildet, mit behaarten Blättern und auffallenden Kelchblüten. Alle Pflanzenteile sind hochgiftig, vor allem aber die jungen Blätter. Nachmittags ist der Giftgehalt am höchsten. Die Blätter schmecken bitter.

#### 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 TW 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) bewirken den Tod durch Herzversagen.



...

Gegenmittel: Kohlepulver kann verabreicht werden, damit das Gift gebunden wird. Auch der Durchfall hört dadurch auf. Kohlepulver wirkt in 1 + W4 Std. Zur medizinischen Versorgung muss der TW auf MED gelingen.

Weiteres: Der giftige Wirkstoff in den Blättern wird von Medizinern auch gegen Herzschwäche und als Brech- und Abführmittel genutzt.

Preis: Die Topfblume kostet 1,50 Schekel. Sie 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. Der Fliegenpilz ist auffällig orange, mit weißen Tupfen, die nach Regen jedoch fehlen. 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.

Der Giftstoff ist unter der Huthaut besonders hoch. Wird der Pilz getrocknet, hat der Giftstoff eine fünf- bis sechsfach stärkere Wirkung.

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.

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.

#### 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.

#### 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.

#### Tödliche Dosis

- Die tödliche Dosis beträgt 10 Fliegenpilze (1 Kg) oder 100 g getrocknete Fliegenpilze.
  - Nach der anfänglichen  $\frac{1}{4}$  Std. stirbt der Charakter.

...

Geringe Dosis

- 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: Kohlepulver muss eingenommen werden, damit das Gift gebunden und schließlich abgeführt wird. Kohlepulver wirkt auch gegen Durchfall. Zur medizinischen Versorgung muss der TW auf MED gelingen.

Weiteres:

- In einigen Kulturen dient der Fliegenpilz im Schamanismus um mit der spirituellen Welt zu verschmelzen.
- Es ist 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.
- Der schmackhafte Steinpilz wächst häufig in der Nähe vom Fliegenpilz.

Preis: Getrockneter Fliegenpilz = 2,50 Schekel.

**Ghulgift:** Gift, 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 Gift in den Organismus seines Opfers. Die Vergiftung tritt schon nach wenigen Sekunden ein.

Der Ghul besitzt an seinen Fingern Warzen, in denen sich der Giftstoff besonders sammelt. Ebenso ist der Speichel des Ghuls mit dem Giftstoff konzentriert. Ghulgift ist außerhalb des Ghul-Organismus nicht lange haltbar. An der Luft löst sich der Giftstoff in 4 Min. auf. Luftdich verschlossen, z. B. in einem Fläschchen, hält es 4 Tage. Im fremden Organismus wird er innerhalb weniger Stunden durch das Immunsystem eliminiert.

Applikation: ca. 0,2 ml des Sekrets

- Subkutan: Durch Kratzer oder Biss des Ghuls
- Denkbar wäre auch, das Sekret oral 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 Std wach, ist aber noch gelähmt.
    - Nach 4 Std., also wenn der REFL wieder aus dem kritischen Bereich regeneriert ist, ist die Lähmung vorbei. Dennoch ist der Charakter noch überaus unbeweglich.

Gegenmittel: /

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 = 15 Schekel

**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 Spätf Frühling bis in den Frühsommer. Aus den Blüten entwickeln sich die bohnenartigen 6 – 8 cm langen Hülsen, in denen die braunen Samen heranwachsen.

Das Gift ist in allen Teilen der Pflanze enthalten, ist in den Samen jedoch besonders konzentriert.

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 Wissens Talente 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 Kohlepulver eingenommen werden. Dadurch wird in 1 + W4 Std. die Vergiftung gestoppt.

Weiteres:

- Goldregen existiert nicht häufig auf Panlayos. Verstärkt wächst er aber in der Region von Kakara, im Südwesten von Panlayos.
- Die Blätter des Goldregens können geraucht zur Entwöhnung von Nikotin eingesetzt werden. Dadurch finden alle Werteabzüge beim Entzug von Tabak um einen Punkt geringer statt.

Preise: 10 Samen = 1 Schekel; Kübelpflanze = 3 Schekel.

**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 hält sich vor allem in der Nähe von Eichen, Rotbuchen, Birken, Haseln und Esskastanien auf. Er findet sich darum in und um Laubwälder. Der Grüne Knollenblätterpilz kann in unterschiedlichsten Klimabereichen wachsen, er meidet aber trockene. Die oberirdischen Fruchtkörper erscheinen von Sommer bis Herbst.

Auch durch das Aufkochen des Pilzes geht die Giftigkeit nicht verloren.

Applikation: oral

- Die tödliche Dosis 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 die Einnahme von viel Flüssigkeit 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.

Gegenmaßnahmen: Der Betroffene muss ärztlich betreut werden. Er benötigt viel Flüssigkeit. Ihm wird in hoher Dosierung Kohlestaub verabreicht, um das Gift zu binden. Kohlestaub wirkt in 1 + W4 Std. Zur medizinischen Versorgung muss der TW auf MED gelingen. In der Regel überlebt der Betroffene die Vergiftung jedoch nicht.

Preis: Getrockneter Pilz = 3 Schekel.

**Kleptomagie:** Das Speichelsekret des Klepto-Affen fördert Neugier und die Sucht zum Stehlen (Kleptomanie). 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 reicht aus. 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); 1 ml

Wirkungseintritt: nach W6 Min.

Halbwertszeit: W20 Tage

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

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

Preis: 1 ml = 5 Schekel

**Korallenstrauch:** Pflanzenart der Nachtschattengewächse, deren Früchte vergiftend wirken und Magen-Darm-Beschwerden verursachen können. Der Korallenstrauch wird auch als Zierpflanze genutzt. Der Korallenstrauch ist eine kleine strauchige Pflanze, die 1 Meter hoch wachsen kann. Sie trägt paarweise Laubblätter. Aus den weißen Blüten entstehen die orange-rot leuchtenden Beeren. Der Korallenstrauch wächst vor allem an trockenen Standorten. Die Beeren des Korallenstrauchs, vor allem in den unreifen, wirken vergiftend.

Applikation: Oral

Wirkungseintritt: 15 + W20 Min.

Halbwertszeit: W6 Std.

...



Wirkung:

- Durch den Verzehr von 2 Beeren:
  - Übelkeit: – 1 VIT.
  - Bauchschmerzen: – 2 LE und – 1 VIT.
  - Durchfall: – 1 LE und – 1 VIT und jede ¼ Std. muss der Charakter auf Klo.
- Ab dem Verzehr von mind. 3 Beeren:
  - Übelkeit: – 1 VIT.
  - Bauchschmerzen: – 2 LE und – 1 VIT.
  - Durchfall: – 1 LE und – 1 VIT und jede ¼ Std. muss der Charakter auf Klo.
  - Starke Müdigkeit: – 3 WS und – 1 VIT.
    - Diese Werteverluste regenerieren sofort, wenn der Charakter 2 Schlafphasen geschlafen hat.
  - Außerdem muss der TW auf GL gelingen, sonst stirbt der Charakter an Herzversagen.

Gegenmittel: Kohlestaub bindet das Gift im Körper, wodurch die Vergiftung gestoppt wird. Das hilft auch gegen den Durchfall.

Preis: Topfblume = 1,50 Schekel

**Maitogift:** 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. Durch den Verzehr dieser Tiere kann eine Lebensmittelvergiftung auftreten. Auch durch das Kochen der Fischarten, ist das Gift noch beständig. Der Giftstoff ist auch nicht geschmacklich oder durch Geruch erkennbar. Maitogift gilt als eines der stärksten natürlichen Gifte.

Applikationen:

- Oral, z. B. durch die Aufnahme von vergiftetem Fisch (oder vergifteten Algen); ca. 8 Mikrogramm.
  - Eine Fischvergiftung durch Maitogift löst zunächst nur eine leichte Vergiftungen aus
- Subkutan, z. B. durch Pfeilgift; 80 Mikrogramm = tödliche Vergiftung.

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: Schwitzsucht: 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 (siehe unten!)
- 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 (siehe oben!) 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:** Aufgrund der Symptome sollte sofort ein Medikus aufgesucht werden. Der Betroffenen muss viel trinken. Auch alkoholische Getränke sind sinnvoll, damit das Gift durch den Urin schnell ausgeschieden wird. Kohlepulver wirkt gegen Durchfall. Die Wirkung tritt nach 1 + W4 Std. ein. Das Gift wird dadurch jedoch nicht gebunden.

**Hinweis:** Maitogift kann als Pfeilgift genutzt werden. Es wird vor allem von Sauranern im Fjordland und im Dusterwald genutzt.

**Preis:** 80 Mikrogramm = 10 Schekel.

**Mutterkorn:** Es handelt sich um einen Getreidepilz, der vor allem an Gerste und Roggen zu finden ist. Es ist eine längliche, kornähnliche und bis zu vier cm lange Pilzart, die im Getreide nur schwer auffällt. Mutterkorn entwickelt sich auch in feuchten Vorratsspeichern. In ärmlichen Zeiten, wenn die Humanoiden Ähren aufgelesen und gegessen haben, brach eine Massenvergiftung aus, die fälschlich als Krankheit vermutet wurde. Erst seit einiger Zeit ist bekannt, dass es sich um einen Pilzbefall handelt. Da er im Getreide leicht übersehen werden kann, treten immer noch Vergiftungen auf, auch durch den Verzehr von vergiftetem Brot. Ebenso kann sich auch das Vieh an Mutterkorn vergiften. Die Vergiftung bewirkt Erbrechen, Schwindel, Übelkeit, Durchfall usw., kann aber auch Wahnvorstellungen und das Abfaulen von Extremitäten auslösen oder auch den Tod durch Atem- oder Herzstillstand.

**Applikation:** Oral

- 1 Korn löst eine leichte Vergiftung aus.
- 10 Körner lösen eine schwere, tödliche Vergiftung aus.
- Da die Körner häufig mit anderen Getreidekörnern unwissend verarbeitet werden, befindet sich der Giftstoff dann im gebackenen Brot. Durch das Backen gehen jedoch  $\frac{1}{4}$  bis  $\frac{1}{2}$  des Giftstoffes verloren. Für einen Laib Roggenbrot (1 Kg) werden 30.000 Körner verarbeitet. Wenn sich in dieser Menge 30 Mutterkörner befinden, ist die Vergiftungsgrenze erreicht.
  - Über 30 Körner bewirken eine leichte Vergiftung.
  - 280 Körner bewirken eine schwere, tödliche Vergiftung.

**Wirkungseintritt:** In W6 x  $\frac{1}{2}$  Std.

**Halbwertszeit:** 2 Std.

**Wirkung:**

- Leichte Vergiftung (1 Korn)
  - Erbrechen: – 1 LE und – 1 VIT.
  - Schwindel: alle motorischen und visuelle Talente und Orientierung werden – 2 WM.
  - Übelkeit: – 1 VIT.
  - Außerdem entscheidet der TW auf VIT danach darüber, ob weitere Symptome auftreten (W10):
    - 01 – 02 = Durchfall: – 1 LE und – 1 VIT.
    - 03 – 04 = Sehstörungen: Visuelle Talente werden – 2 WM.
    - 05 = Kopfschmerzen: – 2 LE und – 1 VIT und alle TW werden – 2 WM.
    - 06 – 07 = Blaue Finger und Zehen und ein Kribbeln und Gefühllosigkeit.
    - 08 = Blaue Finger und Zehen und Schmerzen in Fingern und Zehen: – 1 LE und – 1 VIT.
    - 09 = Krämpfe: – 3 LE und – 1 VIT.
    - 10 = Halluzinationen.
  - Außerdem entscheidet der TW auf GL danach darüber, ob der Betroffene ohnmächtig wird.

...

- Schwere Vergiftung (10 Körner)
  - Kribbeln in Fingern und Zehen; die Pupillen erweitern sich; Durstgefühl; heiß-kalt-Gefühle.
  - Durchfall: – 1 LE und – 1 VIT.
  - Erbrechen: – 1 LE und – 1 VIT.
  - Schwindel: alle motorischen und visuelle Talente und Orientierung werden – 2 WM.
  - Übelkeit: – 1 VIT.
  - Krämpfe: – 3 LE und – 1 VIT.
  - PM Paranoia + 6 (äußert sich in Wahnsinnsanfällen)
  - Außerdem entscheidet der TW auf VIT danach darüber, ob weitere Symptome auftreten (W10):
    - 01 – 02 = Sehstörungen: Visuelle Talente werden – 2 WM.
    - 03 – 04 = Kopfschmerzen: – 2 LE und – 1 VIT und alle TW werden – 2 WM.
    - 05 – 06 = Blaue Finger und Zehen und ein Kribbeln und Gefühllosigkeit.
    - 07 – 08 = Blaue Finger und Zehen und Schmerzen: – 1 LE und – 1 VIT.
    - 09 – 10 = Halluzinationen.
  - Außerdem entscheidet der TW auf GL danach darüber, ob der Betroffene ohnmächtig wird.
    - Wenn das der Fall ist, entscheidet ein weiterer TW auf LE darüber, ob der Betroffene an Atem- oder Herzstillstand stirbt.
  - Außerdem entscheidet der TW auf VIT danach darüber, ob in W6 Std. eine Extremität abfällt:
    - Mit dem W6 wird ermittelt:
    - 1 = Ein Finger: Dauerhaft – 1 LE.
    - 2 = Ein Zeh: Dauerhaft – 1 LE.
    - 3 = Eine Hand: Dauerhaft – 4 LE.
    - 4 = Ein Fuß: Dauerhaft – 4 LE.
    - 5 = Ein Unterarm: Dauerhaft – 5 LE.
    - 6 = Ein Knie (Unterbein): Dauerhaft – 5 LE.
    - Die Extremität muss abgenommen werden oder fault von selbst ab.
    - Das Abnehmen verursacht keine weiteren Schmerzen, aber eine offene Wunde und Blutverlust.

#### Nachwirkungen:

- Nach einer schweren Vergiftung kann der Charakter noch lange an den Paranoia und Wahnvorstellungen leiden. Der SM würfelt mit dem W6 geheim aus, wie viele Abenteuer das betreffen kann. Zu Beginn des Abenteuers muss dem Charakter dann der TW auf GL gelingen, sonst erleidet er diesen Anfall. Wann dieser Anfall auftritt, wird vom SM per Würfel frei ermittelt. Die Paranoia hält 2 Std. lang an.

#### Gegenmittel: /

#### Weiteres:

- Mutterkorn wächst vorwiegend an Roggen und Gerste, aber auch an anderen Getreidesorten und Gräsern. Er gedeiht vor allem wenn das Frühjahr nass und der Sommer heiß und windig war. Ebenso gedeiht er gut in feuchten Getreidelagern. Auch das Vieh kann durch den Verzehr vergiftet werden. Um gegen Mutterkorn vorzubeugen, sollte das Getreide möglichst trocken und windfrei angebaut und gelagert werden. Die Feldränder sollten vor der Gräserblüte geschnitten werden. Herabfallende Getreidekörner, die vom Pilz befallen sind, treiben im Frühjahr neue Pilzköpfe. Das Getreide sollte darum frühzeitig geerntet werden. Den Befall kann man früh daran erkennen, dass die Blüten des Getreides eine Art Honigtau aussondert. Danach entsteht dann das Mutterkorn.
- Schwangere können durch die Vergiftung Venen bekommen und in Folge dessen Fehlgeburten austragen.
- Ein Mutterkorn wiegt 0,035 g.

**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. Oleander schmeckt bitter.

Applikation:

- Kutan: Durch Berührung entstehen Hautreizungen.
- Subkutan: Gelangt der Milchsafte 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. (ein Blatt)

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 Kohlestaub einnehmen, um das Gift zu binden. Kohlestaub wirkt in 1 + W4 Std. Zur medizinischen Behandlung muss der TW auf MED gelingen, der – 2 WM wird.

Preis: 20 mg des Giftstoffes (aus einem Blatt) = 5 Schekel; die Topfblume = 1,50 Schekel.

**Ongaonga:** Brennnesselgewächs, das leichten bis starken Juckreiz verursachen kann, aber auch Lähmungen und Übelkeit. Es ist ein Halbstrauch, mit einer Wuchshöhe von 1 – 2 Metern. Die Blätter weisen zackige Ränder auf. Die Pflanze wächst in Waldgebieten in Küstennähe und in Tiefebene, vor allem am Rand von Gebüsch. Als kleine Jungpflanzen werden sie von Weidetieren gefressen, aber in Gebüsch können sie wachsen, bis sie auch von den Tieren nicht mehr gefressen werden. Stängel und Laubblätter tragen die weißen Brennhaare.

Applikation: Kutan, durch Hautberührung.

Wirkungseintritt: Sofort

Halbwertszeit: 24 + W20 Std.

Wirkung:

- Beim Durchstreifen des Waldes kann ein TW auf GL entscheidend sein, ob der Charakter die Verätzung erleidet. Wenn der TW auf GL misslingt, wird die verbrannte Körperzone mit dem W6 ermittelt.
  - 1 = Kopf- und Halsbereich
  - 2 = Linker Armbereich
  - 3 = Rechter Armbereich
  - 4 = Torsobereich und Rumpf
  - 5 = Linker Beinbereich
  - 6 = Rechter Beinbereich
- Sollte diese Körperzone komplett mit Bekleidung geschützt sein, geschieht dem Charakter nichts. Sollte an der Körperzone aber freie Haut sein, wird diese verätzt. Welche Körperpartie es genau ist, muss so lange mit dem Würfel ermittelt werden, bis eine Partie gefunden wurde.

...

- Nun entscheidet ein TW auf VIT über die Stärke der Verätzung:
  - Meisterhaft gelungener TW: Der Charakter spürt zwar etwas, aber es macht ihm nichts aus.
  - Gut gelungener TW: Leichter Juckreiz an der Körperpartie.
    - - 1 LE und - 1 VIT.
  - Normal gelungener TW: Schwerer Juckreiz an der Körperpartie.
    - - 2 LE und - 1 VIT.
    - Der Juckreiz bedingt einen gestörten Schlaf, darum nach dem Schlaf - 1 VIT und - 1 WS.
      - Diese Werteverluste regenerieren sofort, wenn der Charakter geschlafen hat.
  - Misslungener TW: Siehe normal gelungener TW!
    - Außerdem W6 Std. lang Krämpfe in der ganzen Körperzone: - 3 LE und - 1 VIT.
  - Verpatzter TW: Siehe normal gelungener TW!
    - Außerdem: W6 Std. lang Übelkeit: - 1 VIT
    - Außerdem W6 Std. lang Lähmung der Körperpartie.
      - Betrifft das den Schädel, wird der Betroffene ohnmächtig.
      - Betrifft das die linke Brusthälfte (Herz), muss der Betroffene sofort und W10 Min. lang jede Min. einen TW auf LE schaffen, sonst stirbt er an Herzversagen.
      - Betrifft das den Hals, erleidet er Atemnot.

Gegenmittel: /

**Potselui:** Schnell wirkendes Lähmungs- und Schafmittel des Potselui-Kaktus; auch als Gute-Nacht-Kuss bekannt. Der Einsatz des Potselui-Giftes wird auch als Gute-Nacht-Kuss bezeichnet. Es handelt sich um ein sofort lähmendes und einschläferndes Kontaktgift, das auf die Lippe aufgetragen wird und durch den Kuss übertragen wird. Das Gift wird über die Mundschleimhaut aufgenommen und entfaltet dort seine Wirkung. Das Potselui-Gift wird aus dem Potselui-Kaktus gewonnen, der sich in dschungelreichen Gebieten befindet.

Applikation: Sublingual; meist durch einen Kuss.

Wirkungseintritt: In W6 Sek.

Halbwertszeit: W6 x ¼ Std.

Wirkung: Der Betroffene wird ohnmächtig. Puls und Atmung sind kaum noch erkennbar. Der Betroffene scheint tot zu sein.

Hinweise:

- Potselui lässt sich auch gut nutzen, um einen Tod vorzutäuschen. Um zu erkennen, dass die Person noch lebt, muss in MED der TW gut gelingen.
- Das Auftragen der giftigen Salbe ist nicht ungefährlich. Die Person muss beim Auftragen einen TW auf FM schaffen, damit die Salbe nicht selbst in den Mundbereich gerät. Auch während des Kusses muss der Person der TW auf WS gelingen, damit sie nicht versehentlich selbst mit der Zunge an das Gift kommt.

Preis: Salbe mit 2 ml = 5 Schekel

**Raner-Gift:** Lähmendes Gift, das in Aranern, Sauranern und Slingern enthalten ist. Das Raner-Gift verursacht durch Hautkontakt Lähmungen. 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

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: /

Preis: 5 ml = 2 Schekel

**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.

Rittersporn gibt es in vielen Arten und ist vor allem in den nördlichen Gegenden weit verbreitet. Rittersporn wird vielerorts auch als Zierpflanze genutzt. Rittersporn trägt dreigeteilte Laubblätter und traubenartige Blüten, die in unterschiedlichen Blautönen, bis violett, aber auch rosa und weiß blühen können.

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

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.
  - Schwitzsucht: 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.

Gegenmittel: Die Vergiftung hört schon bald auf, dennoch sollte Kohlepulver eingenommen werden, um das Gift zu binden. Nach dem Umgang mit den Pflanzen müssen die Hände abgewaschen werden.

Preis: Topfblume Rittersporn = 1,50 Schekel

**Rizinus:** Auch Wunderbaum genannt. Krautige Pflanze, deren Samen überaus giftig sind 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. In tropischen Gegenden erreicht sie eine Höhe von über 10 Metern. 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.

Die Schalen um die Samen sind nur schwach giftig. Der Samen hingegen ist sehr giftig. Die Samen können kalt gepresst und mit Alkohol verestert werden. Beim Pressen löst sich der Giftstoff und bleibt in den wässrigen Rückständen zurück. Nimmt man das Gift 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. Rizinusvergiftungen können darum tödlich enden.

Applikation: Oral: 2 mg Rizin (ca. 2 – 4 Samenkörner).

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 ärztlich versorgt werden. Er muss sich übergeben und ihm wird Kohlestaub verabreicht. Durch den Kohlestaub wird Durchfall und eine weitere Vergiftung nach 1 + W4 Std. gestoppt. Die Aufnahme von viel Flüssigkeit unterbindet eine weitere Dehydrierung. Die medizinische Behandlung verlangt einen TW auf MED.

**Preise:** Topfblume Rizinus-Wunderbaum = 1,50 Schekel; 10 Samen = 1 Schekel

**Schimmelpilze:** Fadenförmiges Pilzgeflecht, das sich vor allem auf faulen Lebensmitteln und anderen Organismen befindet, z. B. auf altem Brot, Obst, Gemüse, Holz, Kot usw. Sie gedeihen vor allem gut in feuchter Umgebung, wie auch bei Tauwetter. Auch auf Papier kann sich Schimmelpilz bilden, wie auch auf Gebäudeflächen. In der Herstellung von Käse wird Schimmel positiv genutzt, ansonsten ist der versehentliche Verzehr von Schimmel gesundheitsschädlich. Schimmel kann Kopfschmerzen und Schwindel bewirken, aber auch Übelkeit, Erbrechen und bei hoher Dosierung auch Leber- und Lungenversagen.

#### 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.

#### 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. erwürgelt 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:** /

**Weiteres:** Abkochen oder braten tötet den Schimmel nicht ab.

**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 Blüten, die vor allem von Bienen 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. Vergiftungen treten meist durch die Beeren auf.

**Arkane Wissen:** Der Tollkirsche werden magische Eigenschaften zugeschrieben. Neben Alraune, Bilsenkraut und anderen Pflanzenstoffen, wird sie als Zutat für die Hexensalbe genutzt, die es Hexen angeblich ermöglicht zu fliegen. Um eine Hexe zu einem Geständnis zu zwingen, wird ihr gelegentlich Tollkirsche verabreicht.

**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.
  - Heilende Wirkungen:
    - Das mögliche PM Schwitzsucht ist bis zur Halbwertszeit aufgehoben.
    - Mögliche Krämpfe klingen ab.
  - 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.
  - Sehschwäche: Visuelle Talente und Kampftalente werden – 2 WM.
    - Bei Sonnenlicht werden die TW um weitere – 2 WM.
  - Halluzinationen und Delirium und Willenlosigkeit: WS – 3.
    - Ein TW auf GL entscheidet darüber, ob es Wahnvorstellungen sind.
  - Heilende Wirkungen:
    - Das mögliche PM Schwitzsucht ist bis zur Halbwertszeit aufgehoben.
    - Mögliche Krämpfe klingen ab.
  - 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.
  - Sehschwäche: Visuelle Talente und Kampftalente werden – 2 WM.
    - Bei Sonnenlicht werden die TW um weitere – 2 WM.
  - Schwere Halluzinationen (Wahnvorstellungen; Tobsuchtsanfälle) und Delirium: WS – 3.
  - Heilende Wirkungen:
    - Das mögliche PM Schwitzsucht ist bis zur Halbwertszeit aufgehoben.
    - Mögliche Krämpfe klingen ab.
  - 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:** Der Vergiftete muss sofort zum Erbrechen gebracht werden. Eine künstliche Beatmung kann nötig sein. Bei geringen Vergiftungen reicht es aus, Kohlestaub einzunehmen, um das Gift zu binden. Kohlestaub wirkt nach 1 + W4 Std. Zur medizinischen Behandlung muss der TW auf MED gelingen.

**Weiteres:**

- Die Schwarze Tollkirsche wird der Medizin genutzt. Der Giftstoff, richtig dosiert, wirkt krampflösend und Schweißtreiben entgegen. Es kann auch als Gegenmittel bei Vergiftungen durch Sutum- und Tetrodotoxin eingesetzt werden. Hier müssen mind. 2 Beeren verabreicht werden, was dann allerdings zu einer Vergiftung durch die Schwarze Tollkirsche führen.
- Frauen am Hofe nutzen den Saft auch für Schönheitszwecke, da dadurch die Pupillen erweitert werden.

**Preis:** Kübelpflanze = 3 Schekel.

**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 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. Er findet sich häufig an Straßenrändern, Hecken oder landwirtschaftlichen Feldern.

Das Pflanzengrün und die unreifen Beeren sind giftig. Umso älter die Pflanze und die Beeren werden, desto weniger giftig sind sie.

**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 ärztlich überwacht werden. Der Vergiftete sollte sich weiter übergeben können, um das Gift auszustoßen. Kohlestaub kann eingesetzt werden, um das Gift zu binden und dadurch eine weitere Vergiftung zu stoppen. Kohlestaub wirkt in 1 + W4 Std. Gegen die Krämpfe kann ein Benzodiazepin eingesetzt werden.

**Preis:** Blumentopf mit kleiner Pflanze = 1,50 Schekel.

**Schwarzes Bilsenkraut:** Bilsenkraut ist ein Nachtschattengewächs und eine bis zu 60 cm große Krautpflanze. Alle Pflanzenteile sind giftig, besonders die Wurzelteile und die Samen. Das Gift verursacht Hautrötungen, Unruhe, Schläfrigkeit oder Halluzinationen und kann auch komatöse Zustände, Bewusstlosigkeit und den Tod durch Atemlähmung verursachen. Es wird gelegentlich auch als halluzinatives Rauschmittel genutzt und als Schmerzmittel. Bilsenkraut blüht alle zwei Jahre, von Sommer bis Herbst und bekommt danach ihre Früchte. Die Wurzel ist rübenförmig. Die Pflanze ist weit verbreitet, tritt aber selten und zerstreut auf. Es wächst auf sandlehmigen Böden, auch an Wegrändern und Mauern. Aus den Blättern einer Pflanze lassen sich 500 mg des Giftstoffes gewinnen.

Arkane Wissen: Schwarzer Bilsenkraut soll Bestandteil der Hexensalbe sein, die Hexen zum Fliegen verwenden.

Applikation: Oral

Wirkungseintritt: nach 1 Std.

Halbwertszeit: 4 Std.

Wirkung:

- Bei einer geringen Dosis (100 mg): 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 Sonnenlicht werden die TW um weitere – 2 WM.
    - Die WM regenerieren erst nach einer Woche und wöchentlich um je einen Punkt.
  - Das mögliche PM Schwitzsucht 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 (200 mg): Siehe obere Symptome und ...
  - GL + 1; VIT + 1.
  - Muskelschwäche: LE – 1.
  - Delirium und Willenlosigkeit: 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 Schwitzsucht 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. 2 g): Siehe obere Symptome und ...
  - GL + 1; VIT + 1.
  - Muskelschwäche: LE – 1.
  - Delirium und Willenlosigkeit: 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 Schwitzsucht 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. 9 g statt.

Gegenmittel:

- Bei einer Vergiftung durch Pflanzenteile muss sofort der Magen-Darm-Trakt durch Erbrechen entleert werden. Eine künstliche Beatmung ist nötig. Bei geringen Vergiftungen reicht es aus, Kohlepulver einzunehmen, um das Gift zu binden. Kohlepulver wirkt nach 1 + W4 Std. Zur medizinischen Versorgung muss der TW auf MED gelingen.

...

Weiteres:

- Der Giftstoff wird in geringer Dosis auch als Halluzinogen verwendet.
- Zahnärzte verwenden das Öl des Bilsenkrauts zur Zahnbehandlung.
- Gelegentlich wird es auch als Zusatz im Laudanum verwendet.
- Bilsenkraut ist Bestandteil im Zwergenfusel.

Preis: 500 mg Pflanzenteile = 2,50 Schekel

Die tödliche Dosis ist für den Menschen etwa so hoch wie die von **Hyoscyamin** und soll bei etwa 100 mg liegen. Die Injektion von 1 mg subkutan löst ebenso starke Wirkungen aus.

**Somnosa:** Giftiger Feinstaub aus dem Blauen Knollenwüßling. Es wirkt schnell narkotisierend. Das schlafverursachende Gift entsteht durch den Feinstaub des Blauen Knollenwüßlings. Der Blaue Knollenwüßling ist ein sehr seltener Pilz, der in düsteren moorigen Waldgebieten existiert. Der Feinstaub entwickelt sich im Spätherbst, in den Abendstunden. Betritt man das Waldmoorgebiet, in dem gerade Somnosa freigesetzt wird, kann man sehr schnell ohnmächtig werden. Es ist möglich, den Pilz zu ernten und den Feinstaub zu lösen und ihn in Flüssigkeit aufzulösen, wodurch Somnosa oral verabreicht werden kann.

Applikationen:

- Oral, durch die Aufnahme von flüssigem Somnosa.
  - Zur Menge, siehe bei Wirkung; ein Pilz bietet Feinstaub für 3 ml.
- Inhalativ.
  - Der Blaue Knollenwüßling entfaltet seine Sporen am Abend W6 Std. lang 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 Knollenwüßling ohnmächtig geworden sein, wird er – sofern er nicht aus dem Wirkungsbereich befreit wird – bis zum Ende der Sporenaussonderung plus der üblichen Zeit ohnmächtig bleiben. Ist er zu vielen Pilzen ausgesetzt, könnte er sogar ins Koma fallen oder sterben.

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 der schwebende Feinstaub: Der Betroffene wird ohnmächtig.
- 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: /

Hinweise: Somnosa-Vergiftungen sind pathologisch kaum nachweisbar.

Preis: Feinstaub für 3 ml = 15 Schekel.

**Sutumgift:** Gift der Sutum-Heckenpflanze, die erst Husten bewirkt und allmählich zum Tod führen kann. Das Gift der tropischen Sutum-Heckenpflanze wirkt 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. Die Sutum-Pflanze gibt es selten, nicht zuletzt auch, weil sie niemand gerne in den Garten pflanzen möchte und sie eine Bedrohung darstellt. Siehe dazu auch bei „Welt“, „Kreaturen“, „Pflanzen“!

Applikation:

- Kutan, durch Hautkontakt; 1 ml
- Subkutan, z. B. als Pfeilgift

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:** Die Beeren der Schwarzen Tollkirsche wirken dieser Vergiftung entgegen. Das Gegengift wirkt nach einer ½ Std. und stoppt die Vergiftung. Allerdings ist man dann an der Schwarzen Tollkirsche vergiftet, was allerdings das kleinere Übel wäre.

**Hinweis:** Suturaumgift ist schwer zu kriegen, weil der Einsatz sehr gefährlich ist. Das Gift kann als Pfeilgift genutzt werden.

**Preis:** 1 ml = 20 Schekel.

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

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

**Applikation:** Oral (5 ml).

**Wirkungseintritt:** in W6 Sek.

**Halbwertszeit:** Die Wirkungsdauer wird durch den W6 entschieden:

- 1 - 2 = eine ¼ Std.
- 3 - 4 = 1 Std.
- 5 - 6 = 24 Std.

**Wirkung:** Die Person leidet für die ermittelte Zeit unter völliger Amnesie. Sie weiß nicht, was sie in der Vergangenheit getan hat und wer sie ist. Sie weiß auch nichts von ihren Fähigkeiten, bis sie diese zufällig entdeckt.

**Hinweis:** Personen die in INTEL und in Pflanzenkunde oder Pharmazie einen Wert von 15 haben, können sich denken, dass sie mit Toxamnesia betäubt wurden.

**Preis:** 5 ml = 5 Schekel.

**Tetrodogift:** Bezeichnung für ein Gift, das in bestimmten Meerestieren enthalten ist. Das Gift wirkt lähmend und tödlich. Das Gift existiert im Kugelfisch, im Igelfisch, in einigen Krebsen und Krabben, Meeresschnecken, Seesternen und in bestimmten Plattwurmarten. Tetrodogift wird als Pfeilgift genutzt.

**Applikation:** 800 Mikrogramm wirken tödlich.

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

**Wirkungseintritt:**

- Oral: in verschiedenen Etappen. Die 1. Wirkung beginnt nach 10 + W20 Min.
- 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.
    - Hautjucken: - 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: 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 subkutanen Vergiftung finden die Wirkungsetappen jeweils in 5 Min.-Abständen statt.

**Gegenmittel:** Eine Erste Hilfe muss ärztlich durchgeführt werden. Der Vergiftete muss beatmet werden und erhält Kohlestaub, damit das Gift gebunden wird. Kohlestaub wirkt nach 1 + W4 Std. Außerdem können die Beeren der Schwarzen Tollkirsche eingenommen werden. Dadurch wird die Vergiftung in einer ½ Std. gestoppt. Allerdings ist man dann an der Schwarzen Tollkirsche vergiftet, was aber das kleinere Übel wäre. Zur Behandlung ist ein TW auf MED nötig.

#### Weiteres:

- Fischköche und Fischhändler, die mit dem Kugelfisch oder ähnlichen Tieren arbeiten, benötigen spezielle Kenntnisse, um die Tiere entsprechend giftfrei zu filtieren und zu braten oder kochen.
- In einem Kugelfisch finden sich 7 Mikrogramm Gift je Kg.
- Tetrodogift kann als Gegenmittel bei einer Vergiftung von Batrachogift eingenommen werden. Das wissen nur die wenigsten Pharmazeuten und die alternative Vergiftung durch Tetrodogift ist nicht unbedingt sinnvoll.

Preis: 800 Mikrogramm = 15 Schekel.

**Wahnpilz:** Feinstaub des Wahnpilzes, der durch die Luft aufgenommen wird und starke Halluzinationen bewirkt. Der Wahnpilz ist ein gelblich aussehender, seltener Knollenblätterpilz, der in feuchten Sumpfgeländen zu finden ist. Sein Feinstaub lässt vor allem im Spätfrühling am Abend umherstreifende Wanderer an schweren Wahnvorstellungen leiden. Ebenso bewirkt die Einnahme des Pilzes Wahnvorstellungen und körperliche Leiden.

#### Applikation:

- Oral, durch die Aufnahme des Pilzes.
- Inhalativ durch den Feinstaub, in einem Umfeld von 11 x 11 m.

#### Wirkungseintritt:

- Oral: in W6 x ½ Std.
- Inhalativ: in W6 Sek.

Halbwertszeit: W6 Std.

#### Wirkung:

- Schwere Halluzinationen; Wahnvorstellungen.
- Bei Genuss des Pilzes erleidet man außerdem
  - Kopfschmerzen: – 2 LE und – 1 VIT und alle TW werden – 2 WM.
  - Übelkeit: – 1 VIT.
  - Durchfall: – 1 LE und – 1 VIT und jede ¼ Std. muss der Charakter auf Klo.



**Nachwirkungen:** 30 Tage lang leidet der Vergiftete immer mal wieder an leichten Halluzinationen. Zu Beginn des Abenteuers ermittelt der SM geheim, wann diese Halluzinationen auftreten. Mit dem W6 wird die Dauer in Std. ermittelt.

**Gegenmittel:** /

#### Hinweise:

- Der Wahnpilz wirkt nicht bei Anuren, Krokodilen, Plantoiden, Sauranern und Slingern.
- Wird der Pilz entfernt, kann er den Feinstaub noch 24 Std. lang freisetzen. Der Pilz verliert seine Giftigkeit nicht durch Aufkochen. Der getrocknete Pilz ist W6 Monate lang giftig.

Preis: Pilz = 2,50 Schekel.