

PHÁRMÁZEUTIKÁ – I-FIL MITTFL

1. Einstieg

In diesem Abschnitt werden Heilmittel beschrieben.

- Die Māori nennen die Heilpflanzen Neuseelands Rongoa.
- Weitere Dopingmittel und Drogen können heilende Wirkung haben; siehe dazu unter "Doping und Drogen"
- Unter **Applikation** sind die Formen der Anwendungen und Verabreichunngen beschrieben und auch wie viel von dem Stoff eingenommen werden muss.
 - Oral = Über den Mund aufgenommen, also gegessen, getrunken oder geschluckt
 - Sublingual = gelutscht, z. B. Lutschtabletten
 - o Inhalativ = über die Lunge inhaliert, z. B. durch Gas oder Spray
 - o Intraarteriell = durch eine Spritze in die Arterie eingeführt
 - Intrakardial = durch eine Spritze direkt ins Herz injiziert
 - o Intramuskulär = durch eine Spritze ins Muskegewebe eingeführt
 - o Intravenös = in Form einer Infusion in die Vene eingeleitet
 - Subkutan = unter die Haut (gespritzt)
 - o Kutan = auf die Haut aufgetragen, z. B. in Form von Salben
 - o Perkutan = über die Haut aufgenommen, z. B. durch Depotpflaster mit Wirkstoffen
 - o Konjunktival = in Form von Augentropfen über die Bindehaut
 - o Nasal = Durch Nasenspray oder -tropfen in die Nase
 - o Rektal = durch den After, z. B. Zäpfchen
- Der Wirkungseintritt ist der Moment, an dem das Mittel wirkt. Zwischen der Einnahme und dem Wirkungseintritt liegt die Latenzzeit.
- Die **Halbwertszeit** ist der Zeitpunkt, nachdem die stärkste Wirkung stattfand und die Wirkung nun allmählich abklingt. Sofern nichts anderes angegeben ist, regenerieren die folgenden Werteveränderungen danach wie folgt:
 - $\circ\quad$ Alle Regenerativen Talente regenerieren täglich um je einen Punkt.
 - o Alle sonstigen Talente regenerieren stündlich um je einen Punkt.
 - \circ 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 unerwünschte 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. Medikamente in der Postapokalypse

Medikamente werden in der Postapokalypse eine Art Rarität. Viele Medikamente können ohne elektrotechnische Hilfsmittel kaum noch hergestellt werden.

Alte Medikamente werden darum gesammelt

Sammler, Plünderer, sogenannte Nomaden streifen durch leerstehende Häuser und suchen nach Medikamenten. Sie verkaufen es an den meistbietenden, meist an Ärzte. Allerdings sind viele der Medikamente bereits abgelaufen. Nutzbar sind sie dennoch. Besser abgelaufene Medikamente nutzen, als gar keine.

Einige Medikamente können noch hergestellt werden

Lösungen lassen sich zusammenstellen und Tabletten können durch hydraulische Verpressung erstellt werden. Ohne elektronische Waage ist die Zusammenstellung der Arzneien, samit der Füllmittel, Bindemittel und Zuerfallsmittel jedoch schwierig und auch das Erlangen der Wirkstoffe ist problematisch.

Die alternative Medizin tritt wieder in den Vordergrund

Pharmazeuten besinnen sich darum wieder auf die Natur und aus Erzählungen und antiquaren Medizinbüchern werden wieder alte Rezepturen gesammelt.

Medikamente werden teuer gehandelt

Die meisten Gebrauchsartikel haben einen Werteverlust auf bis zu 20 % ihrer ursprünglichen Marktpreise erlebt. Bei Medikamenten ist das. Diese kosten immer noch soviel, wie vor der Katastrophe. Lediglich die einfachen natürlichen und auffindbaren Naturprodukte sind so günstig wie andere Artikel geworden. Manche skrupellose Ärzte entscheiden auch individuell, wie viel Geld sie verlangen. Schließlich hat der Patient ein lebenswichtiges Anliegen, wofür er zahlen wird.

- Ein Antibiotikum mit 10 Tabletten kostet durchschittlich 10 \$.
- Ein Impfstoff kostet 50 85 \$.

3. Liste der Heilmittel

Name	Kurzbeschreibung	Menge	Preise in \$
Acetylsalicylsäure	Synthetisches Mittel gegen Fieber, Entzündungen und	Tablette 200 mg	
(ASS / Aspirin)	Schmerzen; wird als Tabletten (ASS) veräußert.	20er-Packung	4
Adrenalin	Synthetisches Adrenalin-Hormon, das Energien freisetzt	Injektion 1 ml	
	und auch gegen anapyhlaktischen Schock, Ohnmacht oder	10er-Packung	25 – 30
	zur Wiederbelebung eingesetzt wird.		
Analgetikum	Synthetisch hergestelltes Schmerzmittel.	20 Tabl. ACC	4
	(Siehe unter den jeweiligen Schmerzmitteln!)	20 Tabl. Ibuprofen	2 - 3
		30 Tabl. Paracetamol	2
		20 Tabl. Thomapyrin	4
Antiallergikum	Wirkstoff gegen allergische Erkrankung.	10-mg-Filmtablette	
		Pack. mit 100 Tabl.	8
Antidepressivum	Synthetisch hergestellte Medikamente, die stimmungs-	Citalopram, 100 Tabl.	25
	aufhellend, antriebssteigernd und angstlösend wirken.	Moclobemid, 100 Tabl.	66
	(Siehe unter dem jeweiligen Mittel!)	Mirtazapin, 50 Tabl.	15
		Venlafaxin, 100 Tabl.	30 - 40
Antidot	Gegenmittel gegen Vergiftungen. Stoppen die Vergiftung.	meist Infusionen	100 – 200
Antiinfektivum	Arzneimittel zur Bekämpfung von Infektionskrankheiten	Tabletten, 10 Stück	10
	(Anthelminthika, Antibiotika, Antimykotika, Antiprotozoika und Virostatika).		
Baldrian	Pflanze, deren Alkaloid beruhigend, angstlösend,	100 a	2
Dalullall	entspannend und schlaffördernd wirkt.	(auch als Tee)	2
Benzodiazepin	Angstlösende, beruhigende und sedierende Medikamente.	Lorazepam, 200 Tabl.	65
Delizodiazepiii	(Siehe unter Doping und Drogen!)	Diazepam, 200 Tabl.	90
Blut /	Flüssiges Gewebe, das im menschlichen Körper	0,3 I Tansfusion	200
Blutkonserve	Transportfunktion sicherstellt. Blut dient zur Transfusion.	0,5 I Vollblut	110 - 150
2.44.4000140	Transport and tr	0,3 l Blutplasma	15 - 35
		0,3 ErythrKonz.	80 - 100
Citalopram	Antidepressivum, das Glück, Mut und Willensstärke puscht	100 Tabletten	25
	und gegen Phobien, Bipolare Störung und PTBS wirkt.		



Name	Kurzbeschreibung	Menge	Preise in €
Dimenhydrinat	Mittel gegen Übelkeit und Erbrechen; auch gegen	20 Tabletten	10
2,	Reisekrankheit.		
Fenchel	Gemüse-Gewürzpflanze, die anti-bakteriell auf Magen und Darm wirkt.	100 g	0,20
Ginkgo	Chinesischer Laubbaum, dessen Samen und Blätter als	Tabletten, 120 mg	40
	Tee oder Tabletten, sich bei dauerhafter Einnahme, positiv	in 120er-Packung	
	auf Kognition und Konzentration auswirken und gegen Schwindel, Kopfschmerz und Gonorrhö helfen.	100 g Ginkgo-Tee	2
Ginseng	Aus der Wurzel der Ginseng-Pflanze kann ein Tee oder ein	Tabletten, 100 mg	6
Ciriscing	Extrakt erstellt werden, der bei dauerhafter Einnahme die	in 200er-Packung	
	Konzentration fördert und vitalisierend oder kraftfördernd	_	
	wirkt; wirkt auch gegen gewisse Fiebererkrankungen u. a.	100 g Ginseng-Tee	5
Horopito	Die Blätter, Zweige und Rinde des sogenannen	30 Tabletten Kolorex	30
	Pfefferbaums wirken gegen Krätze, Lepra und Geschlechtskrankheiten und gegen Fieber, Durchfall und	100 g Blätter	2
	Bauchschmerzen und helfen bei der Wundbehandlung.	100 g Blattel	
Ibuprofen	Synthetisches Medikament, dass gegen Schmerzen,	400 mg Tablette	
	Entzündungen und Fieber wirkt.	20er-Packung	2 - 3
Ingwer	Die Wurzel der Krautpflanze wirkt leicht vitalisierend und	Tabletten, 90 Stück	8
	und schützt vor Erregern und Reisekrankheit.	Wurzel, 100 g	2 2
Jodtablette	Kaliumiodid-Tablette, die vor Verstrahlung schützt.	Tee, 100 g Packung mit 20 Tabl.	15
Jodiablette Johanniskraut	Krautige Pflanze, deren Blütenextrakt bei dauerhafter	90 Tabletten (300 mg)	25
Jonanniskiaut	Einnahme antibakteriell und antiviral, antidepressiv, leicht	100 g Tee	1,50
	vitalisierend und glücksaufhellend wirkt. Bei hoher oder		_,_,
	dauerhafter Einnahme treten Nebenwirkungen auf.		
Kamille	Krautpflanze, deren Blüten gegen Bauchschmerzen und	100 g Kamille-Tee	0,80
	Krämpfe wirken, Wundheilung beschleunigen und antiviral		
Knoblauch	und antimykotisch gegen Pathogene wirken. Krautige Lauchpflanze, deren Saft leicht vitalisierend wirkt	Knolle	0,20
Kilobiaucii	und antibakteriell, antimykotisch und antiviral wirkt.	Dragee-Packung;	8
		120 Stck, 500 mg	
Kohlbaum	Baum, dessen Blätter vielseitig genutzt werden können	<i>kōata-</i> Salbe	0,10
	und die zur Wundheilung und gegen Magen-Darm-	oder <i>kōata-</i> Getränk	
Kohletablette	Beschwerden genutzt werden können. Aktivkohle wirkt gegen Durchfall und Blähungen und	Packung mit 30 Tabl.	2
Konietabiette	gegen Vergiftungen.	Packung mit 30 rabi.	
Lavendel	Krautpflanze, deren ätherisches Öl vitalisierend, leicht	Öl-Extrakt, 100 ml	2
	beruhigend und gegen Halsentzündungen wirkt.	100 g Lavendel-Tee	0,50
Mädesüß	Krautpflanze, die schmerz- und fiebersenkend wirkt.	Blütenstrunk,	1,20
		100 g Mädesüß-Tee	
Mānuka	Myrtengewächs, das gegen Magen-Darm-Beschwerden,	Mānuka-Sud oder Mānuka-Tee	1
Mirtazapin	Erkältungen und zur Wundheilung eingesetzt wird. Synthetisch hergestelltes Antidepressivum, das gegen	Packung mit 50 Tabl.	15
i iii tuzupiii	Angststörungen, Depressionen und PTBS eingenommen	Tackarig mic 50 Tabi.	
	wird und Mut, Glück und Willensstärke fördert.		
Moclobemid	Synthetisch hergestelltes Antidepressivum, dasa gegen	Packung mit 100 Tabl.	66
	Angststörungen und Depressionen eingenommen wird und		
Mönchspfeffer	Mut, Glück, Motorik und Reflex fördert. Strauchpflanze, deren Stoff bei dauerhafter Einnahme	50 cm große Pflanze	6
Monenspierrei	sexual-hemmend wirkt.	100 g Früchte, Blüten,	0,80
		Blätter (gemahlen)	,,,,,
		Tabletten, 60 Stück	10
Paracetamol	Synethetsches Analgetikum gegen Fieber und Schmerzen.	Packung, 30 Tabletten	2
Pfefferminze	Gewürzpflanze, die krampflösend bei Atembeschwerden	100 g Tee	0.00
Pierieriiiiize	und gegen Kopfschmerzen wirkt und bei dauerhafter	Topf Pfefferminze	0,80 1
	Einnahme antibakteriell und antiviral wirkt und lleicht	10 ml Öl	3
	leicht vitalisiert.		
Pounamu	Besonderer Jadestein, der in Hokitika auf der Südinsel	Ca. 9 x 3 cm	30
	geschürft wird. Fördert PSI.	(an Kette)	
Salbei	Krautpflanze, deren Blätter als Tee oder Mundspülung	Topf Echter Salbei	1
	genutzt werden und gegen Fieber und Magen-Darm-, Hals- und Zahnschmerzen eingesetzt werden und auch	100 ml-Mundspül. 50 ml Salbeiöl	1 4
	gegen Erreger wirkt.	100 g Salbeitee	1 4



Name	Kurzbeschreibung	Menge	Preise in €		
Salz	Natriumchlorid oder auch Speisesalz. Wird in diversen	Nasenspray, 15 ml	5		
	Lebensbereichen gebraucht; auch medizinisch zur	Elektrolytlösung, 20	8 - 10		
	Inhalation gegen Schnupfen und Allergie, als	Beutel o. 12 Tabl.			
	Infusionslösung usw. Eine hohe Dosis führt zu Brechreiz	Infusionslösung	0,50		
	und wirkt vergiftend.	1 Kg Speisesalz	2		
		25 Kg Streusalz	1,50		
Schwarzer	Nachtschattengewächs, dessen Blätter und Beeren gegen	Topf mit kleiner Pflanze	1		
Nachtschatten	Bauchschmerzen und Magenkrämpfe wirken, gegen				
	Pertussis und Hauterkrankungen. Es besteht allerdings auch Vergiftungsgefahr.				
Thomapyrin	Aanalgetikum gegen Schmerzen, Fieber, Entzündungen	Packung, 20 Tabletten	4		
Vakzin	Impfstoff gegen Krankheitserreger, der prophylaktisch	Injektion oder	10 - 500		
	eingenommen wird und gegen den Erreger schützt.	Schluckimpfung			
Venlafaxin	Antidepressivum, das gegen Depression und	Packung mit 100 Tabl.			
	Angststörungen wirkt, Glück, Mut und WS fördert und LE	(37,5 mg)	30		
	regeneriert.	(75 mg)	40		
Weidenrinde	Wirkt schmerzlindernd und fiebersenkend.	Tee (100 g)	0,70		

4. Beschreibungen der Heilmittel

Acetylsalicylsäure: In Kurzform ASS, ist ein Analgetikum und wird als Tablette gegen Kopfschmerz, Entzündungen und Fieber eingenommen.

<u>Wirkstoff</u>: Acetylsalicylsäure wird synthetisch aus Acetanhydrid und Salicylsäure hergestellt. Der natürliche Vorgänger war das Salicyl, das in der Weidenrinde enthalten ist. Es wird im menschlichen Körper zu Salicylsäure umgewandelt und bewirkt dadurch den heilenden Effekt. Auch im Sekret der Analdrüse des Bibers ist der Wirkstoff enthalten. Das synthetische ASS ist ein weißes Pulver, das zu Tabletten verarbeitet und vermarktet wird. Das unter dem Handelsnamen übliche Aspirin stammt von der deutschen Firma Bayer.

Applikation: Oral; 200 mg-Tablette

Wirkungseintritt: ¼ Std.

Halbwertszeit: 5 Std.

Wirkung: Die Tablette wirkt schmerzstillend, entzündungshemmend und fiebersenkend.

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

Nebenwirkungen:

- ASS verdünnt das Blut und verstärkt die Wirkung von Alkohol.
- Häufige Einnahme kann süchtig machen; siehe bei Doping und Drogen, unter Analgetika!
- Häufige Einnahme oder eine hohe Dosis oder kombiniert mit Alkohol, bewirken keine Heilung, sondern der TW auf GL entscheidet, ob eine Nebenwirkung auftritt. Wenn der TW misslingt, wird mit dem W6 ermittelt:
 - \circ 1 2 = Bauchschmerzen: W6 Std. lang 2 LE und 1 VIT.
 - 3 4 = Übelkeit: W6 Std. lang 1 VIT.
 - \circ 5 = Durchfall: W6 Std. lang 1 LE und 1 VIT und jede ¼ Std. muss der Betroffene sich entlehren.
 - 6 = Magengeschwür: Der Charakter verliert monatlich endgültig 1 LE.
 - Das Geschwür muss operativ oder medikamentös entfernt werden.
- Bei einer tödlichen Überdosis (mind. 10fache Menge) muss ein TW auf GL gelingen, sonst entscheidet der W6:
 - 1 3 = der Charakter wird ohnmächtig
 - \circ 4 6 = der Charakter ist tot.
- Impfungen können durch Acetylsalicylsäure beeinträchtigt werden. Imfpstoffe bei denen in der Situation ein TW auf GL entscheidend ist, werden 2 WM.
- Acetylsalicylsäure darf auch nicht bei leberschädigenden Erkrankungen eingenommen werden, wie Hepatitis, Herpes oder Pfeiffer Drüsenfieber.

Sucht und Entzug: Siehe Beschreibung bei Doping und Drogen, Analgetikum!

<u>Weiteres</u>: Analgetika werden kaum noch hergestellt. Sie werden eher aus Häusern geplündert oder der Restvorrat aus Apotheken genutzt. Auch wenn viele der alten Analgetika schon abgelaufen sind, haben sie noch ihre Wirkung. Analgetika sind eine beliebte Tauschware.

Preis: Packung mit 20 Tabletten = 4 \$



Adrenalin: Arenalin ist ein Notfallmedikament, das zur Selbstbehandlung eingesetzt werden kann, um sich z. B. nach einem Insektenstich vor einem anaphylaktischen Schock zu retten. Es kann sogar zur Wiederbelebung eingesetzt werden und aus Ohnmacht befreien. In der Schweiz wurden diese Spritzen ursprünglich für Soldaten entwickelt, als Gegenmittel gegen chemische Waffen.

<u>Wirkstoff</u>: Adrenalin, auch Epinephrin genannt, ist ein Hormon, das auf natürliche Weise bei Stress in der Nebenniere hergestellt und ins Blut ausgeschüttet wird. Es vermittelt eine Steigerung der Herzfrequenz, eine Blutdrucksteigerung und eine Erweiterung der Atemwege. Das synthetisch hergestellte Adrenalin ist 20- bis 50-mal wirksamer als das eigentliche Adrenalin.

Applikation: Intramuskulär in den Oberschenkel; 1 ml-Spritze

Wirkungseintritt: Sofort

Halbwertszeit: 5 Min.

<u>Wirkung</u>: Adrenalin wirkt einem anaphylaktischen Schock und einer Ohnmacht entgegen und kann zur Wiederbelebung eingesetzt werden, sofern die nötige LE auf mind. 1 regeneriert wird. Es weiten sich die Bronchien, die erweiterten Gefäße werden verengt und der Blutdruck erhöht. Es setzt auf diese Weise Energiereserven frei.

- LE regneriert + 3.
- VIT regeneriert + 3.
- Nur bis zur Halbwertszeit: 5 Min. lang + 3 MUT.
 Nur bis zur Halbwertszeit: 5 Min. lang ST + 3 WM.

Nebenwirkungen:

- Blutdruckanstieg, Herzklopfen, Kältegefühl in Händen und Füßen, Schwitzen.
- Konsumiert der Betroffene Antidepressiva treten die Nachwirkungen sofort auf.
- · Besitzt der Betroffene das PM Herzfehler, muss ihm ein TW auf GL gelingen, sonst stirbt er.

Nachwirkungen: Nach den 5 Min. entstehen evtl. Nachwirkungen (W6):

- 1 = Übelkeit: VIT 1.
- 2 = Erbrechen: LE 1 und VIT 1.
- 3 = Kopfschmerzen: LE 2 und VIT 1 und alle TW werden 2 WM.
- 4 = MUT 1.
- $5 = \frac{1}{4}$ Std. lang leichte Halluzinationen.
- 6 = /

Hinweise:

- Die Adrenalin-Spritzen sind nur 18 + W6 Monate lang haltbar. Sie werden jedoch so gut wie gar nicht mehr hergestellt.
- Sie dürfen nicht im Kühlschrank gelagert und nicht hohen oder tiefen Temperaturen ausgesetzt werden.
- Der Besitz der Adrenalin-Spritze wurde vor der Katastrophe nur ärztlich verschrieben.

Preis: Packung mit 10 x 1-ml-Injektionen = 25 - 35 \$





Antiallergikum: Wirkstoff zur Behandlung von allergischen Erkrankungen.

<u>Wirkstoff</u>: Es gibt viele verschiedene Wirkstoffe, je nach allergischer Erkrankung. Die Wirkstoffe wirken antiallergisch, entzündungshemmend, immunisierend, schwächen den Botenstoff Histamin ab oder verhindern die Ausschüttung von Botenstoffen. In den meisten Fällen werden Antiallergika in Tablettenform eingenommen. Augentropfen und Nasensprays dienen außerdem dazu, den allergischen Schnupfreiz und die Entzündungen zu lindern und zu hemmen. Injektionen stehen für den Notfall zur Verfügung. Gegen anaphylaktische Schocks werden primär Adrenalin-Spritzen verwendet.

Applikation: Oral; 10 mg-Filmtablette; wird meistens am Abend eingenommen

<u>Wirkungseintritt</u>: ¼ Std. <u>Halbwertszeit</u>: 24 Std.

Wirkung: Regeneriert die Allergie-Verluste um + 1 LE und + 2 VIT und + 2 WM.

Nebenwirkung:

- Hat der Charakter innerhalb der letzten 2 Std. Nahrung konsumiert, wirkt der Wirkstoff erst nach einer ½ Std.
- Die Einnahme von Coffein drosselt die Regeneration überall um 1 Punkt, also wird nur noch + 1 VIT und + 1 WM regeneriert.
- Eine zu hohe Dosierung kann Leberschäden verursachen. W6 Abenteuer würde der Charakter dann endgültig
 1 LE verlieren.
- Der TW auf GL muss gelingen, sonst tritt eine der folgenden Nebenwirkungen auf (W6):
 - \circ 1 3 = Müdigkeit: 1 VIT und 1 WS.
 - o Wenn der Betroffene schläft, werden die Verluste sofort regeneriert.
 - 4 = Bauchschmerzen: W6 Std. lang 2 LE und 1 VIT.
 - \circ 5 = Durchfall: W6 Std. lang 1 LE und 1 VIT und jede ¼ Std. muss der Betroffene sich entlehren.
 - 6 = Starke Müdigkeit: 1 VIT und 3 WS und alle TW werden 2 WM.
 Wenn der Charakter mind. 8 Std. schläft, werden die Verluste sofort regeneriert. Macht er ein Powernapping, regenerieren VIT und WS nur um 1 Punkt.

<u>Weiteres</u>: Antiallergika werden vermutlich gar nicht mehr hergestellt. Die alten Bestände werden genutzt und sind noch haltbar oder abgelaufen und wirken noch.

Preis: Packung mit 100 x 10-mg-Filmtabletten = 8 \$





Antidot: Gegenmittel gegen die Vergiftungen.

Wirkstoff: Verschiedene ...

- Gegen Amphetamine = Chlorpromazin
- Gegen Alkohol = Fomepizol
- Gegen Alraune = Physostigmin
- Gegen Arsenik und andere Schwermetall-Vergiftungen = Dimercaptopropansulfonsäure
- Gegen Atropin = Physostigmin
- Gegen Benzodiazepin = Flumazenil
- Gegen Bittermandel = Dimethylaminiphenol
- Gegen Blausäure (Cyanwasserstoff) = Dimethylaminophenol
- Gegen Brechnuss = Physostigmin
- Gegen Engelstrompete = Physostigmin
- Gegen Fingerhut = Digitalis-Antidot
- Gegen Fliegenpilz = Physostigmin
- Gegen Grüner Knollenblätterpilz = Silibinin; Penicilin
- Gegen LSD = Chlorpromazin
- Gegen Muscarin (Trichterlinge, Risspilze) = Atropin
- Gegen Nikotin = Atropin
- Gegen Oleander = Digitalis-Antidot
- Gegen Opioide = Naloxon
- Gegen Psilocybin = Silibinin
- Gegen Tetrodotoxin = Atropin
- Gegen Tollkirsche = Physostigmin

Applikation: Infravenös durch Infusion

Wirkungseintritt: nach einer ¼ Std.

• Der Betroffene muss mehrere Std. lang mit dem Antidot versorgt werden.

Wirkung:

· Die jeweilige Vergiftung wird gestoppt. Mögliche weitere Wirkungen und Nebenwirkungen bleiben aus.

Weiteres:

- Antidota existieren in der postapokalpytischen Welt nur noch wenige, weil sie sehr aufwändig hergestellt werden müssen, weil viele Stoffe zur Herstellung fehlen und die Techniken nicht einsatzfähig sind. Es lassen sich gelegentlich noch Restposten in Krankenhäusern, manchmal auch in Apotheken. Da Antidota aber nur wenige Jahre gekühlt haltbar sind, gehen diese Reste allmählich zur Neige.
- Infusionen werden in einem Krankenhaus verabreicht; der Patient steht unter Beobachtung. Gelegentlich wird ein künstliches Beatmungsgerät angesetzt, falls der Betroffene eine Atemlähmung erleidet.
- Antidota sind einige Jahre gekühlt haltbar; bei Raumtemperatur nur einige Std.

<u>Preis</u>: 1 Ampulle = 500 - 1.000 € (wird von den Krankenkassen getragen)



Antiinfektivum: Arzneimittel zur Behandlung von Infektionskrankheiten, nämlich gegen Bakterien, Viren, Pilze, Protozoen und Würmer. Ein Antiinfektivum gillt auch als Chemotherapeutikum.

Wirkstoffe:

- Anthelminthika: Medikamente gegen Wurminfektionen. Die Verabreichung wird als Entwurmung bezeichnet.
 Zu den Würmern (Helminthen) gehören Bandwürmer, Fadenwürmer und Saugwürmer. Antihelminthika hemmen den Energiestoffwechsel der Würmer, wodurch sie absterben, oder sie lähmen die Würmer. Als natürliche Mittel gibt es die Wurmkräuter, zu denen beispielsweise der Rainfarn gehört.
- Antibiotika: Arzneimittel zur Behandlung bakterieller Infektionskrankheiten. Ein Antibiotikum ist im ursprünglichen Sinne ein Stoffwechselprodukt, das von Pilzen und Bakterien gebildet wird, um andere Mikroorganismen zu hemmen oder abzutöten. Antibiotika können Bakterien an ihrer Vermehrung hindern und sie dadurch abtöten oder sie werden direkt abgetötet, durch die Auflösung ihrer Zellwand. Eines der bekanntesten Antibiotika ist das Penicillin, das aus einem Schimmelpilz gewonnen wird und erstmals gegen Milzbrand eingesetzt wurde. Antibiotika sind gut verträglich, können aber Nebenwirkungen auslösen, wie Allergien, die Störung der Darmflora und das Auftreten von Pilzinfektionen. Selten sind auch die Entstehung von Nierensteinen möglich, Nierenschäden, Herzrhythmusstörungen oder Hörschäden. Viele Antibiotika beeinfllussen die Wirkung anderer Medikamente oder Genussmittel. Und einige Antibiotika verlieren ihre Wirkung durch die Kombination mit Milchprodukten. In den letzten Jahrzehnten haben verschiedene Bakterien eine Resistenz gegen Antibiotika entwickelt. Es traten dabei zunehmend auch multiresistente Bakterien auf, die als Supererreger benannt wurden. Die Ursache dafür lag vor allem in der Zuführung zu hoher Antibiotika in Masttieren und in Düngemitteln. Auch die Gonorrhö (Geschlechtskrankheit) hatte in den letzten Jahren multiresistente Mutanten entwickelt.
- Antimykotika: Substanz, die gegen durch Pilzerkrankungen wirkt. Durch Antimykotika werden die Pilze (bzw. Sporen) in ihrer Vermehrung gehemmt oder direkt abgetötet. Antimykotika bestehen häufig aus chemischen Verbindungen, wie z. B. Metallsalzen. Ein Antimykotikum kann systemisch im Organismus verteilt werden oder es wird lokal angewendet (z. B. durch eine Creme auf die Haut). Systemisch angewandte Antimykotika können als Nebenwirkung eine leberschädigende Wirkung verursachen.
- Antiprotozoika: Arzneimittel zur Behandlung von parasitären Infektionskrankheiten. Parasitär sind Protozoen, also einzellige Erreger. Zu diesen Urtierchen gehören Algen, Amöben und Flagellaten. Diese Protozoen verursachen Krankheiten wie Malaria, die Schlafkrankheit oder die Amöbrenruhr. Antiprotozoika sind verschiedene chemische Substanzen, die in den Stoffwechsel oder die Vermehrung der Parasiten eingreifen oder den Einzeller zerstören.
- Virostatika: Wirkstoff gegen Viren, der die Vermehrung der Viren hemmt. Viruzide Arzneimittel, die Viren abtöten, gibt es nicht. Die Wirkstoffe verhindern entweder das Eindringen der Viren in mögliche Wirtszellen, verändern den Zellstoffwechsel zum Nachteil der Viren oder unterbinden das Austreten der Viren aus den Wirtszellen. Weil antivirale Medikamente auch das Zellleben gefährden, können auch schwere Nebenwirkungen auftreten. Außerdem entwickeln Viren eine schnelle Resistenz gegen Wirkstoffe. Ein gelungener Einsatz von Virostatika findet in der HIV-Therapie statt.

<u>Applikation</u>: Die meisten Antiinfektiva werden oral in Form von Tabletten aufgenommen oder über eine Injektion, meist intramuskulär. Für lokale Behandlungen können beispielsweise auch kutan Cremes genutzt werden.

Wirkungseintritt: W4 Std.

Halbwertszeit: 24 Std.

Wirkung: Antiinfektiva müssen 10 Tage lang täglich eingenommen werden.

- Der TW auf VIT, in Bezug auf die Erkrankung, wird am nächsten Morgen + 2 WM.
- Ab dem 3. Tag der Einnahme werden LE und VIT täglich + W4 Punkte regeneriert.
- Die Wirkungen beeinflussen die tägliche Ermittlung des Krankheitsverlaufs am frühen Morgen.

Nebenwirkung:

- Auf jeden Erreger muss das geeignete individuellle Antiinfektivum gefunden werden. Die Untersuchung, um welchen Erreger es sich wirklich handelt, ist letztlich durch Laboruntersuchungen sicherzustellen, wobei der TW auf Biologie gelingen muss. Bei manchen Erregern wird der TW erschwert. Auch kann bei einige Antiinfektiva mit einem TW auf GL ermittelt werden, ob das Mittel überhaupt funktioniert. Das ist z. B. dann der Fall, wenn die Erreger Resistenzen gebildet haben. Außerdem muss das Labor entsprechend ausgestattet sein und viele Erreger sind nur unter dem Elektronenmikroskop erkennbar, was in der postapokalyptischen Zeit besser mit Batterien betrieben werden kann.
- Wird das Antiinfektivum an einem Tag nicht eingenommen, verliert es seine Wirkung. Eine neue Einnahme startet dann auch die Wirkung von vorne.

<u>Weiteres</u>: Antiinfektiva werden nur noch selten hergestellt. Ärzte und Krankenhäuser haben Antiinfektiva noch auf Vorrat oder es lassen sich Antiinfektiva in verlassenen Häusern finden. In den meisten Fällen laufen die Mittel aber allmählich ab.



Preise: Packung mit 10 Tabletten = 10 \$

Baldrian: Bis zu 1 m hohes krautiges Strauchgewächs, das vor allem im Gebirge oder an Waldrändern wächst und in feuchten Gebieten anzutreffen ist. Sie wird auch Stinkwurz, Hexenkraut, Mondwurz und Katzenkraut genannt. Baldrian wirkt beruhigend, angstlösend und schlaffördernd und hat eine Lockduft-Wirkung auf Katzen.

Wirkstoff: Die Baldrian-Pflanze, vor allem die Wurzelteile, enthalten Alkaloide und ätheische Öle, die auch für manche Menschen unangenehm riechen. Das Trockenextrakt kann zu einem Tee oder einem Badezusatz oder für Tabletten genutzt werden. Baldrian wird häufig mit Hopfen und Melisse oder Weißdorn oder Wacholderbeeren kombiniert. Baldrian wird auch als Aromastoff und Salatbeigabe genutzt, hat dann aber keine Wirkung.

Applikation: Baldrian muss täglich (durchaus mehrmals) über mehrere Tage eingenommen werden.

- Oral als Tee (10 15 g auf 1 l)
 Oral als Tropfen, mit 60 80 % Ethanol
- Oral als Filmtabletten
- Oral als Baldriansaft
- Inhaliert im Badezusatz

Wirkungseintritt: Bei regelmäßiger Einnahme, nach 2 Wochen und eine ½ Std. nach der Einnahme.

Halbwertszeit: W6 Std.

Wirkung: Baldrian wirkt beruhigend, leicht angstlösend, schlaffördernd und entspannend.

- Nur bis zur Halbwertszeit: MUT + 1, VIT + 1 und WS + 1.
- Nur bis zur Halbwertszeit: Das mögliche PM Cholerik wird 1 gedrosselt.
- Nur bis zur Halbwertszeit: Der Charakter erleidet keine Magen-Darm-Probleme (außer durch Psinetik)
- Es finden beim kommenden Schlaf keine Schlafstörungen statt.

Nebenwirkungen:

- REFL 1 (regeneriert nach 1 Std.)
- Misslingt der TW auf GL, erhält der Charakter Bauchschmerzen: W6 Std. lang 2 LE und 1 VIT
- Stimulanzien heben die positiven Wirkungen von Baldrian auf.

Preis: 100 g Wurzelextrakt; auch als Tee = 2 \$





Blut / Blutkonserve: Flüssiges Gewebe, das im menschlichen Körper die Transportfunktion sicherstellt. Es wird durch das Herz-Kreislauf-System gepumpt und ist für den Transport von Nähr- und Abfallstoffen, für Antikörper, Hormone, Wärme, Sauerstoff, Kohlendioxid usw. verantwortlich. Im menschlichen Körper zirkulieren 5 – 6 Liter Blut. Bei Krankheitsverläufen oder Blutverlust wird Spenderblut eingesetzt, um den Menschen wieder zu stabilisieren.

Wirkstoff: Bei Blutspenden wird ein ½ I Blut (500 ml) abgenommen. Daraus können unterschiedliche Blutprodukte hergestellt werden, die dann meist in 300 ml reißfesten Beuteln, in sogenannten "Blutkonserven", abgepackt werden.

- Das Vollblut, also das reine menschliche Blut, dient kaum noch zur Bluttransfusion. Es ist flüssiges Blut, in dem die zellulären Bestandteile (Hämatokrit) schwimmen. Es besteht zu 55 % aus Plasma und 45 % aus festen Bestandteilen, nämlich roten Blutkörperchen (Erythrozyten), weißen Blutkörperchen (Leukozyten) und Blutplättchen (Thrombozyten). Das Protein Hämoglobin verleiht dem Blut die rote Farbe. Nach der Blutentnahme können aus dem Blut folgende Produkte gewonnen werden:
 - Blutgel: Nach der Entnahme gerinnt das Blut bei Raumtemperatur nach 30 Min. vollständig. Zurück bleibt das Blutgel, eine gallertartige Masse, die auch als Blutgerinsel bezeichnet wird.
 - Blutserum: Wird Blutgel, also geronnenes Blut, zentrifugiert, bleibt ein fester und ein flüssiger Teil übrig. Der flüssige Teil ist das Serum. Es ist gelb und kann nicht mehr gerinnen. Es besteht zu 91 % aus Wasser und 7 % aus Proteine und 2 % aus Elektrolyte, Nährstoffe, Abfallstoffe und Hormone. Blutserum wird vor allem in der medizinischen Industrie verwendet. Im Blutserum finden sich auch die Antiköper zu den Blutgruppen.
 - Erythrozyten-Konzentrat: Neben dem flüssigen Blutserum bleiben die festen Bestandteile zurück, zu denen auch die roten Blutkörperchen (Erythrozyten) gehören. Sie werden danach mit einer Lösung stabilisiert und ausgefiltert. Sie werden vor allem dann verabreicht, wenn der Patient viel Blut verloren hat, also vor allem bei Not-Operationen, inneren Blutungen, aber auch bei einer Blutarmut.
 - o Thrombozytenkonzentrat: Zu den festen Bestandteilen gehörren auch die Blutplättchen (Thrombozyten). Thrombozyten leiten die Gerinnung des Blutes ein und sind darum wichtig, um Blutungen zu stillen.
 - o Granulozytenkonzentrat: Ebenso gehören zu den festen Bestandteilen die weißen Blutkörperchen (Leukozyten), speziell die Granulozyten. Diese nehmen Krankheitserreger auf und zerstören sie. Die Granulozyten sind also die Fresszellen. Das Konzentrat wird also dafür eingesetzt, um das Blut gegen Krankheitserreger zu stärken.
 - o Blutplasma: Um Blutplasma herzustellen, wird das Vollblut nicht geronnen, sondern mit einem Gerinnungshemmer, wie Citrat versehen. Dadurch sinken die zellulären Anteile, also die Blutteile ab und oben bildet sich das Plasma. Durch Zentrifugierung kann der Vorgang beschleunigt werden. Blutplasma wird danach tiefgefroren (Fresh Frozen Plasma) oder gefriergetrocknet zu Trockenpulver verarbeitet, das vor der Transfusion in Wasser aufgelöst und dann injiziert werden kann. Beide Formen sind wesentlich länger haltbar. Plasma wird vor allem dann eingesetzt, wenn der Empfänger große Mengen an Blut benötigt. Ebenso auch bei einer Lebererkrankung.

Applikation: Intravenös durch Transfusion.

• Eine Blutkonserve beträgt 300 ml und befindet sich in einem reißfesten Kunstsoffbeutel.

Wirkungszeit: Eine Transfusion dauert eine ½ - 1 Std.

Nebenwirkungen:

- Menschen haben unterschiedliche Blutgruppen. Die entscheidenden Blutgruppen sind A, B, AB und 0.
 Daneben spielt auch der Rhesusfaktor eine sekundäre Rolle. Wenn die Blutgruppe zwischen Spender und
 Empfänger nicht übereinstimmt, kommt es zu einer Verklumpung des Blutes. Zu den Verträglichkeiten der
 Blutgruppen, siehe unter Hinweise!
- Durch Überwachung können schon innerhalb einer ¼ Std. die ersten Anzeichen für eine fehlerhafte Transfusion erkannt werden.
- Allergischer Schock

Wurde eine falsche Blutgruppe verabreicht kommt es zu einem allergischen Schock, der wie folgt verläuft:

- Nach W4 Std. wird der Patient blass und bekommt das Gefühl von Atemnot. Er erleidet Kopfschmerzen, ein Erschöpfungssyndrom, Konzentrationsschwäche und Sehstörungen:
 - Insgesamt je Std.: 1 GL, 3 LE, 2 VIT und 1 WS und alle TW werden 2 WM.
- Außerdem muss je Std. der TW auf VIT gelingen, sonst erleidet der Patient (W4):
 - \circ 1 = PM Herzfehler: Stündlich muss der TW auf GL gelingen, sonst stirbt der Patient an einem Herzinfarkt.
 - 2 = Niereninsuffizienz: Der Betroffene scheidet Blut im Urin aus und erleidet nun je Std. 1 LE.
 Das Nierenversagen kann nur operativ behandelt werden.
 - 3 = Lungenembolie: Die Lunge versagt; der Betroffene stirbt, sofern nicht sofortige operative Hilfe stattfindet.
 - 4 = Apoplex: Der Charakter erleidet einen Schlaganfall und stirbt, sofern nicht sofortige Hilfe stattfindet. Der Betroffene liegt danach im Koma und ist vorübergehend gelähmt.

• • • •



Nachwirkungen:

 Auch wenn die Transfusion erfolgreich war, kann eine Immunschwäche entstehen. W6 Abenteuer lang muss dem Charakter zu Beginn der TW auf GL gelingen. Misslingt dieser TW, erhält der Charakter eine Immunschwäche. Er erhält bei Pathogenen künftig dauerhaft auf den TW auf VIT – 2 WM.

Hinweise:

Menschen haben unterschiedliche Blutgruppen. Diese Blutgruppen sind bei einer Transfusion entscheidend. Die roten Blutkörperchen (Erythrozyten) haben eine Außenhülle mit verschiedenen Eiweißen, so genannte Antigene, nämlich die Antigene A oder B. Menschen, die beide Antigene besitzen, haben Blutgruppe AB. Menschen, die keine Antigene besitzen, haben die Blutgruppe 0. Es gibt noch weitere Blutgruppen. Sekundär wichtig ist die Gruppe D, die als Rhesusfaktor bezeichnet wird. Um die Blutgruppe zu erkennen, wird die Oberflächenstruktur der roten Blutkörperchen untersucht oder das Blutserum wird untersucht, in dem sich die Antiköper befinden.

Auf Neuseeland sind die Blutgruppen so verteilt:

Häufigkeit auf NZ	W100	Blutgruppe	Hintergrund	Als Empfänger unverträglich	Als Empfänger verträglich
38 %	01 - 38	0 +	besitzt keine Antigene /	gegen A, B und	mit 0
9 %	39 - 47	0 -	Universalspender	AB	
32 %	48 - 79	A +	besitzt das Antigen A		mit 0 und A
6 %	80 - 85	A -		gegen B und AB	
9 %	86 - 94	B +	besitzt das Antigen B	gegen A und AB	mit 0 und B
2 %	95 - 96	B -			
3 %	97 - 99	AB +	besitzt die Antigene A und B /	/	mit allen
1 %	100	AB -	Universalempfänger		Blutgruppen

Rhesusfaktor

Sekundär wichtig ist die Blutgruppe D, die als Rhesusfaktor bezeichnet wird.

- Personen mit Rhesus + besitzen das Rhesusgen, das gegen die Blutgruppe D wirkt.
 Empfänger mit Rhesus + vertragen Rhesus + und -.
 - Personen mit Rhesus besitzen keine Antikörper gegen die Blutgruppe D.
 - Empfänger mit Rhesus vertragen nur Rhesus –.
 - Sie können im Notfall auch Rhesus + erhalten. Danach bilden sich jedoch Antikörper, wodurch es bei einer erneuten Transfusion zu Komplikationen kommen kann.
- Blut herzustellen und einzulagern, ist in der postapokalyptischen Zeit schwierig. Technische Geräte, wie Zentrifugen, Gefrierschränke benötigen Strom, der immer wieder ausfällt und die Spenderbeutel aus Kunststoff können gar nicht mehr hergestellt werden. Die alten Beutel werden darum wenige Male ausgekocht und wiederverwendet. Alternativen werden genutzt. Wenn eine Bluttransfusion noch über Spenderbeutel ausgeführt wird, muss Natriumcitrat als Gerinnungshemmer hinzugefügt werden. Die Transfusion geschieht intravenös und dauert 30 60 Min.
- Blut ist nur bedingt haltbar:
 - Vollblut gerinnt in 30 Min. zu Blutgel.
 - o Erythrozytenkonzentrat hält gekühlt 28 49 Tage.
 - o Granulozytenkonzentrat hält gekühlt bis zu 7 Tage.
 - o Plasma als Trockenpulver hält bei Raumtemperatur 15 Monate.
 - Fresh Frozen Plasma hält tiefgefroren bis zu 36 Monate.
- Handelt es sich nicht um eine Not-OP, muss der Empfänger der Transfusion einwilligen.
- Bluttransfusionen dürfen nur von Ärzten durchgeführt werden.
- Vor der Bluttransfusion werden Empfänger und die Blutkonserve selbst auf Übereinstimmung getestet. Dabei werden Blutproben von beiden entnommen und im Labor vermischt. Bilden sich Verklumpungen, ist das Blut nicht kompatibel. Eine erneute Probe wird zur Kontrolle direkt am Bett noch einmal vom Arzt vorgenommen.
- Die Transfusion wird vor allem in der ersten ¼ Std. überwacht.
- Anstelle einer Fremdbluttransfusion werden Personen vor einer geplanten OP ihr eigenes Blut entnommen, was ihnen dann während der OP wieder zugeführt wird.
- Wegen der eben genannten Probleme wird überwiegend von einem menschlichen Spender Blut direkt auf den Empfänger übertragen. Dabei müssen Patient und Spender nebeneinander liegen. Die Schlagadern werden miteinander verbunden. Die Spritze muss beim Empfänger ca. 25 x bewegt werden, um eine Blutgerinnung zu verhindern. Die Übertragung darf max. 10 Min. dauern, sonst blutet der Spender aus.
- Probleme und Gefahren:
 - Blutkonserven werden kaum noch hergestellt und können kaum gekühlt gelagert werden.
 - Spenderbeutel und Spenderutensilien (Kanülen, Spritzen usw.) werden oft ungenügend sterilisiert.
 - Ohne Elektronenmikroskop können Fehler bei der Deutung der Blutgruppe gemacht werden.
 - Blut von Spendern könnten Pathogene enthalten.
 - Geeignete menschliche Spender zu bekommen, ist schwierig. Viele Krankenhäuser bieten sozial abgerutschten Menschen eine Mahlzeit oder Geld, um sie als Spender zu gewinnen.



- Talentwürfe bei der Blutübertragung:
 - Blutuntersuchung: Bei der vorsorglichen Untersuchung muss der TW auf Biologie gelingen.
 - Misslingt der TW, geht die Untersuchung vom passenden Blut aus. Es wird dann aber ausgewürfelt, um welche Blutgruppe es sich wirklich handelt.
 - Bei einer falschen Blutgruppe kommt es zu einem allergischen Schock (siehe unten!)
 - Steriles Material: Für den Patienten muss der TW auf GL gelingen, sonst ist das genutzte Material unsteril. Dadurch kann eine Sepsis entstehen (siehe oben, Sepsis!)
 - Dieser TW kann ausgeschlossen werden, wenn der Mediziner oder sein Helfer im Vorfeld bewusst auf Sterilität geachtet hat und ihm dafür der TW auf Hauswirtschaft gelungen ist.
 - Blutübertragung: Dem Mediziner bzw. seinem Assistenten muss der TW auf MED gelingen, sonst wird die Spritze falsch gesetzt. Dieser TW muss beim Empfänger und beim Spender durchgeführt werden.

 - Misslingt der TW, erleidet der Patient 1 LE. Ein erneuter sofortiger Versuch wird 2 WM. Oder eine andere Person versucht es.
- Nachwirkungen einer Bluttransfusion: Auch wenn die Transfusion erfolgreich war, kann eine Immunschwäche entstehen. W6 Abenteuer lang muss dem Charakter zu Beginn der TW auf GL gelingen. Misslingt diese TW, erhält der Charakter eine Immunschwäche und dadurch dauerhaft – 2 WM auf den TW auf VIT.

Preise:

- Der Spender gibt einen ½ I Vollblut ab. Nur noch in wenigen Gebieten und bei besonderer Dringlichkeit, erhält der Spender dafür gelegentlich eine Aufwandsentschädigung von 5 \$. Bei allgemeinen Blutspenden wird den Spendern eine Mahlzeit oder ein Essensgutschein angeboten.
- Ein ½ I Vollblut hat dann einen Wert von 100 150 \$.
- Das extrahiertes Blutplasma (300 ml) kostet 15 35 \$.
- Ds Erythrozyten-Konzentrat (300 ml) kostet 80 100 \$.
- Eine Transfusion selbst kostet 200 \$.





Citalopram: Antidressivum, das bei Depressionen, Angststörungen, Zwangsstörungen und Panikstörungen verschrieben wird. Es wurde ursprünglich zur Behandlung von Epilepsie entwickelt. Es wird auch zur Behandlung der Bipolaren Störung, bei Posttraumatischen Belastungsstörungen und Panikattacken eingesetzt.

Wirkstoff: Citalopram ist ein synthetisch hergestellltes Mittel. Es ist ein feines weißes Pulver, das in Wasser wenig löslich ist. Es wird als Tablette verschrieben und ist ein SSRI, also ein Serotonin-Wiederaufnahme-Hemmer.

Applikation: Oral, täglich eine 20-mg-Tabletten.

Wirkungseintritt: Bei kontinuierlicher Einnnahme ...

- Die erste Wirkung beginnt nach 14 Tagen,
- die zweite Wirkung verstärkt die Wirkung nach weiteren W12 Tagen.

Halbwertszeit: 36 Std.

Wirkung:

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

Nebenwirkungen:

- Nach dem Wirkungseintritt und zu Beginn eines jeden neuen Abenteuers, muss der TW auf GL gelingen, sonst erleidet der Charakter bis zum Ende der Halbwertszeit eine der folgenden Nebenwirkungen, die mit dem W20 ermittelt werden:
 - 1 2 = Entzündung der Nasenschleimhaut (Schnupfensymptome): 1 LE, 1 VIT und sämtliche TW werden – 2 WM. 3 – 4 = Übelkeit: – 1 VIT.

 - 5 6 = Starke Müdigkeit: 1 VIT und 3 WS und alle TW werden 2 WM. Die Werte sind sofort regeneriert, wenn der Charakter mind. 8 Std. lang geschlafen hat. Macht er ein Powernapping, werden VIT und WS um einen Punkt regeneriert.
 - 7 8 = Nervosität und zwischendurch Muskelzittern: 1 WS und 2 WM auf motorische Talente.
 - 9 10 = Magen-Darm-Beschwerden: 2 LE und 1 VIT.
 - 11 12 = Schwitzen: Der Charakter schwitz stark.
 - 13 = Kopfschmerzen: 2 LE und 1 VIT und alle TW werden 2 WM.
 - 14 = Schwindel: 2 WM auf alle beweglichen und visuellen Talente und auf Orientierung.
 - 15 = Kraftlosigkeit und Appetitlosigkeit: 1 LE und 1 ST.
 - 16 = Sehstörungen: 2 WM auf visuelle Talente.
 - 17 = Übermut: + 3 MUT.
 - 18 = Depressiv-Suizidal: WS sinkt 1 und W6 Std. lang sinkt GL 1.
 - 19 = Aggressiv: + 3 im PM Cholerik.
 - 20 = Sexuelle Dysfunktion: keine sexuellen Bedürfnisse; 3 im PM Hypersexualität.
- Bei Überdosis (mehr als 40 mg) oder übermäßigen Alkoholkonsum oder der Einnahme von Johanniskraut tritt eine der Nebenwirkungen auf.
- Nimmt der Charakter Fentanyl oder ein Antidepressivum mit MAO-Hemmer ein, tritt eine der Nebenwirkungen auf und ein TW auf GL muss gelingen, sonst stirbt der Charakter.

Sucht und Entzug: Siehe bei Doping und Drogen, unter Antidepressiva!

Außerdem bei einem Entzug: Der Charakter schwitzt und ist zu Beginn der Tage müde.

Weiteres: Antidepressiva werden nicht mehr hergestellt. Sie finden sich aber noch in einigen Häusern und in Arztpraxen bzw. Apotheken. Antidepressiva sind gut geeignete Handelswaren, da sie auch so hilfreich für die Psyche sein können.

Preise: Packung mit 100 Tabletten = 25 \$



Digitalis-Antidot: Medizinisches Gegenmittel gegen die Digitalisvergiftung durch Fingerhut.

<u>Wirkstoff</u>: Digitalis-Antidot ist ein Immunglobulin, das aus dem Blutserum immunisierter Schafe gewonnen wurde. Das Glykosid wird durch das Antitoxin sofort und vollständig gebunden und neutralisiert. Bei einer vollen Vergiftung sind 6 Ampullen zu je 80 mg nötig.

Applikation: Infravenös durch Infusion

Wirkungseintritt: 30 Min.

Halbwertszeit:

- 12 Std
- Der Betroffene muss 12 Std. lang mit dem Antitoxin versorgt werden.

Wirkung:

- Die Vergiftung durch Digitalisglycosid wird nach dem Wirkungseintritt sofort aufgehoben.
- Herzrhythmusstörungen lassen nach 2 Std. nach.

<u>Weiteres</u>: Die Infusion muss in einem entsprechend ausgestatteten Krankenhaus geschehen, in dem das Antitoxin vorhanden ist. Es sind eher noch die funktionierenden städtischen Großkrankenhäuser, die dieses Antitoxin noch besitzen. Es wird seit der Katastrophe nicht mehr hergestellt. Digitalis-Antidot ist gekühlt 4 Jahre lang haltbar und bei Raumtemperatur 4 Std. lang.

Preis: 1 Ampulle, 80 mg = 850 \$

Dimenhydrinat: Mittel gegen Übelkeit und Erbrechen. Es wirkt zugleich auch leicht beruhigend-sedierend, aber auch stimmungsaufhellend. Es dient ebenso gegen Reiseübelkeit.

<u>Wirkstoff</u>: Wirkstoffe, die gegen Übelkeit und Erbrechen wirken, werden Antiemetika genannt. Dimenhydrinat ist ein Salz aus der Kombination zweier Wirkstoffe, nämlich Diphenhydramin und 8-Chlortheophyllin. Es ist ein Antihistaminikum, weil es den Botenstoff Histamin abschwächt. Das Chlortheophyllin ist ein leichtes stimulierendes Mittel, das beigefügt ist, um die Müdigkeit zu vermindern, die durch das Diphenhydramid verursacht wird. Weil Diphenhydramin auch ein Serotoninwiederaufnahmehemmer ist, hat er gelegentlich eine stimmungsaufhellende Wirkung. Bekannte Präparate sind Vomex, Antemin oder Vertirosan.

Applikation: Oral als Tablette (150 mg)

(auch als Kaudragee oder als Tropfen erhältlich).

Wirkungseintritt: nach 30 Min.

Halbwertszeit: 2 + W4 Std.

Wirkung:

- Erbrechen und Übelkeit werden mit dem Wirkungseintritt aufgehoben.
- Die LE- und VIT-Verluste durch Erbrechen und Übelkeit werden insgesamt + 1 regeneriert.

Nebenwirkungen:

- Leichte Müdigkeit: 1 WS (kein VIT-Verlust).
 - o Der Werteverlust wird aufgehoben, wenn der Charakter schläft.
- Muskelschwäche: 1 ST.
- Leichter Schwindel: 1 WM auf alle visuellen und beweglichen Talente und auf Orientierung.
- Bei einer Überdosierung (mehr als 400 mg) treten Halluzinationen auf.
- Besitzt der Charakter das PM Herzfehler, muss ihm der TW auf GL gelingen, sonst stirbt er an einen Infarkt.
- Wird parallel ein Antidepressivum mit MAO-Hemmer, ein Antiallergikum, ein Antibiotikum oder ein AntiMalaria-Mittel eingenommen eingenommen, muss der TW auf GL gelingen, sonst erleidet der Charakter eine
 Leber- und Nierenstörung: W6 Abenteuer lang endgültig 1 LE.

<u>Weiteres</u>: Antiemetika wie Demenhydrinat werden in der postapokalyptischen Zeit nicht mehr hergestellt. Es gibt jedoch noch viele Restposten, mit denen Nomaden handeln oder die bei Ärzten oder in Apotheken erhältlich sind.

Preis: 20 Tabletten = 10 \$



Fenchel: Gemüse-Gewürzpflanze, die beruhigend und anti-bakteriell auf Magen und Darm wirkt.

<u>Wirkstoff</u>: Der Fenchel ist eine krautige Gemüse-, Gewürz- und Heilpflanze, die bis zu 2 m groß werden kann. Er riecht wie Anis. Er benötigt einen warmen Standort mit mäßig nährstoffreichem Boden. Im Sommer wird er geerntet. Die Früchte enthalten ätherische Öle. Auch der Fenchelhonig soll antibakteriell wirken. Die Wurzel dient als Salat- und Würzmittel. Fenchel wurde vor Jahrhunderten auf Neuseeland eingeführt.

Applikation: Oral als Tee (10 - 15 g je Liter)

Einnahme: Fenchel kann als Tee, aber auch als Fenchelhonig eingenommen werden.

Wirkungseintritt: nach einer 1/4 Std.

Halbwertszeit: 5 Std. lang.

Wirkung: Fencheltee wirkt antibakteriell und beruhigend bei Magen-, Darmbeschwerden und Atembeschwerden.

- Bei bakteriellen Erregern, bei einfachen Erkältungen und bei Krämpfen findet ein VIT-Verlust weniger statt.
- Bei bakteriellen Erregern und einfachen Erkältungen (Rhinovirus) wird der TW auf VIT + 1 WM.

Nebenwirkung: Bei dauerhafter Einnahme von Fencheltee kann aufgrund der freigesetzten Stoffe Krebs auftreten.

<u>Preis</u>: 100 g = 0.20 \$

Ginkgo: Sommergrüner Baum, der ursprünglich aus China stammt und aus deren Blättern ein Tee oder Extrakt hergestellt werden kann, der bei dauerhafter Einnahme die Konzentration fördert. Der Ginkgo war vor der Katastrophe bereits weltweit verbreitet. Die ältesten Exemplare wurden 1.000 Jahre alt und ca. 40 Meter hoch. Der Ginkgo blüht im Frühjahr. Das harzfreie Holz ist weich und leicht und eignet sich gut für Schnitzarbeiten. Die Borke der ausgewachsenen Bäume ist schwer entflammbar. Der Ginkgo ist überaus unempfindlich gegen Schadstoffe, Insekten, Pilzkrankheiten und Kälte. Er verträgt jedoch keine zu nassen oder trockenen Böden. Die Samen können als Beilage oder Würzmittel genutzt werden. Charakteristisch sind die fächerförmigen Laubblätter des Ginkgos, die auch ätherische Öle und Säuren enthalten und pharmazeutisch nutzbar sind.

Applikationen:

- Oral als 120 mg-Tablette
- Oral als Tee (Samen und Blätter; 10 15 g je Liter)

Wirkungseintritt: Bei dauerhafter Einnahme, findet die Wirkung nach dem 3. Abenteuer statt.

Wirkung:

• Einmalig in WS + 1.

Solange Ginkgo kontinuierlich weiter eingenommen wird ...

- werden alle kognitiven und konzentrierenden TW + 1 WM.
- erhalten alte Charaktere aufgrund ihres hohen Alters nur noch 1 WM auf ihre TW.
- findet die Gesundheitsstörung Schwindel nicht statt.
- erleidet der Konsument bei Kopfschmerzen lediglich nur noch 1 LE.
- der TW auf VIT wird beim Erreger Gonorhö + 1 WM.

Nebenwirkungen:

- Bei dauerhafter Einnahme muss nach dem 3. Abenteuer ein TW auf GL gelingen, sonst erleidet der Konsument anstelle der positiven Wirkung zu Beginn des Abenteuers (W6):
 - \circ 1 2 = W6 Std. lang Kopfschmerzen: 2 LE und 1 VIT und alle TW werden 2 WM.
 - 3 4 = W6 Std. lang Bauchschmerzen: 2 LE und 1 VIT.
 - \circ 5 6 = W6 Std. lang Hautausschlag und Juckreiz: 1 LE und 1 VIT.

Der Charakter ist somit allergisch auf Ginkgo. Das Produkt ist für ihn nicht geeignet.

• Der Ginkgo löst im Frühjahr bei Pollen-Allergikern Reaktionen aus.

<u>Weiteres</u>: Von den Tabletten gibt es kaum noch welche auf Neuseeland zu finden. Aber in besonderen Parks wurden früher Ginkgo-Bäume gepflanzt und sofern sie die Katastrophe überstanden haben, werden sie heute an einigen Orten geschützt und gepflegt, so z. B. im Fo-Guang-Shan-Tempel Aucklands. Die Tabletten dürfte es hingegen nur noch wenig geben.

Preise:

- 120er-Packung mit 120 mg-Tabletten = 40 \$
- 100 g Ginkgo-Tee = 2 \$



Ginseng: Nordasiatische Krautpflanze, aus deren Wurzeln ein Extrakt gewonnen werden kann, der vitalisierend oder kraftfördernd und konzentrationsfördernd und gegen gewisse Fiebererkrankungen wirkt. Der Ginseng erreicht im Freien eine Höhe von 25 Metern und als Zierpflanze 30 – 60 cm. Besonders in den jungen Jahren braucht der Baum viel Zuwendung und Schatten. Die Wurzeln werden für die Erzeugung von pharmazeutischen Produkten verwendet. Sie können ab dem 4. Jahr im Herbst geerntet werden. Ginseng wird oft in Tee verwendet, aber auch als Beilage in Hühnersuppen oder Getränken, wie auch in alkoholischen Schnäpsen oder in Kaffee. Ginsengwurzeln können frittiert gegessen werden oder auch als Kaffee konsumiert werden usw. Ginseng hat einen leicht bitteren Geschmack.

Applikationen:

- Oral als 100 mg-Tablette (oder Lutschbonbons) eingenommen
- Oral als Tee (10 15 g je Liter)

Wirkungseintritt: Bei dauerhafter Einnahme, findet die Wirkung nach dem 3. Abenteuer statt.

<u>Wirkung</u>: Durch die dauerhafte Einnahme werden die Abwehrkräfte gestärkt, Erschöpfung durch Stress reduziert und die Konzentrationsfähigkeit wird gesteigert.

• Nach dem 3. Abenteuer einmalig und dauerhaft: LE + 1 oder VIT + 1.

Bei kontinuierlicher Einnahme:

- werden alle kognitiven und konzentrierenden TW + 1 WM.
- erhalten alte Charaktere aufgrund ihres hohen Alters nur noch 1 WM auf ihre TW.
- erleidet der Konsument bei Müdigkeit 1 WS weniger.
- fällt Fieber stets 1 LE-Abzug geringer aus.
- erhält der Charakter bei Erkältungen, beim Rhino-Virus, bei der Influenza und bei HIV + 1 WM auf auf VIT.
- fallen Alkoholnachwirkungen um 1 VIT geringer aus.
- steigt das PM Hypersexualität + 1 (bzw. erhält den Startwert 10).

Nebenwirkungen:

- Bei dauerhafter Einnahme muss nach dem 3. Abenteuer ein TW auf GL gelingen, sonst erleidet der Konsument anstelle der positiven Wirkung zu Beginn des Abenteuers (W6):
 - 1 2 = W6 Std. lang Übelkeit: 1 VIT.
 - $_{\odot}$ 3 4 = W6 Std. lang Durchfall: 1 LE und 1 VIT. Je $\frac{1}{4}$ Std. muss der Charakter auf Klo.
 - 5 6 = W6 Std. lang Bauchschmerzen: 2 LE und 1 VIT.

Der Charakter ist somit allergisch auf Ginseng. Das Produkt ist für ihn nicht geeignet.

Der Ginkgo löst im Frühjahr bei Pollen-Allergikern Reaktionen aus.

<u>Weiteres</u>: Ginseng-Bäume wurden auf Neuseeland selten in Parks kultiviert. Sofern sie die Katastrophe überstanden haben, könnten die Bäume dort botanischen Liebhabern geschützt werden. Die Tabletten dürfte es hingegen nur noch wenige geben.

Preise:

- 40er-Packung Tabletten (100 mg) = 6 \$
- 100 g Ginseng-Tee = 5 \$





Horopito: Auch bekannt als Berghoropito oder Pfefferbaum, ist ein immergrüner holziger Strauchbaum, die auf Neuseeland endemisch ist, also nur hier wächst. Horopito gehört zur Familie der Magnolien. Er ist eine langsam wachsende Pflanze, die 1 bis 2,50 m groß werden kann. Sie ist besonders anfällig gegen Insektenbefall und in regenreichen Gebieten gegen Pilzbefall. Der Horopito wächst auf der Südinsel, vor allem in den Tieflandwäldern und Bergwäldern, in den westlichen Districts und auf Stewart Island. Die Blätter sind gelbgrün und rot gefleckt und im Frühjahr leuchtend rot. Sie haben einen scharfen Geschmack und werden als Gewürzmittel und Heilmittel genutzt.

<u>Wirkstoff</u>: Die Blätter und zarten Zweige werden zerquetscht und in Wasser getaucht. Daraus wird eine Lotion hergestellt oder die zerquetschten Blätter werden als Umschlag aufgetragen. Dieses Applikation wirkt zur Wundheilung, auch bei Geschlechtskrankheiten, Krätze und Lepra. Werden die Blätter gekaut oder als Tee getrunken oder als Tablette eingenommen, wirkt es gegen Geschlechtskrankheiten, leichten Fieber, Bauchschmerzen und Durchfall. Die Einnahme durch Blätter oder als Tee wird "Māori Painkiller" genannt. Die Tabletten wurden vor der Katastrophe unter dem Markennamen "Kolorex" vertrieben und wirkten antibakteriell auf den Darm- und Intimbereich.

Applikation:

- Kutan: Als Sud oder Lotion aufgetragen (zuvor 10 15 g auf 1 l Wasser).
- Oral: Die Blätter werden gekaut (8 g).
- Oral: Die Blätter und Rindenteile werden zu einem Tee verarbeitet (10 15 g je Liter).
- Oral: Tablette (1 Tablette täglich).

Wirkungseintritt: nach einer ½ Std.

Halbwertszeit: 5 Std.

Wirkung:

- Bei einer behandelten Wunde sterilisiert Horopito, sodass keine weiteren Komplikationen auftreten.
- Bei Krätze und Lepra verliert der Charakter durch die Wundbehandlung 1 LE weniger.
- Bei Gonorhö und Syphillis wird der TW auf VIT 1 WM.
- Bei leichtem Fieber, Durchfall und Bauchschmerzen werden LE und VIT um einen Punkt regeniert.
 - o Dadurch hören das leichte Fieber und der Durchfall auf.

Nebenwirkung:

- Das Blatt hat einen scharfen Pfeffergeschmack. Es muss darum der TW auf WS gelingen, um es zu kauen oder den Tee zu trinken.
- Wird zu viel konsumiert, können Verstopfungen auftreten, wodurch der Charakter dann Bauchschmerzen erleidet.

<u>Weiteres</u>: Horopito wird vor allem in den Districten Hokitika und Greymouth angebaut. Die Tabletten werden nicht mehr hergestellt. Gelegentlich lassen sich noch welche in Apotheken finden. Die Arznei wird durch die Blätter veräußert.

Preis:

- 100 g Blätter = 2 \$
- Packung Kolorex mit 30 Kapseln = 30 \$



Ibuprofen: Medikament, bzw. Analgetikum, das gegen Schmerzen, Entzündungen und Fieber wirkt.

Wirkstoff: Isobutylphenylpropionsäure ist ein chemisch hergestelltes Mittel, das in Form von Tabletten, Zäpfchen, injiziert oder Salbe eingenommen werden kann.

Applikation: Oral als 400 mg-Tablette (üblichste Form)

Wirkungseintritt: nach einer 1/4 Std.

Halbwertszeit: 2 1/2 Std.

Wirkung: Die Tablette wirkt schmerzstillend, entzündungshemmend und fiebersenkend.

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

Nebenwirkungen:

- Ibuprofen verdünnt das Blut und verstärkt die Wirkung von Alkohol.
- Häufige Einnahme kann süchtig machen; siehe bei Doping und Drogen, unter Analgetika!
- Häufige Einnahme oder eine hohe Dosis oder kombiniert mit Alkohol, bewirken keine Heilung, sondern der TW auf GL entscheidet, ob eine Nebenwirkung auftritt. Wenn der TW misslingt, wird mit dem W6 ermittelt:
 - 1 3 = Kopfschmerzen: W6 Std. lang 2 LE und 1 VIT und 2 WM auf alle TW.
 - \circ 4 5 = Übelkeit: W6 Std. lang 1 VIT
 - 6 = Durchfall: W6 Std.lang 1 LE und 1 VIT und der Charakter muss jede ¼ Std. aufs Klo.
- Bei einer tödlichen Überdosis (mind. 10fache Menge) muss ein TW auf GL gelingen, sonst entscheidet der W6:

 - 4 6 = der Charakter ist tot.

Sucht und Entzug: Siehe Beschreibung bei Doping und Drogen, Analgetikum!

<u>Weiteres</u>: Analgetika werden kaum noch hergestellt. Sie werden eher aus Häusern geplündert oder der Restvorrat aus Apotheken genutzt. Auch wenn viele der alten Analgetika schon abgelaufen sind, haben sie noch ihre Wirkung. Analgetika sind eine beliebte Tauschware.

Preis: 20er-Packung (400 mg-Tabletten) = 2 - 3 \$

Ingwer: Ingwer ist eine Krautpflanze, deren Wurzel als scharfes Gewürz genutzt wird und antibakteriell, antiviral und leicht vitalisierend und gegen Reiseübelkeit wirkt. Die krautige Ingwerpflanze kann 1,50 m hoch wachsen. Ingwer ist nicht frosthart und stammt aus den tropischen Gegenden Südostasiens. Neben Chili und Pfeffer wird Ingwer seit der Eisenzeit als scharfes Gewürz verwendet.

<u>Wirkstoff</u>: Die Ingwerwurzel enthält ätherische Öle und Scharfstoffe. Die Wurzel wird geraspelt und in Getränken beigemischt oder als Tee aufgebrüht. Ingwer gibt es auch in Tablettenform und auch als kandierte Bonbons oder als ätherisches Öl. Es wurde auch dem Ginger Ale beigemischt. Bei der oralen Einnahme ist eine Schärfe zu spüren.

Applikation:

- Oral als Tee (eingeraspelte und aufgebrühte Wurzelteile)
- Oral als 500-mg-Tablette (4 Stück am Tag)

Wirkungseintritt:

- Tee: Bei dauerhafter Einnahme, findet die Wirkung nach dem 3. Abenteuer statt.
- Tabletten: nach 5 Min. (gegen Reisekrankheit)

<u>Wirkung</u>: Durch die dauerhafte Einnahme wirkt Ingwer gegen Bakterien und Viren, gegen Erkältungen und wirkt beruhigend auf den Magen-Darm-Trakt.

- Tabletten (3 x täglich): Wirken gegen Reisekrankheit, also gegen Übelkeit und regenerieren + 1 VIT.
- Jedoch nur, wenn der TW auf GL gelingt.
- Tee:
 - o Nach dem 3. Abenteuer einmalig und dauerhaft VIT + 1.

Bei weiterer kontinuierlicher Einnahme:

- Bei Übelkeit und Erbrechen fallen die LE- <u>oder</u> VIT-Abzüge um einen Punkt geringer aus.
 - Der Spieler entscheidet, ob LE oder VIT geringer ausfällt.
- o Bei bakteriellen und virologischen Pathogenen wird der TW auf VIT + 1 WM.

Nebenwirkungen: Ingwer macht leicht durstig, hat einen scharfen Geschmack und verursacht leichte Blähungen.



<u>Weiteres</u>: Ingwer wird nur in einigen wenigen feuchtwarmen Gebieten Neuseelands noch angebaut. Die Tabletten werden nicht mehr hergestellt, lassen sich aber gelegentlich noch in verlassenen Häusern finden oder gelegentlich noch durch Restbestände über Apotheken beziehen.

Preise:

- Ingwertabletten (500 mg; 90 Stück) = 8 \$
- Ingwerwurzel (100 g) = 2 \$
- Ingwertee (100 g) = 2 \$

Jodtablette: Kaliumiodid ist der eigentliche Name des Wirkstoffs. Die Tabletten dienen prophylaktisch und schützen die Schilddrüse vor radioaktiver Verstrahlung, die durch Atmung und Nahrung in den Körper gelangt.

<u>Wirkstoff</u>: Kaliumiodid ist ein weißes Kalium-Salz, das chemisch aus Iodwasserstoffsäure gewonnen wird. Durch die Einnahme von Jodtabletten wird die Aufnahme von radioaktivem Iod in die Schilddrüse vermindert. Die Jodtablette sollte kurz vorher oder bis zu 2 Std. nach der Aufnahme des radioaktiven Erregers eingenommen werden. 2 Std. nach der Verstrahlung liegt der Schutz nur noch bei 80 %. Nach 8 Std. besteht nur noch ein Schutz von 40 %. Nach 24 Std. ist kein Schutz mehr vorhanden. Jodtabletten schützen nicht vor direkter Verstrahlung oder vor radioaktiven Substanzen.

Applikation:

- Oral, als Tablette: 65 mg bei leichter Verstrahlung; 130 mg bei mittelschwerer Verstrahlung
- Die Einnahme erfolgt, sofern nichts anderes vermittelt wurde, einmalig, also nicht täglich!

Wirkungseintritt: nach einer 1/4 Std.

Halbwertszeit: Den gesamten Körper betreffend: 12 Tage

Wirkung:

- Innerhalb des Zeitraums von bis zu 2 Std. durch eine Verstrahlung geht 12 Tage lang 1 LE und 1 VIT weniger verloren.
 - Wird die Jodtablette später eingenommen, bis zu 8 Std., entscheidet ein TW auf GL darüber, ob diese Wirkung noch stattfindet. Darüber hinaus besteht keine Wirkung mehr.

Nebenwirkungen:

- Wird die Jodtablette auf nüchternen Magen eingenommen, muss der TW auf GL gelingen, sonst erleidet Betroffene Bauchschmerzen: – 2 LE und – 1 VIT.
- Wird eine höhere Dosis eingenommen oder innerhalb der Tage eine weitere Tablette eingenommen, erleidet der Betroffene eine vorübergehende Schilddrüsenüberfunktion. Der Charakter erleidet dann 12 Tage lang:
 - o Hoher Blutdruck, schneller Puls
 - o Hyperhidrose: Der Charakter schwitzt stark.
 - o Gewichtsabnahme, trotz gesteigertem Appetit.
 - o Händezittern und Muskelschwäche: Alle motorischen TW werden 2 WM.
 - o Konzentrationsschwäche: Alle TW bei situativen Konzentrationen werden 2 WM.
 - o Täglich W6 Std. lang Blähungen
 - Täglich Müdigkeit: 1 VIT und 1 WS.
 - Die Werteverluste sind sofort regeneriert, wenn der Charakter schläft.
 - Täglich W6 Std. lang Durchfall: 1 LE und 1 VIT; jede ¼ Std. muss der Charakter auf Klo.
- Auch Personen über 45 Jahre könnten die vorübergehende Schilddrüsenüberfunktion erleiden, wenn ihnen der TW auf GL missling.
 - Der Grund dafür liegt darin, dass Menschen dieser Altersklasse in ihrer Kindheit kein iodiertes Speisesalz erhalten haben und darum teilweise unter Iodmangel litten. Bei jüngeren Menschen besteht diese Empfindlichkeit nicht.
 - Außerdem entscheidet ein weiterer TW darüber, ob die Person demnächst an Schilddrüsenkrebs, also das PM Krebs erleidet.

Weiteres:

- Im Kochsalz wird seit 1963 Speisesalz mit Kaliumiodit angereichert, um der Iodarmut in der Bevölkerung vorzubeugen. Dieses ist als Jodsalz ausgezeichnet.
- Jodtabletten dürfen nicht mit den Iodtabletten zur Vorbeugung der Schilddrüsenkrankheit verwechselt werden. Diese Tabletten haben lediglich einen Gehalt von 100 200 Mikrogramm Iod.
- Jodtabletten werden derzeit nicht mehr hergestellt. Es existiert aber noch eine nicht geringe Menge, eingelagert in entsprechenden wissenschaftlichen Einrichtungen, die für den Notfall ausgegeben werden sollten, nämlich in den Universitäten der großen Städte.

Preis: Packung mit 20 Stück (65 mg) = 15 \$



Johanniskraut: Krautige Pflanze, deren Blüten eine antidepressive und eine leicht vitalisierende und glücksaufhellende Wirkung haben. Johanniskraut gehört zu den Hartheugewächsen und tritt in größeren Gruppen auf und wächst in mäßigwarmen leicht gebirgigen Gebieten, oft an Waldrändern und in Magerwiesen. Der Stängel der Pflanze kann bis zu 1 m hoch wachsen. In der Erde reichen die Wurzeln 50 cm tief. An den Blättern sind Drüsen, in denen das ätherische Öl konzentriert ist. Die Blüten enthalten einen roten Farbstoff. Die Pflanze ist leicht giftig, wird aber seit der Kupferzeit schon als Heilpflanze verwendet. Obgleich es in der Landwirtschaft als Unkraut gilt, wird es als Heilpflanze auch landwirtschaftlich angebaut.

Wirkstoff: In den Blüten und Früchten befindet sich das Hyperforin, das vor allem als Antidepressivum eingesetzt wird. Das ätherische Öl hat einen Wirkstoff in sich, dass gegen Stress wirkt, leicht immunisierend wirkt und auch in der Medizin zur Krebstherapie eingesetzt wurde.

Applikation:

- Oral als 300-mg-Tablette eingenommen
- Oral als Tee (10 15 g je Liter)
- Kutan durch Johannisöl; wirkt bei Wundheilung und Verbrennungen

Wirkungseintritt: Bei dauerhafter Einnahme, findet die 1. Wirkung nach 4 Wochen und die 2. Wirkung nach dem 3. Abenteuer statt. Die Einnahme sollte 3 x täglich geschehen.

Wirkung:

Bei einer behandelten Wunde sterilisiert Johanniskraut, sodass keine weiteren Komplikationen auftreten.

Bei kontinuierlicher Einnahme:

- Schon im nächsten Abenteuer (bzw. nach 4 Woche):
 - Der TW auf GL wird + 1 WM.
 - Bei Depressionen verliert der Charakter 1 GL und 1 WS weniger.
 - Bei bakteriellen und virologischen Pathogenen erhält der Charakter auf den TW auf VIT + 1 WM.
- Nach dem 3. Abenteuer einmalig und dauerhaft in GL + 1 und in VIT + 1.

Nebenwirkungen:

- Bei zu hoher Dosierung oder längerer (monatelanger) Anwendung können Nebenwirkungen auftreten, ebenso wenn der Konsument häufig Sonnenlicht ausgesetzt ist. Der W6 bestimmt:
 - 1 = /
 - 2 = Müdigkeit: 1 VIT und 1 WS.
 - Die Werteverluste sind sofort aufgehoben, wenn der Charakter schläft.
 - 3 = Hyperhidrose: Der Charakter schwitzt W6 Std. übermäßig viel.
 - 4 = Schwäche- und Schwindelgefühl: W6 Std. lang werden alle visuellen, beweglichen Talente und das Talent Orientierung - 2 WM.
 - 5 = Bauchschmerzen: W6 Std. lang; 2 LE und 1 VIT.
 - o 6 = Kopfschmerzen: W6 Std. lang; 2 LE und 1 VIT und alle TW werden 2 WM. Johanniskraut beeinträchtigt die Wirkung der Anti-Baby-Pille
- Bei paralleler Einnahme von HIV-Medikamenten wird der TW auf VIT (in Bezug auf das HIV-Präparat) 1 WM.
- Wird parallel Methadon konsumiert, ist ein TW auf GL nötig, sonst fällt der Konsument in Ohnmacht.
- Wird parallel ein Antidepressivum eingenommen, treten Nebenwirkungen auf (siehe jeweiliges Antidepressivum!)

Weiteres: Die Tabletten werden nicht mehr hergestellt. Es finden sich eventuell noch Tabletten in verlassenen Häusern oder bei Apotheken.

Preise:

- 100 g Tee = 1,50
- Packung mit 90 x 300-mg-Tabletten = 25 \$



Kamille: Krautpflanze, deren Blüten entzündungshemmend, krampflösend, antibakteriell, antimykotisch und wundheilfördernd wirken und einen angenehmen Duft verbreiten. Die krautige Pflanze gehört zur Familie der Korbblütler und kann bis zu 50 cm hoch wachsen. Die Blütezeit reicht vom Spätfrühling bis zum Frühherbst. Sie wächst auf Äckern und auf kargem Land, vor allem auf Lehm- und Tonböden.

Wirkstoff: Vor allem in den Blütenköpfchen befinden sich ätherische Öle, die diese heilende Wirkung auslösen.

Applikationen:

- Oral als Tee (10 15 g je l)
- Inhalativ, bei Erkältung, Grippe, Husten und Bronchitis

Wirkungseintritt: nach einer 1/4 Std.

Halbwertszeit: 2 Std.

Wirkung:

- Bei Bauchschmerzen und Krämpfen verliert der Betroffene ein LE- oder VIT-Abzug weniger.
 - o Der Spieler entscheidet, ob der geringere Abzug in LE oder VIT stattfindet.
- Bei einer behandelten Wunde sterilisiert Kamille, sodass keine weiteren Komplikationen auftreten.
- Bei den Pathogenen Herpes, Influenza, Pneumonie und Rhinovirus wird der TW auf VIT + 1 WM.

Nebenwirkungen: Kamille verursacht bei Pollen-Allergiker eine allergische Reaktion.

Preis: 100 g Kamille-Tee = 0,80 \$

Knoblauch: Krautige Lauchpflanze, deren Zwiebelsaft antibakteriell, antimykotisch und antiviral und leicht vitalisierend wirkt. Außerdem wehrt Knoblauch Läuse ab. Die Gewürz- und Heilpflanze kann bis zu 90 cm hoch wachsen.

<u>Wirkstoff</u>: Der ölige Saft wird aus der Zwiebel des Knoblauchs gewonnen. Der Geschmack ist scharf-aromatisch und gibt eine starke Duftnote frei. Der heilende Grundstoff nennt sich Allicin, der beim Zerschneiden oder Zerdrücken gewonnen wird. Allicin ist instabil, vor allem auch hitzeempfindlich.

Applikation:

- · Oral, direkt verzehrt
- Oral, als 100-mg-Dragee

Wirkungseintritt: Bei dauerhafter Einnahme, findet die Wirkung nach dem 3. Abenteuer statt.

Wirkung:

• Einmalig und dauerhaft in VIT + 1.

Bei weiterer dauerhafter Einnahme:

Auf bakterielle, virale und mykotische Pathogene erhält der Charakter beim TW auf VIT + 1 WM.

Nebenwirkungen:

- Knoblauch entfaltet bei Konsumenten oft einen schwefelhaltigen Abbau in der Lunge und führt dadurch zu unangenehm empfundenem Körper- und Atemgeruch.
- Wird Knoblauch in hoher Dosis konsumiert, muss ein TW auf GL gelingen, sonst erleidet der Konsument (W6):
 - \circ 1 3 = W6 Std. lang Übelkeit: 1 VIT
 - 4 6 = W6 Std. lang Blähungen.

<u>Weiteres</u>: Die Dragees werden nicht mehr hergestellt, können sich aber eventuell noch in verlassenen Häusern oder in Apotheken finden.

Preis:

- Knolle = 0,20 \$
- Dragee-Packung mit 120 Tabletten (500 mg) = 8 \$



Kohlbaum: Der Kohlbaum ist ein Palmenbaum, deren verschiedene Teile als Nahrung dienen können, zur Textilherstellung, zur Alkoholherstellung, wie auch als Medizin genutzt werden können. Das $k\bar{o}ata$ des Baumes wirkt wundheilend, reinigend und gegen Magen-Darm-Beschwerden und Durchfall.

Der Baum hat regional unterschiedliche Blattformate. In der Sprache der Māori tragen sie entsprechend ihrer früheren Gebräuche unterschiedliche Namen. Allgemein ist der Baum robust, schnellwüchsig und kann eine Höhe von bis zu 20 Metern erreichen. Er hat schwertartige Blätter, die bis zu 1 Meter lang werden können. Die süß duftenden rosernen Blüten werden im Frühjahr bis Frühsommer ausgebildet und locken viele Insekten an. Die weißen Beeren, die sich danach entwickeln, werden von allerlei Vögeln, vor allem von der neuseeländischen Taube gefressen. Aus den Blattstängeln lässt sich durch Aufkochen ein Süßungsmittell machen. Aus den Fasern der Blätter lassen sich Textilien, Schnüre und Seile machen. Aus den Beeren lässt sich Alkohol herstellen. Die Spitzen der Blätter können aufgekocht werden. Dieses aufgekochte Gemüse nent sich kōuka. Es schmeckt wie ein bitteres Gemüse und lässt sich zu allerlei Speise anreichern. Die Blattspitzen, die kōata genannt werden, haben die heilenden Wirkungen. Als endemische Pflanze existiert der Kohlbaum überall auf Neuseeland, bis auf das Gebiet des Fjordlandes. Sie wächst in allen möglichen Lebensräumen, vor allem in der Nähe von Sümpfen.

Wirkstoff: Das kōata wird zu einer Paste zerstoßen oder zu einem Getränk aufgekocht.

Appllikationen:

- Kutan, durch Auftragen der Paste auf Wunden.
- · Oral, durch Aufnahme des Getränks.

Wirkungseintritt: nach einer 1/2 Std.

Halbwertszeit: 5 Std.

Wirkung:

- Bei Bauchschmerzen und Durchfall verliert der Betroffene ein LE- <u>oder</u> VIT-Abzug weniger.
 - o Der Spieler entscheidet, ob der geringere Abzug in LE oder VIT stattfindet.
 - Der Durchfall wird gestoppt.
- Bei einer behandelten Wunde sterilisiert kōata, sodass keine weiteren Komplikationen auftreten.

Preis: Fertige kōata-Salbe oder fertiges kōata-Getränk = 0,10 \$





Kohletablette: Eigentlich Aktivkohle oder medizinische Kohle, die als Tablette gegen Durchfall und Blähungen genutzt werden kann, aber auch bei Vergiftungsnotfällen. Aktivkohle wird auch sonst in der Chemie, Medizin und zur Trinkwasseraufbereitung genutzt. Beim Filtern von Trinkwasser wird Aktivkohle hinzugegeben; das ist beim Überleben in der Wildnis sinnvoll. Aktivkohle lässt sich auch gegen Zahnverfärbungen nutzen.

Wirkstoff: Aktivkohle ist als Granulat ein poröser, tiefschwarzer, feinkörniger Kohlenstoff, der gepresst als Tablette vorliegt. Es ist geruch- und geschmacklos. Sie ist in den meisten Lösungsmitteln und auch im Wasser unlöslich. Vor der Katastrophe wurde Aktivkohle chemisch oder durch Gasaktivierung hergestellt. Bei der chemischen Herstellung wurde unverkohltes Material bei hohen Temperaturen mit Chemikalien (z. B. Phosphorsäure) behandelt. Die Gasaktivierung ist eine trockene Destillation, die sogenannte Verkoksung, die auch seit der Katastrophe angewandt wird. Das Material wird im Freien, bei 800 ° C erhitzt. Die zurückgebliebene Rohaktivkohle wird dann weiter bei 700 – 1.000 ° C mit Wasserdampf oder Kohlenstoffdioxid erhitzt, wodurch die poröse Aktivkohle entsteht. Als Ausgangsstoffe können Holz, Kokosfasern, Nussschalen dienen (pflanzliche Stoffe) oder tierisches Blut oder Knochen (tierische Stoffe) oder Braun- oder Steinkohle (mineralische Stoffe). Filterkohle für Atemfilter wird außerdem Metallsalz zugegeben, um besser gegen chemische Giftstoffe zu wirken. Aktivkohle bindet organische und anorganische Stoffe, Bakterien, Bakterientoxine und Giftstoffe und führt sie über den Stuhl der Ausscheidung zu. Aktivkohle ist nur im Verdauungstrakt wirksam und wird nicht vom Organismus aufgenommen.

Applikationen:

- Oral, als Tablette oder in Pulverform.
 - Bei Vergiftungen ca. 80 g (1 g je Kg Gewicht) sofort und dann alle 2 4 Std. 25 50 g
 - o Bei Durchfall 3 x täglich eine Tablette (250 mg)

Wirkungseintritt: 1 + W4 Std.

Wirkung:

- Durchfall und Blähungen hören nach dem Wirkungseintritt auf.
- Werteverluste durch Bauchschmerzen werden um 1 LE oder 1 VIT reduziert.
 - o Der Spieler entscheidet, ob der LE. oder VIT-Verlust reduziert wird
- Eine Vergiftung wird nach dem Wirkungseintritt gestoppt und die Werteverluste finden weiter nicht mehr statt.
 - Kohletabletten wirken nicht gegen Vergiftungen durch Cyanide (z. B. Kaliumcyanid bzw. Blausäure),
 Eisen, Lithium, Elektrolythe, Lösungsmittel oder Alkohole.

Nebenwirkungen:

- Der Stuhl verfärbt sich schwarz.
- Bei einer hohen Dosierung muss ein TW auf GL gelingen, sonst erleidet der Charakter (W6):
 - 1 3 = Erbrechen 1 LE und 1 VIT.
 - 4 − 6 = Verstopfung und somit Bauchschmerzen: − 2 LE und − 1 VIT.
 - Bei einer Verstopfung sollte Abführmittel verabreicht werden, sonst kann ein Darmverschluss folgen, der auch tödlich enden kann.
- Kohletabletten dürfen nicht gleichzeitig mit anderen Arzneimitteln oder Gegengiften eingenommen werden.
 - o Die Wirkung anderer Arzneimittel wird aufgehoben.
 - Die gleichzeitige Einnahme mit anderen Gegengiften hat ein Kreislaufversagen zur Folge: Ohnmacht.
 Dann muss ein TW auf GL gelingen, sonst stirbt der Charakter.
 - Bei der Einnahme zwischen Kohletablette und Arzneimitteln oder Gegengiften müssen mind. 2 Std. Abstand bestehen.

Weiteres:

- Kohletabletten werden auch in der postapokalyptischen Zeit hergestellt und werden gerade in dieser Zeit reichlich gehandelt.
- · Wird (Aktiv-)kohle, Salpeter und Schwefel gemischt, enthält man das explosive Schwarzpulver.

<u>Preis</u>: Packung mit 30 Tabletten = 2 \$



Lavendel: Krautpflanze, deren ätherischen Öle vitalisierend wirken und Erreger abwehren. Echter Lavendel ist eine Krautpflanze und gehört zur Familie der Lippenblütler. Sie hat einen aromatischen Duft und kann bis zu 1,5 m hoch wachsen. Er wächst vor allem an trockenen und felsigen Hängen. Lavendel wird auch genutzt, um daraus Lavendelöl oder Lavendelhonig zu machen. Die jungen Blätter des Lavendels dienen auch dem Verfeinern von Gerichten und können Teil von Gewürzmischungen sein. Auch zur Parfumherstellung wurde Lavendel vor der Katastrophe genutzt. Lavendel vertreibt außerdem Mücken. Lavendel blüht im Sommer. Seit Jahrhunderten existiert Lavendel auch auf Neuseeland.

<u>Wirkstoff</u>: Aus den Blüten wird das ätherische Lavendelöl hergestellt, das eine beruhigende und leicht vitalisierende Wirkung hat.

Applikation:

- Inhalativ, z. B. durch Badeextrakt oder Einreiben des Lavendelöls.
- Oral als Tee eingenommen (10 15 g je l)

Wirkungseintritt: nach einer ¼ Std.

Halbwertszeit: 2 Std.

Wirkung:

- · Lavendel wirkt leicht beruhigend: Negative WM bei Hyperaktivität werden um einen Punkt gedrosselt.
- Gegen-TW bei Phobien oder gegen Cholerik werden + 1 WM.
- Lavendel hilft beim Einschlafen: Der TW auf WS, um Einschlafen zu wollen, wird + 1 WM.
- Werteverluste bei Halsschmerzen, die durch Erreger entstanden sind, werden um 1 LE <u>oder</u> um 1 VIT gedrosselt. Hierfür muss Lavendeltee gegurgelt werden.
 - o Der Spieler entscheidet, ob LE oder VIT gedrosselt werden soll.
- Wird Lavendel kontinuierlich eingenommen, erhält der Charakter nach dem 3. Abenteuer einmalig und dauerhaft + 1 VIT.
- Konzentriertes Lavendelöl kann gegen Hautpilz genutzt werden und bewirkt dann auf den TW auf VIT + 1.

Nebenwirkung: Lavendeltee fördert Blähungen.

<u>Weiteres</u>: Ein besonders hohes Aufkommen an Lavendel findet sich am Lake Pukaki, am State Highway 80, am östlichen Rand der Südalpen, westlich von Eastland. Zu Füßen des Mount Cook existiert eine Lavendelfarm.

Preise:

- 100 ml Öl-Extrakt = 2 \$
- 100 g Lavendel-Tee = 0,50 \$.

Mädesüß: Krautige Pflanze, die schmerz- und fiebersenkend wirkt. Das Rosengewächs wächst vor allem auf Feuchtund Nasswiesen. Die Pflanze kann 50 – 200 cm groß werden. Abends verbreiten die Blüten einen honig-mandelartigen Geruch. Seit der Eisenzeit wurde Mädesüß als Süßaroma dem Bier beigesetzt und als Färbemittel eingesetzt. Die Blätter setzen beim Zerreiben einen Geruch frei. Dieser Duftstoff wurde vor der Katastrophe auch in der Kosmetik genutzt. Mädesüß dient außerdem als Küchenzutat und bietet einen süßlich-herben Geschmack. Seit Jahrhunderten existiert Mädesüß auch auf Neuseeland.

Wirkstoff: Mädesüß enthält Acetylsalicylsäure, das als Grundlage für Kopfschmerztabletten dient.

Applikation: Oral als Tee eingenommen (10 – 15 g je l).

Wirkungseintritt: nach einer ¼ Std.

Halbwertszeit: W6 Std.

Wirkung:

- Bei Schmerzen und Fieber werden LE oder VIT + 1 regeneriert.
 - o Der Spieler entscheidet, ob LE oder VIT regeneriert.
- Leichtes Fieber hört mit dem Wirkungseintritt auf.

<u>Nebenwirkungen</u>: Bei zu hoher Dosierung treten anstelle der heilenden Wirkung W6 Std. lang Kopfschmerzen auf: -2 LE und -1 VIT und auf alle TW -2 WM.

Nachwirkungen: Urin lassen.

Preis: Blütenstrung oder 100 g Mädesüß-Tee = 1,20 \$



Mānuka: Der offizielle Name lautet Südseemyrte. Mānuka ist ein Myrtengewächs, das gegen Magen-Darm-Beschwerden, Erkältungen und als Wundheilmittel genutzt wird. Die Südseemyrte existiert in bergigen Regionen Neuseelands und existierte im südöstlichen Australien. Sie wächst strauch- oder baumförmig und kann 6 – 8 Meter groß werden. Neben der medizinischen Wirkung kann aus Mānuka Öl und Honig gewonnen werden. Die Blüten blühen im Frühjahr.

<u>Wirkstoff</u>: Aus den Blättern, Blüten und Kapseln kann ein Sud hergestellt werden und die Blätter und Blüten können zu einem Tee verabreicht werden.

Applikation:

- Oral als Tee eingenommen (10 15 g je l).
- Kutan auf die Wunde aufgetragen.

Wirkungseintritt: nach einer ½ Std.

Halbwertszeit: 5 Std.

Wirkung:

- Bei Bauchschmerzen verliert der Betroffene ein LE- <u>oder</u> VIT-Abzug weniger.
 Der Spieler entscheidet, ob der geringere Abzug in LE oder VIT stattfindet.
- Bei Erkältungen (Rhinovirus) wird der TW auf VIT + 1 WM.
- Bei einer behandelten Wunde sterilisiert mānuka, sodass keine weiteren Komplikationen auftreten.

Preis: Fertiger mānuka-Sud oder mānuka-Tee = 0,10 \$





Mirtazapin: Antidressivum, das bei Depressionen, Angststörungen, Zwangsstörungen, Panikstörungen und posttraumatischen Belastungsstörungen (PTBS) verschrieben wird. Es hat auch eine sedierende Wirkung und hilft gegen Schlafstörungen.

<u>Wirkstoff</u>: Mirtazapin ist ein weißes, kristallines Pulver, das in Wasser wenig löslich ist. Es wurde als Tablette verschrieben und ist ein NaSSA, also ein noradrenerge und spezifisch serotonerges Antidepressivum.

Applikation: Oral, täglich eine 15-mg-Tablette.

Wirkungseintritt: Bei kontinuierlicher Einnnahme ...

- · Die erste Wirkung beginnt nach 2 Std.,
- die zweite Wirkung verstärkt die Wirkung nach 5 Tagen.

Halbwertszeit: 20 + W20 Std.

Wirkung:

- 1. Wirkung: GL + 1; MUT + 1; WS + 1.
- 1. Wirkung: Bei sämtlichen Phobien sinkt der PM-Wert 2.
- 1. Wirkung: Der Charakter wird nach 5 Std. müde und kann ruhig durchschlafen.
 - Wegen Müdigkeit: 1 VIT und 1 WS.

Die Werterverluste sind sofort aufgehoben, wenn der Charakter geschlafen hat.

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

Nebenwirkungen:

- Nach dem Wirkungseintritt und zu Beginn eines jeden neuen Abenteuers, muss der TW auf GL gelingen, sonst erleidet der Charakter bis zum Ende der Halbwertszeit eine der folgenden Nebenwirkungen, die mit dem W20 ermittelt werden:
 - 1 7 = Starke Müdigkeit: 1 VIT und 3 WS.
 - Die Werte werden nur dann sofort aufgehoben, wenn der Charakter mind. 8 Std. schläft.
 - Schläft der Charakter nur kurz, werrden nur 1 VIT und 1 WS regeneriert.
 - 8 14 = Appetitsteigerung und Gewichtszunahme: Endgültig 1 AUSS.
 - 15 17 = Restless-Legs-Syndrom: Nervöses Kitzeln, leichte Krämpfe und Unruhe in den Füßen. Der Charakter erleidet - 1 WS.
 - \circ 18 20 = Schwindel, Verwirrtheit und Erschöpfung: 1 GL, 1 LE, 1 VIT und 1 WS und alle TW werden 2 WM.
- Bei Überdosis oder übermäßigen Alkoholkonsum oder der Einnahme von Benzodiazepin tritt eine der Nebenwirkungen auf.

Sucht und Entzug: Siehe unter Doping und Drogen, Antidepressiva!

• Außerdem bei einem Entzug: Der Charakter schwitzt und ist müde.

<u>Weiteres</u>: Antidepressiva werden nicht mehr hergestellt. Sie lassen sich aber noch in leerstehenden Häusern finden oder einige Apotheken haben noch Restbestände.

Preise: Packung mit 50 Tabletten = 15 \$



Moclobemid: Antidressivum, das bei Depressionen, Angststörungen und Zwangsstörungen verschrieben wird. Es verstärkt auch die psychomotorischen Eigenschaften, wie Mimik, Gehen, Sprechen.

<u>Wirkstoff</u>: Moclobemid ist ein weißgelbliches, weißes oder rötliches kristallines Pulver, das in Wasser schwer löslich ist. Es wurde als Tablette verschrieben und ist ein MAO-Hemmer.

Applikation:

- · Oral, als Tablette
 - o 2 3 x täglich, jeweils nach dem Essen einzunehmen.
 - Die Tagesdosis beträgt: 300 450 mg.
 - Eine Tablette beinhaltet 300 mg.

Wirkungseintritt: Bei kontinuierlicher Einnahme ...

- Die erste Wirkung beginnt nach einer Std.
- Die zweite Wirkung verstärkt die Wirkung nach 7 Tagen.

Halbwertszeit: W4 Std.

Wirkung:

- 1. Wirkung: GL + 1; MOT + 1; MUT + 1; REFL + 1.
- 1. Wirkung: Bei sämtlichen Phobien sinkt der PM-Wert 2.
- 2. Wirkung: GL + 1: WS + 1.
- 2. Wirkung: Bei sämtlichen Phobien sinkt der PM-Wert weiter 1.
- Die Wirkungen werden über die Tage hinweg nicht potenziert.

Nebenwirkungen:

- Nach dem Wirkungseintritt und zu Beginn eines jeden neuen Abenteuers, muss der TW auf GL gelingen, sonst erleidet der Charakter bis zum Ende der Halbwertszeit eine der folgenden Nebenwirkungen, die mit dem W20 ermittelt werden:
 - \circ 1 3 = Übelkeit: 1 VIT.
 - o 4 − 6 = Kopfschmerzen: − 2 LE und − 1 VIT und alle TW werden − 2 WM.
 - o 7 9 = Schwindel: 2 WM auf alle beweglichen und visuellen Talente und auf Orientierung.
 - 10 12 = Müdigkeit: 1 VIT und 1 WS.
 - Die Werteverluste sind sofort aufgehoben, wenn der Charakter schläft.
 - 13 14 = Hyperhidrose: Der Charakter schwitz stark.
 - 15 16 = Hyperaktiv: Rede- und Bewegungsdrang und TW auf Wissenstalente werden 2 WM.

 - o 18 = Angst: 3 MUT und bestehende Phobie-PM erhalten + 3.
- Bei Überdosis (mehr als 600 mg) oder übermäßigen Alkoholkonsum oder der Einnahme eines anderen Antidepressivums, Benzodiazepin oder Opiate tritt eine der Nebenwirkungen auf.
- Die Kombination mit bestimmten Lebensmitteln verursacht einen Bluthochdruch, der eine Hirnblutung auslösen kann. Zu diesen Lebensmitteln gehören Rotwein, hefehaltige Lebensmittel und gereifter Käse. Dem Charakter muss ein TW auf GL gelingen, sonst erleidet er Schwindel, Sprach- und Sehstörungen, Lähmungen und wird ohnmächtig. Der Charakter muss sofort medizinisch behandelt werden, sonst stirbt er.

<u>Sucht und Entzug</u>: Siehe bei Doping und Drogen, unter Antidepressiva!

<u>Weiteres</u>: Antidepressiva werden nicht mehr hergestellt. Sie lassen sich aber noch in leerstehenden Häusern finden oder einige Apotheken haben noch Restbestände.

<u>Preise</u>: Packung mit 100 Tabletten = 66 \$



Mönchspfeffer: Strauchpflanze, deren Blätter die Sexualität hemmen. Sie wird auch Keuschbaum oder Liebfrauenbettstroh genannt. Die Strauchpflanze gehört zu den Lippenblütlern. Sie ähnelt dem Schmetterlingsflieder. Sie wächst vor allem an feuchten Orten und blüht im Sommer. Sie kann bis zu 4 m hoch werden und hat hellbraune, fein behaarte Zweige. Die duftenden kleinen Blüten sind violett, blau, rosa oder weiß. Die daraus entstehenden 2 – 3 mm großen, schwarzen Früchte gelten als Steinfrüchte. Sie werden von einem becherförmigen Kelch bedeckt. Die Früchte können als scharfes Gewürz bei Speißen beigegeben werden. Ebenso können die aromatischen Blätter und Blumen gegessen werden. Mönchspfeffer vertreibt außerdem blutsaugende Kleintiere wie Zecken oder Blutegel.

<u>Wirkstoff</u>: Einige Stoffe der Pflanze beeinflussen den Hormonhaushalt. Die Inhaltsstoffe binden sich an menschlichen Opioidrezeptoren und hemmmen Dopaminrezeptoren. Mönchspfeffer wirkt darum als Anaphrodisiakum.

Applikation: Oral eingenommen; es können kontinuierlich Früchte, Blüten oder Blätter konsumiert werden.

Wirkungseintritt: Bei kontinuierlicher Einnahme nach 3 Tagen.

Halbwertszeit: 24 Std.

Wirkung:

- Das PM Hypersexualität sinkt vorübergehend und solange konsumiert wird 2.
 - Sexuelle Bedürfnisse werden gedrosselt.
 - o Die Spermienproduktion wird verringert.
- Es wirkt gegen Zyklusstörungen und Menstruationsbeschwerden.

Nebenwirkung:

- Bei mehrtägiger Einnahme muss täglich der TW auf GL gelingen, sonst erleidet der Konsument W6 Std. lang Juckreiz: – 1 LE und – 1 VIT.
- Eine zu lange Einnahme kann zur Unfruchtbarkeit führen.

Weiteres: Die Tabletten werden nicht mehr hergestellt, lassen sich aber selten noch in Häusern oder Apotheken finden.

Preise:

- Eine 50 cm große Pflanze = 6 \$
- 100 g Früchte, Blüten oder Blätter (gemahlen) = 0,80 \$
- Tabletten, 60 Stück (4 mg) = 10 \$

Paracetamol: Paracetamol wird als Tablette (Analgetikum) gegen Fieber und Schmerzen eingenommen. Im englischsprachigen Raum ist es auch als Acetaminophen bekannt. Paracetamol wurde von der Firma Ratiopharm hergestellt.

<u>Wirkstoff</u>: Paracetemol wurde synthetisch hergestellt und liegt zunächst als weißes, kristallines Pulver vor. Es wurde dann vorwiegend als Tablette eingesetzt, war aber auch als Zäpfchen, Brausetablette, Tropfen, Unfusionslösunng usw. erhältlich. Paracetamol hat einen leicht bitteren Geschmack und ist geruchlos.

Applikation: Oral; 500-mg-Tablette

Wirkungseintritt:

- Als Tablette nach einer ¾ Std.
- Als Brausetablette nach einer ½ Std.
- Findet die Einnahme nach einer Mahlzeit statt, dann wirkt Paracetamol eine ¼ Std. später.
- ullet In Kombination mit Coffein oder Acetylsalicylsäure (Aspirin) wirkt es schon nach einer 1/4 Std.

Halbwertszeit: 3 Std.

<u>Wirkung</u>: Die Tablette wirkt schmerzstillend und fiebersenkend, z. B. gegen Fieber, Kopfschmerzen, Migräne, Zahnschmerzen, Muskel- und Gelenkschmerzen und Schmerzen nach einer OP.

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

. . .



Nebenwirkungen:

- Paracetamol verdünnt das Blut und verstärkt die Wirkung von Alkohol.
- · Häufige Einnahme kann süchtig machen; siehe bei Doping und Drogen, unter Analgetika!
- Häufige Einnahme oder eine hohe Dosis oder kombiniert mit Alkohol, bewirken keine Heilung, sondern der TW auf GL entscheidet, ob eine Nebenwirkung auftritt. Wenn der TW misslingt, wird mit dem W6 ermittelt:
 - \circ 1 2 = Kopfschmerzen: W6 Std. lang; 2 LE und 1 VIT und 2 WM alle TW.
 - o 3 = Bauchschmerzen: W6 Std. lang; 2 LE und 1 VIT
 - 4 = Übelkeit: W6 Std. lang; − 1 VIT
 - 5 6 = Leberschmerzen und Hautreaktionen: W6 Std. lang; 1 LE.
- Bei einer tödlichen Überdosis (mind. 10fache Menge) muss ein TW auf GL gelingen, sonst erleidet der Charakter Leberversagen (W6):
 - 1 3 = der Charakter wird ohnmächtig
 - 4 6 = der Charakter ist tot.
- Impfungen können durch Paracetamol beeinträchtigt werden. Imfpstoffe bei denen in der Situation ein TW auf GL entscheidend ist, werden – 2 WM.
- Paracetamol darf auch nicht bei leberschädigenden Erkrankungen eingenommen werden, wie Hepatitis, Herpes oder Pfeiffer Drüsenfieber.

Sucht und Entzug: Siehe Beschreibung bei Doping und Drogen, Analgetikum!

<u>Weiteres</u>: Analgetika werden kaum noch hergestellt. Sie werden eher aus Häusern geplündert oder der Restvorrat aus Apotheken genutzt. Auch wenn viele der alten Analgetika schon abgelaufen sind, haben sie noch ihre Wirkung. Analgetika sind eine beliebte Tauschware.

Preis: Packung mit 30 Tabletten = 2 \$

Pfefferminze: Gewürzpflanze, die krampflösend bei Atembeschwerden und gegen Kopfschmerzen wirkt und gegen Erreger schützt; dauerhaft eingenommen wirkt sie leicht vitalisierend. Die Heil- und Gewürzpflanze stammt aus der Gattung der Minzen, die in gemäßigten Klimazonen verwildert wächst. Die krautige Pflanze kann bis zu 90 cm hoch wachsen.

<u>Wirkstoff</u>: Die Blätter riechen minzig und schmecken würzig, anfangs erwärmend, dann kühlend. Die Blätter enthalten das ätherische Pfefferminzöl, das für Pfefferminztee und als Gewürz oder auch als Zugabe bei alkoloischen Cocktails (z. B. Mojito) genutzt wird. In der Lebensmittelindustrie spielte Pfefferminze eine große Rolle, besonders bei der Aromatisierung von Schokoladenartikel oder Eissorten.

Applikationen:

- Oral als Tee eingenommen (10 15 g je l)
- Inhalativ durch Pfefferminzöl (100 ml).

Wirkungseintritt: nach einer 1/4 Std.

Halbwertszeit: 2 Std.

<u>Wirkung</u>: Pfefferminze wirkt krampflösend, antibakteriell und antiviral und kann bei Magenschmerzen, Kopfschmerzen und Erkältungen eingesetzt werden.

- Bei Krämpfen und Kopfschmerzen erleidet der Betroffene 1 LE- oder 1 VIT-Abzug weniger.
 - o Der Spieler entscheidet, ob der Abzug in LE oder VIT reduziert wird.
- Bei dauerhafter Einnahme erhält der Charakter nach dem 3. Abenteuer dauerhaft und einmalig + 1 in VIT.
- Bei dauerhafter Einnahme erhält der Charakter bei bakteriellen und virologischen Pathogenen auf den TW auf VIT + 1 WM.

Weiteres: Pflanzen-Pollenallergiker sind gegen Pfefferminze allergisch.

Preise:

- Blumentopf Pfefferminze = 1 \$
- 100 g Pfefferminztee = 0,80 \$
- 10 ml Pfefferminzöl = 3 \$



Pounamu: Bezeichnung für Nephrit-Jade- und Bowenit-Steine Neuseelands. Die Nephrit-Jade-Steine haben eine psinetisch stärkende Wirkung. Sie werden im District Hokitikas geschürft. Im neuseeländischen Englisch werden sie auch schlicht als "Greenstone" bezeichnet. Die Steine werden in Hokitikas in Flüssen gefunden oder aus Bergwerken gefördert. Für die Māori galten die Pounamu schon immer als besondere *taonga* (Schätze). Sie wurden als Werkzeuge, Schmuckstücke und Waffen genutzt, aber auch als *Hei-tiki* (Halsanhänger) genutzt. Die Māori glaubten, das Pounamu ihr eigenes Mana besäßen, jene transzendente Kraft, die zu Leistungen und Taten befähigt. Sie wurden als wertvolle Erbstücke oder Geschenk weitergegeben. Der Jade-Schmuck wurde vor der Katastrophe viel an Touristen verkauft; allerdings verwendete man dabei eher billige asiatische Imitate. Ein Psinetiker sieht in seinem Pounamu seine persönliche Kraftquelle.

<u>Wirkstoffe</u>: Nur die Nephrit-Jade-Steine der Unterarten *kawakawa*, *kahurangi*, und *īnanga* weisen psinetisch-fördernde Wirkungen auf, jedoch nur wenn sie als *Hei-tiki* oder in ähnlicher Form getragen werden. Der Pounamu wirkt nur auf Psinetiker.

Applikation: Kutan, indem der Pounamu als Kette um den Hals, am Handgelenk oder Fußgelenk getragen wird.

Wirkungseintritt: Sofort

Wirkungsende: Durch das Abnehmen der Kette.

Wirkung: Der W10 entscheidet ...

- 1 = Nichts geschieht.
- 2 = Der Psinetiker verliert dauerhaft eine Psinetik.
- 3 = Der Psinetiker verliert endgültig 1 PSI.
- 4 = Der Psinetiker fällt in Ohnmacht.
 - Danach wird mit dem W6 ermittelt, welche der folgenden positiven Auswirkungen stattfindet (1 = 5, 2 = 6 usw.)
- 5 = Der Psinetiker erhält eine neue Psinetik, die er jedoch noch üben muss, bevor er sie einsetzen kann.
- 6 = Der Psinetiker erhält dauerhaft + 1 PSI.
- 7 = Der Psinetiker erhält dauerhaft + 2 PSI.
- 8 = Der Psinetiker erhält dauerhaft auf seine psinetischen TW + 2 WM.
- 9 = Psinetik regeneriert künftig je Std. um einen Punkt.
- 10 = Der Psinetiker erkennt andere Psinetiker in einem Umfeld von 11 x 11 m.

<u>Nebenwirkungen</u>:

- Legt der Psinetiker den Pounamu gewollt oder ungewollt ab, verliert der Pounamu für immer und komplett seine Wirkung.
- Und der Psinetiker verliert dauerhaft W6 PSI. Ein Wiederanlegen seines alten Pounamus bewirkt keine Veränderung.
- Das Anlegen eines weiteren Pounamu's hat keine zusätzliche Wirkung, sondern löst die Wirkung beider Pounamu's augenblicklich auf. Der Psinetiker erleidet dadurch dauerhaft – W6 PSI und beide Pounamu's sind dann nutzlos.

<u>Weiteres</u>: Seit 1997 hat der Māori-Stamm der Iwi Ngāi Tahu laut des Vertrags von Waitangi das Anrecht auf alle in Hokitika an der Oberfläche gefundenen Pounamu's. Daran halten die Māori auch heute noch fest.

<u>Preis</u>: Ein ca. 9 x 3 cm großer Pounamu als Kette = $30 \$ \$



Salbei: Krautige Pflanze, die gegen Fieber- und Magen-Darmschmerzen und Hals- und Zahnschmerzen wirkt. Es wirkt auch entzündungshemmend, antibakteriell und antiviral und schweißhemmend. Salbei gehört zur Familie der Lippenblütler. Sie stammt aus dem Mittelmeerraum und wächst vor allem in gemäßigten Gebieten. Salbei duftet aromatisch. Echter Salbei wird als Gewürz, aber auch als Heilmittel verwendet. Echter Salbei wird schon seit Jahrhunderten als Würzmittel traditioneller Bauerngärten verwendet, vor allem auch als Kräutertee. In der Kosmetik sorgt Echter Salbei für eine Verdunklung der Haare und hilft gegen verunreinigte Haut. In der Antike wurde in den Zimmern von Schwerkranken Salbeiblätter auf Kohle verbrannt, damit die Wirkstoffe inhaliert wurden.

<u>Wirkstoff</u>: Die Wirkung entsteht durch die bitteren ätherischen Öle der Pflanzenblätter. Sie werden oft in wässriger oder alkoholischer Lösung bei Halsentzündungen gegurgelt. Salbei gab es vor der Katastrophe auch in Form von Tabletten, Pastillen und Tropfen.

Applikationen:

- Oral als Tee eingenommen (10 15 g je l)
- Als Mundspülung gegurgelt (300 ml); wirkt nur gegen Halsentzündungen

Wirkungszeit: Salbei wirkt nach einer ¼ Std.

Halbwertszeit: W6 Std.

Wirkung:

- Bei Hals- und Zahnschmerzen (durchs Gurgeln) wird + 1 LE regeneriert.
- Hyperhidrose (übermäßiges Schwitzen) wird unterdrückt.
- Bei dauerhafter Einnahme wird unreine Haut (Pickel und Mitesser) gelindert
- · Bei leichtem Fieber und Bauchschmerzen werden LE oder VIT um einen Punkt regeniert.
 - o Der Spieler entscheidet selbst, ob LE oder VIT regeneriert wird.
- Bei bakteriellen und virologischen Erregern wird der TW auf VIT + 1 WM.

Nebenwirkungen: Eine extreme Überdosis löst Magenkrämpfe aus: - 3 LE und - 1 VIT.

Preise:

- Blumentopf Echter Salbei = 1 \$
- 100 g Salbeitee = 1,40 \$
- 50 ml Salbeiöl = 4 \$
- 100 ml Salbei-Mundspülung = 1 \$

Salz: Chemisch als Natriumchlorid bekannt oder auch als Kochsalz benannt, ist Salz das Natriumsalz der Salzsäure. Es wirkt gegen Schnupfen und Allergie, zur Wundreinigung und als Elektrolytlösung gegen Durchfall, Erbrechen und Übelkeit. Es kann ebenso als Brechmittel genutzt werden und wirkt in hoher Dosierung vergiftend.

Schon in der Ur- und Frühgeschichte wurde Salz als teures Handelsgut genutzt. Salz wird aus Steinsalz (Salzbergwerke) und Meersalz gewonnen und ein wenig auch aus oberirdischen Salzseen. Es ist der wichtigste Mineralstoff für die Körper von Menschen und Tieren. Salz wird in der chemischen Industrie genutzt, bei der Metallverarbeitung, als Auftausalz beim Straßenndienst, bei der Viehhaltung (z. B. durch Salzlecksteine), bei der Lederverarbeitung, in der Medizin als Kochsalzlösung, bei der Konservierung von Nahrungsmitteln und schließlich auch als Speisesalz, beim Würzen von Speisen usw.

<u>Wirkstoff</u>: Natriumchlorid (NaCl) ist ein weißes, kristallines Pulver, in Form farbloser Kristalle oder weißer Perlen. Es ist in Wasser leicht löslich und in Ethanol unlöslich. Der Schmelzpunkt liegt bei 800 °. Es hat einen salzigen Geschmack und unterschiedliche Reinheitsgrade.

Schon im Mittelalter galt Salz auch als Heilmittel. Die Haut Neugeborener wurde zur Stärkung mit Salz abgerieben. Auch in Wundverbänden, Salben, Pudern und Bädern wurde Salz mit eingesetzt. Geschwüre und Wunden wurden damit versorgt, da sich die Haut zusammenzieht und es als reinigend und lindernd galt. Salz wurde in die Wunden gestreut, um Entzündungen zu verhindern, was durchaus auch schmerzhaft war. Bei diesem Vorgang werden krankmachende Bakterien und Pilze zerstört, aber ebenso auch die Zellen des Verwundeten. Lebensmittel können mit Salz konserviert werden, weil die Mikroorganismen zersetzt werden, die sonst zum Verderben der Lebensmittel führen. Die Nutzung von Solebädern und der Aufenthalt an salzhaltiger Seeluft gilt als heilend, vor allem bei Atemwegserkrankungen. Salz-Aerosole wurden in Inhalationsgeräten eingesetzt oder Kochsalzlösung in Nasenspülung.

Applikationen:

- Inhalativ als Nasenspray (15 ml) oder als Inhalationslösung gegen Schnupfen und Allergie.
- · Kutan zur Wundreinigung.
- Oral als Elektrolytlösung gegen Durchfall, Erbrechen, Übelkeit; auch nach starkem Alkoholkonsum.
- Oral als Brechmittel; 2 3 Teelöffel (1 Teelöffel = 15 g Salz).
- Als Zusatz in Infusionslösung; als Flüssigkeitsersatz gegen Dehydrierung (es enthält auf 1 I Wasser 9 g NaCl).

...



Wirkungseintritt:

- Nasenspray und inhaltive Lösung: nach einer ¼ Std.
- Elektrolytlösung: nach 1 Std.
- Salz als Brechmittel: in W20 Sek.
- Infusionslösung: nach einer ½ Std.

Halbwertszeit:

- Nasenspray und Inhalation: 20 Std.
- Bei Elektrolytlösung: 3 Std.
- Bei Infusionslösung: 3 Std. nach Beendigung der Infusion.

Wirkungen:

- Bei Schnupfen (Rhinovirus) und Allergie (Nasenspray oder Inhalation): VIT und WM regenerieren + 1.
- Bei Elektrolytlösung: VIT + 1.
 - Allgemein wirkt die Elektrolytlösung vitalisierend, also nicht nur regenerierend; jedoch nur einmalig am Tag.
 - o Durchfall, Erbrechen und Übelkeit werden für die Wirkungszeit aufgehoben.
- Bei Infusionslösung: VIT und LE regenerieren + 1.
 - o Durchfall, Erbrechen und Übelkeit werden für Wirkungszeit aufgehoben.

Nebenwirkungen:

- Die Einnahme von mind, 40 g Salz bewirken:
 - Erbrechen: 1 LE und 1 VIT.
 - o Spontane Erschöpfung: alle TW werden 2 WM; schwere Tätigkeiten sind nicht möglich.
 - o Müdigkeit: 1 VIT und 1 WS.
 - Die Werteverluste sind sofort aufgehoben, wenn der Charakter schläft.
 - Mögliche aufgenommene giftige Substanzen, die noch nicht verdaut oder in den Blutkreislauf gekommen sind, werden ausgeschieden und verlieren ihre Wirksamkeit. Weitere Abzüge finden nicht mehr statt.
- Die Einnahme von mind. 80 g Salz verdoppelt die o. g. Nebenwirkungen (Vergiftung).
- Die Einnahme von mind. 120 g Salz verdreifacht die o. g. Nebenwirkungen (Vergiftung).
- Die Einnahme von mind. 160 g Salz vervierfacht die o. g. Nebenwirkungen (Vergiftung).
- Nimmt der Betroffene bei der Entgiftung keine Flüssigkeit zu sich, findet folgennde Nebenwirkungen statt (W6):
 - \circ 1 3 = Dehydrierung: 1 LE und 1 VIT.
 - 4 6 = Durchfall: 1 LE und 1 VIT und jede ¼ Std. muss der Charakter auf Klo.
- Sinkt die LE in den kritischen Bereich, erleidet der Charakter Krämpfe und stirbt daran.

<u>Hinweise</u>: Einer vergifteten ohnmächtigen Person sollte kein Salz zugeführt werden, weil Ohnmächtige keinen Hustenreflex haben.

Preise:

- Nasenspray (15 ml) = 5 \$
- Elektrolytlösung; Packung mit 20 Beuteln oder 12 Tabletten = 8 10 \$
- Infusions-Kochsalzlösung; 100 ml = 0,50 \$
- 1 Kg günstiges Speisesalz = 2 \$
- 25 Kg Streusalz = 1,50 \$



Schwarzer Nachtschatten: Nachtschattengewächs, das gegen Magen- und Blasenkrämpfe, Keuchhusten, Hautekzemen, Juckreiz wirkt. Schwarzer Nachtschatten kann aber auch vergiftend wirken. Da auch Hühner immer wieder an der Pflanze verenden, wird sie auch als Hühnertod bezeichnet. Ebenso wird die Pflanze auch Teufelskraut oder Scheißkraut genannt. 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 Schwebefliegen, 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. Auf Neuseeland wurde der Schwarze Nachtschatten vor Jahrhunderten eingeschleppt. Er findet sich häufig an Straßenrändern, Bahndämmen, Hecken oder an landwirtschaftlichen Feldern.

<u>Wirkstoff</u>: In den unreifen Beeren befinden sich Alkaloide, vor allem das Solanin, wodurch die Pflanze als giftig eingestuft ist. Umso älter die Pflanze ist, desto weniger giftig ist sie jedoch. Das Kraut wird während der Blütezeit gesammelt und getrocknet, um es dann medizinisch zu nutzen.

Applikation:

- Oral, durch das Essen der Blätter und Beeren
- Kutan, durch das Auftragen eines Suds aus den Blättern

Wirkungseintritt: 4 + W4 Std.

Halbwertszeit: 11 Std.

Wirkung:

- Bei Bauchschmerzen und Magenkrämpfen fallen die LE- oder VIT-Abzüge um einen Punkt geringer aus.
 - Der Spieler entscheidet, ob LE oder VIT geringer ausfällt.
- Gegen die Erkrankung Pertussis (Keuchhusten) wird der TW auf VIT + 1 WM.
- Bei Hauterkrankungen, wie durch die Krätze, Lepra, Masern, Milzbrand, Hautpilz wird durch die Hautbehandlung ein LE-Punkt regeneriert.

Nebenwirkungen:

 Durch den Verzehr von nicht ausreichend aufgekochten Blättern oder unreifen Beeren (6 – 10 Beeren) tritt anstelle einer positiven Wirkung eine schwere Vergiftung auf (siehe unter Giften!)

Preis: Blumentopf mit kleiner Pflanze = 1 \$

Thomapyrin: Tablette (Analgetikum), die gegen Schmerzen, Entzündungen, Fieber, Migräne, Zahnschmerzen, Muskel- und Gelenkschmerzen wirkt.

<u>Wirkstoff</u>: Thomapyrin ist ein Kombinationspräparat aus Acetylsalicylsäure (250 mg), Paracetamol (200 mg) und Coffein (50 mg). Es wird synthetisch hergestellt.

<u>Applikation</u>: Oral; 500-mg-Tablette <u>Wirkungseintritt</u>: nach einer ¼ Std.

Halbwertszeit: 5 Std.

Wirkung:

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

Nebenwirkungen:

- Thomapyrin verdünnt das Blut und verstärkt die Wirkung von Alkohol.
- · Häufige Einnahme kann süchtig machen; siehe bei Doping und Drogen, unter Analgetika!
- Häufige Einnahme oder eine hohe Dosis oder kombiniert mit Alkohol, bewirken keine Heilung, sondern der TW auf GL entscheidet, ob eine Nebenwirkung auftritt. Wenn der TW misslingt, wird mit dem W6 ermittelt:
 - 1 2 = Kopfschmerzen: W6 Std. lang 2 LE und 1 VIT und alle TW werden 2 WM.
 - \circ 3 4 = Übelkeit: W6 Std. lang 1 VIT.
 - o 5 = Durchfall: W6 Std. lang 1 LE und 1 VIT und jede ¼ Std. muss der Betroffene sich entlehren.
 - 6 = Magengeschwür: Der Charakter verliert monatlich endgültig 1 LE.
 Das Geschwür muss operativ oder medikamentös entfernt werden.

...



- Bei einer tödlichen Überdosis (mind. 10fache Menge) muss ein TW auf GL gelingen, sonst entscheidet der W6:
 - 1 3 = der Charakter wird ohnmächtig
 - o 4 − 6 = der Charakter ist tot.
- Impfungen können durch Thomapyrin beeinträchtigt werden. Imfpstoffe bei denen in der Situation ein TW auf GL entscheidend ist, werden – 2 WM.
- Thomapyrin darf auch nicht bei leberschädigenden Erkrankungen eingenommen werden, wie Hepatitis, Herpes oder Pfeiffer Drüsenfieber.

Sucht und Entzug: Siehe Beschreibung bei Doping und Drogen, Analgetikum!

<u>Weiteres</u>: Analgetika werden kaum noch hergestellt. Sie werden eher aus Häusern geplündert oder der Restvorrat aus Apotheken genutzt. Auch wenn viele der alten Analgetika schon abgelaufen sind, haben sie noch ihre Wirkung. Analgetika sind eine beliebte Tauschware.

Preis: Packung mit 20 Tabletten = 4 \$

Vakzin: Als Vakzin bezeichnet man einen Impfstoff, der biologisch oder genetisch hergestellt wurde. Ein Impfstoff soll das Immunsystem eines Menschen prophylaktisch dazu anregen, gegen bestimmte Erreger vorzugehen und eigenständig Antikörper zu bilden und T-Helferzellen auszusenden. Bereits etwa 1.000 v. Chr. fanden in Indien oder China die ersten Versuche statt, ein Impfstoff gegen die Pocken zu entwickeln.

<u>Wirkstoff</u>: Vakzine sind Antigene, die meist aus Proteinstücke oder Erbgutabschnitten oder aus abgetöteten oder abgeschwächten Erregern entstehen. Weitere Zusatzstoffe können enthalten sein, um die Wirkung zu verstärken.

- Als Lebendimpfstoff werden Vakzine verstanden, in denen abgeschwächte Bakterien oder Viren enthalten sind. Es können dabei kälteadaptierte Erreger entwickelt werden, die sich nur auf die Atemwege beschränken oder temperatursensitive Erreger, die sich nicht die Atemwege befallen. Bei Lebendimpfstoffen kann es passieren, dass es zu einer Mutation der Erreger kommt und der Geimpfte doch erkrankt.
- Totimpfstoffe enthalten inaktive oder abgetötete Viren oder Bakterien oder deren Giftstoffe. Diese können sich im Körper nicht vermehren und diesen nicht vergiften, aber sie lösen eine Abwehrreaktion aus. Totimpfstoffe herzustellen ist etwas komplizierter, dafür kann aber keine Mutation im Körper auftreten.
- Genetische Impfstoffe sind eine neue Entwicklung, bei der nur ein Teil eines Virus-Erbgutes in die menschlichen Zellen eingeschleust wird. Dort werden dann Proteine entwickelt, zur Bekämpfung des möglichen Virus. Vorteilhaft ist, dass der Impfstoff schnell und kostengünstig in großen Mengen produziert werden kann. Allerdings kann es auch geschehen, dass sich das Immunsystem gegen die neu konstruierten Proteine wehrt, wodurch der Schutz dann aufgehoben wäre.
- Vakzine können Kombinationsimpfstoffe sein, um gegen unterschiedliche Erreger zu schützen. Sie vereinfachen den Bevölkerungsschutz durch weniger Injektionen und Impftermine und sind dadurch auch kostensenkend und verbessern die Durchimpfungsrate der Bevölkerung. Ein weltweites Beispiel dafür ist die Dreifach-Impfung gegen Diphtherie, Tetanus und Pertussis (Keuchhusten).

Applikation:

- Intramuskulär durch Injektion oder Oral durch eine Lösung.
- Oral in Form von Schluckimpfungen.
- Impfungen müssen meistens 2 x, manchmal auch 3 x verabreicht werden und manche müssen regelmäßig nach einigen Jahren wieder aufgefrischt werden. Aus Kostengründen und um eine Herdenimmunität zu erreichen, wurden Impfstoffe gegen verschiedene Erreger auch zusammengesetzt, wie z. B. die Dreifachimpfung gegen Diphtherie, Pertussis und Tetanus.

<u>Wirkungseintritt</u>: Ein voller Impfschutz tritt in der Regel 2 Wochen nach der letzten Impfung auf. Mit der zweiten Impfung erreicht man bei vielen Wirkstoffen schon einen 95%igen Schutz.

<u>Halbwertszeit</u>: Unterschiedlich; einige Jahre bis lebenslänglich. (Siehe dazu beim jeweiligen Erreger im Regelwerk zu den Pathogenen!)

<u>Wirkung</u>: Eine Infektion durch den Erreger findet künftig nicht mehr statt. Bei einigen Erregern ist der Impfschutz allerdings so gering oder der Erreger hat Resistenzen gebildet, dass in der Situation ein TW auf GL entscheidend ist.

<u>Nebenwirkungen</u>: In einigen wenigen Fällen, vor allem bei Lebendimpfstoffen, kann es geschehen, dass es durch die Impfung zu einer Erkrankung durch den Pathogen kommt. Und bei genetischen Impfstoffen ist es möglich, dass die Proteine durch das Immunsystem angegriffen werden und dadurch der Schutz hinfällig ist.

- Nach einer Impfung muss dem Charakter der TW auf GL gelingen, sonst erleidet er nach 4 + W20 Std:
 - o Erschöpfung: 24 Std. lang; 1 GL, 1 LE, 1 VIT und 1 WS und alle TW werden 2 WM.
 - Leichtes Fieber: W6 Std. lang; je Std. 1 LE und 1 VIT.
 - Das Fieber kann schon vorher abklingen, wenn dem Charakter nach jeder Std. der TW auf WS gelingt.
 - Ein weiterer TW auf GL entscheidet darüber, ob der Charakter Kopfschmerzen erleidet: 2 LE und 1 VIT.

• • •



Weiteres:

- Vakzine gibt es nur noch sehr wenige. Sie werden derzeit nicht mehr hergestellt. Evtl. haben Ärzte oder Krankenhäuser noch Restposten.
- Sofern der Spieler für seinen Charakter bei der Charaktererstellung keine Impfungen eingekauft hat, ist er gegen die möglichen Erreger auch nicht immun. Ausnahme stellen die Erreger Diphtherie, Pertussis, Tetanus und Masern dar, weil die Menschen vor der Katastrophe immer geimpft wurden. Allerdings ist unklar, ob der Schutz wirkt oder noch wirkt. Ein TW auf GL entscheidet das in der jeweiligen Situation.
 - Konsumiert der Charakter während der Zeit ein Analgetikum (außer Ibuprofan), wird der TW auf GL - 2 WM.

Preis: Zwischen 10 - 500 \$

Venlafaxin: Antidressivum, das bei Depressionen, Angststörungen, Zwangsstörungen und Panikstörungen verschrieben wird. Es wirkt außerdem leicht schmerzlindernd.

Wirkstoff: Venlafaxin ist ein weißes kristallines Pulver, das in Wasser löslich ist. Es wird als Tablette verschrieben und ist ein Phenylethylamin-Derivat, das als Serotonin-Noradenalin-Wiederaufnahmehemmer im Gehirn wirkt.

Applikation:

- Oral, täglich eine Tablette.
 - Es soll zu einer Mahlzeit, möglichst immer zur gleichen Tageszeit eingenommen werden.
 - Venlafaxin gibt es in 37,5 mg, 75 mg und in anderen Größen.
 - In den meisten Fällen wurde 37,5 mg verschrieben.

Wirkungseintritt: Bei kontinuierlicher Einnnahme ...

- Die erste Wirkung beginnt nach 1 + W4 Std.,
- die zweite Wirkung verstärkt die Wirkung nach 7 + W20 Tagen.

Halbwertszeit: 5 Std.

Wirkung:

- 1. Wirkung: GL + 1; MUT + 1; WS + 1.
- 1. Wirkung: Bei sämtlichen Phobien sinkt der PM-Wert 1.
- 1. Wirkung: LE regeneriert + 1.
- 2. Wirkung: GL + 2; WS + 2.
- 2. Wirkung: Bei sämtlichen Phobien sinkt der PM-Wert weiter 2.
- Die Wirkungen werden über die Tage hinweg nicht potenziert.

Nebenwirkungen:

- Nach dem Wirkungseintritt und zu Beginn eines jeden neuen Abenteuers, muss der TW auf GL gelingen, sonst erleidet der Charakter bis zum Ende der Halbwertszeit eine der folgenden Nebenwirkungen, die mit dem W20 ermittelt werden:
 - 1 2 = Übelkeit: -1 VIT.
 - 3 4 = Kopfschmerzen: 2 LE und 1 VIT und alle TW werden 2 WM.
 - 5 6 = Magen-Darm-Beschwerden: W6 Std. lang 2 LE und 1 VIT. 0
 - 7 8 = Erbrechen: 1 LE und 1 VIT
 - 9 10 = Kraftlosigkeit und Appetitlosigkeit: 1 LE und 1 ST.
 - 11 12 =Schwindel: -2 WM auf alle beweglichen und visuellen Talente und auf Orientierung. 13 14 =Müdigkeit: -1VIT und -1WS.
 - - Die Werteverluste sind sofort aufgehoben, wenn der Charakter schläft.
 - 15 16 = Hyperaktiv: Rede- und Bewegungsdrang und TW auf Wissenstalente werden 2 WM.
 - 17 = Angstzustände: 3 MUT und bestehende Phobie-PM + 3.
 - 18 = Hyperhidrose: Der Charakter schwitz stark.
 - 19 = Sehstörungen: 2 WM auf visuellen Talente.
 - 20 = Sexuelle Dysfunktion: keine sexuellen Bedürfnisse; 3 im PM Hypersexualität.
- Bei Überdosis oder übermäßigen Alkoholkonsum oder der Einnahme von Johanniskraut tritt eine der Nebenwirkungen auf.
- Nimmt der Charakter ein Antidepressivum mit MAO-Hemmer ein, tritt eine der Nebenwirkungen auf und ein TW auf GL muss gelingen, sonst stirbt der Charakter.



Sucht und Entzug: Siehe bei Doping und Drogen, unter Antidepressiva!

Außerdem bei einem Entzug: Der Charakter schwitzt und ist schon nach 5 Std. m
üde und erleidet zusätzlich 1 LE und - 1 VIT und - 1 OR.

<u>Weiteres</u>: Antidepressiva werden nicht mehr hergestellt. Sie lassen sich aber noch in leerstehenden Häusern finden oder einige Apotheken haben noch Restbestände.

Preise:

Packung mit 100 Tablette; 37,5 mg = 30 \$
Packung mit 100 Tabletten; 75 mg = 40 \$

Weidenrinde: Die getrocknete Borke der Weide lässt sich zu einem Tee aufbrühen, der fiebersenkend und schmerzlindernd wirkt. Kühe wurden schon dabei beobachtet, wie sie nach dem Genuss der Weidendrinde einen tauben Mund hatten. Aus dem Weidenlaub lässt sich außerdem ein harntreibendes Mittel herstellen.

Wirkstoff: Weidenrinde enthält die Salicylsäure, aus der auch die ASS-Tabletten hergestellt werden.

Applikation: Oral als Tee eingenommen (10 - 15 g auf 1 l)

Wirkungseintritt: nach einer 1/4 Std.

Halbwertszeit: 5 Std.

Wirkung:

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

Nebenwirkungen:

- Weidenrinde verdünnt das Blut und verstärkt die Wirkung von Alkohol.
- Häufige Einnahme kann süchtig machen (orientiert an Acetylsalicylsäure); siehe bei Doping und Drogen, unter Analgetika!
- Häufige Einnahme oder eine hohe Dosis oder kombiniert mit Alkohol, bewirken keine Heilung, sondern (W6):
 - 1 = Bauchschmerzen: 24 Std. lang 2 LE und 1 VIT
 - o 2 = Übelkeit: 24 Std. lang 1 VIT
 - 3 = Durchfall: 24 Std. lang 1 VIT
 - - Das Geschwür muss operativ oder medikamentös entfernt wird.
 - 5 6 = /
- Impfungen können durch Weidenrinde beeinträchtigt werden. Imfpstoffe bei denen in der Situation ein TW auf GL entscheidend ist, werden 2 WM.

Sucht und Entzug: Siehe Beschreibung bei Doping und Drogen, Analgetikum (am Beispiel Acetylsalicylsäure)!

Preis: 100 g getrocknete Weidenrinde = 0,70 \$