

PHARMAZEUTIKA – DOPING UND DROGEN

1. Einstieg

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

- Vor der Katastrophe waren viele der Rauschmittel verboten. Seit der Katastrophe existiert da kaum eine Instanz, die sich dafür interessieren könnte. Allerdings können viele synthetische Dopingmittel und Drogen auch gar nicht mehr hergestellt werden. Aber irgendwo lassen sich immer noch welche finden oder Apotheken besitzen noch Restposten oder Drogenhändler haben noch Reste verwahrt und veräußern sie nun zu höheren Preisen.
- Unter **Applikation** sind die Formen der Anwendungen und Verabreichungen beschrieben und auch wie viel von dem Stoff eingenommen werden muss.
 - Oral = Über den Mund aufgenommen, also gegessen, getrunken oder geschluckt
 - Sublingual = gelutscht, z. B. Lutschtabletten
 - Inhalativ = über die Lunge inhaliert, z. B. durch Gas oder Spray
 - Intraarteriell = durch eine Spritze in die Arterie eingeführt
 - Intrakardial = durch eine Spritze direkt ins Herz injiziert
 - Intramuskulär = durch eine Spritze ins Muskelgewebe eingeführt
 - Intravenös = in Form einer Infusion in die Vene eingeleitet
 - Subkutan = unter die Haut (gespritzt)
 - Kutan = auf die Haut aufgetragen, z. B. in Form von Salben
 - Perkutan = über die Haut aufgenommen, z. B. durch Depotpflaster mit Wirkstoffen
 - Konjunktival = in Form von Augentropfen über die Bindehaut
 - Nasal = Durch Nasenspray oder -tropfen in die Nase
 - Rektal = durch den After, z. B. Zäpfchen
- Der **Wirkungseintritt** ist der Moment, an dem das Mittel wirkt. Zwischen der Einnahme und dem Wirkungseintritt liegt die Latenzzeit.
- Die **Halbwertszeit** ist der Zeitpunkt, nachdem die stärkste Wirkung stattfand und die Wirkung nun allmählich abklingt.
 - Sofern nicht anders angegeben, regenerieren bei Doping- und Drogenmittel alle Werteveränderungen nach der Halbwertszeit stündlich um je einen Punkt (auch sämtliche Talent-, WM- und PM-Wert-Veränderungen).
- Die **Wirkdauer** ist der Zeitraum vom Wirkungseintritt bis zum Ende der Wirkung.
- Die **Nebenwirkung** ist eine oft unerwünschte Wirkung, die neben der beabsichtigten Hauptwirkung auftritt und nach der Halbwertszeit wie die positive Wirkung allmählich abklingt.
- Die **Nachwirkung** ist eine Wirkung, die zu einem späteren Zeitpunkt noch auftreten und Langzeitfolgen bedeuten kann. Mögliche Werteveränderungen regenerieren dann nach den üblichen Regeln: Regenerative Talente regenerieren täglich um je einen Punkt; alle sonstigen Talente, WM und PM-Werte je Std. um je einen Punkt.
- Werden Halbwertszeit, Nebenwirkungen und Nachwirkungen per Würfel ermittelt, wird das vom SM erwürfelt. Der Spieler erfährt erst im Laufe des Abenteuers oder später von den Wirkungen.



- **Sucht:** Wer dauerhaft einen Stoff konsumiert oder einen Stoff einnimmt, muss einen TW auf WS schaffen, sonst wird er süchtig. Dieser TW kann negativ WM werden, je nach Stärke des Stoffes. Ist der Charakter süchtig, erhält das PM mit einem Startwert von 12.
- **PM-Wert:** Viele der Drogen können bei der Biographie als Persönlichkeitsmerkmale ermittelt werden oder man erhält so ein PM in einem Abenteuer. PM erhalten ab dem Startwert 10 ihre Wirksamkeit. Wird der Wert unter 10 gesenkt, ist das PM, also die Drogensucht, besiegt und nicht mehr existent. Wie bei den Talenten kann der PM-Wert aber auch mit seinen Punkten bzw. somit auch in Kategorien steigen, was stärkere Auswirkungen nach sich zieht.
 - Ab dem Wert 10 (Kategorie 0) existiert das PM und die Sucht hat geringe Auswirkungen.
 - Ab dem Wert 12 (Kategorie 1) ist der Betroffene leicht süchtig und konsumiert regelmäßig.
 - Ab dem Wert 15 (Kategorie 2) ist der Betroffene mittelmäßig süchtig und konsumiert häufig.
 - Ab dem Wert 18 (Kategorie 3) ist der Betroffene schwer süchtig und konsumiert extrem häufig.
- **Entzugssymptome:** Wird das PM in einem Abenteuer nicht ausgespielt oder findet ein bewusster Entzug statt, erleidet der Charakter spätestens zu Beginn des nächsten Abenteuers körperliche und psychische Entzugssymptome, die je nach Sucht unterschiedlich schwer ausfallen.
- **Entzug:** Bei den meisten Drogensüchtigen dauert der Entzug mehrere Tage, an denen der Charakter die angegebenen Entzugssymptome erleidet. Wenn der Charakter den Entzug bewusst aushalten will, müssen ihm jeweils 3 Tage direkt hintereinander der Gegen-TW auf WS gelingen, damit das PM um ein Punkt sinkt. Misslingt ein Gegen-TW, muss er die Gegen-TW von vorne beginnen und außerdem einen Gegen-TW auf WS schaffen, um nicht rückfällig zu werden und den Entzug fortzusetzen.
 - Beträgt der PM-Wert zwischen 10 – 11, wird der Gegen-TW nicht WM.
 - Befindet sich der PM-Wert zwischen 12 – 14, (Kategorie 1), wird der Gegen-TW auf WS – 2 WM.
 - Befindet sich der PM-Wert zwischen 15 – 17 (Kategorie 2), wird der Gegen-TW auf WS – 4 WM.
 - Befindet sich der PM-Wert auf mind. 18 (Kategorie 3), wird der Gegen-TW auf WS – 6 WM.
- **Therapie:** Befindet sich der Charakter in einer Entzugsklinik oder wird er therapeutisch begleitet, findet zwar auch ein Entzug statt, aber durch den Therapeuten wird der Gegen-TW wiederum + 2 WM. Entzugskliniken gibt es in der postapokalyptischen Zeit derzeit nicht.
- **Danach:** Auch nach einem Entzug kann vom geheilten Charakter ein einfacher TW auf WS gefordert werden, wenn dieser wieder einer entsprechenden Situation verführerisch ausgesetzt ist.

2. Liste der Dopingmittel und Drogen

Name	Kurzbeschreibung	Menge	Preise in \$
Alkohol	Gegorene trinkbare Droge, die euphorisierend, stimulierend, leicht betäubend und angsthemmend wirkt.	Gute Spirituose 0,7 Flasche Bier Günstiger Wein	mind. 5 0,25 2
Amphetamin	Synthetisches Weckamin; wirkt euphorisierend, stimulierend, leistungssteigernd, mindert Müdigkeit und Hunger und macht leicht aggressiv.	1 g Speed	10 – 30
Analgetika	Medikamente, die gegen Schmerzen, Fieber und Entzündungen wirken (siehe jeweiliges Medikament bei den Heilmitteln!)	Acetylsalicylsäure, 20 Tabletten Ibuprofen, 20 Tabletten Paracetamol, 30 Tabletten Thomapyrin, 20 Tabletten	4 2 – 3 2 4
Antidepressiva	Antriebssteigernde, antidepressive und angstlösende Medikamente (siehe jeweilige Medikamente bei den Heilmitteln!)	Citalopram, 100 Tabletten Moclobemid, 100 Tabletten Mirtazapin, 50 Tabletten Venlafaxin, 100 Tabletten	25 66 15 30 – 40
Ayahuasca	Sut aus Schilfrohrwurzel und DMT, das spirituelle Halluzinationen ermöglicht. Als DMT kann ein Antidepressivum mit MAO-Hemmer oder 2 g Steppenraute genutzt werden.	50 g Schilfrohr- wurzel 100 g Steppenraute Begleiteter Trip	2 3 10 – 80
Benzodiazepin	Angstlösende, beruhigende und sedierende Medikamente	Lorazepam, 200 Tabl. Diazepam, 200 Tabl.	65 90
Cannabis	Rauschmittel der Hanf-Pflanze; wirkt entspannend und leicht euphorisierend.	1 g	1 – 3

Name	Kurzbeschreibung	Menge	Preise in \$
Coffein	Bestandteil in Kaffee, Tee, Cola, Mate, Guaraná und Energy-Drinks. Fördert kurz die Konzentration, Vitalität und das Gedächtnis.	Pck. Kaffee Pck. Schwarztee Tasse Kaffe (Café) Dose Energy Drink	1 2 - 3 1 0,25
Ecstasy	Synthetische Partydroge mit dem Wirkstoff MDMA. Wirkt stimulierend, enthemmend, euphorisierend, gefühlssteigernd, macht kontaktfreudig, hypersexuell und wirkt gegen Müdigkeit, Durst und Hunger.	Tablette	8,50
Fentanyl	Synthetisches Opioid, das schmerzlindernd, leicht euphorisierend, beruhigend und in höheren Dosierungen narkotisierend wirkt.	Pflaster, 10 Stück, 50 Mikrogr. Lutschtabletten, 30 Stück, 200 Mikrogr. Spray, 200 Mikrogr. Injektion, 50 Mikrogr.	80 - 100 180 130 20
Heroin	Halbsynthetisches Opiod aus Morphin; wirkt schmerzstillend, euphorisierend und beruhigend. Hohe Suchtgefahr.	1 g braunes Heroin 1 g weißes Heroin	30 - 45 30 - 110
Kokain	Aus den Blättern der Coca-Pflanze gewonnene Droge, die extrem euphorisierend wirkt, wie auch leistungssteigernd, enthemmend, kräftigend und willensstärkend wirkt.	100 mg	3 - 4
LSD	Synthetische stark halluzinogen wirkende Droge, die synthetisch aus dem Mutterkorn gewonnen wird.	Trägerstoff LSD	5 - 11
Meskalin	Aus Kakteen gewonnene Substanz, die euphorisierend, halluzinogen, willensstärkend und PSI-fördernd wirkt und auch antibakteriell, antiviral und gegen Kopfschmerzen und Fieber.	Kaktus-Setzling	2 - 6
Methylamphetamin	Halbsynthetisch oder synthetisch hergestelltes Amphetamin, das euphorisierend, leistungsfördernd, konzentrationsfördernd, schmerzempfindlich machend, stärkend und aphrodisierend wirkt.	100 mg	8 - 10
Methylphenidat	Auch unter dem Handelsnamen Ritalin bekannt; Arznei gegen ADHS und Narkolepsie; wirkt stimulierend, leistungssteigernd, schmerzunterdrückend und wachmachend.	10-mg-Tablette	1; Schwarzmarkt: 5 - 10
Morphin	Ein aus Opium chemisch gewonnenes Schmerz- und Beruhigungsmittel, das auch euphorisierend wirkt (starkes Analgetikum).	10 ml-Injektion 100 mg-Tablette, 100 Stück	18 170
Nikotin	In Tabakwaren enthaltene Droge, die geraucht, selten auch gekaut oder geschnieft wird; macht gering leistungsfähiger, wirkt entspannend und unterdrückt Appetit.	100 g Tabak Schachtel Zigaretten Zigarren	0,50 - 10 1,50 0,50 - 20
Opium	Aus dem Milchsaft des Schlafmohns gewonnene Substanz; wirkt beruhigend, schmerzstillend, euphorisierend und fördert PSI. Wird geraucht oder injiziert.	100 mg Injektion 1 g Rauchopium	10 25 - 50
Oxycodon	Schmerzstillendes, euphorisierendes, schlafförderndes und beruhigendes Opioid.	10 mg-Tablette	20
Psilocybin	Halluzinogen wirkende Pilze, die auch vitalisierend sind, Mut und PSI fördern.	1 g Pilze	2 - 4

3. Beschreibungen der Dopingmittel und Drogen

Alkohol: Getränke, die durch Gärung erzeugt werden und eine berauschenden Wirkung haben, stark süchtig machen und eine vergiftende Wirkung haben können. Alkohol wirkt euphorisierend, enthemmend, stimulierend und leicht betäubend. Als Alkohol gelten Bier, Wein und Spirituosen. Alkohol ist eine Handelsware. Fast weltweit war und ist Alkoholkonsum mit Ritualen und Zeremonien verknüpft, von Nachbarschaftsfeiern bis hin zu Festtagen. Alkoholmissbrauch stellt ein großes Risiko durch Vergiftung dar. Als stilvoller Genuss gilt der Konsum teurer Alkoholika, oft in Verbindung mit dem Konsum teurer Tabakwaren, in vornehmen gesellschaftlichen Etablissements. Alkohol bzw. Ethanol wirkt vergiftend auf das Nervensystem, auf Leber und andere Organe.

Wirkstoff: Aus Gärung, dem Brennen von Maischen und der Destillation entstehen aus landwirtschaftlichen Obst- und Gemüsesorten die alkoholischen Getränke. Alkoholische Getränke enthalten Ethanol. Durch den Konsum gelangt das Ethanol über den Verdauungstrakt in die Blutbahn und verteilt sich im gesamten Körper. Wärme, Zucker und Kohlenstoffdioxid steigern die Durchblutung und somit die Wirkung. Fette hingegen strecken die Aufnahme des Ethanols im Blut (resorbieren es aber nicht).

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

Wirkungseintritt: Die Wirkung tritt stufenweise auf.

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

Halbwertszeit: Alkohol hat keine einheitliche Halbwertszeit.

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

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

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

Nebenwirkungen:

- Appetit: Der Charakter bekommt Hunger
- Alkohol verstärkt die Nebenwirkungen vieler anderer Stoffe, wenn diese gleichzeitig konsumiert werden und stellt beim parallelen Konsum vieler Arzneistoffen Komplikationen dar.
- Bei einer Überdosis:
Eine Überdosis findet dann statt, wenn der Charakter nicht abhängig ist und übermäßig viel konsumiert oder er abhängig ist und mehr konsumiert als üblich. Dies ist auch dann der Fall, wenn dem Charakter der TW auf Saufen misslungen ist, z. B. beim Wettlaufen.
 - zusätzlich in MUT + 1; WS – 1; REFL – 4.
 - Alle motorischen, visuellen und kognitiven Talente werden um weitere – 2 WM.
 - Der Charakter muss beim Laufen einen TW auf MOT schaffen, sonst fällt er um.
 - Kältewahrnehmung findet kaum statt.
 - Sollte der Charakter einen Schock erleiden, nimmt er den ersten Schock nicht wahr.



- Außerdem entscheidet der W20:
 - 1 – 5 = Übelkeit
 - Die Übelkeit dauert W6 Std. lang an.
 - Der Charakter erleidet – 1 VIT.
 - 6 – 8 = Erbrechen
 - Der Charakter muss sich übergeben.
 - Der Charakter erleidet – 1 LE und – 1 VIT.
 - 9 – 10 = Durchfall
 - Der Charakter muss jede ¼ Std. auf Klo.
 - Der Zustand dauert W6 Std. lang an.
 - Der Charakter erleidet – 1 LE und – 1 VIT.
 - 11 – 12 = Hypersexualität
 - Der Charakter erhält im PM Hypersexualität + 3.
 - Das PM baut sich ab der 3 Std. stündlich um je einen Punkt ab.
 - Allerdings leidet der Charakter auch an Orgasmusstörung und fehlender Errektion.
 - 13 – 14 = Cholerik
 - Der Charakter erhält im PM Cholerik + 3.
 - Das PM baut sich ab der 3. Std. stündlich um je einen Punkt ab.
 - 15 = Ohnmacht
 - Der Charakter wird W6 x ¼ Std. lang ohnmächtig.
 - Ein TW auf GL entscheidet darüber, ob der Charakter stirbt.
 - Eine Erste Hilfe ist jedoch möglich.
 - 16 – 20 = Es geschieht nichts.
- Eine tödliche Überdosis findet bei ungeübten Trinkern bei 3 – 4 ‰ statt, bei Alkoholikern bei 6 – 8 ‰.

Nachwirkungen:

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

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

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

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

- GL – 2, LE – 2, MUT – 2, VIT – 2 und WS – 2.
- Das PM Cholerik steigt während des Zeitraums des Entzugs + 3.

- Ist der Charakter künftig in entsprechenden Situationen dem Konsum von Alkohol wieder ausgesetzt, muss ihm ein TW auf WS gelingen, um nicht rückfällig zu werden.

Weiteres:

- Alkohol wirkt desinfizierend. Lange Zeit wurde darum unsauberes Wasser mit Alkohol gemischt. Eine desinfizierende Wirkung gegen Krankheiten findet allerdings erst bei einem Alkoholgehalt von 50 – 80 % statt.
- Das Führen von Fahr-, Flug- oder Schiffsfahrzeugen ist unter Alkohol verboten. Das Arbeiten an Maschinen unter Alkoholeinfluss wird in Betrieben untersagt.
- Das Alkohol Kälte entgegenwirkt, ist ein Mythos. Betroffene alkoholisierte Personen registrieren den Alkohol nur nicht so stark.
- Alkohol wird auch in der postapokalyptischen Zeit immer noch hergestellt und viel konsumiert.

Preise: Alkohol variiert in den Preisen. Ein günstiger Wein kostet 2 \$ in einer Gaststube kostet ein Glas Wein 2 – 2,50 \$; ein Bier kann im Supermarkt 0,25 \$ kosten und in einer Kneipe bis zu 1,50 – 2 \$; eine Flasche Champagner kostet über 75 \$. Manch ein Champagner, Whiskey, Scotch kann als Rarität hoch gehandelt werden.

Amphetamin: Synthetisch hergestellte Substanz aus der Gruppe der Phenylethylamine, die als Weckamin genutzt wird. Weckamine wirken aufputschend und stark stimulierend. In der Medizin wurden Amphetamine gegen ADHS, Narkolepsie, Pollenallergie und Depressionen eingesetzt. Es wurde und wird auch illegal als Dopingmittel und Droge genutzt. In der Drogenszene wurde es als „Pep“ oder „Speed“ bezeichnet. Im 2. Weltkrieg wurde es in Krisengebieten Soldaten und Söldnern verabreicht, um wacher, konzentrierter, motivierter und aggressiver zu sein. Auch Schichtarbeiter und Partygänger, vor allem in der Techno-Szene, verwendeten die Droge, um wacher und konzentrierter zu bleiben.

Wirkstoff: Amphetamin wird synthetisch hergestellt, wofür man z. B. Substanzen wie Phenylaceton, Ammoniak und Benzaldehyd, Nitroetan oder Ester braucht. Ebenso lässt sich Amphetamin aus Medikamenten heraus gewonnen, die für ADHS und Narkolepsie zugelassen sind. Die synthetisch hergestellte Base ist eine farblose bis schwach gelbliche, ölige Flüssigkeit, die im Wasser wenig löslich ist, dafür aber in Alkohol, Ether und schwachen Säuren. Die Base hat einen Amingeruch, der ein Brennen der Schleimhäute in Augen und Nasen verursachen kann. Der Geruch erinnert an verwesten Fisch. Für den Drogenkonsum wurde ein weiß-gelbliches oder weiß-rosa Pulver hergestellt (Speed), dem neben dem Amphetamin noch Streckmittel beigefügt wurden, z. B. Coffein, Glucose, Milchzucker, Paracetamol, Ephedrin, Waschmittel. Im Speed befindet sich häufig nur noch 30 % Amphetamin. Amphetamin wurde auch als Paste gehandelt. Sie ist leicht feucht und klumpig, riecht nach Amin und ist meist mit Lösungsmitteln angereichert. Amphetamin wirkt im Gehirn und im Rückenmark stimulierend auf den Teil des vegetativen Nervensystems. Bei einer hohen Dosis wird der Körper in einen Stresszustand versetzt, der seine Notfallfunktionen aktiviert. Durch Amphetamin werden Rezeptoren aktiviert und Noradrenalin und Dopamin ausgeschüttet und zugleich die Wiederaufnahme dieser Botenstoffe gehemmt, wodurch sie sich konzentriert in der Gewebeflüssigkeit ansammeln. Ebenso wirkt Amphetamin als MAO-Hemmer. Aus Amphetamin konnten die noch stärkere Droge Methyldamphetamin (Crystal Meth) und andere psychoaktive Substanzen hergestellt werden.

Applikation:

- Nasal: Das Pulver wird geschnieft
- Oral: Das Pulver wird direkt aufgenommen; ca. 20 mg
- Oral eingenommen als „Bombe“ (= in Papier eingewickelter Speed; also Amphetamin mit Streckmittel); ca. 100 mg, das nur 30 mg Amphetamin enthält.

Wirkungseintritt:

- Nasal: nach 5 Min. (plötzlicher Kick)
- Oral: nach 30 Min. (langsam auftretende Wirkung)

Halbwertszeit: 10 Std.

Wirkung: Amphetamin wirkt stimulierend, euphorisierend, leistungssteigernd, macht kräftig und schnell, erhöht die sexuelle Bereitschaft und das Selbstbewusstsein, hemmt den Appetit, die Müdigkeit und macht aggressiv.

- CHAR + 1; GL + 2; LE + 2; MUT + 2; REFL + 2; SKR + 2; ST + 2; VIT + 2; WS + 2.
- Der Charakter erleidet keine Abzüge durch Hunger, Durst und Müdigkeit.
- Der Charakter erleidet keine Probleme durch eine Allergie.
- PM Cholerik + 3.
- PM Hypersexualität + 3.
- In einer Kampfrunde findet der 1. Schock nicht statt.

...

Nebenwirkungen:

- Hyperaktivität: W6 Std lang; der Charakter ist unruhig und leidet unter Bewegungs- und Rededrang. Wissenstalente werden – 2 WM.
- Zähneknirschen
- Hyperhidrose: W6 Std. lang; der Charakter schwitzt viel.
- Außerdem muss der TW auf GL gelingen, sonst entscheidet der W20:
 - 1 – 5 = Leichte Halluzinationen
 - 6 – 10 = Bewegungsstörungen und Zittern: alle motorischen Talente werden – 2 WM.
 - 11 – 15 = Seh- und Hörstörungen: alle auditiven und visuellen Talente werden – 2 WM.
 - 16 – 19 = Krampfanfall: – 3 LE und – 1 VIT
 - 20 = Herzinfarkt: Sofortige medizinische Hilfe ist nötig, sonst stirbt der Charakter.
- Wird parallel Alkohol konsumiert, spürt der Konsument die Wirkung von Alkohol nicht.
- Wird parallel ein Antidepressivum eingenommen, findet eine der o. g. Nebenwirkungen statt.
 - Handelt es sich um ein Antidepressivum mit MAO-Hemmer (Moclobemid), muss außerdem ein TW auf GL gelingen, sonst stirbt der Charakter.
- Wird gestrecktes Amphetamin genutzt, muss ein TW auf GL gelingen, sonst stirbt der Charakter.
- Bei einer Überdosis ab 100 mg muss ein TW auf GL gelingen, sonst stirbt der Charakter.
 - Bei Süchtigen ist eine Überdosis deutlich höher, zwischen 1.000 – 5.000 mg.

Nachwirkungen:

- Nach der Wirkungsdauer ist der Charakter:
 - müde: – 1 VIT und – 1 WS.
 - Diese Werteverluste sind sofort aufgehoben, wenn Charakter geschlafen hat.
 - hungrig: – 1 LE
 - Dieser Werteverlust regeneriert stündlich, wenn der Charakter wieder gegessen hat.
 - durstig: – 3 LE
 - Diese Werteverluste regenerieren stündlich, wenn der Charakter wieder getrunken hat.
- geschwächt: – 1 GL, – 1 LE, – 1 VIT und – 1 WS und alle TW werden – 2 WM.
- Außerdem muss der TW auf GL gelingen, sonst erleidet der Charakter:
 - W6 Std. lang Depression; WS sinkt – 1 und GL sinkt sofort und stündlich – 1.
 - W6 Std. lang Lethargie: WS sinkt sofort und stündlich – 1.

Sucht: Konsumiert der Charakter Amphetamin, muss ihm nach 3 Tagen (spätestens zu Beginn des nächsten Abenteuers) der TW auf WS gelingen, der allerdings + 2 WM. Misslingt der TW, ist er süchtig.

- Der Süchtige konsumiert ...
 - ab dem Wert 10 vor allem auf Partys, ca. alle 2 Wochen.
 - ab dem Wert 15 wöchentlich.
 - ab dem Wert 18 mind. alle 3 Tage.
- Bei süchtigen Personen fallen die Wirkungen um einen Punkt geringer aus, wenn der Süchtige nicht eine höhere Dosis zu sich nimmt.
- Nach jedem 3. Abenteuer muss der TW auf WS gelingen, sonst steigt das PM um einen Punkt.
 - Steigt das PM in eine höhere Kategorie, muss mit dem W20 ermittelt werden:
 - 1 – 2 = Gewichtszunahme: dauerhaft – 1 AUSS.
 - 3 – 4 = Gewichtsverlust: dauerhaft – 1 LE und – 1 VIT.
 - 5 – 6 = Zerfall der Muskulatur: dauerhaft – 1 LE und – 1 ST.
 - 7 – 8 = Gedächtnisstörung: dauerhaft – 1 INTEL und – 1 WM auf alle Wissenstalente.
 - 9 – 10 = Auflösung der Nasenscheidewand: dauerhaft – 1 LE (nur wenn der Konsument schnieft; sonst muss der Wurf wiederholt werden).
 - 11 = Depressionen: dauerhaft – 3 GL.
 - 12 = Antisoziales Verhalten: dauerhaft + 1 SKR
 - 13 = Sexuelle Dysfunktion: Dem Charakter fehlt dauerhaft das sexuelle Verlangen; außer er besitzt das PM Hypersexualität, dann sinkt das PM – 3.
 - 14 = Wahnvorstellungen: dauerhaft + 3 im PM Paranoia.
 - 15 = Psychose: dauerhaft – 2 MUT und der Charakter erhält ein PM aus den Phobien.
 - 16 = Bipolare Störung: Der Charakter erhält dauerhaft das PM Bipolare Störung.
 - 17 = Nierenschaden: Der Charakter verliert W6 Abenteuer lang endgültig – 1 LE.
 - 18 = Koma: Der Charakter fällt ins Koma. Nur eine ärztlich-stationäre Behandlung kann ihn retten.
 - 19 = Schlaganfall: Der Charakter erleidet einen Schlaganfall. Er wird ohnmächtig und gelähmt. Nur eine ärztlich-stationäre Behandlung kann ihn retten. Misslingt dem Arzt der

TW auf MED, erleidet der Charakter eine dauerhafte Lähmung einer Körperpartie, die mit dem W100 ermittelt wird.

- 20 = Nierenversagen: Der Charakter verliert – 3 LE und muss operativ behandelt werden. Misslingt dem Arzt der TW auf MED, verliert der Charakter eine Niere und W6 Abenteuer lang endgültig – 1 LE.

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

- GL – 2, LE – 2, MUT – 2, VIT – 2 und WS – 2.
- Es treten zwischenzeitlich leichte Halluzinationen auf.
- Ist der Charakter künftig entsprechenden Situationen ausgesetzt, wie auch auf Parties, muss ihm ein TW auf WS gelingen, um nicht rückfällig zu werden.

Weiteres: Amphetamin wird in der postapokalyptischen Zeit nicht mehr hergestellt. Es finden sich evtl. noch Reste in Krankenhäusern oder Restposten bei Drogenhändlern, wenn diese Amphetamin lagern konnten.

Preis: Speed: 1 g = 10 – 30 \$

Analgetika: Analgetika ist die allgemeine Bezeichnung für Schmerzmittel, die schmerzstillend, entzündungshemmend und fiebersenkend wirken. Sie greifen im menschlichen Körper über verschiedene biochemische Mechanismen in die Entstehung, Weiterleitung oder Verarbeitung von Schmerzen ein. Zu den schwach wirksamen Analgetika gehören Acetylsalicylsäure (ASS), Ibuprofen, Paracetamol, Thomapyrin usw. Zu den stark wirkenden Analgetika gehören Opiate wie Morphin, Oxycodon usw. Die schwachen Analgetika sind einzeln unter den Heilmitteln aufgeführt. Im Folgenden werden die schwach wirkenden Analgetika in ihren Grundeigenschaften und in ihrer Abhängigkeit beschrieben.

Wirkstoffe: Die Analgetika wurden synthetisch hergestellt und existieren als Tablette, Zäpfchen, Brausetablette usw.

Applikation: In den meisten Fällen wird das Analgetikum als Tablette oral eingenommen.

Wirkungseintritt: Je nach Anbieter und evtl. durch Unterstützung weiterer Stoffe, z. B. Coffein, wirkt das Analgetikum unterschiedlich schnell, mind. aber nach einer ¼ Std.

Halbwertszeit: Je nach Anbieter liegt die Halbwertszeit zwischen 2 – 5 Std.

Wirkung: Das Analgetikum senkt das Fieber und regeneriert bei Schmerzen, wie Kopfschmerzen, aber auch bei Entzündungen und Erkrankungen + 1 LE und + 1 VIT; bei ASS, Ibuprofen und Thomapyrin sogar + 2 LE und + 1 VIT.

Nebenwirkungen: Nebenwirkungen treten dann auf, wenn der Charakter eine zu hohe Dosis zu sich nimmt, er übermäßig viel Alkohol konsumiert oder er dauerhaft konsumiert. Ein Süchtiger muss zu Beginn eines neuen Abenteuers einen TW auf GL schaffen, sonst treten Nebenwirkungen auf, die dann zu ermitteln sind (siehe jeweilige Beschreibung!)

Sucht:

- Bei einem PM-Wert ab 10 konsumiert der Betroffene immer dann, wenn er sich unwohl fühlt, er leichte Schmerzen hat oder auch einfach um einen möglichen Rausch zu bewältigen. Er nimmt dann eine Tablette.
- Bei einem PM-Wert ab 12 konsumiert der Betroffene wöchentlich ca. 1 – 2 mal. Wenn die Schmerzen nach der Wirkungsdauer wieder bemerkt werden, will der Betroffene erneut eine Tablette einnehmen (Rebound-Effekt). Will man dem widerstehen, muss ein TW auf WS gelingen.
- Bei einem PM-Wert ab 15 konsumiert der Betroffene mind. alle 3 Tage.
- Bei einem PM-Wert ab 18 konsumiert der Betroffene täglich.
- Nach jedem 3. Abenteuer muss ein TW auf WS gemacht werden. Misslingt dieser TW, steigt das PM um einen Punkt. Steigt das PM in eine höhere Kategorie verliert der Betroffene endgültig in GL – 1, LE – 1, VIT – 1 und WS – 1.

Entzug:

- Findet ein gewollter oder ungewollter Entzug statt, erleidet der Betroffene spätestens zu Beginn des nächsten Abenteuers in GL – 2, LE – 2, MUT – 2, VIT – 2 und WS – 2.
- Ist der Charakter künftig in entsprechenden Situationen Schmerzen ausgesetzt, muss ihm ein TW auf WS gelingen, um nicht rückfällig zu werden.

Weiteres: 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.

Preise:

- Acetylsalicylsäure; 20 Tabletten = 4 \$



- Ibuprofen; 20 Tabletten = 2 - 3 \$
- Paracetamol; 30 Tabletten = 2 \$
- Thomapyrin; 20 Tabletten = 4 \$

Antidepressiva: Medikamentöse Stimmungsaufheller, die auch antriebssteigernd und angstlösend wirken, einige auch beruhigend, sedierend und schlaffördernd. Sie wurden eingenommen bei Depressionen, Angststörungen, Panikstörungen, Zwangsstörungen und viele der Antidepressiva wurden auch bei posttraumatischen Belastungsstörungen (PTBS) verschrieben.

Wirkstoff: Antidepressiva sind Moclobemid (MAO-Hemmer), Citalopram (SSRI), Venlafaxin (SSNRI) und Mirtazapin (NaSSA).

Vorab: Im zentralen Nervensystem des Gehirns dienen Monoamine als Botenstoffe. Wenn eine Zelle einer anderen Zelle durch Reize Informationen übermitteln will, schüttet sie diese Botenstoffe (Neurotransmitter) aus, die von der nächsten Zelle aufgenommen werden. Viele der Monoamine kehren danach zu ihrer ursprünglichen Zelle zurück und werden von dieser über die Rezeptoren wieder aufgenommen. Zu den Monoaminen gehören Histamin, Dopamin, Serotonin, Noradrenalin und andere.

- Histamin reagiert auf Entzündungen und lässt das Gewebe anschwellen. Es steuert auch den Schlaf-Wach-Rhythmus und die Appetitkontrolle.
- Dopamin ist das sogenannte Glückshormon, das die Durchblutung reguliert und antriebssteigernd und motivierend wirkt.
- Serotonin sorgt für die Spannung der Blutgefäße, trägt zur Blutgerinnung bei und dient als Signalüberträger im zentralen Nervensystem.
- Noradrenalin, das sogenannte Stresshormon, sorgt für eine Gefäßverengung, wodurch der Blutdruck gesteigert wird.
- Daneben existieren noch Monoaminoxidasen. Das sind Enzyme, die Monoamine aufspalten, um die Signalübertragung im Gehirn zu verringern.
- Die Pharmaindustrie entwickelte zunächst die trizyklischen Antidepressiva (TZA), die dafür sorgen, dass die Wiederaufnahme der Transmitter in ihre Zellen blockiert bzw. gehemmt wird. Dadurch sammeln sich die Transmitter an und es kommt zu einer Konzentration dieser Monoamine. Die TZA sind aber nichtselektive Hemmer, wodurch ganz unterschiedliche Monoamine gehemmt werden. TZA haben eine Menge Nebenwirkungen, dämpfen zu Beginn die psychomotorischen Fähigkeiten, machen müde, verursachen eine Gewichtszunahme, sind suchtfördernd und die Wirkung setzt erst bei kontinuierlicher Einnahme nach Wochen ein. Sie wurden von den folgenden Antidepressiva weitestgehend abgelöst.
- MAO-Hemmer. MAO steht für Monoaminoxidase. Die Antidepressiva hemmen die Oxidase-Enzyme, die Monoamine aufspalten. Dadurch kommt es zu einer Konzentration von Dopamin, Serotonin und Noradrenalin. Viele der MAO-Hemmer sind unverträglich mit vielen Lebensmitteln, darum muss bei der Einnahme solcher Antidepressiva eine Diät gemacht werden. Außerdem sind MAO-Hemmer lebensgefährlich unverträglich mit vielen anderen Antidepressiva und haben viele Nebenwirkungen. Auch wenn MAO-Hemmer weiterentwickelt wurden, wurden sie kaum noch verschrieben. Wenn andere Antidepressiva versagten, kamen die MAO-Hemmer noch zum Einsatz.
- SSRI sind selektive Serotonin-Wiederaufnahmehemmer. Diese Antidepressiva hemmen speziell nur die Wiederaufnahme der Serotonine, wodurch es zu einer Konzentration der Serotonine kommt. SSRI gelten als die zweite Generation von Antidepressiva und sind wesentlich verträglicher. Eine erste Wirkung zeigt sich schon nach wenigen Tagen und verstärkt sich bei kontinuierlicher Einnahme nach wenigen Wochen. Die Medikamente mussten nur einmal täglich eingenommen werden.
- SSNRI sind selektive Serotonin-Noradrenalin-Wiederaufnahmehemmer, die für eine Konzentration von Serotonin und Noradrenalin sorgen. SSNRI haben auch einen leicht schmerzlindernden Effekt.
- NaSSA bedeutet Noradrenerges und spezifisch serotonerges Antidepressivum. Der Wirkstoff bindet direkt an den Rezeptoren und sorgt somit für eine Hemmung von Noradrenalin und Serotonin, aber auch von Histamin. Dadurch werden diese Stoffe konzentriert, was neben der üblichen Wirkung auch stärker sedierend wirkt. NaSSA wirken schon nach wenigen Stunden.

Applikation: Die meisten Antidepressiva werden oral in Form von Filmtabletten aufgenommen. Es gibt auch Tropfenlösungen und andere Formen.

Wirkungseintritt: Bei vielen Antidepressiva findet bei kontinuierlicher Einnahme die erste Wirkung nach einigen Stunden oder Tagen statt und wird nach weiteren Tagen oder Wochen verstärkt.

Halbwertszeit: Unterschiedlich, von Stunden bis Tagen.

Wirkung:

- Antidepressiva wirken stimmungsaufhellend, antriebssteigernd und machen somit glücklicher und auch mutiger. Einige wirken auch beruhigend und schmerzstillend. Siehe bei den jeweiligen Antidepressiva!
- Antidepressiva blockieren oder drosseln die Wirkung sämtlicher Phobien in unterschiedlich starkem Maße.

Nebenwirkungen:

- Als Nebenwirkungen können auftreten: Mundtrockenheit, Magen-Darm-Probleme, Gewichtszunahme oder Gewichtsverlust, Müdigkeit, Schlaflosigkeit, Nervosität, Kopfschmerzen, Schwindel, Schwitzen oder Herz-Kreislauf-Störungen. Auch die Sexualfunktion kann gestört werden. Bei jungen Menschen können Antidepressiva Suizidgedanken und Aggressionen verursachen.

- Die Einnahme anderer bestimmter Drogen oder Medikamente, wie auch MAO-Hemmer oder die Einnahme von Johanniskraut, lassen Nebenwirkungen auftreten.

...

Sucht: Moderne Antidepressiva machen nicht stofflich abhängig, dennoch besitzt das PM einen Wert, der bestimmt, wie lange ein möglicher Entzug dauern würde. Außerdem hat die Steigerung des PM psychische und körperliche Folgen.

- Nach jedem 3. Abenteuer muss ein TW auf WS gemacht werden. Misslingt dieser TW, steigt das PM um einen Punkt. Steigt das PM in eine höhere Kategorie verliert der Betroffene endgültig in AUSS - 1 (Gewichtszunahme), in GL - 1, LE - 1, MUT - 1, VIT - 1 und WS - 1.

Entzug:

- Findet ein gewollter oder ungewollter Entzug statt, erleidet der Betroffene spätestens zu Beginn des nächsten Abenteuers in GL - 2, MUT - 2, VIT - 2 und WS - 2.
- Der Gegen-TW wird bei Antidepressiva generell + 2 WM.
- Nach dem erfolgreichen Entzug muss der Charakter in depressiven Stimmungsmomenten einen TW auf WS schaffen, um nicht wieder rückfällig zu werden.

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:

- 100 Tabletten Citalopram = 25 \$
- 100 Tabletten Moclobemid = 66 \$
- 50 Tabletten Mirtazapin = 15 \$
- 100 Tabletten Venlafaxin = 30 - 40 \$

Ayahuasca: Pflanzensud, der psychodelische Wirkungen hat, kontrollierte Halluzinationen erlaubt und ein spirituelles Erleben ermöglicht. Ayahuasca ist ein Gebräu, das ursprünglich bei südamerikanischen Schamanen genutzt wurde und womit sich die Schamanen in Trance begaben. In Bezug auf den modernen esoterischen Neoschamanismus wurde Ayahuasca auch in geringer Weise in Neuseeland genutzt, um ein spirituelles Erleben zu ermöglichen.

Wirkstoff: Der Pflanzensud besteht aus zwei Hauptbestandteilen. Ursprünglich waren das ein Sud aus den Wurzeln des Lianengewächses „Banisteriopsis caapi“, das auch als „Liane der Geister“ oder „Liane der Seelen“ genannt wurde und DMT. DMT steht für N-Dimethyltryptamin, einem Alkaloid, das in den Hautzellen der Aga-Kröte existierte oder in anderen Pflanzengewächsen. Das DMT ist vorrangig für die psychodelische und halluzinative Wirkung verantwortlich, während der Wurzelextrakt des Lianengewächses als Monoaminoxidase-Hemmer wirkt und die giftigen Substanzen abbaut und dadurch die Wirkung des DMT verlangsamt. Anstelle des Lianengewächses werden auf Neuseeland heute die Wurzeln des Schilfrohrs genutzt und als MAO-Hemmer können Antidepressiva mit MAO-Hemmer, z. B. Moclobemid genutzt werden oder man verwendet die Pflanze Steppenraute. Nachdem aus den Bestandteilen nach 3 Tagen ein Sud aufgekocht wird, ist das bräunliche Ayahuasca-Getränk fertig. Es schmeckt faulig-bitter und leicht süßlich.

Das Schilfrohr ist eine Sumpfpflanze, in deren Wurzeln sich die Stoffe Dimethyltryptamin (DMT) und Bofotenin befinden, die eine psychedelische Wirkung verursachen. Das Schilfrohr kann eine Wuchshöhe von bis zu 4 Metern erreichen und bis zu 20 Meter weit auswachsen. Sie blühen von Sommer bis zum Frühherbst. Die Ähren haben lange, abstehende Haare. Die nach der Blüte entstehenden Früchte sind im Winter reif. Schilfrohr kann viele Tausend Jahre alt werden. In ihrem Wachstum dominieren sie gegenüber anderen Wildkräutern und Gräsern. Schilfrohr war schon immer vielseitig nutzbar: Die jungen Sprossen des Schilfrohrs können als Gemüse genutzt werden, der Schilfstängel als Schreibrohr oder Pfeife, dünne Matten können daraus hergestellt oder in Form von Reet als Dachmaterial oder Dämmstoff genutzt werden und es kann als Pflanzenkläranlage genutzt werden.

Steppenraute ist eine Steppenpflanze, deren Samen das Harman-Alkaloide besitzen, die zum einen als Monoaminoxidase-Hemmer (MAO-Hemmer) wirken, zum anderen eine leichte psychedelische Wirkung hervorrufen, leicht beruhigend und aphrodisierend wirken. Die Steppenraute ist eine buschige Pflanze, die bis zu 1 m hoch werden kann. Die weißen Blüten blühen im Frühjahr. Die Früchte sind erst grün und später rot. Die Steppenraute findet sich eben in der Steppe und auch in Wüstengegenden. Durch die muskelrelaxierende Wirkung wird das ätherische Öl auch als Massageöl verwendet.

Applikation: Oral durch das Trinken des Suds (20 - 50 g Schilfrohrwurzel auf 1 l und ein MAO-Hemmer oder 2 g Steppenraute)

Wirkungseintritt: nach 1 Std.

Halbwertszeit: 45 Min.

...

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

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

Nebenwirkungen:

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

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

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

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

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

Weiteres:

- Verschiedene Ethnien im Amazonas-Gebiet nutzen Ayahuasca für religiös-rituelle Zeremonien, bei denen sie sich in einen tranceartigen Zustand versetzen. In entsprechenden Religionen gehört es zum religiösen (gottesdienstlichen) Brauchtum, darum wurde Ayahuasca 2006 durch den Supreme Court der USA für religiöse Zwecke freigegeben.
- Die Anhänger dieser Religionen glauben daran, durch den Zustand auf ihre Geister und Ahnen zu treffen, in die Zukunft blicken zu können oder Heilung zu erlangen. Die Schamanen machen die Wirkung nicht auf einen Wirkstoff verantwortlich, sondern auf die Pflanzenseelen, die sich den Menschen als Lehrmeister offenbaren.
- Der Popsänger Sting hatte in den 1990ern in Medien über seine Erfahrungen mit Ayahuasca berichtet, woraufhin ein westlicher Ayahuasca-Tourismus entbrannte, der dazu führte, dass im Amazonasgebiet Heilungszentren entstanden, die sich vorrangig auf westliche Touristen konzentrierten. Der westliche Neoschamanismus hat dieses Element mit aufgenommen und mit seinen Formen von Buddhismus, Yoga,

Klangreisen usw. vermischt. In Europa finden in dieser Szene zunehmend Ayahuasca-Angebote statt, zu denen häufig südamerikanische Schamanen als Referenten eingeladen werden.

- Auch haben einige Psychotherapeuten in den späten 1990ern Ayahuasca bei ihren therapeutischen Sitzungen angeboten. Da es hier zu gefährlichen Abhängigkeiten zwischen Therapeut und Klient kam, sind diese Angebote kritisch zu sehen.
- In Deutschland gilt der Wirkstoff DMT als Betäubungsmittel und als nicht verkehrsfähig. Der Umgang mit DMT ist ohne Erlaubnis strafbar.

Preise:

- 50 g Schilfrohrwurzel = 2 \$
- 100 g Steppenraute = 3 \$
- Begleiteter Trip = 10 - 50 \$

Benzodiazepin: Benzodiazepin ist ein anxiolytischer Wirkstoff, der als Schlaf- und Beruhigungsmittel und als angstlinderndes Mittel eingenommen wird. Beruhigungsmittel werden als Tranquilizer und angstlösende Mittel als Anxiolytika bezeichnet. Benzodiazepin wirkt beruhigend, entspannend, krampflösend, schlaffördernd und angstlösend. Benzodiazepin sollte damals eigentlich nur kurzzeitig eingenommen werden; max. 1 - 3 Monate lang. Ärzte verschrieben kurzwirksame Benzodiazepine bei Einschlafstörungen; langwirksame Benzodiazepine wurden als Beruhigungs- und angstlösendes Mittel verschrieben. Es wurde auch vor operativen Eingriffen eingesetzt, bei epileptischen Anfällen, Tetanus und Fieberkrämpfen. Benzodiazepin kann jedoch leicht süchtig machen und wird darum von vielen Konsumenten als Droge missbraucht. Benzodiazepine gelten weltweit als die Medikamente mit der größten Missbrauchsrate. Zu den bekanntesten Medikamenten mit Benzodiazepin gehören Lorazepam und Diazepam. Diazepam ist unter dem Markennamen Valium bekannt. Lorazepam ist eine Weiterentwicklung von Diazepam und hat eine weniger lange Wirkungsdauer.

Wirkstoff: Benzodiazepin dockt im Gehirn an den GABA-Rezeptoren an und verstärkt die Wirkung von GABA. GABA steht für Gamma-Amino-Buttersäure und ist der wichtigste Botenstoff (Transmitter), der die Erregung von Nervenzellen unterdrückt.

Applikation: Oral, in Form von Tabletten

- Lorazepam: 2 - 3 x täglich; 1 mg
- Diazepam: 2 x 2 mg oder 1 x 5 mg;
- Das Medikament sollte nicht auf vollem Magen eingenommen werden und abends eine halbe Std. vor dem Schlafengehen.

Wirkungseintritt:

- Lorazepam: nach 30 + W12 Min.
- Diazepam: 1 Std.

Halbwertszeit:

- Lorazepam: 6 + W6 Std.
- Diazepam: 24 + W20 Std.

Wirkung: Benzodiazepin wirkt angstlindernd und beruhigend und dämpfend. Bedrohliches wirkt unwichtig, Unruhe und Angst verschwinden.

- MUT + 2; WS + 1
- Bei sämtlichen Phobien sinkt der PM-Wert - 3.
- Müdigkeit: - 1 VIT und - 1 WS.
 - Der Werteverluste sind sofort aufgehoben, wenn der Charakter geschlafen hat.
 - Um nicht einzuschlafen, muss dem Charakter jede Std. der TW auf WS gelingen.
 - Außerdem kann der Charakter gut durchschlafen. Er ist schwer zu wecken.
- Krämpfe lösen sich auf.
- Diazepam wirkt den Nebenwirkungen einer Coffein-Überdosis entgegen.
- Die Wirkungen werden über die Tage hinweg nicht potenziert.

...

Nebenwirkungen:

- REFL – 1.
- Dem Charakter muss ein TW auf GL gelingen, sonst wird mit dem W20 ermittelt:
 - 1 – 2 = Konzentrationslosigkeit: W6 Std. lang; alle konzentrierenden TW werden – 2 WM.
 - 3 – 4 = Schwindel: W6 Std. lang; alle beweglichen und visuellen TW und TW auf Orientierung werden – 2 WM.
 - 5 – 6 = REFL sinkt um weitere – 2.
 - 7 – 8 = Übelkeit: W6 Std. lang; – 1 VIT
 - 9 – 10 = Durchfall: W6 Std. lang; – 1 LE und – 1 VIT und jede ¼ Std. muss der Charakter auf Klo.
 - 11 = Muskelschwäche: – 1 LE und – 1 ST.
 - 12 = Erbrechen: – 1 LE und – 1 VIT.
 - 13 = Kopfschmerzen: W6 Std. lang; – 2 LE und – 1 VIT und alle TW werden – 2 WM.
 - 14 = Hautreaktionen: – 1 LE und – 1 VIT.
 - 15 = + 3 im PM Cholerik.
 - 16 = Alpträume: Der kommende Schlaf bietet keine Erholung. Der Charakter erleidet – 1 VIT und – 3 WS.
 - Der Charakter muss erneut versuchen, mind. 8 Std. lang zu schlafen, dann sind diese Werteverluste sofort aufgehoben.
 - 17 = Sehstörungen: – 2 WM auf visuelle Talente.
 - 18 = + 3 im PM Paranoia.
 - 19 = Depression: W6 Std. lang; WS sinkt – 1 und GL sinkt je Std. – 1.
 - 20 = Teilweise Amnesie über die letzten W4 Std.
- Bei einer Überdosis oder wenn übermäßig Alkohol, Amphetamine oder Opiate konsumiert werden oder ein Antidepressivum mit MAO-Hemmer eingenommen wird:
 - Es findet eine der o. g. Nebenwirkungen statt.
 - Es muss ein TW auf GL gelingen, sonst stirbt der Charakter an Herzversagen und Atemstillstand.

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

- Der Süchtige konsumiert täglich.
- Nach jedem 3. Abenteuer muss der TW auf WS gelingen, sonst steigt das PM um einen Punkt.
 - Steigt das PM in eine höhere Kategorie, verliert der Charakter endgültig – 1 AUSS (Gewichtszunahme), – 1 INTEL, – 1 REFL, – 1 WS und er erhält im PM Cholerik + 2. Aufgrund der steigenden Toleranz nimmt der Charakter nun auch eine höhere Dosis zu sich.

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

- GL – 1, LE – 1, MUT – 1, VIT – 1 und WS – 1.
- Das PM Cholerik steigt während des Zeitraums des Entzugs + 3.
- Ist der Charakter künftig entsprechenden Situationen ausgesetzt, muss ihm ein TW auf WS gelingen, um nicht rückfällig zu werden.

Weiteres: Benzodiazepine werden nicht mehr hergestellt. Sie finden sich aber noch in einigen Häusern und in Arztpraxen bzw. Apotheken. Benzodiazepine sind gut geeignete Handelswaren.

Preise:

- Lorazepam: Packung mit 200 Tabletten = 65 \$
- Diazepam: Packung mit 200 Tabletten = 90 \$



Cannabis: Cannabis ist ein Rauschmittel, das auf verschiedene Weise aus der Hanf-Pflanze gewonnen wird. Cannabis wirkt entspannend, beruhigend, gegen Übelkeit und Erbrechen und appetitstimulierend. Die Hanfpflanze (*Cannabis sativa* und *Cannabis indica*) ist eine einjährige, krautige Pflanze. Als Rauschmittel war Cannabis weltweit verbreitet; vor allem in der jugendlichen Hip-Hop- und Reggae-Szene.

Marihuana sind die getrockneten unbefruchteten weiblichen Blütenstände. Sie werden auch als „Gras“ oder „Weed“ bezeichnet. Marihuana wird geraucht oder verdampft inhaled („gekiff“). Haschisch ist das gepresste Harz der Pflanze. Es wird auch als „Dope“ oder „Shit“ bezeichnet. Es wird geraucht oder in Fett gelöst oder in Speisen und Getränken eingesetzt.

Wirkstoff: Die Inhaltsstoffe der getrockneten Blütenstände sind Cannabinoide. Eines der Cannabinoide ist das Tetrahydrocannabinol (THC), das den euphorischen Rausch bewirkt. Es befindet sich nur in bestimmten Cannabissorten. THC beeinflusst das Zentrallnervensystem. Ein weiterer Cannabinoid ist das Cannabidiol (CBD), das den entspannenden, entkrampfenden, angstlösenden und entzündungshemmenden Effekt verursacht. Im *Cannabis indica* ist das Cannabidiol stärker enthalten, weshalb diese Cannabissorte eher dämpfend und entspannend wirkt. *Cannabis sativa* hat hingegen eher stimulierende, euphorische Wirkungen. Es wurden durch Kreuzungen auch weitere Sorten gezüchtet. Ein höherer THC-Gehalt befindet sich im Harz, aus dem ein öliger Extrakt (Haschisch) gewonnen wird.

Applikationen:

- Inhalativ durch Rauchen (Marihuana)
 - mittels Joint (selbstgedehnte Zigarette); 0,3 – 0,5 g Marihuana; gelegentlich auch mehr
 - Bong (Wasserpfeife)
 - Pfeife
 - Shillum (konisches Rauchröhrchen)
 - Raucheimer
- Inhalativ durch Verdampfung (Marihuana oder Haschisch; auch Tinktur)
 - mittels Vaporizer
- Oral gegessen (Haschisch oder Marihuana)
 - Cannabisbutter in fetthaltige Nahrungsmittel, wie in Gebäck (Space Cookie) oder Schokolade.
 - Cannabisbutter = 50 g Marihuana oder 15 g Haschisch; gemischt mit 250 g Butter und 0,5 l Wasser
- Oral getrunken (Haschisch oder Marihuana)
 - Cannabisbutter wird in heißen Getränken beigemischt, z. B. in Tee mit Honig.
- Sublingual (Cannabisextrakt)
 - Die meist alkoholische Tinktur wird unter die Zunge getropft

Wirkungszeit:

- Inhalativ: nach 1 Min.
- Oral: nach 30 Min.
- Sublingual: nach 15 Min.

Halbwertszeit:

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

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

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

...

Nebenwirkungen:

- Bei einer ungewohnt hohen Dosis muss sich der Charakter übergeben. Außerdem für 3 + W4 Std.:
 - Leichte Halluzinationen
 - MUT - 1 (anstatt der positiven Wirkung)
 - GL - 1 (anstatt der positiven Wirkung)
 - Mögliche Phobie-PM verstärken sich + 3.
 - Alle TW werden - 2 WM.
 Eine deutliche Überdosis findet zwischen 15 - 70 g statt.
- Wird Cannabis mit Alkohol, Nikotin oder Opiaten konsumiert, kann die Wirkung verstärkt werden. Vor allem die Euphorie. Aber auch eine Überdosis kann schneller eintreten.

Nachwirkungen:

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

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

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

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

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

Weiteres: 2019 wurden auf Neuseeland per Volksabstimmung der Konsum und somit auch der Anbau von Cannabis verboten. Seit der Katastrophe existieren an wenigen Orten wieder kleine Züchter, die Cannabis herstellen. Der Anbau der Hanfpflanze stellt weitere Vorteile dar. Aus dem Hanf lässt sich Pflanzenöl gewinnen und aus den Hanffasern lassen sich Textilie herstellen. Die Hanfpflanze lässt sich außerdem leicht anbauen. Sie benötigt keine Unkrautbekämpfungsmittel, weil sie sich stark über die anderen Unkrautarten hinweg ausbreitet.

Preise: 1 g = 1 - 3 \$

Coffein: Coffein ist ein Alkaloid, das stimulierend wirkt und kurz die Konzentration und Vitalität fördert. Es befindet sich in Genussmitteln wie Kaffee, Tee, Cola, Mate, Guaraná und Energy-Drinks und wurde als Arzneimittel veräußert, nämlich in Medikamenten gegen Asthma oder in Schmerzmitteln. Coffein wird gewonnen aus dem Kaffeestrauch, dem Teestrauch, Mate-Stauch, aus Guaraná, Guayusa und der Kolanuss.

Wirkstoff: Coffein kann beispielsweise durch das Extrahieren aus Teeblättern oder Kaffeebohnen gewonnen werden. Es fällt in großen Mengen bei der industriellen Entkoffeinierung von Kaffee an. Coffein ist chemisch ein weißes, geruchloses, seidenartiges kristallines Pulver mit bitterem Geschmack, das in Wasser wenig löslich ist, jedoch leicht in siedendem Wasser.

Coffein besetzt im Zentralnervensystem die Rezeptoren der Nervenzellen, woraufhin der Botenstoff Adenosin nicht mehr andocken kann. Adenosin gibt den Zellen den Hinweis, nicht mehr so viele Botenstoffe auszuschütten, um weniger Energie zu verbrauchen. Da durch das besetzte Coffein diese Signale unterbunden werden, produzieren die Zellen weiter und es kommt zur aufputschenden Wirkung.

Der Coffein im Grüntee und Schwarztee wird auch Tein genannt. Der Coffein des Kaffees wird durch die Magensäure im Magen freigesetzt, während der Tein erst im Darm freigesetzt wird, wodurch die Wirkung etwas später eintritt, aber länger wirkt.

Applikation:

- Oral durch coffeinhaltige Getränke
 - Espresso: 1 Tasse (30 ml) = 40 mg Coffein
 - Kaffee: 1 Tasse (150 ml) = 90 mg Coffein
 - Für eine Tasse werden 4 g Kaffee benötigt (= 35 Kaffeebohnen)
 - Instantkaffee: 1 Tasse = 60 mg Coffein
 - Guaraná: 1 g Samen = 40 – 90 mg Coffein
 - Schwarztee oder Grüntee oder Matcha: 1 Tasse = 50 mg Coffein
 - 1 g Teeblätter enthält 20 – 40 mg
 - Energy-Drink: 1 Dose Red Bull (250 ml) = 80 mg Coffein
 - Mate: 1 Flasche Limonade (0,5 l) = 100 – 125 mg Coffein
 - Cola:
 - 1 Glas (200 ml) Coca Cola oder Pepsi Cola = 20 mg Coffein
 - 1 Glas (200 ml) Afri-Cola oder fritz-kola = 50 mg Coffein
 - Kakao: 1 Tasse = 6 mg Coffein
- Oral durch coffeinhaltige Genussmittel
 - Schokolade:
 - 100 g Vollmilchschokolade = 15 mg Coffein;
 - 100 g Bitterschokolade (70 % Kakaoanteil) = 70 – 90 mg Coffein.
 - 100 g Scho-Ka-Kola = 200 mg Coffein
 - Kaffee-Bonbons: 1 Bonbon = 3 – 8 mg Coffein
- Oral durch die Einnahme von reinem Coffein;
 - in Form von Tabletten, -Lutschtabletten oder Saft oder Pulver
- Oral durch die Einnahme von coffeinhaltigen Medikamenten
 - Coffeintabletten gegen Ermüdungserscheinungen: je Tablette = 50 – 200 mg Coffein

Wirkungseintritt:

- Oral durch Kaffee u. ä.: nach einer ¼ Std.
- Oral durch Tee: nach 20 min.
- Oral durch Genussmittel: nach 30 min.

Halbwertszeit:

- 1 + W4 Std.
- Bei Nikotinkonsum 1 Std. weniger.

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

- VIT + 1; WS + 1
- + 1 WM auf alle Wissenstalente.
- Der Charakter ist bis zum Ende der Halbwertszeit nicht müde; jedoch nur einmalig am Tag. Um schlafen zu wollen, muss ihm der TW auf WS gelingen, der – 2 WM wird.
- Coffein beschleunigt die Wirkung von Analgetika.

...

Nebenwirkungen:

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

Nachwirkungen:

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

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

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

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

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

Weiteres:

- Coffein ist die am häufigsten konsumierte pharmakologisch aktive Substanz.
- Auf Neuseeland wird Kaffee und Tee angebaut. Die Neuseeländer haben stets hohen Wert auf ihren Kaffee-Konsum gelegt.

Preise:

- Packung Kaffee (500 g) = ca. 1 \$
- Packung Schwarztee (500 g) = ca. 2 – 3 \$
- Tasse Kaffee kostet in öffentlichen Geschäften ca. 1 \$
- Dose Energy-Drink (250 ml) kostet im Handel ca. 0,25 \$

Ecstasy: Ecstasy, auch verkürzt XTC, ist eine synthetische Partydroge, eigentlich mit dem Wirkstoff MDMA (Methylendioxy-N-methylamphetamin). Ecstasy wirkt euphorisierend, lässt die Sinne und Gefühle intensiv verstärkt wahrnehmen und fördert die Kontaktfähigkeit und das Redebedürfnis. Konsumenten nutzten es vor allem, um Musik oder Sex stärker zu erleben. Ecstasy wurde vor der Katastrophe stark in der Rave- und Technoszene verwendet. Schamanen nutzten es und beschrieben Ecstasy als das Fenster zur Seele. Da Ecstasy häufig mit diversen anderen Substanzen versehen wurde, ist der Konsum gefährlich.

Wirkstoff: Ecstasy bzw. MDMA ist ein Derivat von Methamphetamin. Bei Ecstasy besteht die Gefahr, dass die Tabletten ganz andere Wirkstoffe oder Streckmittel enthalten. Die Ecstasy-Tabletten werden in der Szene als „E“ bezeichnet oder als „Pille“ oder „Teile“, die „eingeschmissen“ werden. Die Tabletten haben eingedruckte Herstellerembleme, in Form von Vögeln, Herzen, Delphinen, Schmetterlingen oder Firmenemblem. MDMA wirkt im Zentralnervensystem als Ausschütter und verursacht die Produktion von Serotonin, Noradrenalin und in geringen Mengen auch von Dopamin. Außerdem wird das Stresshormon Cortisol im extremen Maße ausgeschüttet. Eine Ecstasy-Tablette enthält 80 – 150 mg MDMA.

Applikation: Oral aufgenommen, in Form von kleinen Tabletten.

Wirkungseintritt:

- nach einer Std.
- Wird parallel Cannabis konsumiert, tritt die Wirkung eine $\frac{3}{4}$ Std. später auf.

Wirkungszeit: 6 Std.

Wirkung: Ecstasy wirkt stimulierend, enthemmend und angstlösend. Es fördert die Energie, die Empathie und die Euphorie. Es lässt die eigenen Gefühle, Sinne und Hautreize intensiv wahrnehmen und wird darum auch als „Kuscheldroge“ bezeichnet.

- GL + 2; LE + 2; MUT + 2; PSI + 2; REFL + 2; SINN + 2; TANZ + 2
- + 2 im PM Hypersexualität
- Keine Abzüge durch Hunger, Durst und Müdigkeit.
- In einer Kampfrunde findet der 1. Schock nicht statt.

Nebenwirkungen:

- Der Charakter empfindet ein positives Kribbeln unter der Haut.
- Hyperaktiv: Der Charakter hat Bewegungs- und Rededrang. Wissenstalente werden – 2 WM.
- Da Ecstasy Streckmittel enthalten kann, muss ein TW auf GL gelingen, der – 2 WM wird. Wenn der TW auf GL misslingt, entscheidet der W6:
 - 1 – 3 = Halluzinationen.
 - 4 – 5 = Sexuelle Dysfunktion: Anstelle des Anstiegs im PM Hypersexualität sinkt die sexuelle Lust. Sollte der Charakter aber das PM Hypersexualität haben, findet diese Nebenwirkung nicht statt.
 - 6 = Überdosis: Die Pille enthielt eine Überdosis. Siehe unten, unter Überdosis!
- Sollte der Charakter in MUT einen Wert von unter 12 haben, erleidet er eine Panikattacke:
 - MUT sinkt – 3.
 - Besitzt der Charakter Phobie-PM, steigen diese + 3.
- Sollte der Charakter das PM Cholerik besitzen, steigt das PM Cholerik + 3.
- Sollte der Charakter in GL einen Wert von unter 12 haben, erleidet er eine Depression: WS sinkt – 1 und W6 Std. lang sinkt GL – 1.
- Sollte der Charakter in SKR einen Wert von über 12 haben, steigt die SKR + 3.
- Sollte der Charakter das PM Herzfehler haben, muss ein TW auf GL gelingen, sonst stirbt er.
- Konsumiert der Charakter Alkohol, Methamphetamin oder ein Antidepressivum mit MAO-Hemmer (Moclobemid), muss der TW auf GL gelingen, sonst erleidet er anstelle der o. g. Wirkung die Nebenwirkung wie bei einer Überdosis (siehe hier unten!)
- Wird parallel LSD konsumiert, findet die Wirkung einer höheren Dosis von LSD mit Horrortrips statt.
- Bei einer Überdosis muss der Charakter erbrechen, sein Bewusstsein ist getrübt, er erleidet Depressionen, ein Kältegefühl, schwere Kreislaufstörungen, er leidet unter starkem Schwitzen und erleidet Muskelkrämpfe, in der Kaumuskulatur, im Augenbereich und in der Wirbelsäule. Er hat das Gefühl, seine Wirbelsäule durchstrecken zu wollen. Anstelle der o. g. Wirkung:
 - GL – 3; LE – 3; MUT – 3; SINN – 3; VIT – 3.
 - Depression: Der Charakter empfindet ein positives Kribbeln unter der Haut.
 - Außerdem muss nun der TW auf GL gelingen, sonst stirbt der Charakter.
- Eine tödliche Überdosis findet bei 5 – 10facher Dosierung statt.

...

Nachwirkungen: Nach der Halbwertszeit muss ein TW auf GL gelingen, sonst findet eine der folgenden Nachwirkungen statt (W20):

- 1 – 4 = Angstzustände: MUT – 3 und bestehende Phobie-PM werden + 3.
- 5 – 8 = Halluzinationen: W20 Tage lang leidet der Charakter unter wiederkehrende Halluzinationen.
- 9 – 12 = Depressionen: W6 Tage lang leidet der Charakter unter Depressionen: Täglich dann – 1 WS und W6 Std. lang – 1 GL.
- 13 – 16 = Erschöpfungssyndrom: GL – 3, VIT – 3 und WS – 3.
- 17 – 20 = Gesteigerte Aggressionen: Nach 4 Tagen erleidet der Charakter im PM Cholerik + 3.

Sucht: Ecstasy kann bereits beim ersten Konsum süchtig machen. Dem Charakter muss der TW auf WS gelingen, der – 2 WM wird, sonst ist er süchtig.

- Der Süchtige konsumiert ...
 - ab dem Wert 10 monatlich (einmal je Abenteuer).
 - ab dem Wert 15 wöchentlich, vor allem an Wochenenden auf Partys.
 - ab dem Wert 18 mehrere Tage lang, rund um das Wochenende.
- Nach jedem 3. Abenteuer muss der TW auf WS gelingen, sonst steigt das PM um einen Punkt.
 - Steigt das PM in eine höhere Kategorie, verliert der Charakter endgültig – 1 INTEL; – 1 SKR und – 1 WS.

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

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

Weiteres:

- Die größte Gefahr beim Konsum von Ecstasy bzw. MDMA ist die Dehydrierung des Körpers bei gleichzeitiger Überhitzung durch den Bewegungsdrang. Der Konsument nimmt die körperlichen Warnsignale nicht wahr, was zum Organversagen, Koma oder Tod führen kann.
- Ecstasy wird seit der Katastrophe nicht mehr illegal hergestellt. Es ist aber möglich, dass Drogenbesitzer noch Restposten von Ecstasy besitzen.

Preise: Eine Tablette (mit ca. 80 – 150 mg MDMA) kostet ca. 8,50 \$

Fentanyl: Synthetisches Opioid mit morphinartiger Eigenschaft. Wirkt sedierend und als Schmerz- und Narkosemittel. Fentanyl wurde außerdem in der Drogenszene verwendet und gelegentlich als Streckmittel von Heroin eingesetzt oder für weitere Designerdrogen synthetisiert. Auch als Doping bei Kampfeinsätzen wurde Fentanyl damals eingesetzt.

Wirkstoff: Fentanyl liegt als weißes Pulver vor, das in Wasser unlöslich ist. Das gebräuchliche Fentanylidihydrogencitrat, das in der Medizinterapie angewandt wurde, ist hingegen wasserlöslich und auch gut fettlöslich und verteilt sich darum schnell in fetthaltigem Gewebe. Fentanyl gelangt durch die Blut-Hirn-Schranke und dockt im Gehirn und am Rückenmark an Opioid-Rezeptoren und hemmt dadurch die Schmerzreize. Die medizinische Anwendung erfolgte gegen extreme Schmerzen. Bei kontinuierlichen Schmerzen wurden vor allem Fentanylpflaster eingesetzt. Fentanyl hat eine 100fach potentere Wirkung als Morphin, aber auch eine kürzere Wirkungsdauer.

Applikation:

- Intravenös, z. B. in der Anästhesie oder in der Notfallmedizin
 - (150 – 1.500 Mikrogramm)
- Kutan, als Pflaster auf der Haut
 - (0,1 – 0,3 mg; mit einer stündlichen Ausschüttung von 12,5 bis 150 Mikrogramm)
- Sublingual, als Lutschtablette, um extremen Schmerzen vorzubeugen.
 - (100 – 1.600 Mikrogramm)
- Inhalativ, durch ein Nasenspray.
 - (50, 100 oder 200 Mikrogramm)

Wirkungseintritt:

- Intravenös: nach 5 – 20 Sek.
- Kutan: nach 6 + W6 Std.
- Sublingual: nach einer ¼ Std.
- Inhalativ: nach 10 Min.

...

Halbwertszeit:

- Intravenös: 6 + W4 Std.
- Kutane: 48 + W20 Std. (sofern das Pflaster drauf gelassen wird)
- Sublingual: 4 Std. + W4 x ½ Std.
- Inhalativ: W4 x ½ Std.

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

- Bis 200 Mikrogramm:
 - GL + 1; MUT + 1; REFL - 1; WS + 1.
 - LE regeneriert + 3.
 - Bis zur Halbwertszeit erleidet der Charakter keinen Schock.
 - Bis zur Halbwertszeit erleidet der Charakter nur noch die ½ an LE-Abzügen.
- Hyperaktivität findet im Wirkungszeitraum nicht statt.
- Bei höherer Dosierung, je 200 Mikrogramm, potenziert sich die Wirkung um die gleichen Werte.
 - Allerdings muss dann stets der TW auf GL gelingen, der jeweils - 2 WM wird, sonst wird der Charakter W6 Std. lang ohnmächtig.

Nebenwirkungen:

- Wird das erste Mal Fentanyl konsumiert, muss ein TW auf GL gelingen, sonst erleidet der Charakter (W20):
 - 1 - 2 = Übelkeit: W6 Std. lang; - 1 VIT.
 - 3 - 4 = Erbrechen: - 1 LE und - 1 VIT.
 - 5 - 6 = Schwindel: W6 Std. lang; bewegliche und visuelle Talente und Orientierung werden - 2 WM.
 - 7 - 8 = Kopfschmerzen: W6 Std. lang; - 2 LE und - 1 VIT und alle TW werden - 2 WM.
 - 9 - 10 = Hyperhidrose: Der Charakter schwitzt übermäßig viel.
 - 11 - 12 = Sehstörungen: Alle visuellen TW werden - 2 WM.
 - 13 - 14 = Müdigkeit: - 1 VIT und - 3 WS.
 - Dieser Werteverluste sind sofort aufgehoben, wenn der Charakter mind. 8 Std. schläft.
 - Schläft der Charakter nur kurz, werden nur 1 VIT und 1 WS regeneriert.
 - 15 - 20 = Der Charakter erhält eine weitere Nebenwirkung. Es wird erneut gewürfelt.
- Der parallele Konsum anderer Opioide und Opiate oder Alkohol verstärkt die Wirkung von Fentanyl, wie bei einer 200-Mikrogramm höheren Dosis.
- Beim parallelen Konsum von Antidepressiva muss ein TW auf GL gelingen, sonst erleidet der Charakter für den Wirkungszeitraum Halluzinationen und in MUT - 3. Die Anstiege in GL, MUT und WS entfallen stattdessen. Ein weiterer TW auf GL muss gelingen, sonst fällt der Charakter ins Koma. Wird ein Antidepressivum mit MAO-Hemmer (Moclobemid) konsumiert, wird der TW auf GL - 2 WM.
- Wird Johanniskraut konsumiert, wird die Halbwertszeit schon eine Std. früher erreicht.
- Wird eine extrem hohe Dosis eingenommen (ab 1,5 mg), muss ein TW auf GL gelingen, sonst stirbt der Charakter an Atemstillstand.
 - Wird der Charakter operativ behandelt und somit sediert, tritt die Atemlähmung nicht ein, solange er künstlich wird.
 - Eine tödliche Überdosis findet ab 2 mg statt.

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

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

- Der Süchtige konsumiert ...
 - ab dem Wert 10 täglich (z. B. durch ein Pflaster).
 - ab dem Wert 15 ist eine höhere Dosierung nötig, bei gleichbleibender Wirkung.
 - ab dem Wert 18 ist eine höhere Dosierung nötig, bei gleichbleibender Wirkung.
- Nach jedem 3. Abenteuer muss der TW auf WS gelingen, sonst steigt das PM um einen Punkt.
 - Steigt das PM in eine höhere Kategorie, verliert der Charakter endgültig - 1 GL, - 1 LE, - 1 VIT und - 1 WS.
 - Außerdem leidet der Charakter in dem Abenteuer unter Halluzinationen.
 - Außerdem muss ein TW auf GL gelingen, sonst erhält der Charakter das PM Somnambulismus.

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

- GL - 2, LE - 2, MUT - 2, VIT - 2 und WS - 2.

- Ist der Charakter künftig entsprechenden Situationen ausgesetzt, z. B., weil er Schmerzen erleiden musste, muss ihm ein TW auf WS gelingen, um nicht rückfällig zu werden.

...

Weiteres:

- Beim intravenösen Einsatz, z. B. bei einer OP, muss ein Beatmungsgerät bereitgehalten werden, um im Falle einer Atemdepression einzugreifen.
- Fentanyl wird seit der Katastrophe nicht mehr hergestellt, es existieren aber noch Restposten in einigen Arztpraxen und Krankenhäusern. Evtl. auch in medizinischen Militäreinrichtungen. Fentanylpflaster könnten sich auch in einigen wenigen leerstehenden Häusern noch finden lassen.
- Fentanyl wurde und wird evtl. noch immer von Soldaten eingesetzt, um im Kampf schmerzempfindlicher zu sein.

Preise:

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

Heroin: Heroin, damals unter dem Handelsnamen Diaphin bekannt, fachlich als Diacetylmorphin (DAM), ist ein halbsynthetisches Opioid und gilt als gefährliches Rauschgift mit euphorisierender und schmerzstillender bzw. betäubender Wirkung. Heroin wurde in der Drogenszene auch als „Aitsch“ (vom Buchstaben H) bezeichnet und war weltweit die am weit verbreitetste Droge.



Wirkstoff: Heroin wurde halbsynthetisch aus Morphin gewonnen. Morphin ist ein Extrakt aus Rohopium, dem getrockneten Milchsaft aus den Samen des Schlafmohns. Die Morphinbase wurde mit Essigsäureanhydrid, Natriumcarbonat oder Essigsäurechlorid zur Heroinbase umgewandelt. Unter Zugabe von organischen Lösungsmitteln, wie Aceton oder Salzsäure entstand Heroinhydrochlorid. Heroin ist ein weißes, kristallines Pulver, das in Wasser leicht löslich ist. Heroin hat eine 1,5- bis 3fach höhere Wirksamkeit als Morphin. Heroin wurde auf dem Schwarzmarkt stark gestreckt. Der Reinheitsgrad einer Injektion betrug nur zwischen 5 – 20 %.

Applikation: 100 – 200 mg

- Intravenös injiziert: Beim sogenannten „fixen“ oder „drücken“ wird das Heroin auf einem Löffel mit Wasser und Hilfsstoffen, z. B. Zitronensaft, erhitzt und dann in eine Spritze aufgezogen. Durch die starke und plötzliche Wirkung entsteht ein „Kick“ oder „Flash“.
- Nasal, durch Schniefen: Das Heroin wird zu Pulver zermahlen und per Schnupfröhrchen eingeatmet.
- Inhalativ: Beim sogenannten „blowen“, „den Drachen jagen“, „eine Folie rauchen“ wird Heroin auf Alufolie verdampft und mit einem Aluröhrchen inhaliert. Vorteilhaft ist, dass durch die kontrollierte und schnelle Wirkung der Konsum gut dosiert werden kann.
- Oral: Diese Anwendung findet selten statt, weil die Wirkung erst spät eintritt und sich noch nach Stunden intensivieren kann. Außerdem ist eine höhere Dosis nötig. Therapeutisch werden Tabletten eingenommen.

Wirkungseintritt:

- Intravenös: nach 5 Sek.
- Nasal: nach 3 Min.
- Inhalativ: nach 3 Min.
- Oral: nach 1 Std.

Halbwertszeit:

- Bei nicht süchtigen Konsumenten 5 + W20 Std.
- Bei süchtigen Konsumenten 4 Std. + W4 x ½ Std.

Wirkung: Heroin wirkt euphorisierend, dämpfend, schmerzlindernd, beruhigend und leicht narkotisierend. Bei der Applikation durch Injektion findet anfangs eine erste starke euphorisierende Wirkung („Kick“) statt. Die beruhigende, betäubende Wirkung danach fühlt sich an, als sei man in Watte gepackt.

- GL + 2; MOT – 1; MUT + 1; REFL – 1; WS + 1.
- Bei einer Injektion erhält der Charakter außerdem + 1 GL zusätzlich.
- LE regeneriert + 3.
- Bis zur Halbwertszeit erleidet der Charakter keinen Schock.
- Bis zur Halbwertszeit erleidet der Charakter nur noch die ½ an LE-Abzügen.

...

Nebenwirkungen:

- Wird Heroin erstmals oder wieder erstmals konsumiert, muss ein TW auf GL gelingen, sonst muss sich der Charakter übergeben und erleidet – 1 LE und – 1 VIT, was aber nicht negativ erlebt wird.
- Generell muss dem Charakter der TW auf GL gelingen, sonst erleidet er:
 - Leichtes Fieber: W6 Std. lang; – 1 LE und – 1 VIT
 - Sollte sich der Charakter in der Zeit nicht schonen, erleidet er erneut die Abzüge.
 - Kopfschmerzen: W6 Std. lang; – 2 LE und – 1 VIT und alle TW werden – 2 WM.
 - Übelkeit: W6 Std. lang; – 1 VIT.
 - Sexuelle Dysfunktion: Die sexuelle Lust sinkt. Das mögliche PM Hypersexualität würde – 3 sinken.
- Nach der Halbwertszeit findet bereits ein Entzug statt (siehe unten, unter Entzug!)
- Konsumiert der Charakter parallel Alkohol, Antidepressiva mit MAO-Hemmern (Moclobemid), Benzodiazepin, Kokain oder andere Opiode oder Opiate, muss ein TW auf GL gelingen, sonst erleidet er die Symptome wie bei einer Überdosis (siehe hier unten!)
- Eine Überdosis tritt bei doppelter Dosierung auf (ca. 400 mg) oder wenn zu viele giftige Stoffe im Streckmittel enthalten sind. Bei dem sogenannten „Goldenen Schuss“ wird der Charakter. Außerdem muss ein TW auf GL gelingen, sonst stirbt der Charakter an Atemstillstand.
 - Wegen des unklaren Reinheitsgrades von Heroin, kann es leicht zu Überdosierungen kommen, vor allem bei Erstkonsumenten.
 - Langjährige Dauerkonsumenten können weitaus mehr vertragen, sogar bis zur 10fachen Menge.
- Verunreinigte Spritzen können Infektionskrankheiten verursachen (dann wäre ein TW auf VIT entscheidend, um zu ermitteln, ob der Charakter sich ein Pathogen einfängt).
- Bei intravenösem Heroinkonsum verbleiben Einstichstellen und Vernarbungen. Bei dauerhaftem nasalen Konsum können sich Knorpel in der Nasenschleimhaut bilden.

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

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

- Der Süchtige konsumiert ...
 - ab dem Wert 10 täglich einmal.
 - ab dem Wert 15 ist eine höhere Dosierung nötig (mind. 200 mg).
 - ab dem Wert 18 ist eine höhere Dosierung nötig und der Charakter konsumiert gleich nach dem Abklingen der Wirkung erneut.
- Nach jedem 3. Abenteuer muss der TW auf WS gelingen, der allerdings – 2 WM wird, sonst steigt das PM um einen Punkt.
 - Steigt das PM in eine höhere Kategorie, verliert der Charakter endgültig – 2 AUSS, – 2 GL, – 2 LE, – 2 INTEL, – 2 VIT, – 2 WS und SKR + 1.
 - Außerdem sinkt die sexuelle Lust; das PM Hypersexualität sinkt endgültig – 2.
 - Dass sich das Aussehen negativ verändert, liegt u. a. daran, dass der Heroinkonsum auch Karies und Zahnausfall verursacht.

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

- GL – 3, LE – 3, MUT – 3, VIT – 3 und WS – 3.
- Es treten zwischenzeitlich leichte Halluzinationen und Blackouts auf.
- + 3 im PM Cholerik.

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

- Durch das Zittern während des Entzugs ist bei einem erneuten Konsum per Injektion ein TW auf FM nötig, der – 2 WM wird, damit die Vene getroffen wird. Misslingt der TW, schießt sich der Konsument ein „Ei“ (– 1 LE) und es findet keine Wirkung statt. Aus der entstandenen Kammer unter der Haut kann sich ein Abszess bilden.
- Ist der Charakter künftig entsprechenden Situationen ausgesetzt, muss ihm ein TW auf WS gelingen, um nicht rückfällig zu werden.

Weiteres: Heroin wird seit der Katastrophe nicht mehr hergestellt. Evtl. Restposten lassen sich wohl nur noch bei Drogenhändlern finden.

Preise: Braunes Heroin: 1 g = 30 – 45 \$; weißes Heroin (mit einer höheren Reinheit): 1 g = 30 – 110 \$

Kokain: Rauschdroge, deren Substanz aus den Blättern des südamerikanischen Cocastrauchs gewonnen wurde. Kokain wirkt stark stimulierend, euphorisierend, leistungsfördernd und betäubend bzw. sedierend. In der Drogenszene wurde es „Schnee“, „Weißes Gold“, „Coke“ genannt. In wenigen Fällen wurde Kokainhydrochlorid als Narkosemittel genutzt.

Wirkstoff: Kokain ist eine Substanz, die aus den Blättern des südamerikanischen Cocastrauchs stammt. Aus diesen konnten unterschiedliche Produkte entwickelt werden:

- Die Blätter: Die Blätter des Cocastrauchs konnten direkt gekaut oder im Tee verarbeitet werden und lösten einen leichten Rausch, aber keinen Kick aus. Der Anteil der Alkaloide in den Blättern, zu denen auch das Kokain gehört, betrug max. 1 %.
- Cocapaste: Auch Kokainsulfat genannt. Die Blätter wurden zerkleinert und in Wasser und Schwefelsäure eingeweicht und dann zu einer breiigen Masse zerstampft. In Plastiktonnen, Badewannen oder Erdlöchern wurden dann mit Hilfe von Lösungsmitteln, wie Kerosin, Batteriesäure, Kalk, Natriumcarbonat, Salzsäure, Schwefelsäure und anderen Stoffen die Alkaloide extrahiert und es entstand die Cocapaste, die dann getrocknet wurde. Der Wirkstoffgehalt der Cocapaste beträgt 60 – 80 %. Aus 50 kg Coca-Blätter erhält man 1 kg Cocapaste. In Südamerika wurde Cocapaste von der ärmeren Bevölkerung mit Tabak geraucht; und sofern dort noch Menschen leben, tun sie es bestimmt immer noch.
- Cocabase: Auch Freebase genannt. Der Cocapaste wurde Äther oder Aceton, Ammoniak und Pottasche zugesetzt und daraus Kokainbase gewonnen, die herausgefiltert wurde. Cocabase ist in Wasser nicht löslich und eignet sich nur zum Rauchen. Aus 1 kg Cocapaste konnte ein ½ kg Cocabase gewonnen werden. Die Freebase hatte einen relativ hohen Reinheitsgrad, höher als es beim Crack der Fall war.
- Kokainhydrochlorid: Es ist das eigentliche Kokain, bzw. das Kokainsalz, auch Koks genannt. Kokainhydrochlorid ist ein weißes Pulver, das in Wasser gut löslich ist. Es wurde mit Hilfe von Salzsäure und Äther aus der Cocabase gewonnen. Aus einem ½ kg Cocabase konnten 400 g Kokainhydrochlorid gewonnen werden. Kokainhydrochlorid kann geschnupft oder intravenös gespritzt werden, selten wird es auch gegessen oder inhaliert. Wird Kokainhydrochlorid mit Ammoniak erhitzt, wandelt es sich wieder in Cocabase. Das war dann sinnvoll, wenn das Kokain nach dem Transport wieder zu einer Rauchdroge verarbeitet werden sollte. Kokainhydrochlorid existierte auf dem Schwarzmarkt kaum in reiner Form. Es wurde gestreckt, mit Mitteln wie Talkum, Zucker, Coffein, Paracetamol, Ibuprofen, Acetylsalicylsäure, MDMA, Amphetamin, Kerosin oder Narkosemitteln, um den eigentlichen Kokaineffekt zu imitieren. Gestrecktes Kokain hatte nur noch einen Reinheitsgrad von 5 – 40 %, was aufgrund der Zusätze lebensbedrohlich ist. Wenn es mit Kerosin hergestellt wurde, hat es eine gelbliche Farbe und wurde „gelbes Kokain“ genannt. Wenn es nicht gestreckt wurde, hat es einen Reinheitsgrad von 98 %. Das reine Kokain wurde von Rauschgiftgebern als „Yen“ bezeichnet.
- Crack: Kokainhydrochlorid wird mit Natron vermischt und erhitzt. Durch die Herstellung besitzt diese Kokainform eine besonders hohe Reinheit (80 – 100 %). Es wurde aber ebenso häufig gestreckt, meist mit Ammoniak, Äther oder Natron. Crack wird in kleinen Pfeifen geraucht oder direkt von Alufolie. Die getrocknete weiße Masse enthält Kristallkörner, die beim Verbrennen ein knisterndes Geräusch verursachen, was der Ursprung des Namens „Crack“ ist. Crack hat eine stärkere Wirkung als das Kokainhydrochlorid. Es hat eine gelblich-weiße oder rosa Farbe.

Kokain wirkt als Wiederaufnahmehemmer für die Botenstoffe Dopamin, Noradrenalin und Serotonin, wodurch diese konzentriert werden und den Rausch verursachen.

Applikation (noch in Neuseeland möglich):

- Cocainbase (Freebase), inhalativ geraucht: 250 – 1.000 mg.
- Kokainhydrochlorid, nasal geschnieft (gekokst; lange Wirkung; häufigste Konsumform): 40 – 60 mg.
- Kokainhydrochlorid, peroral eingenommen (seltene Konsumform; lange Wirkung): 40 – 60 mg.
- Kokainhydrochlorid, intravenös injiziert (starke Sofortwirkung): 20 – 50 mg.
- Crack, inhalativ geraucht (stärkste Wirkung): 250 – 1.000 mg.

Wirkungseintritt:

- Inhalativ (Freebase): nach 1 + W4 Min.
- Inhalativ (Crack): nach 10 Sek.
- Injiziert (Kokainhydrochlorid): nach 30 + W12 Sek. („Kick“)
- Nasal (Kokainhydrochlorid): nach 2 Min.
- Oral (Kokainhydrochlorid): nach 10 + W20 Min.

Halbwertszeit:

- Inhalativ (Freebase oder Crack): 10 Min.
- Injiziert (Kokainhydrochlorid): 10 Min.
- Nasal (Kokainhydrochlorid): 20 + 2W20 Min.

...

Wirkung: Kokain wirkt schnell, aber nur kurz. Es wirkt euphorisierend, stimmungsaufhellend, enthemmend, dämpfend, hebt die Konzentration, die Lebenskraft, die Willensstärke, die Leistungsfähigkeit, macht mutiger und stark rebedürftig und lässt Hunger, Durst und Müdigkeit verschwinden. Bei einer Injektion erlebt der Charakter ein emotionales Hochgefühl („Kick“).

- GL + 4; LE + 2; MUT + 2; PSI + 1; WS + 2.
- Bis zur Halbwertszeit erleidet der Charakter keinen Schock.
- Bis zur Halbwertszeit erleidet der Charakter nur noch die ½ an LE-Abzügen.
- Bis zur Halbwertszeit werden alle Arbeitstalente und beweglichen Talente + 2 WM.
- Der Charakter ist für die nächsten 5 Std. nicht müde, hungrig oder durstig.

Nebenwirkungen:

- Durch die gestreckten Zusätze kann es (außer bei der Freebase) schon während der Wirkung zu Nebenwirkungen kommen, wenn der TW auf GL misslingt. Dann entscheidet der W20:
 - 1 – 3 = Zittern und Zucken: W6 Std. lang werden alle motorischen Talente – 2 WM.
 - 4 – 6 = Aggressivität: W6 Std. lang in SKR + 3.
 - 7 – 8 = Desorientierung: W6 Std. lang verliert der Charakter sein Zeitempfinden und ist räumlich desorientiert. OR – 3.
 - 9 – 10 = Schwächegefühl: W6 Std. lang in VIT – 3.
 - 11 – 12 = Einsamkeitsgefühle: W6 Std. lang in GL – 3, anstelle einer positiven Anhebung von GL.
 - 13 – 14 = Angstzustände: W6 Std. lang in MUT – 3, anstelle einer positiven Anhebung von MUT.
 - 15 = Paranoia und Halluzinationen: W6 Std. lang erhält der Charakter im PM Paranoia + 3 und leidet unter Halluzinationen. Der Betroffene glaubt auch, dass Insekten unter seiner Haut krabbeln.
 - 16 = Schlafstörungen: In der folgenden Nacht schläft der Charakter unruhig und ist danach müde.
 - 17 = Kognitive Störungen: W6 Std. lang – 1 WS, anstelle einer positiven Anhebung von WS, und – 2 WM auf alle Wissenstalente.
 - 18 = Krämpfe: W6 Std. lang; – 3 LE und – 1 VIT.
 - 19 = Der Charakter fällt ins Koma. Nur eine stationär-medizinische Behandlung kann ihn retten.
 - 20 = Herzinfarkt: Misslingt der TW auf GL, stirbt der Charakter an einem Herzinfarkt.
- Die gemeinsame Nutzung von Schnupfröhrchen kann Krankheitserreger verursachen, vor allem bei dauerhaften Konsumenten, da bei ihnen die Nasenschleimhäute bereits verletzt sind. Hier entscheidet der TW auf VIT, ob sich die Personen ein Pathogen einfängt (siehe Regel zu Pathogenen!)
Auch die Nutzung von nicht sterilen Nadeln bei der Injektion kann Infektionskrankheiten verursachen.
- Kokain macht überaus schnell abhängig und es treten nach der Halbwertszeit sofort Entzugserscheinungen auf (siehe unten, unter Nachwirkungen und Sucht!)
- Wird parallel Alkohol konsumiert, verstärkt sich beim Konsumenten der Aktivitätsdrang und die Wirkung von Alkohol wird kaum noch wahrgenommen.
- Wird parallel Cannabis konsumiert, erhält der Charakter bis zur Halbwertszeit zusätzlich + 1 in GL.
- Wird parallel Heroin konsumiert, wird der Charakter ohnmächtig und ein TW muss GL gelingen, sonst stirbt der Charakter an Herzversagen.
- Besitzt der Charakter das PM Herzfehler, muss der TW auf GL gelingen, sonst stirbt er.
- Bei einer Überdosis stirbt der Charakter an einem Herzstillstand, sofern er nicht sofort notärztlich versorgt wird. Eine Überdosierung findet bei nasaler Applikation ab 1,2 g statt; bei einer Injektion ab 0,75 g; beim inhalativen Konsum ist die Überdosierung unberechenbar. Es treten zuerst Krämpfe auf, erhöhte Ängste, Paranoia, Aggressivität, Halluzinationen, Übelkeit, Erbrechen und schließlich folgt der Herzstillstand.

Nachwirkungen:

- Nach 2 Std. fällt der Charakter in eine Depression: – 1 WS und W6 Std. je Std. – 1 GL.
- Außerdem muss dem Charakter nun der TW auf GL gelingen, sonst erleidet er zusätzlich:
 - Ägstlich-paranoide Stimmung: W6 Std. lang; – 3 MUT und im PM Paranoia + 3.
 - Halluzinationen; W6 Std. lang.
 - Müdigkeit: – 1 VIT und – 1 WS.
 - Diese Werteverluste werden sofort aufgehoben, wenn der Charakter geschlafen hat.
 - Erschöpft: – 1 GL, – 1 LE, – 1 VIT und – 1 WS und alle TW werden – 2 WM.

Sucht: Kokain macht zwar nicht körperlich, dafür aber extrem psychisch abhängig. Kokain gilt als die Droge mit dem höchsten Abhängigkeitsgrad. Nach der Wirkung hat der Konsument sofort das Verlangen wieder zu konsumieren (siehe Entzug!)

- Nach dem Konsum muss ein TW auf WS gelingen, der – 2 WM wird, sonst wird der Charakter süchtig. Der Süchtige muss spätestens 2 Std. nach der Wirkung einen Gegen-TW auf WS schaffen, sonst muss er sofort

wieder konsumieren.

...

- Der Süchtige konsumiert ...
 - ab dem Wert 10 mehrmals die Woche; vor allem wenn spezielle Reize aktiviert werden, die ihn an den positiven Rausch erinnern (auch Musik, Erlebnisse, Gerüche, Bilder) oder er Stress oder Traurigkeiten ausgeliefert ist.
 - ab dem Wert 15 mehrmals täglich und die Dosis wird gesteigert.
 - ab dem Wert 18 fast dauerhaft und so oft es geht und mit gesteigerter Dosis.
- Nach jedem 3. Abenteuer muss der TW auf WS gelingen, der allerdings – 2 WM wird, sonst steigt das PM um einen Punkt.
 - Steigt das PM in eine höhere Kategorie, verliert der Charakter endgültig – 3 AUSS, – 3 GL, – 3 LE, – 3 INTEL, – 3 VIT, – 3 WS und SKR + 2.
 - Außerdem sinkt die sexuelle Lust; das PM Hypersexualität sinkt endgültig – 3.
 - Außerdem muss dem Charakter ein TW auf GL gelingen, sonst erhält er das PM Paranoia und erleidet gelegentlich Halluzinationen.
 - Außerdem muss dem Charakter ein TW auf GL gelingen, sonst erhält er das PM Herzfehler.

Das Aussehen verändert sich, weil der Charakter allmählich abmagert, dadurch keine Vitamine zu sich nimmt, die Lippen platzen auf, er bekommt Blutergüsse, glasige Augen, die Zähne fallen aus; er hat eine zombiehafte Erscheinung.

 - Wird Kokain geschniffen, zersetzt sich die Nasenscheidewand.

Entzug: Findet ein gewollter oder ungewollter Entzug statt (2 Std. nach der Wirkung), erleidet der Charakter während des Entzugs:

- Es treten Depressionen auf, Hautjucken, Schlafstörungen und Alpträume.
- GL – 3, LE – 3, MUT – 3, VIT – 3 und WS – 3.
- + 3 im PM Cholerik.
- Ist der Charakter künftig entsprechenden Situationen ausgesetzt, muss ihm ein TW auf WS gelingen, um nicht rückfällig zu werden.
- Ein gewollter Entzug muss stationär geschehen, da das Risiko des Rückfalls sehr hoch ist. Auch nach dem Entzug sind eine Weiterbehandlung und Begleitung nötig.

Weiteres: Kokain war eine beliebte Szenendroge. Anders als bei Opioidabhängigen waren oder sind die Konsumenten meistens sozial integrierter und finanziell gesicherter. Solche Konsumenten kann es noch in gehobenen Kreisen geben. Kokain selbst wird jedoch nicht mehr illegal importiert und darum existieren auf Neuseeland nur noch Restposten bei irgendwelchen Drogenbesitzern.

Preis: 100 mg = 3 – 4 \$

LSD (Lysergsäurediäthylamid): LSD, auch Acid genannt, ist eine chemische Verbindung aus Lysergsäure, die auf natürliche Weise im Getreidepilz Mutterkorn enthalten ist. LSD verursacht schon im Mikrogrammbereich eine halluzinogene Wirkung, verbunden mit einer veränderten Gedanken- und Gefühlswelt und gilt als eine der stärksten Halluzinogene.

Wirkstoff: LSD wird chemisch aus dem Getreidepilz Mutterkorn gewonnen und liegt dann in farblosen, geruchlosen und geschmacklosen Kristallen vor, die in Wasser löslich sind. LSD wird meistens auf Trägerstoffen aufgebracht, die gerade 5 x 5 mm groß sind (Papierstücke). LSD kann aber auch in Lösungen oder in Tablettenkapseln eingearbeitet werden. Es ist ebenso möglich, durch die neue, aber auch archaische Form der Landwirtschaft wieder am Mutterkorn zu erkranken, wenn das Getreide davon befallen ist.

Applikation: Oral aufgenomme, 100 – 250 µg.

- Schon kleine Dosierungen von 20 µg können ausreichen, um einen halluzinogenen Trip zu erreichen.

Wirkungseintritt:

- Bei geringer Dosis (unter 80 µg): nach 60 + W20 Min.
- Bei höherer Dosis (über 80 µg): nach 30 Min.

Halbwertszeit:

- Bei geringer Dosis (unter 80 µg): 2 + W4 Std.
- Bei höherer Dosis (über 80 µg): 4 + W6 Std.

...

Wirkung: LSD hat eine halluzinogene und bewusstseinsweiternde Wirkung. Der Charakter erhält optische und akustische Halluzinationen und es verändert sich das Zeit- und Raumempfinden.

- Bei geringer Dosis (unter 80 µg):
 - GL + 2; MOT - 2; MUT + 1; PSI + 2; WS - 2.
 - Eine positive Grundstimmung kann den Rausch positiv anhaltend beeinflussen.
- Bei höherer Dosis (über 80 µg):
 - Ab der 3. Std. nimmt der Charakter Visionen in Form spiritueller Erfahrungen wahr, wie auch außerkörperliche Wahrnehmungen. Die Halluzinationen werden positiv und negativ im Wechsel wahrgenommen. Der Konsument leidet unter Realitätsverlust.
 - Zusätzlich in GL + 1, MUT - 2, PSI + 3 und WS - 1.

Nebenwirkung:

- Bei höherer Dosis (über 80 µg) leidet der Charakter ab der 3. Std. unter Speichelfluss, erhöhtes Schwitzen, ansonsten Unterkühlung in Händen und Füßen, Zuckungen und ...
 - Übelkeit: W6 Std. lang; - 1 VIT
 - Krämpfen: W6 Std. lang; - 3 LE und - 1 VIT.
 - Außerdem muss dem Charakter der TW auf WS gelingen, sonst unternimmt er aufgrund seines Realitätsverlustes gefährliche Dinge, z. B. glaubt er fliegen zu können und könnte sich von einer Anhöhe stürzen.
- Wenn der Charakter während des Rausches negativen Gefühlen ausgesetzt ist, kann er einem Horrortrip ausgesetzt sein, bei dem die Halluzinationen beängstigend werden. Wenn dem Charakter der TW auf MUT misslingt:
 - MUT - 3 und GL - 3 (anstelle des GL-Anstieges).
 - PM Cholerik + 3.
 - PM Paranoia + 3.
 - Die Werte regenerieren nach der Halbwertszeit je Std. um einen Punkt.

Um dem entgegen zu wirken, kann ein Tripsitter den Konsumenten unterstützen. Dem Tripsitter muss der TW auf CHAR gelingen und der TW auf MUT wird dann + 2 WM.
- Wird parallel Ecstasy konsumiert, findet die Wirkung einer höheren Dosis mit Horrortrips statt.
- Wird parallel ein Antidepressivum konsumiert, fällt die Wirkung von LSD nur gering aus.

Nachwirkungen:

- Sollte der TW auf GL misslingen, leidet der Charakter noch W6 Tage lang an halluzinogenen Flashbacks, in Form von Sinnestäuschungen.
- LSD verursacht eine gewisse Toleranz. 8 + W6 Tage lang fallen Wirkungen beim erneuten Konsum von LSD oder auch von Meskalin oder Psilocybin nur sehr gering aus.

Sucht: LSD macht zwar nicht körperlich abhängig, dennoch muss der Charakter einen TW auf WS schaffen, wenn er entsprechenden Situationen ausgesetzt ist, in denen er LSD konsumieren wollen würde.

- Der „Süchtige“ konsumiert ...
 - ab dem Wert 10 ca. alle 2 Monate (also jedes 2. Abenteuer).
 - ab dem Wert 15 monatlich.
 - ab dem Wert 18 alle zwei Wochen.
- Nach jedem 3. Abenteuer muss der TW auf WS gelingen, der allerdings + 2 WM wird, sonst steigt das PM um einen Punkt.
 - Steigt das PM in eine höhere Kategorie, muss der TW auf GL gelingen, sonst erleidet der Charakter in GL - 1, in MUT - 1 und ein bestehendes Phobie-PM steigt + 1.

Entzug: Bei LSD findet der Entzug anders statt. Vernachlässigt der Spieler das Ausspielen des Konsums im geforderten Zeitraum, erleidet er zum nächsten Abenteuer - 1 GL und - 1 VIT.

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

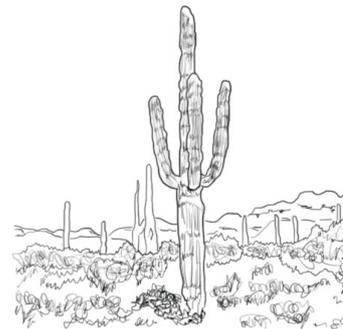
Weiteres:

- Mutterkorn ist ein Getreidepilz, der im Mittelalter über die Getreidenahrung oder übers Viehfutter aufgenommen wurde und dem viele Menschen und Tiere zum Opfer gefallen sind. Dies kann auch heute bei der derzeitigen Form der Landwirtschaft wieder geschehen.
- LSD wird kaum noch hergestellt. Nur sehr wenige Drogenhersteller hantieren noch mit LSD. Der Drogenhandel lohnt sich auch nicht wirklich, da keine Abhängigkeit auftritt und sich darum wenig Umsatz erzielen lässt.

- Einige Schamanen experimentieren gelegentlich mit LSD.

Preise: Dosis, 100 – 250 µg = 5 – 11 \$

Meskalin: Meskalin ist eine Substanz, die aus Peyote- und San-Pedro-Kakteen und anderen Kakteen gewonnen wird. Meskalin wirkt euphorisierend, halluzinogen und fördert die Willensstärke und das spirituelle Erleben. Es hat auch eine heilende Wirkung bei bakteriellen Infektionen und wirkt gegen Kopfschmerzen und Fieber. Meskalin wird in der Szene auch als „Peyote“ oder „San Pedro“ bezeichnet. Die Kakteen stammen ursprünglich aus Mexiko, Südamerika und dem Südwesten der USA. Es wurden aber auch einige wenige in Neuseeland angebaut. Meskalin konnte vor der Katastrophe auch synthetisch hergestellt werden.



Wirkstoff: Die geschnittenen und getrockneten Spitzen der Kakteen werden gekaut und danach geschluckt. Sie haben einen bitteren Geschmack. Meskalin ist eine Phenylethylamin-Verbindung. Aus einem 30 cm großen Steckling erhält man die Menge für einen Rausch.

Applikation:

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

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

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

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

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

- 1. Rausch: Mislingt der TW auf GL, der – 2 WM wird, erleidet der Charakter Übelkeit und Erbrechen.
 - – 1 LE und – 2 VIT.
- 2. Rausch: Übelkeit und Erbrechen klingen ab. Der Charakter wird nun hyperaktiv, unruhig, dann werden Farben intensiver wahrgenommen, es treten Halluzinationen auf, die als Visionen und Traumbilder wahrgenommen werden, begleitet von Realitätsverlust und Glücksgefühlen. Die Sinne sind geschärfter.
 - GL + 3, MOT – 3, SINN + 3, PSI + 3, WS + 3.
 - TW bei den Psinetiken Optikinese, Transzendenzreisen und Wahrsagen werden + 2 WM.
 - TW bei bakteriellen und virologischen Pathogenen werden + 1 WM.
 - Bis zur Halbwertszeit leidet der Charakter nicht unter Fieber oder Kopfschmerzen.

Nebenwirkungen:

- Hyperaktiv: Der Charakter hat Bewegungs- und Rededrang und alle TW auf Wissenstalente werden – 2 WM.
- Hyperhidrose: Der Charakter schwitzt viel.
- Ist der Charakter einer negativen Stimmung ausgesetzt, kann sich die Wirkung in einen Horrortrip umschlagen. Wenn der TW auf MUT mislingt, bekommt der Charakter grausame Visionen und erleidet Ängste, Paranoia und Depressionen.
 - MUT – 3.
 - Depression: WS – 1 und W6 Std. lang sinkt GL – 1.
 - PM Paranoia + 3.

Ein Tripsitter kann den Konsumenten gegen den Horrortrip unterstützen, wenn diesem der TW auf CHAR gelingt. Dadurch wird der TW auf MUT + 2 WM.

- Wird parallel dazu ein Antidepressivum oder Mittel mit MAO-Hemmer genutzt (Moclobemid, Johanniskraut, die Schamanendroge Ayahuaca), erleidet der Charakter Krämpfe, Übelkeit und Erbrechen (insgesamt – 4 LE und – 3 VIT). Außerdem muss ein TW auf GL gelingen, sonst stirbt der Charakter an Atemversagen.

Nachwirkungen:

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

...

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

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

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

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

Weiteres:

- Meskalin wird seit Jahrtausenden im Schamanismus als Inspirationsdroge genutzt und das ist auf Neuseeland inzwischen auch wieder bei einigen Māori-Schamenen der Fall.
- Da schon vor der Katastrophe der Anbau von Meskalin für botanische Zwecke erlaubt war, existieren auf Neuseeland Peyote- oder San Pedro-Kakteen, die es inzwischen auch erlauben, damit Drogengeschäfte durchzuführen.

Preis / Menge: Kaktus-Setzling (gezüchtete Pflanze in Neuseeland) = 2 – 6 \$

Methylamphetamin: Synthetisch oder halbsynthetisch hergestellte Stimulans, die vor allem als illegales Rauschmittel genutzt wurde. Methylamphetamin fördert das Selbstwertgefühl und die Konzentration und Leistungsfähigkeit und wirkt euphorisierend und aphrodisierend. Methylamphetamin hatte diverse Szenenamen. Am bekanntesten ist „Crystal Meth“. Auf Neuseeland wird es „Pee“ genannt. Methylamphetamin gehört zu den gefährlichsten Rauschmitteln.

Wirkstoff: Methylamphetamin entsteht auf der Basis von Amphetaminen. Es konnte durch unterschiedliche chemische Prozesse hergestellt werden. Ursprünglich wurde es aus Phenylacetone synthetisiert. Nach verstärkten Kontrollen wurde es dann aus einer chemischen Reaktion von Ephedrin und Iodwasserstoff oder rotem Phosphor hergestellt. Das Ephedrin oder auch Pseudoephedrin wurde dafür aus Schnupfenmitteln oder organischen Lösungsmitteln gewonnen oder aus dem Ausland bezogen. Alternativ konnte Ephedrin oder Pseudoephedrin mit Lithium oder Natrium in flüssigem Ammoniak zu Methylamphetamin gewandelt werden. Die Stoffe wurden zunehmend in den verschiedenen Ländern überwacht, um eine Herstellung zu unterbinden. Methamphetamine ist zunächst eine flüssige freie Base. Das daraus gewonnene Hydrochlorid ist ein farbloses, kristallines Salz mit bitterem Geschmack, das in Wasser leicht löslich ist. Als Stimulans regt Methylamphetamin die sympathischen Teile des Nervensystems an. Eine besonders reine Form von Methamphetaminehydrochlorid wird als „Ice“ bezeichnet. Die klaren Kristalle haben eine Ähnlichkeit mit Eis.

Applikation: Die einfache Dosis beträgt ca. 100 mg; Dauerkonsumenten nehmen 1,5 g

- Nasal, geschnieft; stellt die überwiegende Konsumform dar.
- Inhalativ, geraucht in einer Pfeife (Icepipe); es entsteht ein knisterndes Geräusch und ermöglicht einen Kick.
- Oral eingenommen; es entsteht eine sanfte, aber lang anhaltende Wirkung.
- Injiziert, intravenös
- Rektal

Wirkungseintritt:

- Nasal: nach 10 Min.
- Inhalativ: nach 5 Min.
- Oral: nach 30 Min.
- Injiziert: nach 5 Sek.

Halbwertszeit:

- Nasal: 10 Std.
- Inhalativ: 6 Std.
- Oral: 24 Std.
- Injiziert: 10 Std.
- Bei einer hohen Dosis beträgt die Halbwertszeit 24 + W12 Std.

...

Wirkung: Methylamphetamin unterdrückt Müdigkeit, Hunger und Schmerz und verleiht kurzzeitig Selbstvertrauen und ein Stärkegefühl. Der Konsument nimmt alles schneller wahr, bewegt sich schneller und die Konzentration wird erhöht. Der Konsument ist euphorisch und hat ein starkes Mitteilungsbedürfnis. Auch das sexuelle Verlangen wird gefördert.

- CHAR + 2; GL + 3; LE + 3; MUT + 3; REFL + 3; SKR + 3; ST + 3; VIT + 3; WS + 3.
 - Wird Methylamphetamin geraucht, erhält der Konsument außerdem + 1 GL.
- Der Charakter erleidet keine Abzüge durch Hunger, Durst und Müdigkeit.
- PM Cholerik + 3.
- PM Hypersexualität + 3.
- Der Charakter erleidet keinen Schock

Nebenwirkungen:

- Bis zum Ende der Halbwertszeit treten folgende Nebenwirkungen auf:
 - Zähneknirschen
 - Hyperaktivität: Der Charakter hat Bewegungs- und Rededrang und TW auf Wissenstalente werden – 2 WM.
 - Hyperhidrose: Erhöhtes Schwitzen
 - Außerdem muss der TW auf GL gelingen, sonst erleidet der Konsument (W20):
 - 1 – 3 = Starke Halluzinationen
 - 4 – 6 = Ängste: – 3 MUT (anstelle der oberen MUT-Aufwertung).
 - 7 – 9 = + 3 im PM Paranoia.
 - 10 – 11 = Kopfschmerzen: W6 Std. lang; – 2 LE und – 1 VIT und alle TW werden – 2 WM.
 - 12 – 13 = Krämpfe: W6 Std. lang, vor allem im Kieferbereich; – 3 LE und – 1 VIT.
 - 14 – 15 = Jucken und Hautentzündung: – 1 LE.
 - 16 – 17 = Bauchschmerzen: W6 Std. lang; – 2 LE und – 1 VIT.
 - 18 = Magengeschwür: Der Charakter verliert monatlich endgültig – 1 LE. Das Geschwür muss operativ oder medikamentös entfernt werden.
 - 19 = Herzfehler: Der Charakter erhält das PM Herzfehler.
 - 20 = Herzinfarkt: Sofortige medizinische Hilfe ist nötig, sonst stirbt der Charakter.
- Methylamphetamin kann schon nach einem ersten Konsum sehr schnell süchtig machen. Nach der Wirkung muss dem Charakter der TW auf WS gelingen, der – 4 WM wird.
- Wird parallel ein Antidepressivum oder ein Opioid eingenommen, findet eine der o. g. Nebenwirkungen statt.
 - Handelt es sich um ein Antidepressivum mit MAO-Hemmer (Moclobemid), muss außerdem ein TW auf GL gelingen, sonst stirbt der Charakter.
- Bei einer hohen Dosierung treten Halluzinationen und Hyperhidrose auf und es muss der TW auf GL gelingen, sonst findet eine der o. g. Nebenwirkungen statt. Die Halbwertszeit findet dann erst nach 24 + W12 Std. statt.
- Eine Überdosis führt zum Tod.

Nachwirkungen:

- Müdigkeit: – 1 VIT und – 1 WS
 - Diese Werteverluste sind sofort regeneriert, wenn der Charakter geschlafen hat.
- Hunger: – 1 LE.
 - Dieser Werteverlust regeneriert nach einer Stunde, nachdem der Charakter gegessen hat.
- Durst: – 2 LE.
 - Diese Werteverluste regenerieren stündlich um je einen Punkt, nachdem der Charakter getrunken hat.
- Außerdem muss der TW auf GL gelingen, sonst ...
 - Lethargie: W6 Std. lang sinkt WS stündlich – 1.
 - Depression: – 1 WS und W6 Std. lang sinkt GL stündlich – 1.
 - Schlafstörungen: Nach dem folgenden Schlaf fehlen dem Charakter – 1 VIT und – 1 WS.
 - Diese Werteverluste werden sofort aufgehoben, wenn der Charakter wieder schläft.

...

Sucht: Konsumiert der Charakter Methylamphetamin, muss dem Charakter der TW auf WS gelingen, der – 4 WM wird, sonst ist er süchtig.

- Der Süchtige konsumiert ...
 - ab dem Wert 10 vor allem auf Partys oder in Kriseneinsätzen, ca. wöchentlich.
 - ab dem Wert 15 täglich.
 - ab dem Wert 18 mind. 2 x täglich.
- Nach jedem 3. Abenteuer muss der TW auf WS gelingen, sonst steigt das PM um einen Punkt.
 - Steigt das PM in eine höhere Kategorie, muss mit dem W20 ermittelt werden:
 - 1 – 3 = Haar- und Zahnausfall und Abmagerung: Dauerhaft – 2 AUSS und – 1 LE.
 - 4 – 5 = Zerstörung der Schleimhäute: Dauerhaft – 2 LE.
 - 6 – 7 = Narzissmus: Dauerhaft das PM Narzissmus.
 - 8 – 9 = Aggressivität: Dauerhaft + 3 im PM Cholerik und + 1 in SKR.
 - 10 – 11 = Schwächung des Immunsystems: Dauerhaft – 3 VIT.
 - 12 – 13 = Gedächtnisstörung: dauerhaft – 1 INTEL und – 1 WM auf alle Wissenstalente.
 - 14 – 15 = Depressionen: dauerhaft – 3 GL.
 - 16 = Psychose: dauerhaft – 3 MUT und der Charakter erhält ein PM aus den Phobien.
 - 17 = Paranoia: Dauerhaft + 3 im PM Paranoia.
 - 18 = Magen-Darm-Geschwür: Der Charakter verliert monatlich endgültig – 1 LE. Das Geschwür muss operativ oder medikamentös entfernt werden.
 - 19 = Nierenversagen: Der Charakter verliert – 3 LE und muss operativ behandelt werden. Ein TW auf GL entscheidet, ob er eine Niere verliert. Der Charakter verliert außerdem W6 Abenteuer lang endgültig – 1 LE.
 - 20 = Herzfehler: Dauerhaft das PM Herzfehler.

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

- GL – 3, LE – 3, MUT – 3, VIT – 3 und WS – 3.
- Es treten zwischenzeitlich Halluzinationen auf.
- Ist der Charakter künftig entsprechenden Situationen ausgesetzt, wie auch auf Parties oder in Kriseneinsätzen, muss ihm ein TW auf WS gelingen, um nicht rückfällig zu werden.

Weiteres:

- Methylamphetamin wird seit der Katastrophe nicht mehr hergestellt, aber Drogenhändler können noch Restposten besitzen.
- Methylamphetamin wird als Sex-Droge bei Orgien eingesetzt.

Preis: 100 mg = 8 – 10 \$

Methylphenidat: Methylphenidat, kurz MPH, ist ein Arzneistoff, der vor allem als Ritalin oder Medikinet bekannt ist und zur Behandlung von ADHS und Narkolepsie eingesetzt wurde. MPH wirkt stimulierend, leistungssteigernd und unterdrückt Müdigkeit, Appetit und Schmerz. MPH wurde damals häufig missbräuchlich als Hirndoping genutzt, vor allem von Studierenden, aber auch als Partydroge oder einfach nur um im Alltag oder um im Berufsleben besser durchzuhalten.

Wirkstoff: Methylphenidat liegt als Hydrochlorid als weißes, geruchloses, kristallines Pulver vor, das in Wasser gut löslich ist. Methylphenidat verhindert die Wiederaufnahme der Botenstoffe Dopamin und Noradrenalin in ihre Zellen, wodurch diese Botenstoffe konzentriert hergestellt werden und dadurch die Wirkung erzielt wird.

Applikation:

- Oral, als Tablette (meistens 2 – 3 Tabletten am Tag)
 - Bei Erwachsenen 20 – 30 mg am Tag
 - Die Dosis kann wegen der Toleranz nach einigen Monaten gesteigert werden, max. jedoch auf 80 mg bei Erwachsenen.

Wirkungseintritt: nach 30 Min.

Halbwertszeit:

- Tabletten mit langsamer Ausschüttung (nur eine Tablette am Tag): 12 Std
- Tabletten mit rascher Ausschüttung: 2 Std.
- Tabletten mit kombinierter, erst rascher, dann verlangsamer Ausschüttung: 4 Std.

...

Wirkung: MPH wirkt stimulierend, leistungssteigernd, schmerzunterdrückend und wachmachend.

- GL + 1, REFL + 1 und WS + 2
- + 2 WM auf Wissenstalente
- In einer Kampfrunde findet der 1. Schock nicht statt.
- Der Charakter wird bis zur Halbwertszeit nicht müde
- Bei einer höheren Dosierung werden GL, REFL, WS und die WM + 1 gesteigert (jedoch max. um 1 Punkt)

Nebenwirkungen:

- Nach der Einnahme muss der TW auf GL gelingen, sonst leidet der Konsument:
 - Kopfschmerzen: W6 Std. lang; - 2 LE und - 1 VIT und alle TW werden - 2 WM.
 - Übelkeit: W6 Std. lang; - 1 VIT.
 - Appetitlosigkeit
 - Nervosität
 - Schlaflosigkeit: Nach dem Schlaf fehlt dem Charakter - 1 VIT und - 1 WS.
 - Diese Werteverluste werden durch einen Schlaf sofort regeneriert.
- Wird parallel ein Antidepressivum mit MAO-Hemmer (Moclobemid) konsumiert, muss ein TW auf GL gelingen, sonst erleidet der Charakter eine Bluthochdruckkrise und wenn er nicht sofort ärztlich versorgt wird, stirbt er kurz darauf an einen Herzinfarkt.
- Bei einer Überdosierung muss ein TW auf GL gelingen, sonst findet die oben genannte Wirkung nicht statt und es wird mit dem W20 entschieden:
 - 1 - 3 = Schwindel und Unruhe: VIT - 1 und alle TW werden - 2 WM.
 - Schlaflosigkeit: Der Charakter ist nach seinem nächsten Schlaf müde (- 1 VIT und - 1 WS).
 - 4 - 6 = Erschöpfung: - 1 GL, - 1 LE, - 1 VIT und - 1 WS und alle TW werden - 2 WM.
 - 7 - 9 = Hyperaktivität: Rede- und Bewegungsdrang und TW auf Wissenstalente werden - 2 WM.
 - 10 - 11 = Kopfschmerzen: W6 Std. lang; - 2 LE und - 1 VIT.
 - 12 - 13 = Depressionen: W6 Std. lang, je Std. - 1 GL.
 - 14 - 15 = Gelenkschmerzen: - 2 LE
 - 16 - 17 = Übelkeit und Erbrechen: - 1 LE und - 2 VIT
 - 18 - 19 = Krämpfe: - 3 LE und - 1 VIT
 - 20 = Halluzinationen
- Bei einer starken Überdosierung findet die oben genannte Wirkung nicht statt, sondern der Charakter erleidet Krämpfe (- 3 LE und - 1 VIT) und nach W20 Min. muss ein TW auf GL gelingen, sonst fällt der Charakter ins Koma.

Sucht: Konsumiert der Charakter Methylphenidat, muss dem Charakter nach der Wirkungszeit der TW auf WS gelingen, der + 2 WM wird, sonst wird er süchtig.

- Der Drogensüchtige konsumiert ...
 - ab dem Wert 10 vor allem auf Partys oder vor belastenden Situationen, ca. monatlich.
 - ab dem Wert 15 vor allem auf Partys oder vor belastenden Situationen, ca. wöchentlich.
 - ab dem Wert 18 vor allem auf Partys oder vor belastenden Situationen, mehrmals wöchentlich.
- Nach jedem 3. Abenteuer muss der TW auf WS gelingen, sonst steigt das PM um einen Punkt.
 - Steigt das PM in eine höhere Kategorie, muss mit dem W20 ermittelt werden:
 - 1 - 5 = Schlafstörungen: im kommenden Abenteuer - 1 VIT und - 1 WS.
 - 6 - 10 = Aggressionen: im kommenden Abenteuer + 3 im PM Cholerik
 - 11 - 13 = Angstgefühle: dauerhaft - 1 MUT.
 - 14 - 16 = Depressionen: dauerhaft - 1 GL.
 - 17 - 19 = Emotionale Labilität: dauerhaft - 1 WS.
 - 20 = Herzfehler: Dauerhaft das PM Herzfehler.

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

- GL - 1, LE - 1, MUT - 1, VIT - 1 und WS - 1.
- Der Charakter leidet während des Entzugs unter Hyperaktivität.
- Der Charakter erhält für den Zeitraum des Entzugs + 3 im PM Paranoia.
- Ist der Charakter künftig entsprechenden Situationen ausgesetzt, wie Parties oder besonderem Leistungsdruck, muss ihm ein TW auf WS gelingen, um nicht rückfällig zu werden.

Weiteres: Methylphenidat wird seit der Katastrophe nicht mehr hergestellt, aber es lässt sich noch in einigen leerstehenden Häusern finden und existiert noch in einigen Arztpraxen und Krankenhäusern.

Preis: 10 mg-Tablette kostet ca. 1 \$, auf dem Schwarzmarkt 5 - 10 \$.

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

Wirkstoff: Morphin ist ein chemischer Bestandteil und Hauptalkaloid des Opiums. Opium wird aus dem getrockneten Milchsaft des Schlafmohns gewonnen. Im Opium beträgt der Morphinanteil 12 %. Morphin ist als Pulver weiß oder bräunlich. Es ist in Wasser schwer löslich, in heißem Wasser etwas leichter löslich und leicht löslich in laugenhaltigem Wasser. Wegen der schlechten Wasserlöslichkeit wird Morphin arzneilich in Form von Morphinsulfat-Tabletten oder in Salzform als Hydrochlorid eingesetzt. Aus Morphin wurde Heroin hergestellt.

Applikation: 100 – 300 mg; bei Süchtigen auch weitaus mehr.

- Oral, durch Tabletten oder Tropfen
- Injiziert, intravenös: hier sind nur 10 ml nötig
- Injiziert, intramuskulär oder subkutan
- Rektal, durch Zäpfchen
- Nasal, geschnieft; in der Drogenszene
- Inhalativ, geraucht; in der Drogenszene

Wirkungseintritt:

- Oral: nach 15 Min. + W4 x 15 Min.
- Injiziert, intravenös: nach 5 Min.
- Injiziert, intramuskulär: nach W4 x 15 Min.
- Injiziert, subkutan: nach 30 Min. + W4 x 15 Min.
- Rektal: nach 15 Min. + W4 x 15 Min.

Halbwertszeit: 4,5 Std.

Wirkung: Morphin wirkt euphorisierend, beruhigend, dämpfend und schmerzlindernd. Der Konsument versinkt in sich selbst und erlebt seine Umwelt in einem wohligen Dämmerzustand.

- GL + 2; MOT – 1; PSI + 1; REFL – 1; WS + 1.
- Bei einer intravenösen Injektion außerdem + 1 GL zusätzlich.
- LE regeneriert + 3.
- Bis zur Halbwertszeit erleidet der Charakter keinen Schock.
- Bis zur Halbwertszeit erleidet der Charakter nur noch die ½ an LE-Abzügen.
- Der Konsument erleidet keine Schlafstörung.
- Der Konsument erleidet keinen Durchfall.
- Das mögliche PM Cholerik sinkt – 2.

Nebenwirkungen:

- Bei den ersten W6 Einnahmen tritt Übelkeit auf: VIT – 1.
 - Außerdem ist ein TW auf GL nötig, sonst muss sich der Charakter übergeben: – 1 LE und – 1 VIT.
 - Der Charakter ist müde: – 1 VIT (jedoch kein WS-Abzug)
 - Dieser Werteverlust wird durch Schlaf sofort regeneriert.
 - Wird parallel Alkohol, ein anderes Opiat oder Opioid oder ein Antidepressivum mit MAO-Hemmer (Moclobemid) eingenommen, ist ein TW auf GL nötig, sonst erleidet der Charakter:
 - Hyperhidrose: Der Charakter schwitzt stark.
 - Appetitlosigkeit.
 - Übelkeit: – 1 VIT.
 - Erbrechen: – 1 LE und – 1 VIT.
 - Juckreiz: – 1 LE und – 1 VIT.
 - Kopfschmerzen: – 2 LE und – 1 VIT und alle TW werden – 2 WM.
 - Außerdem muss der TW auf WS gelingen, sonst schläft der Charakter sofort für W6 Std. ein.
 - Dann muss außerdem der TW auf GL gelingen, sonst verstirbt der Charakter an Atemstillstand (sofern er nicht künstlich beatmet wird).
 - Bei einer höheren Dosis als gewohnt, schläft der Konsument sofort für W6 Std. lang ein.
 - Bei einer Überdosis (ab 100 mg intravenös oder ab 300 mg durch Tabletten) schläft der Konsument sofort für W6 Std. lang ein und erleidet dann:
 - Depressionen: nach dem Erwachen – 1 WS und W6 Std. lang stündlich – 1 GL.
 - Alpträume während des Schlafens: Danach ist der Charakter müde: – 1 VIT und – 1 WS.
 - Diese Werteverluste werden sofort regeneriert, wenn der Charakter geschlafen hat.
 - Halluzinationen und Blackouts: W6 Std. lang nach dem Schlafen.
 - Außerdem muss der TW auf GL gelingen, sonst verstirbt der Konsument im Schlaf an Atemstillstand.
- Bei Süchtigen kann die Menge für eine tödliche Überdosis höher liegen, bis zu 1.500 mg.

...

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

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

- Der Süchtige konsumiert ...
 - ab dem Wert 10 ca. alle 3 Tage oder bei Schmerzen täglich.
 - ab dem Wert 15 täglich und bei Schmerzen ist eine höhere Dosis nötig.
 - ab dem Wert 18 täglich mehrmals und eine höhere Dosis ist nötig.
- Nach jedem 3. Abenteuer muss der TW auf WS gelingen, der allerdings – 2 WM wird, sonst steigt das PM um einen Punkt.
 - Steigt das PM in eine höhere Kategorie, verliert der Charakter endgültig – 1 GL, – 1 LE, – 1 VIT, – 1 WS.
 - Außerdem muss dem Charakter der TW auf GL gelingen, sonst erleidet er einen Leberschaden. W6 Abenteuer lang verliert der Charakter endgültig – 1 LE.

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

- GL – 2, LE – 2, MUT – 2, VIT – 2 und WS – 2.
- Der Charakter ist während des Entzugs stark müde und lethargisch.
- Bei einem stufenweisen, kontrolliert-begleiteten Absetzen finden keine Entzugserscheinungen statt.
- Ist der Charakter künftig entsprechenden Situationen ausgesetzt, muss ihm ein TW auf WS gelingen, um nicht rückfällig zu werden.

Weiteres:

- Morphin wird weiterhin zur Schmerztherapie eingesetzt, allerdings gibt es seit der Katastrophe nur noch wenig Morphin und die Nachfrage ist hoch, auch bei der Militärmedizin.
- In Auckland haben sich nach der Katastrophe überlebende Wissenschaftler aus den großen Pharmakonzernen Bayer, Johnson & Johnson, AstraZeneca und Thermo Fisher Scientific zusammengeschlossen, um unter widrigen Bedingungen nötige Arzneistoffe herzustellen, zu denen auch Morphin gehören. Auckland wird aber von einem skrupellosen und christlich-fundamentalistischen Gouverneur geführt, der über den Handel seine Kontrolle ausübt.

Preise / Menge:

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

Nikotin: Bestandteil bestimmter Blätter von Nachtschattengewächsen. Die Blätter werden zu Tabakware verarbeitet, die geraucht, selten auch geschneift oder gekaut werden. Als fertige Tabakwaren gelten Zigaretten, Zigarillos, Zigarren, Pfeifentabak, Kautabak oder dergleichen. Nikotin gilt als eine der am schnellsten süchtig machenden Drogen.

Wirkstoff: Nicht nur in den Blättern der Nachtschattengewächse ist Nikotin enthalten, sondern auch in geringen Mengen in Kartoffeln, Tomaten und Auberginen. In den Pflanzenteilen sorgt das Nikotin zur Insektenabwehr. Reines Nikotin ist eine farblose, ölige Flüssigkeit, die sich an der Luft schnell braun verfärbt. Nikotin ist wasserlöslich. Nikotin wirkt anregend und lähmend auf das vegetative Nervensystem und fördert die Ausschüttung von Adrenalin, Dopamin und Serotonin. Dadurch kommt es kurzfristig auch zu einem erhöhten Herzschlag und einer Verengung der Blutgefäße und somit auch zu einer Blutdrucksteigerung, leichtem Schwitzen und zur Steigerung der psychomotorischen Leistungsfähigkeit, der Aufmerksamkeits- und Gedächtnissteigerung und zu einer leichten Entspannung. Tabak wurde häufig mit Aromastoffen versehen.

Applikation:

- Inhalativ, durchs Rauchen
 - In eine Pfeife kommen 2,5 g Tabak
- Kutan, durch Nikotinpflaster
- Oral, durchs Kauen von Kautabak
 - Es werden 1 – 2 g Tabak gekaut oder Snus (Tabak in Beuteln) gelutscht
- Nasal, durch Schnupftabak



Wirkungseintritt: nach 1 Min.

Halbwertszeit: 1 Std.

...

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

- WS+ 1.
- TW auf Wissenstalente werden + 2 WM.
- Der Konsument hat keinen Hunger.
- Das mögliche PM Cholerik sinkt - 1.

Die Werteveränderungen finden nicht mehr statt, wenn der Charakter regelmäßig konsumiert.

Nebenwirkungen:

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

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

- Der Süchtige konsumiert ...
 - ab dem Wert 10 ca. 5 - 7 Zigaretten täglich.
 - ab dem Wert 15 täglich eine Schachtel Zigaretten.
 - ab dem Wert 18 täglich zwei Schachteln oder mehr.
- Nach jedem 3. Abenteuer muss der TW auf WS gelingen, sonst steigt das PM um einen Punkt.
 - Steigt das PM in eine höhere Kategorie, verliert der Charakter endgültig - 1 AUSS, - 1 GL, - 1 LE, - 1 VIT.
 - Außerdem muss der TW auf GL gelingen, sonst erleidet der Charakter (W6):
 - 1 - 3 = PM Herzfehler
 - 4 - 6 = PM Krebs

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

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

Weiteres: Tabakwaren lassen sich nur noch selten in verlassenen Häusern finden. Es gibt jedoch auf der Nordinsel in Napier die Überreste der National Tobacco Company, die nicht nur Restposten hat, sondern auch Tabakwaren selbst herstellt.

Preise: Schachtel Zigaretten = 1,50 \$; 100 gr. Loser Tabak 0,50 - 10 \$; Zigarren können Preise von 0,50 bis über 20 \$ erreichen.

Opium: Aus dem Milchsaft des Schlafmohns gewonnene Substanz, die beruhigend und sedierend wirkt, schmerzstillend, euphorisierend und auch ein leichtes spirituelles Gefühl fördert. Opium kann als Rauchmittel, als Injektionslösung oder Tinktur genutzt werden. Opium ist ein stark abhängig machendes Rauschmittel, das auch für medizinische Zwecke genutzt wurde (z. B. für die Herstellung von Morphin) und in den kommenden Jahren dafür wieder an Bedeutung gewinnen dürfte.

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

Applikationen:

- Inhalativ: Rauchopium wird in einer Pfeife geraucht
- Intravenös injiziert: Rauch- oder Rohopium
- Oral gegessen: Rauch- oder Rohopium
- Oral getrunken: Opiumtinktur Laudanum
- Erstkonsumenten verwenden 10 mg bzw. 10 ml.
 - Die Menge wird durch die Toleranz gesteigert.
 - 50 – 100 mg wirken narkotisierend.

Wirkungseintritt:

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

Halbwertszeit: 7 Std.

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

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

Nebenwirkung:

- Der Charakter ist müde, erhält dadurch aber keine Werteverluste. Er möchte schlafen und kann sich dagegen mit einem TW auf WS wehren. Wenn er schlafen muss, schläft er W6 Std. und ist nur schwer zu wecken.
- Bei einer höheren Dosis als gewohnt, schläft der Konsument sofort für W6 Std. lang ein.
- Wird parallel Alkohol, ein anderes Opioid oder ein Antidepressivum mit MAO-Hemmer (Moclobemid) eingenommen, ist ein TW auf GL nötig, sonst erleidet der Charakter:
 - Hyperhidrose: Der Charakter schwitzt stark.
 - Übelkeit: – 1 VIT.
 - Erbrechen: – 1 LE und – 1 VIT.
 - Juckreiz: – 1 LE und – 1 VIT.
 - Verstopfung: Bauchschmerzen; – 2 LE und – 1 VIT.
 - Kopfschmerzen: – 2 LE und – 1 VIT und alle TW werden – 2 WM.
 - Schwächegefühl: weiter – 1 ST.
 - Außerdem muss der TW auf WS gelingen, sonst schläft der Charakter sofort für W6 Std. ein.
 - Dann muss außerdem der TW auf GL gelingen, sonst verstirbt der Charakter an Atemstillstand (sofern er nicht künstlich beatmet wird).

...

- Bei einer Überdosis muss der TW auf GL gelingen, sonst schläft der Charakter ein und verstirbt an Atemstillstand. Gelingt der TW auf GL, schläft der Charakter nur ein, leidet nach dem Schlaf aber noch W6 Std. lang an Halluzinationen und zwischenzeitlichen Blackouts.

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

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

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

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

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

Weiteres: Um Laudanum und Morphin für medizinische Zwecke anzubieten ist es nötig geworden, den Opium-Anbau wieder zu betreiben. Dieser läuft gerade erst an und wird nur sehr wenigen Landwirten betrieben, die zum einen über das Knowhow verfügen und die Möglichkeit, diese Plantagen auch zu schützen; und solche Plantagen brauchen auch den mildwarmen idealen Standort. In den nächsten Jahren könnte Opium die außerweckte Droge neuseelands werden.

Preise:

- 100 ml Injektion: 10 \$
- 1 g Rauchopium: 25 – 50 \$

Oxycodon: Oxycodon war vor der Katastrophe ein verschreibungspflichtiges Betäubungsmittel und diente zur Behandlung von starken bis sehr starken Schmerzen und als Hustendämpfer, wurde aber auch zunehmend stark auf dem Schwarzmarkt gehandelt. Oxycodon wird nachgesagt, dass es geringere Nebenwirkungen hat, als andere Opiode. Die Wirkung von Oxycodon ist doppelt so stark wie Morphin. Oxycodon wurde unter verschiedenen Präparatsnamen veräußert.

Wirkstoff: Oxycodon ist ein halbsynthetisch hergestelltes Opioid, das aus dem Inhaltsstoff Thebain aus dem Opiums gewonnen wird. Als Hydrochlorid liegt es als weißes, geruchloses und kristallines Pulver vor und hat einen salzigen, bitteren Geschmack. Es ist in Wasser leicht löslich.

Applikationen: Die mg-Werte stehen für Erstkonsumenten.

- Oral durch die Aufnahme von Retardtabletten (10 mg)
- Oral durch die Aufnahme von Hartkapseltabletten zum Lutschen (10 mg)
- Intraveös injiziert (2 mg je Std.; 5 mg werden gegeben)

Wirkungseintritt:

- Oral, Retardtablette: 1. Wirkung nach 15 Min.; 2. Wirkung nach 3 Std.
- Oral, Hartkapseltablette: 1. Wirkung nach 15 Min.; 2. Wirkung nach 1 Std.
- Intravenös: nach 5 Min. (1. und 2. Wirkung geschehen sofort.)

Halbwertszeit:

- Retardtablette: 7 Std.
- Hartkapseltablette: 4 Std.
- Intravenös: 4 Std.

...

Wirkung: Oxycodon wirkt schmerzstillend, beruhigend und angstlösend.

1. Wirkung:

- MUT + 1; WS + 1.
- Bei bestehenden Phobien sinkt der PM-Wert - 1.
- LE regeneriert + 1.

2. Wirkung:

- GL + 1; MUT + 1.
- Bei bestehenden Phobien sinkt der PM-Wert erneut - 1.
- LE regeneriert + 2.
- Bei Erregern, die Husten auslösen, wird der Hustenreiz gestillt und dadurch regeneriert der Charakter 1 LE.
- Der Konsument erleidet keine Schlafstörung.
- Das mögliche PM Cholerik sinkt - 1.

Nebenwirkungen (bis zur Halbwertszeit):

- Der TW auf GL muss gelingen, sonst erleidet der Charakter (W20):
 - 1 - 2 = Schwindel: alle beweglichen und visuellen Talente und Orientierung werden - 2 WM.
 - 3 - 4 = Kopfschmerzen: - 3 LE und - 1 VIT und alle TW werden - 2 WM.
 - 5 - 6 = Müdigkeit: - 1 VIT und - 1 WS
 - Dieser Werteverlust wird erst und sofort aufgehoben, wenn der Charakter schläft.
 - 7 - 8 = Verstopfung: Bauchschmerzen - 2 LE und - 1 VIT.
 - 9 = Übelkeit: - 1 VIT.
 - 10 = Erbrechen: - 1 LE und - 1 VIT.
 - 11 = Juckreiz: - 1 LE und - 1 VIT
 - 12 = Krämpfe: - 3 LE und - 1 VIT.
 - 13 = Angststörung: MUT - 3 (anstelle der positiven Wirkung auf MUT)
 - 14 = Depression: GL - 3 (anstelle der positiven Wirkung auf GL)
 - 15 = Euphorie: zusätzlich in GL + 3 und extreme Fröhlichkeit.
 - 16 = Hyperaktivität: Rede- und Bewegungsdrang; Wissenstalente werden - 2 WM.
 - 17 = Verwirrtheit: alle kognitiven TW werden - 2 WM.
 - 18 = Halluzinationen
 - 19 = Sehstörungen: alle visuellen TW werden - 2 WM.
 - 20 = Hyperhidrose: Der Charakter schwitzt stark.
- Wird parallel Alkohol, ein anderes Opioid, ein Antiallergikum, Grapefruitsaft, Johanniskraut oder ein Antidepressivum eingenommen, findet eine der o. g. Nebenwirkungen statt.
 - Außerdem muss der TW auf GL gelingen, sonst verstirbt der Charakter an Atemlähmung und Kreislaufversagen (dieser TW auf GL ist bei Grapefruitsaft oder Johanniskraut nicht nötig).
- Bei einer Überdosis (mehr als 400 mg) muss der TW auf GL gelingen, sonst stirbt der Charakter durch Atemlähmung und Kreislaufversagen.

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

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

- Der Süchtige konsumiert ...
 - ab dem Wert 10 täglich.
 - ab dem Wert 15 täglich und die Dosis wird erhöht.
 - ab dem Wert 18 täglich und die Dosis wird erhöht.
- Nach jedem 3. Abenteuer muss der TW auf WS gelingen, der allerdings - 2 WM wird, sonst steigt das PM um einen Punkt.
 - Steigt das PM in eine höhere Kategorie, verliert der Charakter endgültig - 1 GL, - 1 LE, - 1 VIT, - 1 WS.

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

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

Weiteres: Oxycodon wird seit der Katastrophe nicht mehr hergestellt. Es finden sich evtl. noch Tabletten in leerstehenden Häusern oder in Arztpraxen.

Preis: Packung mit 20 Tabletten, 10 mg = 20 \$

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

Wirkstoff: Stoffwechselprodukt, das in fast allen halluzinogenen Pilzen vorkommt, z. B. in Psilocybe (Kahlköpfe), Panaeolus (Düngerlinge), Copelandia (Samthäubchen). Wird Psilocybin zu einem Pulver verarbeitet, ist es weiß-gelblich. Die Pilze haben unterschiedlich hohe Psilocybin-Mengen. Allgemein gilt: 2 – 4 g Pilze enthalten 10 – 20 mg Psilocybin. Der weit verbreitetste Pilz mit einem bis zu 1 %-hohen Psilocybin-Gehalt ist der Spitzkegelige Kahlkopf.

Applikation: Oral, durch den Verzehr der Pilze

- 0,5 – 1 g Pilze (3 – 6 mg) verursachen lediglich einen leichten Rausch
- 1 – 2 g Pilze (5 – 10 mg) verursachen eine halluzinogene Wirkung
- 2 – 4 g Pilze (10 – 20 mg) ist die Kosumdosis, mit einer verstärkt halluzinogenen Wirkung
- über 4 g Pilze (über 20 mg) findet eine starke halluzinogene Wirkung statt
- über 6 g Pilze (über 30 mg) stellt die Höchstdosis dar
- 4.000 g Pilze (20.000 mg) ist die vermutete tödliche Dosis

Wirkungseintritt: nach einer ½ Std.

Halbwertszeit: 5 Std.

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

- Bei geringsten Mengen (3 – 6 mg):
 - GL + 1
 - Der Charakter erleidet keine Depression.
- Bei geringen Mengen (5 – 10 mg):
 - GL + 1; PSI + 1; WS – 1
 - Leichte Halluzinationen
 - Der Charakter erleidet keine Depression.
- Bei üblichen Mengen (10 – 20 mg):
 - GL + 2; MOT – 1; MUT + 1; PSI + 2; VIT + 1; WS – 1.
 - Halluzinationen
 - Hyperaktiv: Bewegungs- und Rededrang und Wissenstalente werden – 2 WM.
 - PM Cholerik – 3 (wenn der Charakter das PM besitzt).
 - Der Charakter erleidet keine Depression.
- Bei hohen Mengen (über 20 mg):
 - GL + 3; MOT – 2; PSI + 3; VIT + 1; WS – 2.
 - Starke und auch spirituelle Halluzinationen
 - Hyperaktiv: Bewegungs- und Rededrang und Wissenstalente werden – 2 WM.
 - PM Cholerik – 3 (wenn der Charakter das PM besitzt).
 - Der Charakter erleidet keine Depression.

Nebenwirkungen:

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

...

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

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

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

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

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

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

Weiteres:

- Schamanen verwenden Psilocybin gerne für ihre spirituellen Trips.
- Bei der Sammlung der Pilze ist darauf zu achten, die richtigen zu finden, um eine toxische Wirkung durch andere Pilze zu vermeiden. Hierfür ist im Talent Botanik mind. der Wert 12 nötig und der TW muss gelingen.

Preis: 1 g getrocknete Pilze kosten 2 – 4 \$