

FRONTIER PHARMAZEUTIKA

1. Einstieg

In diesem Abschnitt werden Heilmittel, Doping, Drogen und Gifte beschrieben.

- 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 = Unter die Zunge, über Schleimhäute aufgenommen.
 - Inhalativ = über die Lunge inhaliert, z. B. durch Gas oder Rauch.
 - Intraarteriell = durch eine Spritze in die Arterie eingeführt.
 - 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 Reizstoffe bei Berührung.
 - Nasal = Aufnahme durch die Nase; durch Schniefen.
 - Ophthalmisch = ins Auge verabreicht.



Zu den Mengen:

- Tee: Aus Blüten, Samen, Blättern oder Wurzeln kann ein Tee gemacht werden. Die Kräuter wurden zuvor getrocknet und werden dann auf eine Tasse mit heißem Wasser gegeben, wo sie zunächst ca. 5 Min. einwirken. Die Menge der Kräuter sind unterschiedlich. Sie liegen durchschnittlich bei 2 g.
 - Brei: Bei einem Brei werden die gemahlene Kräuter in Wasser gegeben und über mehrere Stunden geköchelt und dann ausgesiebt. Die verbliebenen matschigen Kräuter stellen den Brei dar, der häufig zur kutanen Anwendung auf Wunden aufgetragen und mit einem Verband gehalten wird. Ein Verband sollte alle 6 Std. gewechselt und so dann auch der Brei erneut aufgetragen werden. Es werden 2 Teelöffel aufgetragen, also 10 g.
 - Pulver: Pulver sind fein gemahlene Kräuter, die in kleinen Fläschchen (Phiolen) abgefüllt werden. Pulver kann in Alkohol oder Wasser aufgelöst und dann getrunken werden.
 - Tinktur: Die gemahlene Kräuter werden über mehrere Tage in hochprozentigem Alkohol gelöst, dann wird der Stoff ausgesiebt und die übrige Flüssigkeit stellt die Tinktur dar, die in kleinen Fläschchen abgefüllt wird. Die Tinktur wird in Tropfen eingenommen, die entweder direkt über den Mund aufgenommen wird oder in Alkohol oder Wasser getropft und dann getrunken wird.
 - Salbe: Die gemahlene Kräuter (10 g) werden mit Pflanzenöl (25 ml) vermengt, aufgekocht und dann mit Bienenwachs (5 g) verdickt, erneut aufgekocht und abgekühlt. Die fertige Salbe (30 g) dient zur kutanen Anwendung. Auf eine Wunde werden 2 g aufgetragen und mit einem Verband gehalten. Der Verband sollte alle 6 Std. gewechselt und so dann auch die Salbe erneut aufgetragen werden.
 - Unze: Gewichtsmaß mit dem häufig in Apotheken gearbeitet wird. Eine Unze entspricht 28,35 Gramm, also knapp 30 g bzw. 30 ml. Die hier angebotenen Produkte, also die Tinkturen und Salben werden mit dieser Menge verkauft. Es gibt natürlich auch größere Mengen.
 - Tasse: Eine Tasse Tee beträgt 250 ml.
 - Teelöffel: Ein Teelöffel beträgt meistens 5 g; das hängt allerdings von der Art und dem Gewicht des Stoffes ab.
 - Esslöffel: Ein Esslöffel beträgt meistens 10 g; ein gehäufte 15 g; das hängt allerdings von der Art und dem Gewicht des Stoffes ab.
 - Tropfen: Ein Tropfen, z. B. aus einer Tinktur, beträgt 0,05 ml.
 - Getrocknete Pflanzenteile: Wenn man eine Pflanze trocken reduziert sich das Gewicht auf 25 %.
- Der **Wirkungseintritt** ist der Moment, an dem das Mittel wirkt. Zwischen der Einnahme und dem Wirkungseintritt liegt die Latenzzeit. Die Stoffe wirken unterschiedlich schnell, je nach Form der Einnahme.
 - Tee: In 1 Std.
 - Pulver; gelöst in Alkohol oder Wasser getrunken: In 1 Std.
 - Tinktur: In 30 Min.
 - Brei; aufgetragen: In 30 Min.
 - Salbe; aufgetragen: In 15 Min.
 - Die **Halbwertszeit** ist der Zeitpunkt, nachdem die stärkste Wirkung stattfand und die Wirkung nun allmählich abklingt. Sie stellt auch die Wirkungszeit von Stoffen dar. Sofern nichts anderes angegeben ist, regenerieren die angegebenen Talente-Veränderungen danach je Std. um je einen Punkt.
 - Die **Nebenwirkung** ist eine oft unerwünschte Wirkung, die neben der beabsichtigten Hauptwirkung auftritt.

- Die **Nachwirkung** ist eine Wirkung, die zu einem späteren Zeitpunkt noch auftreten und Langzeitfolgen bedeuten kann. Bei den Stoffen werden viele Wirkungen, Neben- und Nachwirkungen beschrieben. Wie diese sich in Talentwerte-Veränderungen niederschlagen, findet sich unter „Regeln“, „Gesundheit“!
- 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, die sich auf den Charakter auswirken.
- Werden Kräuter, Tinktur
- en, Tees, Pulver oder Tabletten gegen Krankheiten eingesetzt und die fördern beispielsweise die VIT, wird bei der Einnahme verschiedener Wirkstoffe nicht die Wirkung potenziert. Die Einnahme verschiedener Mixturen fördert nur insofern die Behandlung, als dass sie mehrere Wirkungen verursachen kann.

2. Liste der Pharmazeutika

Ich trage den Stoff direkt ein und schreibe ihn auch sofort unten nieder. Das grafische Design kommt dann später.

Name	Art / Zeit	Kurzbeschreibung	Menge	Preise in \$
Äther	Anästhetikum Ab 1846	Betäubungsmittel. Macht bewusstlos und schmerzfrei.	5 ml für 5 Min.	5 ml = 0,10
Alkohol	Droge / Konsummittel	Wirkt euphorisierend, stimulierend, angsthemmend, bewegungseinschränkend und leicht betäubend.	Unterschiedlich; ab 3. Runde.	Bier = 0,50 Shot = 0,50 Wein = 3,00
Aktivkohle	Medikament: Antidot; antiseptisch	Medizinische Kohle. Wirkt gegen Vergiftungen und Verdauungsstörungen und wird bei Wundauflagen genutzt.	Mit Wasser getrunken: 50 – 100 mg Als Wundauflage: 2 g	1 g = 0,10
Arnika	Heilkraut	Wirkt in Form von Salbe gegen Muskelkater.	2 g	30 g = 1,00
Arsen (Fowler's Lösung)	Heilmittel; Gift	Wird gegen Malaria und Syphilis eingesetzt. Kann stark vergiftend wirken.	5 – 10 Tropfen, 2 – 3 x am Tag	Tinktur = 0,25
Baldrian	Heilkraut	Wurzelextrakt wirkt beruhigend und schlaffördernd.	Tee: 2 g Tinktur: 20 – 30 Tropfen; (alles 2 – 3 x am Tag)	Tee: 30 g = 0,20 Tinktur: 0,40
Berberitze (Gelbrute)	Heilmittel	Wirkt gegen Durchfall, Bauchschmerzen, Fieber, Atemwegs- und Magen-Darm-Erkrankungen und Herpes.	Tee: 2 g Tinktur: 1 ml, 2 – 3 x täglich Brei: 10 g Salbe: 1 g (alles 2 – 3 x täglich)	30 g = 0,50 Tinktur = 0,50 Salbe = 1,00
Blei	Gift	Bleivergiftung, z. B. durch Einatmen von Bleistaub, durch die Aufnahme von bleihaltigem Wasser oder auch durch eine Schussverletzung.	/	/
Brechnuss (Strychnin)	Heilmittel; Gift	Wirkt gegen Lähmung, Herz- und Muskelschwäche; fördert REFL. Als Gift verursacht es Krämpfe und Lähmung und kann tödlich sein. Schwer zu beschaffen.	Heilend: 0,5 – 1,5 mg; Toxisch: 1,5 – 5 mg; Tödlich: ab 10 mg	500 Brechnüsse = 0,50 30 g Pulver = 0,20 30 ml Strychnin = 5,00
Brennnessel	Heilkraut	Wirkt vitalisieren, gegen Entzündungen und gegen Verdauungsprobleme.	Tee: 2 g Tinktur: 1 ml, 2 – 3 x täglich	/ Tinktur = 0,50
Cannabis	Medizin; Droge	Wenig bekanntes Rauschmittel. Wirkt beruhigend, schmerzstillend, schlaffördernd und entspannend.	Tabak: 0,5 g Tinktur: 1 ml	Tabak, 10 g = 0,10 Tinktur = 1,00

Name	Art / Zeit	Kurzbeschreibung	Menge	Preise in \$
Chinin	Heilmittel	Wirkt gegen Fieber und Malaria.	Pulver: 1,5 g, 2 – 3 x täglich; Tinktur: 20 Tropfen, 2 – 3 x täglich;	Pulver: 30 g = 5,00 Tinktur = 3,00
Chloralhydrat	Sedativum Ab 1867	Wirkt beruhigend, schlaffördernd, macht schmerzunempfindlich und hilft gegen Krämpfe.	Pulver: 500 mg Tinktur: 20 Tropfen	Pulver: 30 g = 1,00 Tinktur = 1,00
Chloroform	Anästhetikum Ab 1847	Narkotisiert und macht in der Zeit schmerzunempfindlich.	10 ml für über 1 Std.	Tinktur = 2,00
Echinacea (Sonnenhut)	Heilmittel	Stärkt die VIT, hilft bei Haut- und Atemwegserkrankungen und bei Wunden.	Tee, 2 g; 2 – 3 x täglich; Tinktur, 20 Tropfen, 2 – 3 x täglich; Pulver, 1 g, 2 – 3 x täglich; Salbe, 1 g	Tasse Tee = 0,25 Packung Tee (100 g) = 2,00 Tinktur = 3,00 Pulver (30 g) = 1,00 Salbe = 2,00
Eibisch	Heilmittel	Wirkt gegen Husten, Halsschmerzen und zur Wundbehandlung.	Tasse Tee, 2 g, 2 – 3 x täglich; 2 Löffel Sirup (10 g), 2 – 3 x täglich; Salbe, 10 g	Wurzel (30 g) = 2,00 Sirup (30 g) = 2,00 Salbe = 2,00
Eichenrinde	Heilmittel	Dient gegen Hautkrankheiten und zur Wundbehandlung. Ebenso gegen Magen-Darm-Problemen und einigen Krankheiten.	Tasse Tee 5 g, 2 – 3 x täglich. Brei, 10 g	30 g = 0,50
Fenchel	Heilmittel	Wirkt gegen Magen-Darm-Beschwerden, Husten und Krämpfen	Gekaut oder als Tee: 2 g	30 g = 2,00
Fingerhut	Heil- und Giftmittel	Hilft gegen das PM Herzfehler; wirkt hochgiftig und evtl. tödlich.	Heilende Wirkung: Tee: ¼ Blatt; Tinktur: 20 Tropfen; giftig: ½ Blatt oder 0,5 ml; tödlich: 2 Blätter oder 2 ml	Pflanze = 3,00 Tinktur = 3,00 Tee = 1,00 Gift-Serum = 3,00
Fliegenpilz	Gift; psychedelisches Doping	Wirkt stark giftig; führt zu Halluzinationen und psychoaktiven Effekten.	Ein wenig vom Pilz reicht aus.	/
Gift-Eiche (Virginia-Eiche)	Heilmittel	Hilft gegen Juckreiz und gegen Hautpilz.	Paste (kutan): 2,5 g, 2 – 3 x täglich; Tinktur (kutan): 10 Tropfen, 2 – 3 x täglich.	Paste (30 g) = 3,00 Tinktur = 5,00
Giftsumach	Gift	Hautausschlag und schwerer Juckreiz	Hautkontakt	/
Goldenseal (Gelbwurz)	Heilmittel	Wirkt bei Magen-Darm-Beschwerden, bei Augeninfektionen, Hautkrankheiten und Wunden.	Tee: 2 g, 2 – 3 x täglich; Tinktur: 20 Tropfen, 2 – 3 x täglich; Infusion: 1 g ; Salbe: 1 g	30 g Wurzel = 1,00 Tinktur = 1,50 Salbe = 2,00
Grubengas	Gift; Explosivstoff	Methan ist hochexplosiv; Kohlenmonoxid führt zu starker Vergiftung und evtl. zu Ohnmacht und Tod.	Niedrige und hohe Konzentrationen.	/
Ipecac	Heilmittel	Gegen Husten und als Brechmittel gegen Vergiftungen.	Pulver (5 g) gegen Husten; Pulver (20 g) zum Erbrechen. Tinktur (10 ml) gegen Husten; Tinktur (30 ml) zum Erbrechen.	Pulver: 30 g = 2,00 Tinktur: 30 ml = 2,00

Name	Art / Zeit	Kurzbeschreibung	Menge	Preise in \$
Johannis- kraut	Heilmittel; Dopingmittel	Zur Behandlung von Wunden; langfristig eingenommen wirkt es glücksaufhellend, beruhigend und gegen Ängste und Nervosität.	Tee (2 g), 2 – 3 x täglich; Tinktur: 20 Tropfen, 2 – 3 x täglich; kutan: 20 g frische oder 5 g getrocknete Pflanzenteile; Salbe: 1 g	30 g = 0,50 Tinktur = 2,00 Salbe = 2,00
Kalomel	Heilmittel	Hohe Konzentration: Als Abführmittel; auch gegen Vergiftungen und Bauchschmerzen. Therapeutische Dosis: Gegen Fieber, Gelbfieber, Influenza, Malaria und Syphilis.	Akute Dosis: 0,5 g Therapeutische Dosis: 0,1 g	Pulver: 30 g = 1,00
Kampfer	Heilmittel Ab 1850	Wirkt gegen Husten, Erkältung, Influenza und bei Muskelkater und Prellungen.	Dampfbad: 2 Tropfen Salbe: 1 g	30 g Kristallpulver = 1,50 Salbe = 2,00
Kamille	Heilmittel	Wirkt gegen Bauchschmerzen, Magenkrämpfe, Husten, Hyperaktivität, Schlaflosigkeit, Juckreiz, senkt Angst-PM's und Cholerik, sterilisiert Wunde und wirkt gegen Diarrhö, Erkältung, Herpes, Influenza und Pneumonie.	Tee: 5 g, 2 – 3 x täglich; Aufguss: 2 g; Bad: 30 g; Inhalation: 5 g	30 g = 0,50
Knoblauch	Heilmittel	Wirkt gegen Magen- Darm-Beschwerden und Husten, hilft bei Erkältung und bei dem PM Herzfehler und desinfiziert Wunden und hilft gegen Hautpilz.	Oral: täglich 1 Knoblauchzehe; Tinktur: 5 Tropfen, 2 – 3 x täglich; Paste: 10 g	Knoblauch-Knolle (12 Zehen) = 0,15 Tinktur = 2,00 Paste (50 g) = 1,00
Koffein (Kaffee / Tee)	Dopingmittel; Droge	Wirkt leicht aufputschend, wachmachend und konzentrationsfördernd; leichte Nebenwirkungen und Suchtgefahr.	Tasse Kaffee oder Tee	Tasse Kaffee (Saloon) = 0,25 Tasse Tee (Saloon) = 0,50 1 Kg Kaffee = 0,75 1 Kg Tee = 1,75
Lachgas	Anästhetikum; Party-Droge	Entsprannt, beruhigt und macht schmerz- unempfindlich. Macht euphorisch, beruhigt, macht schmerz- unempfindlich, verzerrt die Wahrnehmung; evtl. Halluzination.	Bei Lachgas-Party: 1 Liter Bei Anästhesie: 4 – 8 Liter je Min. (Lachgas- Sauerstoff-Mischung)	1 Liter = 5,00
Laudanum	Heilmittel; Dopingmittel; Droge	Dient als Beruhigungs-, Betäubungs- und Husten- mittel; hilft gegen Schlaf- losigkeit und Nervosität; ist schmerzstillen; löst Glücksgefühle aus und fördert Sexsucht.	10 Tropfen (5 ml)	Tinktur (30 ml) = 0,50
Lavendel	Heilmittel	Wirkt beruhigend und schlaffördernd, gegen Magenverstimmungen, gegen Angstzustände und kann bei Wunden und Prellungen aufgetragen werden und wirkt gegen Hautpilz.	Tee: 5 g, 2 – 3 x täglich; Öl (kutan): 2 Tropfen; Öl (Bad): 10 Tropfen; Salbe: 2 g	30 g getrocknete Lavendelblüten = 0,25 Öl (30 ml) = 2,00 Salbe = 2,50

Name	Art / Zeit	Kurzbeschreibung	Menge	Preise in \$
Lobelia (Blasen- kraut)	Heilmittel; Antidot	Wirkt gegen Magen- Darm-Probleme, Husten und Krämpfe. Bewusste Überdosis führt Erbrechen und Durchfall und befreit von Schlangen-Vergiftung.	Tee: 5 g, 2 x täglich; Tinktur: 2 Tropfen, 2 – 3 x täglich; Pulver: 2 g. Überdosis: Über 5 g.	30 g Lobelia = 0,50 Tinktur = 1,00 Pulver (30 g) = 1,00
Mädesüß	Heilmittel	Wirkt gegen Bauchschmerzen, Kopf- schmerzen und Husten; lindert Fieber und regeneriert LE.	Tee: 5 g, 2 – 3 x täglich; Tinktur, 20 Tropfen, 2 – 3 x täglich; Bad: 100 g	30 g Mädesüß = 0,50 Tinktur = 1,00
Morphium	Schmerzmittel; Droge. Ab 1865	Schmerzlindernd, heilend, euphorisierend, schlaf- fördernd; wirkt auch gegen Husten, Durchfall, Depressionen, Hyper- aktivität und macht schmerzunempfindlich.	Tinktur: 20 Tropfen Sirup: 5 ml	Tinktur = 1,00 Sirup = 1,00
Moschus	Parfüm; Wundhilfe.	Wirkt verführerisch; hilft bei Wundheilung.	1 Seife	1,00
Nikotin (Tabak)	Droge; Doping	Wirkt kurz stimulierend, konzentrationsfördernd; kann aber auch süchtig machen.	Zigarette: 1 g; Zigarre; Pfeife: 2 g; Kautabak: 5 g; Schnupftabak: 0,1 g	1 g Tabak = 0,10 Zigarre = 0,20 1 g Kautabak = 0,10 1 g Schnupftabak = 0,10
Oleander	Gift	Übelkeit, Bauchschmerzen, Erbrechen, Durchfall; evtl. Krämpfe; evtl. Tod.	1 g (1 Blatt)	Blume: 1,00
Opium	Schmerzmittel, Heilmittel; Droge. Rauchopium ab 1848.	Schmerzlindernd, heilend, euphorisierend, schlaf- fördernd; wirkt auch gegen Husten, Durchfall, Depressionen, Hyper- aktivität und macht schmerzunempfindlich.	Pille, 2 – 3 x täglich Rauchopium: 2 g	Pille = 0,10 Rauchopium = 2,00
Peyote	Doping, Droge	Halluzinationen, veränderte Wahrnehmung, fördert Spiritualität; senkt Fieber und wirkt gegen Kopfschmerzen.	5 – 10 Kaktus-Knöpfe	/
Pfefferminze	Heilmittel	Wirkt gegen Bauchschmerzen, Blähungen, Übelkeit, Magenkrämpfen, Kopfschmerzen und Husten; wirkt gegen Erkältung und Influenza.	Tee: 10 g, 2 – 3 x täglich; Öl (kutane Anwendung): 2 Tropfen (0,1 ml); Öl (Dampfbad): 10 Tropfen (0,5 ml)	30 g Pfefferminzblätter = 0,25 Pfefferminz-Tee = 0,10 Pfefferminzöl (30 ml) = 1,00
Plantago (Wegerich)	Heilmittel	Wirkt zur Wundinfizierung, gegen Juckreiz; wirkt gegen Husten, Blähungen, Bauchschmerzen und Erkältung und Influenza.	Tee: 10 g, 2 – 3 x täglich; Kutan: 10 g Blätter; Paste: 10 g; Salbe: 2 g	30 g Blätter = 0,20 30 g Tee = 0,25 Paste (30 g) = 0,25 Salbe (30 g) = 0,50
Pocken- impfstoff	Vakzin	Impfstoff gegen Pocken	Pockenimpfung	3,00
Rizinus	Heilmittel; Antidot; Gift; Abtreibungs- mittel	Dient zur Wundheilung und gegen Gicht. Dient als Abtreibungs- mittel. Wirkt gegen Vergiftungen. Kann hochgiftig sein.	Creme: 2,5 g, 2 x täglich; Salbe: 2 g, 2 x täglich; Rizinusöl (oral): 25 ml Vergiftung, ab 1 g Rizinuspulver oder 5 Samen	30 g Rizinussamen = 0,25 Rizinusöl (30 ml) = 2,00 Rizinus-Creme = 1,50 Rizinus-Salbe = 1,50

Name	Art / Zeit	Kurzbeschreibung	Menge	Preise in \$
Salbei	Heilmittel	Wirkt gegen Blähungen, Übelkeit und Durchfall; heilt Wunden, verhindert Wundinfektionen; lindert Husten; ist schweißhemmend; hilft gegen einige Krankheiten; hilft bei Mundgeschwüren und Zahnfleischentzündungen.	Tee: 3 g getrocknete Blätter oder 10 frische Blätter, 2 – 3 x täglich; Tinktur: 20 Tropfen (1 ml), 2 – 3 x täglich; Inhaliert: 2 g; Salbe: 1 g, 2 – 3 x täglich	30 g getrocknete Blätter = 1,00 Tinktur = 2,00 Salbe (30 g) = 2,00
Salz	Heilmittel; Brechmittel; Antidot	Desinfiziert Wunden, lindert Entzündungen und Juckreiz, wirkt gegen Husten, hilft gegen Prellungen, wirkt gegen Erkältung und Allergie; wirkt als Abführ- und Brechmittel und somit gegen Vergiftungen.	Salzpaste: 20 g und 10 ml Wasser; Salz-Essig-Kompresse: 20 g und 240 ml Essig; Salzbad: Tasse Salz; Inhalation Salzlösung: 9 g Salz und 1 l Wasser; Salzlösung (oral): 2,5 g und 120 ml Wasser, 2 – 3 x täglich; Abführ- und Brechmittel: 10 g und 250 ml Wasser	Salz: 500 g = 0,20
Schimmelpilze	Gift	Bewirkt Allergie und Vergiftung.	Schimmelige Räume. Verschimmelte Lebensmittel	/
Schlangengifte	Gift	Bewirkt häufig Übelkeit, Erbrechen, Fieber usw., aber auch Nekrose, Lähmung oder innere Blutung.	Biss	/
Nachtschattengewächse (Belladonna, Engeltrompete, Schwarzes Bilsenkraut, Schwarzer Nachtschatten, Stechapfel)	Heilmittel; Gift	Wirkt häufig gegen Angststörung, Husten, Krämpfe, Magen-Darm-Probleme; wirkt als Salbe (Schwarzer Nachtschatten) desinfizierend und gegen Hautpilz; bei Vergiftung Delirium, Halluzination, Verwirrtheit u. a.; kann auch tödlich sein.	Die Einnahme ist unterschiedlich, als Pulver, Tinktur und beim Schwarzen Nachtschatten als Salbe.	30 g Pulver = 2,00 (bei Schwarzer Nachtschatten = 1,00) Tinktur = 5,00 (bei Schwarzer Nachtschatten = 4,00) Salbe (bei Schwarzer Nachtschatten) = 4,00
Schwedenbitter	Heilmittel	Wirkt gegen Blähungen, Verstopfung und Husten; hilft gegen Wundinfektion und Juckreiz.	Oral: 10 ml, 2 – 3 x täglich; Kutan: 2 ml	Tinktur = 5,00
Skorpiongifte	Gift	Häufig Schmerzen, Fieber, Übelkeit und Schwindel.	Stich	/
Steppenraute	Heilmittel	Wirkt gegen Magen-Darm-Probleme, gegen Juckreiz, hilft bei Wunden und gegen Hautpilz und lindert Gelenk- und Muskelschmerzen; regeneriert.	Tee: 2 g; Tinktur (kutan): 0,5 ml; Paste: 2 g; Salbe: 2 g Alles 2 – 3 x täglich	30 g = 3,00 Tinktur = 5,00 Salbe = 7,00
Süßholz	Heilmittel; Zahn-Hygiene	Husten, Übelkeit, Bauchschmerzen und Sodbrennen hören auf; es vitalisiert leicht; wirkt schleimlösend; hilft gegen einige Erkrankungen.	Tee: 10 g; Tinktur: 1 ml; Pulver: 0,5 g; Alles 2 – 3 x täglich	Wurzel (10 g) = 0,50 Pulver (30 g) = 3,00 Tinktur = 5,00 Holzstück = 0,05
Wacholder	Heilmittel; Abtreibungsmittel	Wirkt gegen Magen-Darm-Beschwerden, gegen Husten, Fieber; desinfiziert Wunden, wirkt gegen Hautpilz; dient als Abtreibungsmittel.	Tee: 10 g, 2 – 3 x täglich; Tinktur: 1 ml; 2 – 3 x täglich; Salbe: 1 g; Dampfbad: 100 g	100 g Wacholderbeeren = 1,00 100 g getrocknete Wacholderbeeren = 1,50 Salbe = 2,00 Tinktur = 3,00

Name	Art / Zeit	Kurzbeschreibung	Menge	Preise in \$
Weidenrinde	Heilmittel	Wirkt gegen Fieber und Kopfschmerzen; regeneriert LE und VIT.	Tee: 10 g; Tinktur: 4 ml; Salbe: 1 g; Alles 2 - 3 x täglich	30 g Weidenrinde = 0,25 Tinktur = 1,00 Salbe = 1,00

3. Beschreibungen der Pharmazeutika

Äther

- **Art und Nutzen:** Anästhetikum; zur Behandlung bei operativen Eingriffen.
- **Beschreibung:** Äther ist eine flüchtige, farblose Flüssigkeit mit einem süßlichen Geruch. Er ist leicht entzündlich und verdampft bei Raumtemperatur. Durch Inhalation betäubt es den Betroffenen vollständig. Er wird bewusstlos und schmerzfrei. Äther ist hochentzündlich und stellt ein Risiko bei der Handhabung und Lagerung dar.
- **Geschichte:** 1846 wendet der Zahnarzt William Norton in Boston (Massachusetts) erstmals Äther erfolgreich bei einem Patienten an. Seitdem wird es eingesetzt. Ab 1847 wird Äther allmählich von Chloroform abgelöst.
- **Applikation:** Inhalation: 5 ml auf ein Tuch, das dem Patienten aufgelegt wird.
- **Wirkungseintritt:** 1 Min.
- **Halbwertszeit:** 5 Min., dann wird der Patient wieder wach.
- **Wirkung:** Der Betroffene wird bewusstlos. Er spürt keine Schmerzen.
- **Nebenwirkungen:**
 - Bei der Verabreichung muss ein TW auf Pharmazie gelingen, sonst wird versehentlich zu wenig oder eine Überdosis verabreicht.
 - Wenn der TW misslingt, entscheidet der W6: 1 - 2 = Patient erwacht: Er erleidet die Schmerzen einer offenen Wunde und die des Skalpells; 3 - 4 = Atemstillstand; 5 - 6 = Herzstillstand.
- **Nachwirkung:** W6 Tage lang muss der TW auf VIT gelingen, sonst erleidet der Betroffene irgendwann am Tag (W6): 1 - 2 = W6 Std. Übelkeit; 3 - 4 = Erbrechen; 5 - 6 = 1 Min. Atemnot. Die Uhrzeit ermittelt der SM per Würfel.
- **Beschaffung:** Äther ist nicht leicht zu beschaffen und benötigt häufig einen langen Reiseweg.
 - 5 ml kosten 0,10 \$

Alkohol

- **Art und Nutzen:** Droge und Konsummittel; dient auch als Medikament und zur Reinigung.
- **Beschreibung:** Alkohol spielt im kulturellen eine zentrale Rolle. Es dient zum Feiern und Entspannen, wird medizinisch eingesetzt, auch zum Reinigen und ist ein bedeutendes Handelsgut. Es werden vor allem Whisky, Bier, Wein und andere hausgemachte Spirituosen in Form von Schnäpsen genutzt. Im Süden spielt auch Tequila eine wichtige Rolle. Alkohol verleiht den Saloons eine besondere Bedeutung als soziale Treffpunkte. Alkohol verursacht allerdings auch Gewalt und Konflikte. Als „Feuerwasser“ nehmen auch Indianer den Alkohol als Handelsware an. Viele Indianer vertragen Alkohol allerdings nicht gut. Der Transport von Alkohol bedingt den Ausbau von Transportrouten. Zur medizinischen Nutzung dient es als leichtes Anästhetikum und als Desinfektionsmittel, als Stimulans und Beruhigungsmittel.
- **Geschichte:** 1826 gründet sich die Temperance-Bewegung, die eine Mäßigung oder völlige Abstinenz von Alkohol erreichen will. Im Laufe der Jahre gründen sich an vielen Orten Temperance-Gesellschaften und Millionen Menschen unterzeichnen ein Abstinenz-Gelübde.



...

- **Applikation:** Alkohol wird oral getrunken eingenommen. Mit der 3. Runde Alkohol beginnt die Wirkung.
- **Wirkungseintritt:** 5 Min.
- **Halbwertszeit:** 3 Std.
- **Wirkung:** Alkohol wirkt euphorisierend, stimulierend, angsthemmend, leicht betäubend, aber auch bewegungseinschränkend.
 - GL + 1; MUT + 1; REFL + 1; WS - 1;
 - Alle motorischen, visuellen und kognitiven Talente werden - 2 WM.
- **Nebenwirkungen:**
 - Der Konsument bekommt Hunger und muss schneller urinieren.
 - Alkohol stellt beim Konsum weiterer Drogen oder Arzneimittel Probleme dar.
 - Häufiger Alkoholkonsum verursacht das PM Alkoholsucht, wenn der TW auf WS misslingt.
 - Überdosis: Eine Überdosis findet bei einem verstärkten Konsum statt. Das kann auch geschehen, wenn der TW auf Saufen misslungen ist.
 - Die Talentwerte verändern sich dann: MUT + 1; WS - 1; REFL - 4 und die motorischen, visuellen und kognitiven Talente werden weiter um - 2 WM.
 - Beim Laufen muss dem Charakter ein TW auf MOT gelingen, sonst fällt er um.
 - Kälte und ein Schock werden nicht mehr empfunden.
 - Außerdem muss nun der TW auf WS gelingen, sonst (W6): 1 = Übelkeit; 2 = Erbrechen; 3 = Durchfall; 4 = PM Cholerik + 3; 5 = PM Sexsucht + 3; 6 = Ohnmacht.
- **Nachwirkungen** nach einer Überdosis:
 - Der Charakter hat Durst und ist müde.
 - Außerdem muss der TW auf VIT gelingen, sonst W6: 1 - 2 = Kopfschmerzen, 3 - 4 = Schwindel; 5 - 6 = Übelkeit.
- **Suchtgefahr:** Wird gelegentlich konsumiert, muss der TW auf WS gelingen, sonst wird der Charakter süchtig.
 - Ab dem PM-Wert von 10 - 14 konsumiert man täglich und bei besonderen Anlässen.
 - Ab dem PM-Wert von 15 konsumiert man täglich mehrmals; auch zu ungewohnten Zeiten und zwischendurch auch hartalkoholische Getränke.
 - Ab dem PM-Wert von 18 konsumiert man fast ständig und ist ein Spiegeltrinker.
 - Nach 3 Abenteuern ist ein Gegen-TW auf WS nötig. Wenn dieser TW misslingt, steigt das PM + 1.
 - Steigt das PM in eine höhere Kategorie, dann endgültig - 1 GL, - 1 LE, - 1 MUT, - 1 VIT und - 1 WS. Außerdem muss dann der TW auf VIT gelingen, sonst: (W6): 1 = PM Cholerik + 3; 2 = Angststörung; 3 = geistiger Zerfall: endgültig - 1 INTEL und - 1 REFL; 4 = Magen-Darm-Geschwür: Je Abenteuer endgültig - 1 LE; 5 = Leberschäden: W6 Abenteuer lang endgültig - 1 LE; 6 = PM Herzfehler.
- **Entzug:** Wird das PM nicht ausgespielt oder will sich der Charakter bewusst gegen die Sucht wehren, muss ein Gegen-TW auf WS gelingen, dann findet aber ein Entzug statt.
 - Der Charakter erleidet dann einmalig in GL - 1, LE - 1, MUT - 1, VIT - 1 und WS - 1.
 - Während der ersten 10 Tage des Entzugs erleidet der Charakter außerdem: Angststörung, Schwitzsucht und täglich muss der TW auf VIT gelingen, sonst erleidet er (W6): 1 = Übelkeit; 2 = Erbrechen; 3 = Kopfschmerzen; 4 = Krämpfe; 5 = Verwirrtheit; 6 = PM Cholerik + 3.
 - Wenn 10 Tage lang der Gegen-TW auf WS gelingt, sinkt das PM - 1. Sinkt das PM unter 10, ist man von der Sucht geheilt. Es besteht aber die Gefahr einer Rückfälligkeit.
- **Beschaffung:** Alkohol ist eine weit verbreitete Handelsware und ist auch in jedem Saloon zu finden.
 - Preise in einem Saloon: Bier (0,5 l) = 0,50 \$; Flasche Wein (0,75 l) = 3 \$; Whisky (Shot, 60 ml) = 0,50 \$.
- **Weiteres:**
 - Bei dem PM Alkoholsucht erlebt man die Wirkung nur, wenn übermäßig viel konsumiert wird.
 - Eine desinfizierende Wirkung findet bei Alkohol erst ab 50 % statt.
 - Billig hergestellte Eigenprodukte (Moonshine-Produkte) können vergiftend wirken.
 - Siehe auch unter „Basics“, „Persönlichkeitsmerkmale“ und unter „Regeln“, „Wettsaufen“!

Aktivkohle

- **Art und Nutzen:** Medizin gegen Vergiftungen und Durchfall und zur Wundbehandlung.
- **Beschreibung:** Aktivkohle wird durch Erhitzen von Holz und unter Dampf in sauerstoffarmer Umgebung hergestellt. In der Medizin wird es zur Behandlung von Vergiftungen verwendet, weil es Toxine adsorbiert. Ebenso kann es gegen Durchfall und bei Verdauungsstörungen eingenommen werden und wird in Wundauflagen verwendet, um Infektionen zu verhindern. Es adsorbiert dabei auch Bakterien.
- **Applikation:**
 - Orale Einnahme gegen Vergiftungen und Verdauungsstörungen: Die Aktivkohle wird in Form von Pulver mit ausreichend Wasser vermengt und getrunken. 250 ml Wasser und 50 – 100 mg Aktivkohle (je nach Körpergewicht). Bei Vergiftungen muss es innerhalb von 2 Std. eingenommen werden.
 - Kutane Anwendung bei Wundbehandlung: 2 g Aktivkohle wird auf die Wunde aufgetragen und verbunden.
- **Wirkungseintritt:** 30 Min.
- **Halbwertszeit:** 24 Std.
- **Wirkung:**
 - Bei Vergiftungen: Die Vergiftung wird gestoppt.
 - Bei Verdauungsstörungen: Die Blähungen und der Durchfall wird gestoppt.
 - Bei Wunden: Eine weitere Infektion wird verhindert.
- **Nebenwirkungen:** Bei oraler Einnahme muss der Person der TW auf WS gelingen, sonst folgt Erbrechen. Eine erneute Einnahme von Aktivkohle sollte dann erfolgen.
- **Nachwirkungen:** Nach der Halbwertszeit muss der Person der TW auf VIT gelingen, sonst erleidet sie Verstopfung und somit Bauchschmerzen.
- **Beschaffung:** Aktivkohle kann einfach vor Ort aus Holz hergestellt werden und ist darum leicht zugänglich und kostengünstig. Sie ist auch bei Apotheken und Händlern erhältlich.
 - 1 g Aktivkohle = 0,10 \$.
- **Weiteres:** Neben der medizinischen Verwendung kann Aktivkohle beim Filtern von Wasser und Luft eingesetzt werden, wie auch zur chemischen Reinigung, um Farbstoffe und Verunreinigungen aus Lösungen zu entfernen.



Arnika

- **Art und Nutzen:** Heilkraut; wirkt entzündungshemmend und schmerzlindernd. Sie wird vor allem von Indianern und Kräuterkundlern genutzt.
- **Beschreibung:** Arnika ist eine mehrjährige Pflanze, die bis zu 60 cm hochwächst. Sie hat gelbe bis orangefarbene Blüten und wächst in Bergwiesen und offenen Wäldern. Die Blüten werden zu einer Salbe verarbeitet. Es wird genutzt, um Muskel- und Gelenkschmerzen, Prellungen, Verstauchungen und Entzündungen zu lindern.
- **Applikation:** Kutan durch 1 g Salbe auftragen.
- **Wirkungseintritt:** 30 Min.
- **Halbwertszeit:** 6 Std.
- **Wirkung:**
 - Muskelkater und Prellungen werden die LE-Abzüge um einen Punkt regeneriert.
 - Der Charakter erleidet keine Gicht an der Körperpartie.
- **Nebenwirkungen:** Bei dem PM Pollen-Allergie bricht Allergie aus.
- **Beschaffung:** Die Blüten finden sich in der Sommerzeit im Gebirge und in Wäldern. Die Salbe wird von Kräuterkundlern und Apothekern hergestellt und angeboten.
 - Preis: 30 g = 1 \$.
- **Weiteres:** Tinkturen und Tees aus Arnika sollten vermieden werden, da sie eine toxische Wirkung haben. Arnika sollte nicht auf offenen Wunden angewendet werden, da es reizend wirkt.



Arsen / Fowler's Lösung

- **Art und Nutzen:** Medizinische Nutzung als „Fowler's Lösung“ gegen Malaria, Syphilis und anderen Krankheiten und als Mittel gegen Hautkrankheiten. Arsen ist aber auch ein stark wirkendes Gift.
- **Beschreibung:** Arsen ist ein silbergraues und glänzendes Metall, das in Bergwerken auffindbar ist. In der Industrieanwendung kann es chemisch als hochgiftiges Arsenoxid auftreten. Fowler's Lösung besteht aus Kaliumarsenit und wird weitverbreitet von Ärzten genutzt.
- **Geschichte:** Der britische Arzt Thomas Fowler forschte in den 1780ern an Arsen. Ab den 1810ern wird Kaliumarsenit als „Fowler's Lösung“ angeboten.
- **Applikation:** Orale Einnahme von Fowler's Lösung: 5 – 10 Tropfen, 2 – 3 x am Tag (1 Tropfen = 0,05 ml). Soll kontinuierlich 10 Tage lang eingenommen werden.
- **Wirkungseintritt:** In W4 Tagen.
- **Halbwertszeit:** 1 Tag.
- **Wirkung:**
 - Bei Malaria und Syphilis wird der TW auf VIT + 2 WM.
 - Der Patient bekommt Hunger.
- **Nebenwirkungen:** Vergiftung bei Überdosis von 1 ml oder evtl. bei mehrtägiger Einnahme.
 - Nach 3 + W10 Tagen kann eine Vergiftung auftreten, wenn täglich der TW auf VIT misslingt: Übelkeit, Erbrechen, Durchfall, Bauchschmerzen und Hautausschlag. Außerdem muss danach ein weiterer TW auf VIT gelingen, sonst (W6): 1 – 3 = PM Krebs; 4 – 6 = Leber- und Nierenversagen und Tod.
- **Beschaffung:** Fowler's Lösung kann man in vielen Apotheken erhalten. Es wird industriell gefertigt und in Flaschen abgepackt.
 - Fläschchen mit 30 ml = 0,25 \$.
- **Weiteres:**
 - Um eine Überdosierung zu vermeiden, werden Patienten ärztlich überwacht.
 - Arsenik wird in der Landwirtschaft als Pflanzenschutz- und Schädlingsbekämpfungsmittel eingesetzt und Arsen in der Industrie zur Herstellung von Farben und Pigmenten.
 - Arsen wurde auch schon als Gift eingesetzt. Es wurde oft in sehr kleinen Mengen über einen längeren Zeitraum verabreicht, um die Symptome zu verschleiern.
 - Als Gegenmittel einer Vergiftung kann Milch oder rohe Eier eingenommen werden. Die Menge muss hoch genug sein. Dadurch hört die Vergiftung in 30 + W20 Min. auf.



Baldrian


- **Art und Nutzen:** Die Wurzel des Baldrians dient als Heilstoff und wirkt beruhigend und schlaffördernd.
- **Beschreibung:** Baldrian ist eine mehrjährige Pflanze mit einer aromatischen Wurzel, die in der Medizin genutzt wird. Sie wird getrocknet und zu Tees und Tinkturen verarbeitet.
- **Applikation:** Oral eingenommen als Tee oder sublingual als Tinktur.
 - Tee: 2 g auf eine Tasse Wasser.
 - Tinktur: 20 – 30 Tropfen, 2 – 3 x am Tag (1 Tropfen = 0,05 ml).
- **Wirkungseintritt:** Nach der 2. Einnahme.
 - Tee: 1 Std.
 - Tinktur: 30 Min.
- **Halbwertszeit:** 3 + W4 Std.
- **Wirkung:**
 - Angst-PM und das PM Cholerik werden – 1 gedrosselt.
 - Bauchschmerzen und Übelkeit hören auf.
 - Der Charakter wird müde und sein kommender Schlaf enthält keine Schlafstörung.
 - Durch zusätzliche Einnahme von Kamille oder Lavendel wird die Wirkung verstärkt: Angst-PM und das PM Cholerik werden – 2 gedrosselt und der Charakter wird sehr müde.



...

- **Nebenwirkungen:**
 - Bei dem PM Pollen-Allergie bricht Allergie aus, wenn der TW auf GL misslingt.
 - Mit dem Wirkungsbeginn muss ein TW auf GL gelingen, sonst erleidet der Charakter (W6): 1 – 2 = Kopfschmerzen; 3 = Übelkeit; 4 = Bauchschmerzen; 5 = Blähungen; 6 = Gestörter Schlaf mit wirren Träumen.
- **Beschaffung:** Baldrian lässt sich in der Wildnis sammeln und wird in Gärten kultiviert. Es wächst vor allem im Gebirge oder an Waldrändern und in feuchten Gebieten. Baldrian wird auch in Apotheken angeboten, als Kräutermischung oder als Einzelpräparat. Baldrian ist auch unter den Indianern bekannt.
 - Tee: 30 g = 0,20 \$.
 - Tinktur: 30 ml = 0,40 \$
- **Weiteres:**
 - Baldrian hat eine Lockduft-Wirkung auf Katzen.
 - Baldrian kann auch als Salatbeigabe genutzt werden; hat dann aber keine Wirkung.

Berberitze

- **Art und Nutzen:** Die Rinde und die Wurzel der Berberitze wirken gegen Magen-Darm-Beschwerden, Hauterkrankungen, Fieber und Infektionen.
- **Beschreibung:** Der Berberitze (auch Gelbrute) ist ein 3 m hoher Strauch, deren leuchtend gelbe Wurzeln und Rinde medizinische Eigenschaften hat. Die Pflanze hat scharfe Dornen. Sie wächst in Wäldern, auf Wiesen und im Strauchland. Für einen Tee und zur Herstellung einer Tinktur werden getrocknete Teile der Rinde und der Wurzel genutzt. Der ausgesiebte Brei kann zur Wundheilung genutzt werden und zu Salbe verarbeitet werden.

- **Applikation:**
 - Tee: 2 g auf eine Tasse: 2 – 3 x am Tag getrunken.
 - Tinktur: Sublingual, 20 Tropfen; 2 – 3 x am Tag (ein Tropfen = 0,05 ml).
 - Brei: 10 g: Kutane auf die Wunde aufgetragen.
 - Salbe: Für eine kutane Anwendung benötigt man ca. 1 g.
- **Wirkungseintritt:**
 - Tee (nach der 2. Einnahme): 2 Std.
 - Tinktur (nach der 2. Einnahme): 30 Min.
 - Brei: 30 Min.
 - Salbe: 30 Min.
- **Halbwertszeit:** 6 Std.
- **Wirkung als Tee oder Tinktur:**
 - Bauchschmerzen, Durchfall und Übelkeit hören auf.
 - Leichtes Fieber wird gesenkt und schweres Fieber wird zu leichtem.
 - Bei der Erkrankung Erkältung, Diarrhö, Herpes, Influenza und Pneumonie wird der TW auf VIT + 1 WM.
- **Wirkung als Salbe oder Brei:**
 - Bei Hauterkrankungen wird der TW auf VIT + 1 WM.
 - Die aufgetragene Salbe oder der Brei verhindern eine Infektion der Wunde.
- **Nebenwirkung:**
 - Bei dem PM Pollen-Allergie bricht Allergie aus.
 - Mit dem Wirkungsbeginn muss der TW auf GL gelingen, der + 2 WM wird, sonst erleidet der Charakter (W6): 1 = Übelkeit; 2 = Erbrechen; 3 = Bauchschmerzen; 4 = Durchfall; 5 – 6 = der Würfelwurf muss erneut und einmal mehr durchgeführt werden. Diese Nebenwirkung tritt nicht bei der Salbe auf.
- **Beschaffung:** Die Berberitze wächst im Gebirge und in waldreichen Regionen. Apotheker und Kräuterkundige verkaufen das Heilmittel.
 - Preise: 30 g Berberitze = 0,50 \$; Tinktur (30 ml) = 0,50 \$; Salbe (30 mg) = 1 \$.
- **Weiteres:** Aus den roten Beeren der Berberitze wird gelegentlich Marmelade und Konfitüre gemacht.

Blei

- **Art und Nutzen:** Schwermetall, das industriell genutzt wird, z. B. für die Herstellung von Bau- und Rohrleitungen, für Farbe und Lacke, für Bleiglas und für Munition. In der Medizin wird Bleiacetat (süßes Blei) in Präparaten eingesetzt und Bleiverbindungen in Kosmetika. Blei kann allerdings auch stark vergiftend wirken.
- **Beschreibung:** Blei ist ein graues Metall, das im Bergbau und bei der Verarbeitung von Erzen gewonnen wird.
- **Geschichte:** Seit dem 19. Jh. besteht ein Mining Boom. Insbesondere im Westen, wie in Missouri (Lead Belt), Idaho, Montana und Colorado wird Blei abgebaut. Es wird häufig in der Herstellung von Munition verwendet. Auch Schiffe werden mit Blei-Gewichten ausgestattet. Symptome von Bleivergiftungen treten gelegentlich auf, bei Arbeitern in der Bleiverarbeitung. Die gesundheitlichen Risiken sind allerdings noch nicht bekannt.
- **Applikation:** Eine Bleivergiftung tritt durch eine Überdosis bei einem Industrieunfall auf oder bei einer langfristigen Aufnahme von Blei in verschiedenen Formen:
 - Inhalation, durch das Einatmen von Bleistaub, z. B. in einem Bergwerk oder in der Industrie.
 - Oral, durch die Aufnahme von bleihaltigem Wasser oder bleihaltiger Nahrung.
 - Kutan, durch die Auftragung von bleihaltigen Kosmetika.
 - Inkutan, durch eine Schussverletzung durch Bleimunition.
- **Wirkungseintritt:**
 - Bei einer akuten Überdosis nach W20 Std.
 - Bei chronischer Belastung nach W100 Monaten.
 - Bei einer Schussverletzung durch Bleimunition nach W6 Std.
- **Halbwertszeit:** 30 + W20 Tage.
- **Wirkung:**
 - Bei akuter Überdosis (W10): 1 = Übelkeit; 2 = Bauchschmerzen; 3 = Erbrechen; 4 = Kopfschmerzen; 5 = Schwindel; 6 = Muskelschwäche: - 1 LE, - 3 ST und - 2 WM auf alle beweglichen und motorischen Talente; 7 = Krämpfe; 8 = Ohnmacht; 9 = Koma; 10 = der Wurf wird zweimal ausgeführt, allerdings nur mit dem W6 auf die ersten 6 Gesundheitsstörungen.
 - Bei chronischer Belastung (W10): Konzentrationsschwäche, Verwirrtheit und Nerven- und Nierenschaden: W6 Abenteuer lang endgültig - 1 LE, - 1 INTEL und - 1 REFL.
 - Bei einer Schussverletzung durch Bleimunition: Siehe unter „Regeln“, „Krankheiten“, bei Sepsis! Der TW auf VIT ist dabei entscheidend.
- **Weiteres:**
 - Über Vergiftungen von Blei ist zu der Zeit kaum etwas bekannt.
 - In manchen Städten wird das Wasser über Bleirohre transportiert. Wenn diese korrodieren, wird das Wasser allmählich vergiftet und es findet eine chronische Vergiftung statt.
 - Arbeiter in Munitionsfabriken können durch Bleistaub oder Kontakt mit Bleimunition ebenfalls eine Bleivergiftung erleiden.
 - Als Gegenmittel kann Aktivkohle und Abführmittel eingesetzt werden.



Brechnuss

- **Art und Nutzen:** Die Brechnuss wird als medizinische Mittel genutzt, ist aber auch als Gift bekannt, das Krämpfe auslöst. Im Frontierland ist Brechnuss eher eine exotische Frucht, die für medizinische Zwecke gezüchtet wird.
- **Beschreibung:** Die Brechnuss ist der Samen des tropischen Baumes Strychnus nux-vomica. Die Samen befinden sich in den runden, orangefarbenen Beeren. Die Brechnuss enthält das stark giftige Strychnin, das als Nervengift Krämpfe und Lähmungen verursacht und in hohen Dosen auch zu Atemlähmung und Tod führen kann. Bei niedriger Dosierung stimuliert es die Muskeln und Nerven und wird genutzt, um die Muskelkraft oder den Kreislauf zu stärken. Es wird auch gegen Krämpfe eingesetzt. Die Brechnuss wird zu Pulver verarbeitet und kann als Tinktur angeboten werden.
- **Applikation:** In Form von Pulver oder als Tinktur verabreicht.
 - Bei der Verabreichung muss ein TW auf Pharmazie gelingen, sonst fällt die Dosierung versehentlich höher aus.
 - Heilende Wirkung: 0,5 - 1,5 mg.
 - Toxische Wirkung: 1,5 - 5 mg.
 - Tödliche Dosis: ab 10 mg.
- **Wirkungseintritt:** W6 Min.
- **Halbwertszeit:** 10 Std.



...

- **Wirkung:**
 - Heilende Wirkung: REFL + 3; ST + 1; eine andersartige lokale Lähmung wird geheilt; eine andersartige Muskelschwäche wird geheilt; das PM Herzfehler bleibt während der Einnahmezeit aus (außer in kritischen Situationen).
 - Toxische Wirkung: Krämpfe; Schmerzen: - 3 LE; Lokale Lähmung.
 - Tödliche Wirkung (W6): 1 - 3 = Atemversagen und Ohnmacht; 4 - 6 = Tod.
Der Charakter erleidet danach Langzeitschäden. Je Abenteuer muss dem Charakter der TW auf VIT gelingen, sonst erleidet er (W6): 1 - 2 = Krämpfe; 3 - 4 = Schmerzen (- 3 LE); 5 - 6 = Lokale Lähmung. Der TW wird zu Beginn des Abenteuers gemacht; der SM ermittelt den Zeitpunkt per Würfel geheim.
- **Nebenwirkung:** Der Charakter bekommt Hunger.
- **Beschaffung:** Spezialisierte Apotheker können das exotische Produkt führen.
 - 500 g Brüchnüsse = 0,50 \$; 30 g Brechnuss-Pulver = 0,20 \$; 30 ml Strychnin-Tinktur = 5 \$.
- **Weiteres:** Gegen eine toxische Wirkung kann Aktivkohle eingenommen werden.

Brennnessel

- **Art und Nutzen:** Heilpflanze, die medizinisch zur Behandlung von Rheuma, Arthritis, Hanwegserkrankungen und Verdauungsproblemen eingesetzt wird und als Wundheilmittel genutzt wird.
- **Beschreibung:** Die Brennnessel ist eine immergrüne krautige Pflanze, die fast überall wächst. Sie sind bekannt für ihre Brennhaare an den Blättern, die bei Kontakt schmerzhaftes Schwellungen verursachen. Die Ernte wird im Frühjahr oder Frühsommer vorgenommen, wenn die Triebe noch jung und zart sind.
- **Applikation:**
 - Tee: 2 g auf eine Tasse; 2 - 3 x am Tag.
 - Tinktur: 20 Tropfen, 2 - 3 x am Tag (1 Tropfen = 0,05 ml)
- **Wirkungseintritt:** Nach der 2. Einnahme.
 - Tee: 1 Std.
 - Tinktur: 30 Min.
- **Wirkung:**
 - VIT + 1
 - Bauch-, Hals- und Zahnschmerzen hören auf.
- **Nebenwirkung:**
 - Mit dem Wirkungsbeginn muss der TW auf GL gelingen, der + 2 WM wird, sonst erleidet der Charakter (W6): 1 - 3 = Übelkeit; 4 - 6 = Bauchschmerzen.
 - Der Konsument muss bald darauf urinieren.
- **Beschaffung:** Brennnesseln wachsen überall in der Wildnis und sind leicht zu finden. Eine Tinktur (30 ml) kann 0,50 \$ kosten.
- **Weiteres:**
 - Brennnessel wird außerdem als nahrhaftes Gemüse genutzt und als Tee genutzt.
 - Aus den Fasern können Kleider und Seile hergestellt werden.
 - Es wird als Dünger verwendet.
 - Die Härchen der Brennnesseln verursachen bei Hautkontakt Juckreiz. Um die brennende Eigenschaft der Pflanze zu neutralisieren, werden die Brennnesseln zuvor getrocknet und gekocht.



Cannabis



- **Art und Nutzen:** Cannabis dient selten als Droge, die euphorisierend oder entspannend wirkt. Sie wird in der Medizin eher als leichtes Beruhigungs- und Schmerzmittel genutzt. Am stärksten wird die Pflanze zur Herstellung von Hanf (für Seile, Textil, Segeltücher und Papier) genutzt und darum in großen Mengen angebaut.
- **Beschreibung:** Die Pflanze ist ein Hanfgewächs. Die einzelnen Bestandteile der Pflanze (Fasern, Samen, Blätter und Blüten werden ebenfalls als Hanf bezeichnet. Zur medizinischen Behandlung ist Cannabis in Form von Tinkturen und Salben erhältlich. Als Rauschdroge ist Cannabis wenig bekannt. Sie wird selten als Entspannungsdroge in sozialen Schichten genutzt; dort dann auch in Form oraler Einnahme einer Tinktur. Indianern verwenden Cannabis auch selten und wenn, dann für medizinische und rituelle Zwecke. Hier wird es inhalativ eingenommen, meistens durch den Rauch des verbrannten Harzes oder es wird geraucht. Zum Rauchen werden noch die getrockneten Blütentrauben oder blütennahen Blättern verwendet. Diese werden auch genutzt, um die Tinktur herzustellen.
- **Geschichte:** Die Nutzung von Cannabis als Rausch- oder Heilpflanze ist kaum bekannt. Einige Apotheker bauen es jedoch an oder lassen es anbauen.
- **Applikation:**
 - Inhaliert durch Rauchen, entweder mit einer Pfeife oder mit selbstgedrehten Zigaretten: 0,5 g.
 - Oral durch Tinktur eingenommen: 20 Tropfen (1 Tropfen = 0,05 ml).
- **Wirkungseintritt:**
 - Inhaliert geraucht: 15 Sek.
 - Oral eingenommen: 30 Min.
- **Halbwertszeit:** 60 + W20 Min.
- **Wirkung:** Cannabis wirkt beruhigend, schmerzstillend, schlaffördernd und entspannend.
 - GL + 1; SCHAM + 1.
 - LE regeneriert + 1.
 - PM Cholerik - 3.
 - Der Charakter wird müde und leidet bei seinem Schlaf nicht unter Schlafstörung.
- **Nebenwirkung:** Mit dem Wirkungsbeginn muss der TW auf GL gelingen, sonst erleidet der Konsument (W6): 1 = Einen trockenen Mund und rote Augen (weiter geschieht nichts); 2 = er bekommt Hunger; 3 = Schwindel; 4 = Verwirrt; 5 = Koordinationsstörungen: REFL - 1 und alle motorischen und beweglichen Talente - 2 WM; 6 = PM Paranoi + 3.
- **Nachwirkung:** Nach der Wirkungszeit - 1 WS.
- **Suchtgefahr:** Wiederholter Konsum von Cannabis kann süchtig machen.
 - Ab dem PM-Wert von 10 - 14 konsumiert man ca. wöchentlich.
 - Ab dem PM-Wert von 15 konsumiert man ca. alle 3 Tage.
 - Ab dem PM-Wert von 18 konsumiert man täglich.
 - Nach 3 Abenteuern ist ein Gegen-TW auf WS nötig. Wenn dieser TW misslingt, steigt das PM + 1.
 - Steigt das PM in eine höhere Kategorie, dann endgültig - 1 GL, - 1 LE, - 1 MUT, - 1 VIT und - 1 WS. Außerdem muss der TW auf VIT gelingen, sonst erleidet er vorübergehend (W6): 1 - 3 = Depression; 4 - 6 = Lethargie.
- **Entzug:** Wird das PM nicht ausgespielt oder will sich der Charakter bewusst gegen die Sucht wehren, muss ein Gegen-TW auf WS gelingen, dann findet aber ein Entzug statt.
 - Der Charakter erleidet dann einmalig in GL - 1, LE - 1, MUT - 1, VIT - 1 und WS - 1.
 - Während der ersten 10 Tage des Entzugs erleidet der Charakter außerdem: Schwitzsucht und täglich muss der TW auf VIT gelingen, sonst erleidet er (W6): 1 = Bauchschmerzen; 2 = Angststörung; 3 = Kopfschmerzen; 4 = Krämpfe; 5 = Depression; 6 = PM Cholerik + 3.
 - Wenn 10 Tage lang der Gegen-TW auf WS gelingt, sinkt das PM - 1. Sinkt das PM unter 10, ist man von der Sucht geheilt. Es besteht aber die Gefahr einer Rückfälligkeit.
- **Beschaffung:** Einige wenige Apotheken verkaufen Cannabis als Beruhigungsmittel.
 - Cannabis-Takab: 10 g (also für 20 Zigaretten) = 0,10 \$.
 - Cannabis-Tinktur: 30 ml = 1 \$.

Chinin

- **Art und Nutzen:** Heilmittel, das gegen Fieber und Malaria eingesetzt wird.
- **Beschreibung:** Chinin ist ein Produkt, das aus der Rinde des südamerikanischen Baumes Cinchona gewonnen wird.
- **Geschichte:** Chinin ist schon seit dem 17. Jh. bekannt als Mittel gegen Fieber und Malaria. Es ist in Amerika ein weitverbreitetes Mittel, vor allem in Sumpfgebieten, in denen Malaria durch Mücken übertragen wird. Es wird vor allem aus Peru nach Amerika importiert. Die Rinde wird zu Pulver verarbeitet und auch als Tinktur angeboten.
- **Applikation:** Chinin existiert als Pulver oder Tinktur wird oral eingenommen. Einnahme: 2 – 3 x täglich.
 - Pulver: Es wird in Wasser oder Alkohol gelöst und getrunken: 1,5 g.
 - Tinktur: 20 Tropfen; 2 – 3 x am Tag (1 Tropfen = 0,05 ml).
- **Wirkungseintritt:** Nach der 2. Einnahme:
 - Pulver, oral: 1 Std.
 - Tinktur, sublingual: 30 Min.
- **Halbwertszeit:** 12 Std.
- **Nebenwirkungen:** Mit dem Wirkungseintritt muss der TW auf GL gelingen, der + 2 WM wird, sonst erleidet der Charakter (W6): 1 = Übelkeit; 2 = Erbrechen; 3 = Bauchschmerzen; 4 = Durchfall; 5 = Kopfschmerzen; 6 = Schwindel.
- **Wirkung:**
 - Leichtes Fieber wird aufgelöst und schweres Fieber wird zu leichtem.
 - Bei der Krankheit Malaria wird der TW auf VIT + 1 WM.
- **Nachwirkungen:** Nach der Halbwertszeit nach der 2. Einnahme muss der TW auf VIT gelingen, sonst (W6): 1 – 2 = Tinitus (keine weiteren Auswirkungen); 3 – 4 = Kopfschmerzen; 5 – 6 = Übelkeit.
- **Beschaffung:** Chinin ist ein häufiger Bestandteil der medizinischen Ausrüstung von Ärzten und Apothekern und befindet sich in vielen Haushalten von Siedlern und bei vielen Soldaten, die in betroffenen Gebieten unterwegs sind.
 - Pulver: 30 g = 5 \$; Tinktur: 30 ml = 3 \$
- **Weiteres:** Es kommt auf dem Markt häufig zu Fälschungen und minderwertigen Produkten.



Chloralhydrat

- **Art und Nutzen:** Chemische Verbindung. Es wird als Beruhigungs- und Schlafmittel genutzt.
- **Beschreibung:** Chloralhydrat wird aus Ethanol gewonnen und liegt als weißer, kristalliner Feststoff vor, der in Wasser leicht löslich ist. Es hat einen bitter-schärflichen Geschmack.
- **Geschichte:** 1832 wird Chloralhydrat vom deutschen Chemiker Justus von Liebig entdeckt. Ab 1869 wird es als Schlafmittel eingeführt. Es ist ein beliebtes Medikament, das von Ärzten verschrieben wird und löst Alkohol und Opium als Beruhigungsmittel ab.
- **Applikation:** Chloralhydrat wird oral eingenommen.
 - Bei der Verabreichung muss ein TW auf Pharmazie gelingen, sonst wird es versehentlich eine Überdosis.
 - Pulver: 500 mg; gelöst in Wasser oder Alkohol.
 - Tinktur: 20 Tropfen (1 Tropfen = 0,05 ml).
- **Wirkungseintritt:**
 - Pulver: 1 Std.
 - Tinktur: 30 Min.
- **Halbwertszeit:** 6+W4 Std.
- **Wirkung:**
 - Der Charakter erhält + 2 NBS und erleidet keinen Schock.
 - Der Charakter erleidet keine Krämpfe.
 - Mögliche Angst-PM sinken – 3 und der Charakter erleidet keinen Schreck.
 - Der Charakter wird sehr müde und leidet in der folgenden Nacht nicht unter Schlaflosigkeit.

...

- **Nebenwirkung:**
 - Dem Charakter muss der TW auf VIT gelingen, sonst erleidet er (W6): 1 = Übelkeit; 2 = Erbrechen; 3 = Bauchschmerzen; 4 = Kopfschmerzen; 5 - 6 = der Würfelwurf muss erneut und einmal mehr durchgeführt werden.
 - Bei einer Überdosis (2 g) wird der Charakter ohnmächtig.
 - Ihm muss dann auch ein TW auf GL gelingen, sonst erleidet er Leberschäden und W6 Abenteuer lang endgültig - 1 LE.
 - Ihm muss außerdem ein weiterer TW auf GL gelingen, sonst stirbt er.
 - Bei häufiger Einnahme kann Chloralhydrat abhängig machen.
- **Beschaffung:** Chloralhydrat wird in Apotheken oft als loses Pulver verkauft und kann auch als Tablette oder Tinktur erhältlich sein.
 - Preise: 30 g Pulver = 1 \$; Tinktur (30 ml) = 1 \$.
- **Weiteres:** Es kommt gelegentlich vor, dass Barkeeper aggressiven Besuchern Chloralhydrat ins Getränk mischen, um sie ruhig zu stellen oder gar bewusstlos zu machen.

Chloroform

- **Art und Nutzen:** Als Anästhetikum bei chirurgischen Eingriffen und als Schmerzmittel.
- **Beschreibung:** Chloroform ist ein organisches Lösungsmittel, das aus Methan oder Ethan hergestellt wird. Es ist farblos und hat einen süßlichen Geruch. Es ist gut löslich in Alkohol, aber wenig gut löslich in Wasser. Es wird in Tinkturfläschchen zu 30 ml angeboten.
- **Geschichte:** 1831 wird Chloroform vom schottischen Chemiker James Young Simpson entdeckt. Es wird ab 1847 weit verbreitet eingesetzt und löst das Äther ab. Chloroform wird schnell beliebter als Äther, weil es weniger irritierend und schneller wirkt. Erst in den späteren Jahren kommen Bedenken wegen der Risiken von Chloroform auf. Chloroform wird auch durch viele Kriminalromane bekannt, in denen Menschen mit Chloroform betäubt und entführt werden. Tatsächlich dauert der Betäubungsvorgang einige Minuten.
- **Applikation:** Inhalativ durch Einatmen; meist durch ein in Flüssigkeit getauchtes Tuch; 10 ml (2 Teelöffel).
 - Bei der Verabreichung muss ein TW auf Pharmazie gelingen, sonst wird es versehentlich eine Überdosis.
- **Wirkungseintritt:** 3 Min.
- **Halbwertszeit:** 1 Std.
- **Wirkung:** Der Charakter wird ohnmächtig und spürt in der Zeit keinen Schmerz mehr.
- **Nebenwirkung:** Bei einer Überdosis treten Langzeitfolgen auf (W6): 1 - 2 = Leber- und Nierenschäden; W6 Abenteuer lang endgültig - 1 LE; 3 = Atemdepression; W6 Abenteuer lang Atemnot; den Zeitpunkt erwürgelt der SM; 4 = PM Herzfehler; 5 = Koma; 6 = Atemstillstand (ohne erfolgreiche Reanimation folgt nach 5 Min. der Tod).
- **Nachwirkung:** Nach der Halbwertszeit muss ein TW auf VIT gelingen, der - 2 WM wird, sonst (W6): 1 = Übelkeit; 2 = Erbrechen; 3 = Schwindel; 4 = Kopfschmerzen; 5 - 6 = der Würfelwurf muss erneut und einmal mehr durchgeführt werden.
- **Beschaffung:** Chloroform ist in vielen Apotheken und bei vielen Ärzten erhältlich.
 - Preis: Eine Tinktur (30 ml) kostet 2 \$.



Echinacea

- **Art und Nutzen:** Pflanze, die zur Behandlung von Infektionen, Wunden, Haut- und Atemwegserkrankungen genutzt wird und das Immunsystem stärkt.
- **Beschreibung:** Es handelt sich um die Pflanze „Sonnenhut“, die bekannt ist für ihre auffälligen, purpurnen Blüten. Die Wurzeln und Blätter werden getrocknet, zerkleinert und gemahlen und als Tee genutzt oder zu Tinkturen, Salben und Pulver verarbeitet. Als Tee schmeckt Echinacea leicht bitter.
- **Geschichte:** Echinacea ist in Nordamerika beheimatet und wird auch von den Indianern der Great Plains vielfach verwendet. Die europäischen Amerikaner übernahmen die heilkundige Tradition der Pflanze und gaben ihr den griechischen Namen, der „Igel“ bedeutet. Die Indianer haben für die Pflanze unterschiedliche Namen.
- **Applikation:**
 - Tee: 2 g auf ein Glas Wasser; 2 – 3 x am Tag.
 - Tinktur: Sublingual, 20 Tropfen, 2 – 3 x am Tag (1 Tropfen = 0,05 ml).
 - Pulver: 1 g, 2 – 3 x täglich.
 - Salbe: Für eine kutane Anwendung benötigt man ca. 1 g.
- **Wirkungseintritt:**
 - Tee (nach der 2. Einnahme): 1 Std.
 - Tinktur (nach der 2. Einnahme): 30 Min.
 - Pulver (nach der 2. Einnahme): 1 Std.
 - Salbe: 30 Min.
- **Halbwertszeit:** 6 Std.
- **Wirkung bei Tee, Tinktur oder Pulver:**
 - VIT + 1.
 - Bei der Erkrankung Erkältung, Influenza und Pneumonie wird der TW auf VIT + 1 WM.
- **Wirkung bei Salbe:**
 - Bei Hautentzündungen und Juckreiz, wird der LE-Verlust um – 1 Punkt regeneriert. Der Juckreiz hört auf.
- **Nebenwirkung:**
 - Bei dem PM Pollen-Allergie bricht Allergie aus.
 - Zum Wirkungsbeginn muss der TW auf GL gelingen, der + 2 WM wird, sonst erleidet er (W6): 1 = Übelkeit; 2 = Bauchschmerzen; 3 = Durchfall; 4 = Schwindel; 5 = Kopfschmerzen; 6 = der Würfelwurf muss erneut und einmal mehr durchgeführt werden. Diese Nebenwirkung tritt nicht bei der Salbe auf.
- **Beschaffung:** Echinacea wächst an vielen Orten in Nordamerika und einige Gärtnereien bauen es an. Die Blüten können im Sommer geerntet werden. Der Heilstoff der Echinacea wird in vielen Apotheken angeboten.
 - Preise: Tasse Tee = 0,25 \$; Packung Tee (100 g) = 2 \$; Tinktur (30 ml) = 3 \$; Pulver (50 g) = 2 \$; Salbe (30 g) = 1 \$.



Eibisch

- **Art und Nutzen:** Heilkraut, dessen Wurzelsubstanz gegen Husten und Halsschmerzen, gegen Magen-Darm-Beschwerden und zur Anwendung bei Wunden genutzt wird
- **Beschreibung:** Eibisch ist ein mehrjähriges Malvengewächs, deren Wurzel eine schleimige Substanz enthalten, die medizinisch genutzt wird. Eibisch wächst in feuchten Wiesen und Uferbereichen, aber auch in manchen Gärten. Die Wurzeln werden im Herbst und Frühwinter geerntet. Eine Wurzel wiegt ca. 10 g. Aus der Wurzel werden Tee, Sirup und Salbe hergestellt.
Zur Herstellung von Sirup: 50 g der gemahlenden Wurzel wird in 500 ml gekochtem Wasser gegeben. Bei niedriger Hitze muss es 1 Std. lang ziehen. Die leicht braune Flüssigkeit wird dann gesiebt. Hinzu kommen 500 g Zucker und das ganze wird erneut bei niedriger Hitze 20 Min. lang geköchelt. Nach dem Abkühlen sind 500 g Sirup fertig.
- **Applikation:**
 - Tee: Tasse Tee (2 g), 2 – 3 x am Tag.
 - Sirup: 2 Teelöffel (5 g), 2 – 3 x am Tag.
 - Salbe: Für eine kutane Anwendung benötigt man ca. 1 g.



- **Wirkungseintritt:**
 - Tee (nach der 2. Einnahme): 1 Std.
 - Sirup (nach der 2. Einnahme): 1 Std.
 - Salbe: 15 Min.
- **Halbwertszeit:** W6 Std.
- **Wirkung bei Tee und Sirup:**
 - Bei Halsschmerzen werden die LE-Abzüge um – 1 Punkt regeneriert.
 - Husten, Bauchschmerzen und Übelkeit hören auf.
Bei der Hustenlinderung findet bei entsprechenden Atemwegserkrankungen 1 LE-Verlust weniger statt.
- **Wirkung bei Salbe:** Der LE-Verlust regeneriert um 1 Punkt.
- **Nebenwirkung:**
 - Bei dem PM Pollen-Allergie bricht Allergie aus, wenn der TW auf GL misslingt.
 - Zum Wirkungsbeginn muss der TW auf GL gelingen, der + 2 WM wird, sonst erleidet er (W6): 1 – 2 = Übelkeit; 3 – 4 = Bauchschmerzen; 5 – 6 = Durchfall. Diese Nebenwirkung tritt nicht bei der Salbe auf.
- **Beschaffung:** Eibisch wird von vielen traditionellen Heilern und Kräuterkundigen genutzt. Auch Apotheken verkaufen den Heilstoff.
 - Preise: Getrocknete Eibisch-Wurzel (30 g) = 2 \$; Sirup (250 ml) = 2 \$; Salbe (30 g) = 2 \$.

Eichenrinde

- **Art und Nutzen:** Heilmittel, das als Tee bei Magen-Darm-Beschwerden und gegen schwere Regelblutungen eingesetzt wird. Ebenso kann es bei der Wundheilung und Hautbehandlung eingesetzt werden.
- **Beschreibung:** Die Rinde der Eiche wird kleingehackt und als Tee aufgekocht oder der Brei wird genutzt, um es auf die betroffene Hautstelle aufzutragen.
- **Applikation:**
 - Tee: 5 g (2 Teelöffel) auf eine Tasse, 2 – 3 x täglich.
 - Brei: 10 g: Kutan auf die Wunde aufgelegt.
- **Wirkungseintritt:**
 - Tee (nach der 2. Einnahme): 1 Std.
 - Brei: 30 Min.
- **Halbwertszeit:** 24 Std.
- **Wirkung bei Tee:**
 - Bauchschmerzen, Übelkeit und Durchfall hören auf.
 - Bei den Erkrankungen Erkältung, Herpes und Tripper wird der TW auf VIT + 1 WM.
 - Schwere Regelblutungen werden dadurch erleichtert.
- **Wirkung beim Brei:**
 - Durch die Behandlung der Wunde tritt keine Infektion auf.
 - Bei Hauterkrankungen wird der TW auf VIT + 1 WM.
- **Nebenwirkung:** Mit dem Wirkungseintritt muss der TW auf GL gelingen, der + 2 WM wird, sonst erleidet der Charakter (W6): 1 – 3 = Bauchschmerzen; 4 – 6 = Übelkeit. Diese Nebenwirkung tritt nicht beim Brei auf.
- **Beschaffung:** Eichenrinde lässt sich überall finden. Kräuterkundige und Apotheken verkaufen getrocknete, gemahlene Eichenrinde.
 - Preise: 30 g Eichenrinde = 0,50 \$.
- **Weiteres:** Eichenrinde wird auch bei der Lederverarbeitung als Gerbmittel genutzt.

Fenchel

- **Art und Nutzen:** Gewürzpflanze, die beruhigend bei Magen-Darm-Problemen und Husten wirkt. Es wirkt auch gegen Krämpfe, auch bei Menstruationsbeschwerden.
- **Beschreibung:** Der Fenchel ist eine krautige Gemüse-, Gewürz- und Heilpflanze, die bis zu 2 m groß werden kann. Er riecht wie Anis. Er benötigt einen warmen Standort mit mäßig nährstoffreichem Boden. Im Sommer wird er geerntet. Die Früchte enthalten ätherische Öle. Die Wurzel dient als Salat- und Würzmittel. Mit den zerkleinerten Fenchelsamen kann ein Tee gemacht werden.
- **Geschichte:** Fenchel wurde von den ersten Siedlern mit nach Amerika gebracht und es wurde damit auch mit den Indianern gehandelt.
- **Applikation:**
 - Sublingual, 2 g: Die Fenchelsamen werden gekaut.
 - Tee: 2 g Fenchelsamen auf eine Tasse.
- **Wirkungseintritt:**
 - Sublingual, gekaut: 15 Min.
 - Tee: 1 Std.
- **Halbwertszeit:** 6 Std.
- **Wirkung:** Bauchschmerzen, Übelkeit, Blähungen, Husten und Krämpfe hören auf. Bei der Hustenlinderung findet bei entsprechenden Atemwegserkrankungen 1 LE-Verlust weniger statt.
- **Nebenwirkungen:**
 - Bei dem PM Pollen-Allergie bricht Allergie aus, wenn der TW auf GL misslingt.
 - Mit dem Wirkungsbeginn muss der TW auf GL gelingen, der + 2 WM wird, sonst erleidet der Charakter (W6): 1 – 2 = Übelkeit; 3 – 4 = Erbrechen; 5 – 6 = Blähungen und Bauchschmerzen.
- **Beschaffung:** Fenchel findet sich in vielen Gärten von Siedlern. Auch Apotheker und Kräuterkundige verkaufen Fenchelsamen.
 - Preis: 30 g = 0,20 \$.
- **Weiteres:** In der Küche werden die Knollen, Blätter und Samen als Gewürzmittel genutzt.



Fingerhut

- **Art und Nutzen:** Aus den Blättern lässt sich Gift gewinnen. Der Stoff wird aber auch bei Herzschwäche eingesetzt. Für eine Tinktur werden 20 g Blätter genutzt. Bei dem Gift-Serum wird aus einem halben Blatt das Gift zu 0,5 ml extrahiert. Eine tödliche Wirkung beträgt 2 Blätter, also 2 ml.
- **Beschreibung:** Fingerhut ist eine Pflanze mit auffällig, glockenförmigen Blüten, die violett, rosa und weiß blühen. Die Blätter sind breit und vor allem bei den jungen Pflanzen enthalten diese einen giftigen Wirkstoff.
- **Geschichte:** In dieser Zeit ist der Wirkstoff des Fingerhuts noch nicht erforscht, aber es wird schon lange genutzt, um Herzschwäche zu bekämpfen. Die medizinische Versorgung durch Fingerhut muss ärztlich überwacht werden.
- **Applikation:**
 - Tee: Max. 2 g, ca. ¼ Blatt auf eine Tasse
 - Tinktur: 20 Tropfen (1 Tropfen = 0,05 ml)
 - Gift (als Pflanze): Geringe Wirkung bei einem ½ Blatt; tödliche Wirkung ab 2 Blätter.
 - Gift (als Serum): Geringe Wirkung ab 0,5 ml; tödliche Wirkung ab 2 ml.
 - Bei der Verabreichung muss ein TW auf Pharmazie gelingen, der – 2 WM wird, sonst fällt die Dosierung versehentlich höher aus.
- **Wirkungseintritt:**
 - Tee: 1 Std.
 - Tinktur: 30 Min.
 - Als Gift: 1 Std.



...

- **Halbwertszeit:** 4 + W20 Std.
- **Wirkung:**
 - Heilende Dosis: Das PM Herzfehler bleibt für die Wirkungszeit aus (außer in kritischen Situationen).
 - Gering giftige Dosis: Der Charakter erleidet Übelkeit, Erbrechen, Kopfschmerzen, Durchfall und Schwindel.
 - Tödlich giftige Dosis: Der Charakter stirbt an Herzversagen.
- **Nachwirkung:** Der Charakter hat Durst.
- **Beschaffung:** Fingerhut ist wildwachsend weit verbreitet. Der Anbau kann auch in Kräutergärten erfolgen.
 - Preise: Pflanze = 3 \$; Tinktur = 3,00 \$; Tee = 1,00 \$.
- **Weiteres:** Wegen seiner schönen Blüten wird der Fingerhut in Gärten und als Zierpflanze sehr geschätzt.

Fliegenpilz

- **Art und Nutzen:** Der Pilz ist stark giftig und verursacht Halluzinationen und andere psychoaktive Effekte.
- **Beschreibung:** Charakteristisch für diesen Pilz ist seine rote Kappe mit weißen Punkten. Eine Konzentration des Giftstoffes findet sich unter Huthaut. Wird der Pilz getrocknet, entwickelt es starke psychotrope Eigenschaften.
- **Geschichte:** Das Wissen über Pilze ist zu dieser Zeit noch relativ begrenzt. Der Fliegenpilz wird bei einigen Indianervölkern für rituelle und schamanistische Zwecke verwendet.
- **Applikation:** Schon ein wenig des Pilzes oral eingenommen reicht für eine Vergiftung aus.
 - Bei der Auswahl der Menge muss ein TW auf Pharmazie gelingen, der – 2 WM wird, sonst fällt die Dosierung versehentlich höher aus (Überdosis).
- **Wirkungseintritt:** 1 Std.
- **Halbwertszeit:** 6 Std.
- **Wirkung:**
 - Bauchschmerzen und Übelkeit.
 - Nach 5 Min. Verwirrung, Sprachstörungen, Bewegungsdrang, Hyperaktivität, motorischer Kontrollverlust (– 3 MOT und alle beweglichen und motorischen TW werden – 2 WM).
 - Halluzinationen; Gefühl eines Schwebeszustandes; Gefühl, besondere Stärke zu haben; Verlust des Gefühls für Raum und Zeit.
 - GL + 1; SCHAM + 2; VIT + 3 (wird mit den Abzügen von Bauchschmerzen und Übelkeit verrechnet).
- **Nebewirkungen:**
 - Dem Charakter muss der TW auf GL gelingen, sonst erleidet er Krämpfe.
 - Eine Überdosis bewirkt (W6): 1 – 3 = Koma; 4 – 6 = Tod.
- **Nachwirkung:**
 - Der Charakter hat Durst und ist stark müde.
 - Der TW auf GL muss gelingen, sonst erleidet der Charakter (W4): 1 = Ängste (MUT – 3 und alle Angst-PM steigen + 3); 2 = Depression; 3 = Lethargie; 4 = Euphorie (GL + 1 und Hyperaktivität)
 - Dem Charakter muss der TW auf INTEL gelingen, sonst kann er sich an die Wirkungszeit nicht erinnern.
- **Beschaffung:** Er wächst im Spätsommer bis Herbst in Nadel- und Laubwäldern. Der Fliegenpilz wird nicht verkauft.



Gift-Eiche

- **Art und Nutzen:** Wirkt gegen Hauterkrankungen, Hautausschlag und Juckreiz.
- **Beschreibung:** Die Gift-Eiche oder auch Virginia-Eiche ist ein Strauch oder kleiner Baum, der bis zu 3 Meter hochwachsen kann und auch als Kletterpflanze auftreten kann. Die Pflanze hat 10 – 30 cm lange, gefiederte Blätter, grünlich-weiße Blüten und rötliche Beeren. Die Beeren können von Vögeln gegessen werden, sind für Menschen aber giftig. Der Kontakt mit den Blättern oder dem Hautsaft kann Hautausschlag, Juckreiz, Schwellungen und auch allergische Reaktionen verursachen. Die Pflanze wächst in gemäßigten bis subtropischen Gebieten, in Wäldern, an Waldrändern, auf offenen Lichtungen und in Strauchlandschaften. Er ist im Frontierland eher im Norden und Osten verbreitet, ebenso in den östlichen Bundesländern und in Kanada. Zur Zubereitung einer Paste werden 30 g Blätter und Rinde zerkleinert und mit Wasser gemischt. Ebenso kann eine Tinktur hergestellt werden, aus 50 g Blätter und Rinde.
- **Applikation:**
 - Kutan, durch das Auftragen der Paste: 2,5 g; 2 – 3 x täglich.
 - Kutan, durch das Auftragen des Tinkturmittels: 10 Tropfen (0,5 ml); 2 – 3 x täglich.
- **Wirkungseintritt:** 15 Min. (nach der 2. Einnahme)
- **Halbwertszeit:** 6 Std.
- **Wirkung:**
 - Juckreiz hört auf.
 - Bei der Erkrankung Hauptilz wird der TW auf VIT + 1 WM.
- **Nebenwirkung:** Der TW auf GL muss gelingen, sonst tritt eine Hautreizung mit Bläschenbildung auf und der Charakter erleidet Juckreiz.
- **Beschaffung:** Die Pflanze und ihre Wirkung sind bei den Indianern bekannt. Ansonsten ist sie nur bei einigen wenigen Kräuterkundigen und Botanikern bekannt. Diese bieten das Heilmittel auch in Formen von Tinkturen an.
 - Preise: Paste (30 g) = 3 \$; Tinktur (30 ml) = 5 \$.
- **Weiteres:**
 - Die Pflanze muss genau identifiziert werden, damit sie nicht mit anderen ähnlichen Pflanzen verwechselt wird. In Botanik ist dafür ein Wert von mind. 15 nötig und der TW auf Botanik muss gelingen.
 - Zum Umgang mit der Pflanze ist ebenfalls ein TW auf Botanik nötig und zur Herstellung des Heilmittels ist ein TW auf Pharmazie nötig, sonst erleidet man eine Allergie mit Juckreiz und Atembeschwerden: – 1 LE und – 2 VIT und alle TW werden – 2 WM.



Giftsumach

- **Art und Nutzen:** Der Kontakt löst Hautreizungen und allergische Reaktionen aus.
- **Beschreibung:** Auch bekannt als Poison Ivy (Giftiger Efeu). Die Pflanze ist ein kriechender Strauch oder auch ein Lianengewächs, die an Bäumen, Zäunen und im Unterholz wächst. Die Pflanze findet sich Wäldern, Waldrändern und in sumpfigen Wäldern. Sie existiert vor allem im Osten der USA, aber auch noch in der Region Louisiana.
- **Applikation:** Hautberührung.
- **Wirkungseintritt:** 12 Std.
- **Halbwertszeit:** 3 Tage
- **Wirkung:**
 - Hautausschlag, Blasenbildung und sofort und alle 12 Std. schwerer Juckreiz.
 - Kutane Heilmitteln bewirken, dass es sich nur noch um leichten Juckreiz handelt.
 - Außerdem muss der TW auf GL gelingen, sonst findet eine allergische Reaktion statt: W6 Std. lang: Laufende Nase, tränende und anschwellende Augen, Niesen, pfeifende Atmung, Hautrötung und – 1 LE und – 2 VIT und alle TW werden – 2 WM.



Goldenseal

- **Art und Nutzen:** Pflanzenwurzel, die zur Behandlung von Hautkrankheiten, Verdauungsproblemen und bei Augeninfektionen und Verwundungen genutzt wird. Es fördert außerdem die Gesundheit.
- **Beschreibung:** Die Pflanze ist auch unter „Gelbwurz“ bekannt. Sie hat große gezähnte Blätter und grünlich-weiße Blüten oder rote, himbeerähnliche Beeren. Die Wurzel ist dick, gelb bis braun und wird medizinisch verwendet. Der Wurzelstoff wird als Tee genutzt oder als Infusion fürs Auge oder zur Tinktur oder zu Salbe verarbeitet. Für eine Infusion nimmt man 1 g der Wurzel und vermischt es mit 250 ml heißem Wasser (wie bei einem Tee). Eine getrocknete Wurzel wiegt 30 g.
- **Geschichte:** Die Indianer nutzen die Pflanze schon sehr lange. Die Siedler erhielten das Wissen über die Heilfähigkeit der Pflanze von den Indianern und nutzten sie dann ebenso. Durch das intensive Sammeln der Pflanze ist der Wildbestand stark zurückgegangen. Die Züchtung der Pflanze gelingt häufig nicht.
- **Applikation:**
 - Tee: 2 g auf eine Tasse; 2 – 3 x täglich.
 - Tinktur: 20 Tropfen oral eingenommen; 2 – 3 x täglich.
 - Infusion: Augenspülung
 - Salbe: 1 g kutan auf eine Wunde aufgetragen.
- **Wirkungseintritt:**
 - Tee: Nach der 2. Einnahme in 60 Min.
 - Tinktur (oral): Nach der 2. Einnahme in 30 Min.
 - Infusion: 15 Min.
 - Salbe (kutan): 30 Min.
- **Halbwertszeit:** 6 Std.
- **Wirkung bei Tee und Tinktur (oral):**
 - VIT + 1.
 - Bauchschmerzen, Übelkeit, Durchfall und Appetitlosigkeit hören auf.
- **Wirkung bei Tinktur (Tropfen ins Auge):** Bei Erkrankungen, die Sehverluste verursachen, werden die WM durch Sehverlust aufgehoben.
- **Wirkung durch Salbe:**
 - Durch das Auftragen auf offene Wunden, findet keine weitere Infektion statt.
 - Bei möglichen Haut-Erkrankungen wird der TW auf VIT + 1 WM.
- **Nebewirkungen bei oraler Einnahme:**
 - Bei dem PM Pollen-Allergie bricht Allergie aus, wenn der TW auf GL misslingt
 - Dem Charakter muss der TW auf GL gelingen, der + 2 WM wird, sonst erleidet er (W6): 1 = Übelkeit; 2 = Erbrechen; 3 = Durchfall; 4 = Bauchschmerzen; 5 = Kopfschmerzen; 6 = Schwindel.
- **Beschaffung:** Goldenseal wächst im Osten Amerikas, in schattigen Wäldern und feuchten Gebieten. Im Frontierland sind die medizinischen Wurzelprodukte darum nur in Apotheken oder bei Kräuterhändlern erhältlich. Es findet sich auch in vielen Vorratsschränken von Siedlern.
 - Preise: 30 g Wurzel = 1 \$; Tinktur = 1,50 \$; Salbe = 2 \$.



Grubengas

- **Art und Nutzen:** Verschiedene Gase, die in Bergwerken auftreten können, wenn dort die Belüftung unzureichend ist. Zu diesen Gasen gehören Methan und Kohlenmonoxid.
- **Beschreibung:** Methan ist ein farb- und geruchloses Gas, das in hohen Konzentrationen extrem explosiv ist. Es entsteht in Bergwerken beim Abbau von Kohle. Die Explosionen können ganze Gruben und Bergwerke zerstören. Kohlenmonoxid ist ein farb- und geruchloses Gas, das hochgiftig ist. Es entsteht beim Verbrennen von Kohlenstoffverbindungen in Dampfmaschinen oder Bergwerksbeleuchtungen.
- **Applikation:** Inhalation durch das Einatmen von Kohlenmonoxid.
- **Wirkungseintritt:**
 - Bei geringer Konzentration tritt die Wirkung langsam ein: W10 Std.
 - Bei hoher Konzentration tritt die Wirkung sofort ein.
- **Halbwertszeit:** 6 Std.


...

- **Wirkung:**
 - Bei geringer Konzentration (W10): 1 = Kopfschmerzen; 2 = Schwindel; 3 = Übelkeit; 4 = Verwirrtheit; 5 = Müdigkeit; 6 = Atemnot; 7 = Brustschmerzen (- 1 LE und - 1 VIT); 9 - 10 = der Würfelwurf muss erneut und einmal mehr durchgeführt werden.
 - Bei hoher Konzentration (W6): 1 - 3 = 1 Min. lang Krämpfe, danach Ohnmacht und in 5 Min. tot; 4 - 5 = Ohnmacht, dann in 5 Min. tot; 6 = Tod.
- **Nachwirkungen:** Wenn man eine hohe Konzentration überlebt hat, muss der TW auf VIT gelingen, sonst erleidet man (W6): 1 - 2 = Gedächtnisprobleme; dauerhaft in INTEL - W6; 3 - 4 = PM Herzfehler; 5 - 6 = Lungenschäden; W6 Abenteuer lang endgültig - 1 LE und - 1 VIT.
- **Weiteres:** Ventilatoren und Schachtöffnungen sollen für Luftzufuhr sorgen. In tiefen Schächten reicht das häufig nicht aus. Einige Grubenmitarbeiter nehmen Kanarienvögel mit in die Tiefe. Wenn diese Singtiere aufgrund von Kohlenmonoxid ohnmächtig werden, ist das ein direktes Alarmzeichen.

Ipecac

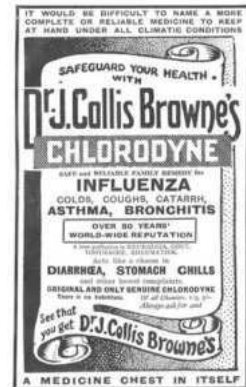
- **Art und Nutzen:** Mittel gegen Husten und Brechmittel zum Entgiften.
- **Beschreibung:** Der ausgesprochene Name lautet Ipecacuanha; auch als Brechwurzel bekannt. Es handelt sich um eine immergrüne Strauchpflanze, einer Kaffeepflanze, die in Südamerika beheimatet ist. Ihre Wurzel wird als Brechmittel und Hustenmittel genutzt. Als Brechmittel wird das Mittel gegen Vergiftungen eingesetzt. Das Mittel wird in Form von Pulver und Tinktur angeboten.
- **Geschichte:** Ipecac wird von Ärzten häufig genutzt, um Vergiftungen durch Erbrechen zu bekämpfen.
- **Applikation:**
 - Pulver: In Wasser oder Alkohol aufgelöst und getrunken: 5 g gegen Husten; 20 g zum Erbrechen.
 - Tinktur: In Wasser oder Alkohol eingeflößt oder direkt getrunken; 10 ml gegen Husten (1 Teelöffel); 30 ml zum Erbrechen (3 Teelöffel).
 - Bei der Verabreichung muss ein TW auf Pharmazie gelingen, sonst fällt die Dosierung versehentlich höher aus; vom Hustenlöser zum Brechmittel, vom Brechmittel zu einer Überdosis.
- **Wirkungseintritt:**
 - Geringe Menge gegen Husten in 1 Std.
 - Dosis zum Erbrechen in 30 Min.
- **Halbwertszeit:** 24 Stunden
- **Wirkung:**
 - Kleine Dosis (5 g): Husten hört auf. Bei der Hustenlinderung findet bei entsprechenden Atemwegserkrankungen 1 LE-Verlust weniger statt.
 - Dosis zum Erbrechen: Der Giftstoff ausgeschieden. Diese Dosis muss innerhalb von 2 Std. verabreicht werden.
- **Nebenwirkung:** Eine Überdosis führt zu starkem Erbrechen: 2 Std. lang muss sich der Charakter je ¼ Std. übergeben.
- **Nachwirkungen:** Der Charakter hat Durst.
- **Beschaffung:** Ipecac wird aus Südamerika, vor allem aus Brasilien importiert und in einigen Apotheken in größeren Städten angeboten.
 - Pulver (30 g) = 2 \$; Tinktur (30 ml) = 2 \$.

Johanniskraut

- **Art und Nutzen:** Die Pflanze wird bei Hautproblemen und Wunden eingesetzt, es lindert Bauchschmerzen und Krämpfe und dient als Beruhigungsmittel und reduziert Angst und Nervosität.
 - **Beschreibung:** Mehrjährige Pflanze mit gelben Blüten. Sie wächst auf Feldern, Wiesen und an Wald- und Straßenrändern; eher in mäßigwarmen leicht gebirgigen Gegenden. Die Blätter und Blüten werden zerkleinert und direkt auf die offene Wunde gelegt. Es lässt sich daraus aber auch eine Salbe machen. Aus Blättern und Blüten kann auch ein Tee genutzt werden, zur inneren Anwendung. Eine Pflanze hat ungefähr 100 g an Blüten- und Blättermenge. Wenn sie getrocknet wird, sind es noch ungefähr 25 g. Zur Herstellung einer Salbe werden 5 g getrocknete Pflanzenteile verwendet. Zur Herstellung einer Tinktur benötigt man 15 g getrocknete Pflanzenteile.
- 
- **Geschichte:** Die Indianer verwenden Johanniskraut schon lange als Heilpflanze und auch die frühen Siedler nutzten es bereits.
 - **Applikation:**
 - Als Tee getrunken: 2 g auf eine Tasse, 2 – 3 x täglich.
 - Als Tinktur eingenommen: 20 Tropfen (1 Tropfen = 0,05 ml); 2 – 3 x täglich.
 - Kutan durch Pflanzenteile: 20 g frische oder 5 g getrocknete Blätter und Blüten.
 - Kutan durch Salbe: 1 g.
 - **Wirkungseintritt:**
 - Tee oder Tinktur: Bei kontinuierlicher Einnahme nach 2 + W4 Wochen.
 - Kutan durch Pflanzenteile: 30 Min.
 - Kutan durch Salbe: 15 Min.
 - **Halbwertszeit** (bei Tee): Nach dem Absetzen wirkt es noch W20 Tage.
 - **Wirkung bei kutaner Anwendung:** Eine Wunde wird sich nicht mehr infizieren und es regeneriert + 1 LE.
 - **Wirkung bei Einnahme von Tee oder Tinktur:**
 - Akuter Effekt nach der 2. Einnahme: Bauchschmerzen und Krämpfe hören auf.
 - Langfristiger Effekt:
 - GL + 1.
 - Angst-PM werden je Woche – 1 gedrosselt.
 - Hyperaktivität und Depression tritt nicht auf.
 - **Nebenwirkung bei kutaner Anwendung:**
 - Bei dem PM Pollen-Allergie (bei kutaner Anwendung) bricht Allergie aus, wenn der TW auf GL misslingt.
 - Allgemein muss der TW auf GL gelingen, der + 2 WM, sonst erleidet der Charakter Juckreiz.
 - **Nebenwirkung bei kontinuierlicher Einnahme von Tee oder Tinktur:**
 - Bei dem PM Pollen-Allergie bricht die Allergie aus, wenn der TW auf GL misslingt.
 - Allgemein muss der TW auf GL gelingen, sonst erleidet der Charakter (W6): 1 = Erhöhte Sensibilität gegenüber Sonnenlicht (Sonnenbrand-Gefahr); 2 = Übelkeit; 3 = Bauchschmerzen; 4 = Blähungen; 5 = Durchfall; 6 = Kopfschmerzen; 7 = Schwindel; 8 = Müdigkeit; 9 = gestörter Schlaf; 10 = der Würfelwurf muss erneut und einmal mehr durchgeführt werden.
 - Die Nebenwirkungen (außer die erhöhte Sensibilität) halten W10 Tage lang an. Die Abzüge potenzieren sich nicht täglich, halten aber an und regenerieren in diesem Zeitraum nicht. Die Sonnen-Sensibilität bleibt während der Wirkungszeit erhalten.
 - **Beschaffung:** Johanniskraut ist weit verbreitet
 - Preise: 30 g = 0,50 \$; Tinktur = 2,00; Salbe = 2,00.
 - **Weiteres:** Die Blüten enthalten einen roten Farbstoff, der zum Färben genutzt werden kann. Die Ausbeute ist jedoch gering.

Kalomel

- **Art und Nutzen:** Dient als Abführmittel und wird auch gegen Syphilis, Malaria und Gelbfieber eingesetzt.
- **Beschreibung:** Kalomel ist Quecksilberchlorid. Es entsteht durch die Reaktion von Quecksilber und Chlor. Medizinisch wird es in Pulver verabreicht. Als Abführmittel wird es zur Behandlung bei Verstopfung und zur Reinigung des Darms eingesetzt; auch als Entgiftungsmittel. Ebenso kann es als medikamentöse Therapie gegen Syphilis, Malaria und Gelbfieber und bei Magen-Darm-Problemen und Fieber eingesetzt werden. Kalomel beinhaltet jedoch Quecksilber. Bei einer langfristigen oder überhöhten Dosis können vergiftende Nebenwirkungen auftreten. Zur Einnahme wird das Pulver in Wasser gelöst und getrunken.
- **Applikation:** Oral; das Pulver wird in Wasser gelöst und getrunken.
 - 0,1 g zur langfristigen Behandlung gegen Krankheiten.
 - 0,5 g zur Magenreinigung.
- **Wirkungseintritt:**
 - Bei 0,1 g: 6 Std.
 - Bei 0,5 g: W6 Std.
- **Halbwertszeit:** 24 Std.
- **Wirkung bei 0,5 g** (akute Einnahme):
 - Bauchschmerzen und Verstopfungen hören auf.
 - Mögliche Gifte werden aus dem Körper ausgeschieden.
- **Wirkung bei 0,1 g** (kontinuierliche Einnahme):
 - Leichtes Fieber klingt ab und schweres Fieber wird zu leichtem.
 - Bei den Erkrankungen Erkältung, Gelbfieber, Influenza und Malaria wird der TW auf VIT + 1 WM.
 - Bei der Erkrankung Syphilis wird der TW auf VIT + 2 WM.
- **Nebenwirkung bei 0,5 g** (akute Einnahme): Dem Charakter muss der TW auf VII gelingen, sonst erleidet der (W6): 1 – 2 = Bauchschmerzen; 3 – 4 = Durchfall; 5 – 6 = Übelkeit.
- **Nebenwirkung bei 0,1 g** (kontinuierliche Einnahme): Ab dem 3. Tag muss dem Charakter täglich der TW auf VII gelingen, der täglich um – 1 WM mehr erschwert wird, sonst erleidet er:
 - Zahnausfall und Zahnfleischbluten und Speichelfluss.
 - Täglich LE – 1 (die Abzüge regenerieren erst, wenn Kalomel abgesetzt wird).
- **Nachwirkung bei 0,1 g** (kontinuierliche Einnahme): Nach dem Absetzen und der Wirkung von Kalomel muss der TW auf GL gelingen, sonst erleidet der Charakter Nieren- und Leberschäden und W6 Abenteuer lang endgültig – 1 LE und – 1 VIT.
- **Beschaffung:** Kalomel wird in vielen Apotheken verkauft und von Ärzten und Heilpraktikern häufig eingesetzt.
 - Preis: 30 g = 1 \$.



Kampfer

- **Art und Nutzen:** Wirkt bei Husten und Erkältung, Muskel- und Gelenkschmerzen und Prellungen.
- **Beschreibung:** Kampfer ist eine kristalline Substanz, die aus dem Holz des Kampferbaums gewonnen wird. Daraus wird eine Salbe gemacht, die kutan auf die schmerzende Stelle aufgetragen wird oder bei Husten auf die Brust. Ebenso kann es in kristalliner Form in ein Dampfbad gegeben werden und wirkt durch Inhalation.
- **Geschichte:** Der Kampferbaum war nicht in Amerika heimisch. Er stammt aus Asien und wächst in tropischen und subtropischen Gegenden. Ab 1850 wird er auf Hawaii, aber auch in Florida und Kalifornien angebaut.
- **Applikation:**
 - Inhalation: Durch ein Dampfbad. 2 Tropfen (0,1 ml).
 - Kutan: Durch Auftragen der Salbe. 1 g.
- **Wirkungseintritt:** 15 Min.
- **Halbwertszeit:** 6 Std.



...

- **Wirkung:**
 - Inhalation: Husten hört auf und es wirkt schleimlösend, so dass der Charakter bei einer Erkältung ruhig schlafen kann.
Bei der Hustenlinderung findet bei entsprechenden Atemwegserkrankungen 1 LE-Verlust weniger statt.
 - Bei einer Erkältung und bei der Influenza wird der TW + 1 WM.
 - Salbe auf die Brust: Die gleiche Wirkung wie bei der Inhalation.
 - Salbe auf eine Schmerzstelle: Bei Muskelkater und Prellungen werden die LE-Abzüge um einen Punkt regeneriert.
- **Nebenwirkung:**
 - Inhalation: Dem Charakter muss der TW auf GL gelingen, der + 2 WM wird, sonst erleidet er (W6): 1 - 2 = Übelkeit; 3 - 4 = Erbrechen; 5 - 6 = Schwindel.
 - Salbe auf die Brust: Dem Charakter muss der TW auf GL gelingen, der + 2 WM wird, sonst erleidet er (W4): 1 = Übelkeit; 2 = Erbrechen; 3 = Schwindel; 4 = Juckreiz.
 - Salbe auf eine Schmerzstelle: Dem Charakter muss der TW auf GL gelingen, der + 2 WM wird, sonst erleidet er Juckreiz.
- **Beschaffung:** Kampfer ist in Apotheken erhältlich, als Kristallpulver und als Salbe.
 - 30 g Kristallpulver = 1,50 \$; Salbe = 2 \$
- **Weiteres:** Kampfer wird auch als Insektenschutzmittel in Schränken und Lagerräumen eingesetzt und soll Insekten fernhalten. Es wird auch in Hygieneprodukten eingearbeitet, in Seifen und Desinfektionsmittel.

Kamille

- **Art und Nutzen:** Kamille ist vielseitig einsetzbar, gegen Verdauungsstörungen, Magenkrämpfe, gegen Diarrhö, wirkt gegen Schlaflosigkeit und Nervosität, kann gegen Juckreiz, bei Wunden und Entzündungen eingesetzt werden und lindert Husten, Erkältung und Atemwegserkrankungen.
- **Beschreibung:** Kamille ist eine Blütenpflanze, die von Frühling bis Herbst blüht. Sie wächst gut auf lehm- und tonhaltiger Erde und findet sich auch auf Äckern und auf kargem Land.
- **Applikation:**
 - Tee: 5 g; 2 - 3 x täglich.
 - Aufguss: 2 g; für ein Bad 30 g.
 - Inhalation (durch heißes Wasserbad): 5 g.
- **Wirkungseintritt:**
 - Tee: 1 Std.
 - Aufguss: 30 Min.
 - Inhalation: 15 Min.
- **Halbwertszeit:** 6 Std.
- **Wirkung bei Tee:** Nach der 2. Einnahme:
 - Bauchschmerzen, Magenkrämpfe, Husten, Hyperaktivität und Schlaflosigkeit hören auf.
Bei der Hustenlinderung findet bei entsprechenden Atemwegserkrankungen 1 LE-Verlust weniger statt.
 - Bei den Erkrankungen Diarrhö, Erkältung, Herpes, Influenza und Pneumonie wird der TW auf VIT + 1 WM.
 - Angst-PM's und Cholerik werden - 1 gedrosselt.
 - Durch zusätzliche Einnahme von Baldrian oder Lavendel wird die Wirkung verstärkt: Angst-PM's und das PM Cholerik werden - 2 gedrosselt und der Charakter wird müde oder sehr müde.
- **Wirkung bei Aufguss:** Zur Behandlung von Wunden.
 - Juckreiz hört auf.
 - Eine Wunde wird sich nicht infizieren.
- **Wirkung bei Bad oder Inhalation:**
 - Husten, Hyperaktivität, Juckreiz und Schlaflosigkeit hören auf.
Bei der Hustenlinderung findet bei entsprechenden Atemwegserkrankungen 1 LE-Verlust weniger statt.
 - Angst-PM's und Cholerik werden - 1 gedrosselt.
 - Eine Wunde wird sich nicht infizieren.
- **Nebenwirkung:**
 - Bei dem PM Pollen-Allergie bricht Allergie aus.



...

- **Beschaffung:** Kamille wächst fast überall und wird auch in Gärten gezüchtet. Apotheken und Kräuterhändler verkaufen es und auch Kräuterheiler nutzen es.
 - Preis: 30 g = 0,50 \$

Knoblauch

- **Art und Nutzen:** Es fördert das Immunsystem, wirkt gegen Magen-Darm-Problemen und Magenkrämpfen, wird zur Desinfektion von Wunden eingesetzt und wirkt gegen Erkältung und Husten.
- **Beschreibung:** Knoblauch ist eine aromatische Lauchpflanze, die auch medizinisch genutzt wird. Es kann direkt verzehrt werden oder als Tinktur eingenommen werden oder als Paste auf Wunden aufgetragen werden. Für eine Tinktur werden 15 g Knoblauch verwendet. Für eine Paste werden 5 Knoblauchzehen genutzt und man erhält daraus 50 g Paste. Eine Knolle Knoblauch enthält 12 Zehen.
- **Applikation:**
 - Oral eingenommen: 1 Knoblauchzehe täglich.
 - Tinktur: 5 Tropfen, 2 – 3 x täglich.
 - Paste: Kutane werden 10 g aufgetragen.
- **Wirkungseintritt:**
 - Orale Einnahme von Knoblauch: Nach 3 Tagen, in 1 Std.
 - Orale Einnahme durch Tinktur: Nach 3 Tagen und der 2. Einnahme, in 30 Min.
 - Kutane Auftragung durch Paste: 30 Min.
- **Halbwertszeit:** 6 Std.
- **Wirkung bei oraler Einnahme:**
 - Blähungen, Bauchschmerzen, Magenkrämpfe und Husten hören auf. Bei der Hustenlinderung findet bei entsprechenden Atemwegserkrankungen 1 LE-Verlust weniger statt.
 - Bei einer Erkältung wirkt es schleimlösend, so dass der Charakter wieder schlafen kann.
 - Das PM Herzfehler wird für die Wirkungszeit ausgesetzt; außer in kritischen Situationen.
- **Wirkung bei kutaner Anwendung:**
 - Die Wunde wird sich nicht infizieren.
 - Knoblauchpaste wirkt gegen die Erkrankung Hautpilz.
- **Nebenwirkung:**
 - Bei dauerhafter Einnahme muss dem Charakter 5 Abenteuer lang je Abenteuer der TW auf GL gelingen. Bei roher Einnahme wird der + 2 WM und bei einer Tinktur + 4 WM. Misslingt der TW, erleidet er (W4): 1 = Übelkeit; 2 = Erbrechen; 3 = Durchfall; 4 = Bauchschmerzen.
 - Außerdem hat der Charakter Mund- und Körpergeruch.
- **Beschaffung:** Knoblauch ist in Market-Geschäften verfügbar und auch in Apotheken.
 - Preise: Knolle Knoblauch = 0,15 \$; Tinktur = 2 \$; Paste (50 g) = 1 \$.
- **Weiteres:** Knoblauch dient in der Küche als beliebte Zutat und wird in der Landwirtschaft gegen Schädlinge eingesetzt.



Koffein

- **Art und Nutzen:** Wirkt leicht aufputschend, wachmachend und konzentrationsfördernd.
- **Beschreibung:** Kaffee ist ein beliebtes stimulierendes Getränk, das aus Kaffeebohnen gewonnen wird. Vor allem für lang arbeitende Menschen und für Reisende dient Kaffee dazu, wach und konzentriert zu bleiben. Tee beinhaltet ebenso Koffein bzw. Tein. Es ist allerdings nicht so verbreitet wie Kaffee. Es wird eher in den östlichen Regionen und in vornehmen Gesellschaftsschichten konsumiert. Kaffee und Tee werden importiert.
- **Applikation:** Oral getrunken; Tasse Kaffee oder Tasse Tee.
- **Wirkungseintritt:** 30 Min.
- **Halbwertszeit:** 2 Std.



...

- **Wirkung:**
 - VIT + 1 und WS + 1 und alle Wissenstalente werden + 2 WM.
 - Müdigkeit bleibt aus.
- **Nebenwirkung:**
 - Der Charakter muss schon bald Urinlassen und Stuhlgang tätigen.
 - Schlaflosigkeit: Der Charakter kann nicht schlafen. Um doch schlafen zu können, muss ihm der TW auf WS gelingen, der - 2 WM wird.
 - Wenn der Charakter das PM Herzfehler hat und er Koffein konsumiert, wird in kritischen Situationen, in Bezug auf das PM, der TW auf GL - 2 WM.
- **Nachwirkung:** Der Charakter ist müde.
- **Suchtgefahr:** Wiederholter Konsum von Koffein kann süchtig machen.
 - Ab dem PM-Wert von 10 - 14 konsumiert man täglich 2 - 3 Tassen.
 - Ab dem PM-Wert von 15 konsumiert man täglich mehrere Tassen.
 - Ab dem PM-Wert von 18 konsumiert man fast ständig.
 - Nach 3 Abenteuern ist ein Gegen-TW auf WS nötig. Wenn dieser TW misslingt, steigt das PM + 1.
 - Steigt das PM in eine höhere Kategorie, dann endgültig - 1 GL, - 1 LE, - 1 MUT, - 1 VIT und - 1 WS. Außerdem leidet der Charakter im kommenden Abenteuer an (W4): 1 = Schlafstörung und Müdigkeit; 2 = Sodbrennen (- 1 VIT); 3 = Durchfall; 4 = Bauchschmerzen.
- **Entzug:** Wird das PM nicht ausgespielt oder will sich der Charakter bewusst gegen die Sucht wehren, muss ein Gegen-TW auf WS gelingen, dann findet aber ein Entzug statt.
 - Der Charakter erleidet dann einmalig in GL - 1, LE - 1, MUT - 1, VIT - 1 und WS - 1.
 - Während der ersten 10 Tage des Entzugs muss täglich der TW auf VIT gelingen, sonst erleidet er (W6): 1 = Müdigkeit; 2 = Angststörung; 3 = Kopfschmerzen; 4 = Lethargie; 5 = Depression; 6 = PM Cholerik + 3.
 - Wenn 10 Tage lang der Gegen-TW auf WS gelingt, sinkt das PM - 1. Sinkt das PM unter 10, ist man von der Sucht geheilt. Es besteht aber die Gefahr einer Rückfälligkeit.
- **Beschaffung:** Kaffee wird in vielen Haushalten und Saloons zubereitet.
 - Preise: Tasse Kaffee (in einem Saloon) = 0,25; Tasse Tee in einem Saloon = 0,50; 1 Kg Kaffeebohnen = 0,75; 1 Kg Schwarzer Tee = 1,75.
- **Weiteres:**
 - Koffein wird auch in einigen Medikamenten und Tinkturen beigegeben, um die stimulierenden Eigenschaften zu nutzen.
 - Mädesüß und Weidenrinde wirkt in Kombination mit Koffein verstärkt.
 - Als Ersatzprodukt zu Kaffee wurde auch die getrocknete Wurzel von Löwenzahn genutzt. Dieses enthält jedoch kein Koffein.

Lachgas

- **Art und Nutzen:** Medizinisch wird es zur Anästhesie genutzt. Es dient aber auch als Partydroge und verursacht Euphorie, Entspannung und gelegentlich auch Halluzinationen.
- **Beschreibung:** Der eigentliche Name lautet Distickstoffmonoxid. Es ist ein farbloses, süß riechendes Gas. Es wird in speziellen Behältern aufbewahrt oder bei Lachgas-Partys auch in Ballons. Ein Ballon fasst 5 Liter, ein kleiner Gasbehälter 10 Liter und ein großer Gasbehälter (für medizinische Zwecke) 50 Liter. Das Gas wird über eine Beatmungsmaske eingeatmet.
- **Geschichte:** In den 1799 entdeckte der britische Chemiker Humphry Davy die schmerzlindernden und euphorisierenden Eigenschaften von Lachgas. Es wird seitdem in der Medizin bei chirurgischen Eingriffen und in der Zahnmedizin genutzt. Ab den 1830ern wird es als Partydroge genutzt, als sogenannte Lachgas-Partys, vor allem in wohlhabenden Gesellschaftsschichten. Bei den Partys wird die Verabreichung von einer medizinisch geschulten Person begleitet und kontrolliert (Trip-Sitter). Ab 1850 nimmt dies allmählich wieder ab, als Lachgas medizinisch standardisiert und reguliert wird.
- **Applikation:**
 - Inhaliert als Droge: 1 l; gelegentlich auch mehrere Züge.
 - Inhaliert als Anästhetikum: Lachgas-Sauerstoff-Mischung; 4 - 8 l je Min.
- **Wirkungseintritt:** 10 Sek.
- **Halbwertszeit:** 10 Min.

...

- **Wirkung als Party-Droge:**
 - Euphorische Stimmung: GL + 3; VIT + 3.
 - Unkontrolliertes und anhaltendes Lachen.
 - Entspannende Wirkung: Man fühlt sich körperlich entspannt.
 - Schmerzen sind nicht spürbar: + 5 NBS und der Charakter erleidet keinen Schock.
 - Verzerrte Wahrnehmung: Verlust des Raum-Zeit-Gefühls; Gefühl von Leichtigkeit und Schweben.
- **Wirkung in der Anästhesie:**
 - GL + 1; VIT + 1.
 - Entspannende und beruhigende Wirkung: Der Patient erleidet keine Angst und kein Stress.
 - Der Patient bleibt Ansprechbar und so kooperativ.
 - Schmerzen sind nicht spürbar: + 5 NBS und der Charakter erleidet keinen Schock.
- **Nebenwirkung als Party-Droge:**
 - Der TW auf GL muss gelingen, sonst erleidet der Charakter (W6): 1 - 3 = Halluzinationen, die allerdings mild und angenehm empfunden werden; 4 = Schwindel; 5 = Übelkeit; 6 = Kopfschmerzen.
- **Nachwirkung bei Anästhesie:** Der TW auf GL muss gelingen, sonst erleidet der Charakter (W6): 1 = Übelkeit; 2 = Erbrechen; 3 = Schwindel; 4 = Kopfschmerzen; 5 = Müdigkeit; 6 = Angst: MUT - 3 und die Angst-PM's + 3.
- **Beschaffung:** Lachgas ist in Apotheken und über spezielle Anbieter erhältlich. Die Verfügbarkeit ist auf medizinische Einrichtungen und wohlhabende Schichten beschränkt.
 - Preis: 1 Liter = 5 \$.

Laudanum

- **Art und Nutzen:** Laudanum dient als Beruhigungs-, Betäubungs- und Hustenmittel. Es wird auch gegen Schlaflosigkeit, Depression und Nervosität und bei Schmerzen eingesetzt. Außerdem ist es ein Rauschmittel, mit einem hohen Suchtpotential. Es löst Glücksgefühle aus, die in einer diffusen Träumerei erlebt werden. In hoher Dosis treten farbenstarke und erotisierende Halluzinationen auf.
- **Beschreibung:** Alkoholisches Tinkturpräparat, das Opium enthält; gelegentlich auch Scopolamin, einem Wirkstoff aus Nachtschattengewächsen, wie der Tollkirsche. Laudanum wird gerne gegen allerlei Schmerzen und depressiven Verstimmungen genutzt.
- **Geschichte:** Opium ist weit verbreitet, gesellschaftlich aber geächtet, weil es mit chinesischen Einwanderern und Kriminalität in Verbindung gebracht wird. Laudanum hingegen wird unter einem anderen Etikett geführt und ist gesellschaftlich anerkannt. Es wird häufig von Frauen genutzt.
- **Applikation:** Verschrieben wird die orale Einnahme von 10 Tropfen (5 ml); 3 x täglich. Der Süchtige konsumiert eine Dosis. Die Tropfen können in Wasser oder Alkohol gegeben und dann getrunken werden.
- **Wirkungseintritt:** 30 Min.
- **Halbwertszeit:** 6 Std.
- **Wirkung:** Die Wirkung wird begleitet von dem Gefühl diffuser Träumerei.
 - GL + 2; SCHAM + 1; VIT + 2; REFL - 2.
 - LE regeneriert + 2; der Charakter erhält + 1 NBS.
 - Husten, Durchfall, Depression und Hyperaktivität hören auf. Bei der Hustenlinderung findet bei entsprechenden Atemwegserkrankungen 1 LE-Verlust weniger statt.
 - Kein Hunger, kein Durst.
 - PM Sexsucht + 3.
 - In der Nacht kann der Charakter gut durchschlafen.
 - Das mögliche PM Cholerik sinkt - 1.
- **Nebenwirkung:**
 - Lethargie
 - Überdosis: Bei der Dosierung muss der TW auf Pharmazie gelingen, sonst findet versehentlich eine Überdosis statt. Der Charakter erlebt dann farbenstarke und erotisierende Halluzinationen, visionäre Erscheinungen und eine Veränderung des Raum-Zeit-Gefühls. GL und PSI erneut + 1.
 - Wird parallel viel Alkohol oder Morphin oder Opium konsumiert, findet eines der Ereignisse der Nachwirkung statt.



...

- **Nachwirkung:**
 - Dem Charakter muss bei den ersten 3 Einnahmen der TW auf VIT gelingen, sonst erleidet er (W10): 1 = Bauchschmerzen durch Verstopfung; 2 = Verwirrtheit; 3 = Depression; 4 = Lethargie; 5 = Übelkeit; 6 = Erbrechen; 7 = Müdigkeit; 8 = Durst; 9 = Juckreiz; 10 = der Würfelwurf muss erneut und einmal mehr durchgeführt werden.
- **Suchtgefahr:** Bereits nach dem zweiten Konsum muss der TW auf WS gelingen, sonst wird man süchtig.
 - Ab dem PM-Wert von 10 – 14 konsumiert man wöchentlich.
 - Ab dem PM-Wert von 15 konsumiert man alle 3 Tage.
 - Ab dem PM-Wert von 18 konsumiert man täglich.
 - Nach 3 Abenteuern ist ein Gegen-TW auf WS nötig. Wenn dieser TW misslingt, steigt das PM + 1.
 - Steigt das PM in eine höhere Kategorie, dann endgültig - 1 GL, - 1 LE, - 1 MUT, - 1 VIT und - 1 WS. Außerdem entwickelt sich eine Toleranz und die Dosis wird allmählich erhöht. Ab dem PM-Wert 18 muss jedes Mal der TW auf GL gelingen, sonst stirbt der Charakter an einer Überdosis.
- **Entzug:** Wird das PM nicht ausgespielt oder will sich der Charakter bewusst gegen die Sucht wehren, muss ein Gegen-TW auf WS gelingen, dann findet aber ein Entzug statt.
 - Der Charakter erleidet dann einmalig in GL - 1, LE - 1, MUT - 1, VIT - 1 und WS - 1.
 - Während der ersten 10 Tage des Entzugs erleidet der Charakter außerdem: Angststörung, Schwitzsucht, Lethargie und täglich muss der TW auf VIT gelingen, sonst erleidet er (W6): 1 = Übelkeit; 2 = Erbrechen; 3 = Durchfall; 4 = Krämpfe; 5 = Depression; 6 = PM Cholerik + 3.
 - Wenn 10 Tage lang der Gegen-TW auf WS gelingt, sinkt das PM - 1. Sinkt das PM unter 10, ist man von der Sucht geheilt. Es besteht aber die Gefahr einer Rückfälligkeit.
- **Beschaffung:** Apotheker und Händler haben große Bestände an Laudanum, da die Nachfrage groß ist.
 - Preis: Tinktur (30 ml) = 0,50 \$.

Lavendel

- **Art und Nutzen:** Dient als Beruhigungsmittel, auch gegen Angstzustände und Schlaflosigkeit. Es wirkt schmerzlindernd bei Kopfschmerzen und gegen Magenverstimungen und Blähungen. Es kann auch bei Wundauflagen eingesetzt werden.
- **Beschreibung:** Lavendel ist eine krautige Pflanze, mit violetten kleinen Blüten. Lavendel wächst gut in trockenen, sonnigen Gegenden, meist an felsigen Hängen. Lavendel hat einen aromatischen Duft. Bei der Herstellung von Lavendelöl werden die getrockneten Blüten in einen Destillierapparat gegeben. Durch den Wasserdampf wird das Öl destilliert. Aus 100 Kg Lavendelblüten gewinnt man 1 Liter Öl. Zur Herstellung von Lavendelsalbe werden 15 Tropfen Öl in 30 ml Bienenwachs und ein paar Tropfen Mandelöl gegeben.
- **Geschichte:** Die ersten Siedler brachten Lavendel nach Amerika mit und wussten, wie die Pflanze angebaut und verwendet wird. Sie kultivieren seitdem Lavendel in Gärten, aber auch auf Farmen.
- **Applikation:**
 - Tee (5 g): Oral getrunken.
 - Öl (2 Tropfen; 0,1 ml): Kutan aufgetragen.
 - Bad (10 Tropfen; 0,5 ml): Inhalativ.
 - Salbe (2 g): Kutan aufgetragen.
- **Wirkungseintritt:**
 - Tee: 1 Std.; 2 – 3 x täglich (nach der 2. Einnahme).
 - Bad: 15 Min.
 - Öl und Salbe: 15 Min.
- **Halbwertszeit:** 6 Std.
- **Wirkung als Tee:**
 - Schlaflosigkeit wird aufgehoben. Der Charakter kann gut schlafen.
 - Angstzustände werden aufgehoben; mögliche Angst-PM's werden - 1 gedrosselt.
 - Hyperaktivität wird aufgehoben.
 - Das PM Cholerik wird - 1 gedrosselt.
 - Bauchschmerzen, Blähungen und Magenkrämpfe werden aufgehoben.
- **Wirkung als Bad:**
 - Schlaflosigkeit wird aufgehoben. Der Charakter kann gut schlafen.
 - Muskelkater wird aufgehoben; bei einer möglichen Prellung wird 1 LE regeneriert.
 - Angstzustände werden aufgehoben; mögliche Angst-PM's werden - 1 gedrosselt.
 - Durch zusätzliche Einnahme von Kamille oder Baldrian wird die Wirkung verstärkt: Angst-PM und das PM Cholerik werden - 2 gedrosselt und der Charakter wird müde oder sehr müde.



- **Wirkung als Öl und Salbe:**
 - Muskelkater wird aufgehoben; bei einer möglichen Prellung wird 1 LE regeneriert.
 - Eine Wunde wird sich nicht mehr infizieren; heilt auch Mückenstiche.
 - Kopfschmerzen werden aufgehoben (wird an der Schläfe einmassiert).
 - Lavendelöl wirkt gegen die Erkrankung Hautpilz.
- **Nebenwirkung:**
 - Der TW auf GL muss gelingen, sonst erleidet der Charakter: Juckreiz bei Öl und Salbe; Husten bei einem Bad; bei Tee (W6): 1 – 2 = Übelkeit; 3 – 4 = Erbrechen; 5 – 6 = Bauchschmerzen.
 - Bei dem PM Pollen-Allergie bricht Allergie aus, wenn der TW auf GL misslingt.
- **Beschaffung:** Lavendel wird in verschiedenen Gebieten angebaut. Sie wird auch in Gärten kultiviert. Auch Apotheken oder Kräuterhändler verkaufen Lavendel.
 - Preise: 30 g getrocknete Lavendelblüten = 0,25 \$; 30 ml Öl = 2,00; 30 ml Salbe 2,50.
- **Weiteres:** Neben der medizinischen Bedeutung wird Lavendel auch als Duftstoff eingesetzt, um Häuser und Wäsche zu erfrischen, es wird in Reinigungsmittel gemischt, wegen seiner duftenden und desinfizierenden Eigenschaften und es lässt sich zur Abwehr von Flöhen, Läusen und Mücken einsetzen, indem Lavendelöl, Lavendelblüten oder Lavendelkissen im Schlafbereich oder bei Haustierbetten abgelegt werden. Lavendel wird bei Indianern auch in religiösen und spirituellen Ritualen zur Reinigung verwendet. In Süßspeisen und Backwaren kann Lavendel eingesetzt werden. Lavendelblüten und -produkte sind beliebte Geschenke.

Lobelia

- **Art und Nutzen:** Wird als Brechmittel genutzt, aber auch gegen Husten, Krämpfe und bei Verdauungsproblemen
- **Beschreibung:** Auch bekannt als Blasenkraut. Es ist ein Glockenblumengewächs, eine ein- oder zweijährige krautige Pflanze mit kleinen bläulich-violetten Blüten.
- **Geschichte:** Lobelia ist seit vielen Jahren bei Indianern bekannt und wird von ihnen als Heilpflanze genutzt. Die ersten europäischen Siedler übernahmen das Wissen.
- **Applikation:**
 - Tee: 5 g; 2 x täglich.
 - Tinktur: 2 Tropfen (0,1 ml); 2 – 3 x täglich.
 - Pulver: 2 g.
- **Wirkungseintritt:**
 - Tee: 1 Std. (nach der 2. Einnahme)
 - Tinktur: 30 Min. (nach der 2. Einnahme)
 - Pulver: 1 Std.
- **Halbwertszeit:** 6 Std.
- **Wirkung:**
 - Bauchschmerzen, Erbrechen, Übelkeit, Husten und Krämpfe hören auf. Bei der Hustenlinderung findet bei entsprechenden Atemwegserkrankungen 1 LE-Verlust weniger statt.
 - Überdosis (über 5 g): Erbrechen und Durchfall. Führt auch Schlangengift ab.
- **Nebenwirkung:**
 - Bei dem PM Pollen-Allergie bricht Allergie aus, wenn der TW auf GL misslingt.
 - Bei der Verabreichung muss ein TW auf Pharmazie gelingen, der – 2 WM wird, sonst fällt die Dosierung versehentlich höher aus.
 - Eine versehentlich noch höhere Dosierung als bei der Überdosis verursacht (W6): 1 – 3 = Krämpfe; 4 – 5 = Ohnmacht; 6 = PM Herzfehler.
- **Beschaffung:** In einigen Kräutergeschäften und Apotheken wird Lobelia angeboten.
 - Preise: 30 g getrockneter Lobelia = 0,50 \$; Tinktur = 1 \$; Pulver (30 g) = 1 \$.



Mädesüß

- **Art und Nutzen:** Die Pflanze wirkt schmerzlindernd und heilend gegen allerlei Schmerzen und Entzündungen. Es senkt auch Fieber und hilft gegen Husten, indem es schleimlösend wirkt.
- **Beschreibung:** Mädesüß ist eine einjährige Pflanze, mit cremeweißen, duftenden Blüten, die in dichten Dolden erscheinen. Abends verbreiten die Blüten einen honig-mandelartigen Geruch. Auch die Blätter setzen beim Zerreiben einen süßlichen Duft frei. Mädesüß schmeckt süßlich-herb. Die Pflanze wächst in feuchten Wiesen, an Flussufern und in Mooren. Die Erntezeit ist während der Blütezeit im Sommer. Die Blätter und Blüten werden getrocknet und dann verarbeitet. Zur Herstellung der Tinktur werden 100 g Mädesüß benötigt.
- **Geschichte:** Die Wirkung von Mädesüß ist sowohl bei den Indianern als auch bei den frühen europäischen Siedlern bekannt gewesen.
- **Applikation:**
 - Tee: 5 g; 2 – 3 x täglich.
 - Tinktur: 20 Tropfen (1 ml); 2 – 3 x täglich.
 - Bad (inhaliert): 100 g.
- **Wirkungseintritt:**
 - Tee: 1 Std. (nach der 2. Einnahme)
 - Tinktur: 30 Min. (nach der 2. Einnahme)
 - Bad: 15 Min.
 - Durch die Einnahme von Koffein wirkt Mädesüß bei Tee und Tinktur doppelt so schnell.
- **Halbwertszeit:** 3 Std.
- **Wirkung bei Tee und Tinktur:**
 - Bauchschmerzen, Kopfschmerzen und Husten hören auf.
 - Bei der Hustenlinderung findet bei entsprechenden Atemwegserkrankungen 1 LE-Verlust weniger statt.
 - LE regeneriert + 1.
 - Fieber wird gesenkt: Leichtes Fieber hört auf und schweres Fieber wird zu leichtem.
- **Wirkung bei einem Bad:**
 - Husten hört auf.
 - Bei der Hustenlinderung findet bei entsprechenden Atemwegserkrankungen 1 LE-Verlust weniger statt.
 - Fieber wird gesenkt: Leichtes Fieber hört auf und schweres Fieber wird zu leichtem.
- **Nebenwirkung:**
 - Bei dem PM Pollen-Allergie bricht Allergie aus, wenn der TW auf GL misslingt.
 - Der TW auf GL muss gelingen, sonst erleidet der Charakter (W6): 1 = Übelkeit; 2 = Erbrechen; 3 = Magenkrämpfe; 4 = Durchfall; 5 = Kopfschmerzen; 6 = Schwindel.
- **Beschaffung:** Mädesüß wächst in feuchten Gegenden. Apotheken und Kräuterhändler verkaufen es.
 - Preise: 30 g getrockneter Mädesüß = 0,50 \$; Tinktur = 1 \$.
- **Weiteres:** Die Blüten und Blätter werden auch zur Aromatisierung in Getränken, Speisen und Süßwaren und in der Kosmetik eingesetzt. Mädesüß kann auch als Färbemittel genutzt werden.



Morphium

- **Art und Nutzen:** Starkes Schmerzmittel, das auch beruhigend, schlaffördernd und euphorisierend wirkt. Es wirkt auch gegen Husten.
- **Beschreibung:** Ab 1865 erreicht Morphium das Frontierland. Es ist ein Opiat und wird aus Opium gewonnen. Es wird medizinisch zur Behandlung schwerer Verletzungen, bei chirurgischen Eingriffen und schweren Krankheiten eingesetzt. 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 in Salzform als Hydrochlorid eingesetzt. Für eine Tinktur wird 0,5 g Hydrochlorid genutzt, für einen Sirup 0,3 g.
- **Geschichte:** Seit den 1830ern wird Morphium in Europa genutzt und seit den 1850ern in den USA. Den Wilden Westen erreicht es erst im Amerikanischen Bürgerkrieg, wo es genutzt wird, um die Verwundeten zu behandeln. Seitdem wird es auch weiter medizinisch eingesetzt. Die hohe Suchtgefahr von Morphium ist bereits bekannt.

...

- **Applikation:**
 - Tinktur: 20 Tropfen (1 ml), 2 – 3 x täglich.
 - Sirup: 5 ml, 2 – 3 x täglich.
- **Wirkungseintritt:** Die Wirkung setzt bei der ersten Einnahme ein und bleibt für weitere Einnahmen konstant.
 - Tinktur: 30 Min.
 - Sirup: 1 Std.
- **Halbwertszeit:** 4 Std.
- **Wirkung:** Der Charakter versinkt in sich selbst und erlebt seine Umwelt in einem wohligen Dämmerzustand.
 - GL + 2; SCHAM + 1; VIT + 2; MOT – 1; REFL – 2.
 - LE regeneriert + 3; der Charakter erhält + 2 NBS und erhält keinen Schock.
 - Husten, Durchfall, Depression und Hyperaktivität hören auf.
Bei der Hustenlinderung findet bei entsprechenden Atemwegserkrankungen 1 LE-Verlust weniger statt.
 - Kein Hunger, kein Durst.
 - In der Nacht kann der Charakter gut durchschlafen.
 - Das mögliche PM Cholerik sinkt – 2.
- **Nebenwirkung:**
 - Lethargie
 - Überdosis: Bei der Dosierung muss der TW auf Pharmazie gelingen, sonst findet versehentlich eine Überdosis statt. Der Charakter schläft dann für W6 Std. lang ein und leidet danach noch W6 Std. lang an Halluzinationen und Blackouts.
Außerdem muss während des Schlafs der TW auf GL gelingen, sonst stirbt er an Atemstillstand.
 - Wird parallel viel Alkohol oder Laudanum oder Opium konsumiert, findet eines der Ereignisse der Nachwirkung statt.
- **Nachwirkung:**
 - Dem Charakter muss bei den ersten 3 Einnahmen der TW auf VIT gelingen, sonst erleidet er Schwitzsucht und (W10): 1 = Bauchschmerzen durch Verstopfung; 2 = Schwindel; 3 = Atemnot; 4 = Depression; 5 = Übelkeit; 6 = Erbrechen; 7 = Müdigkeit; 8 = Durst; 9 = Juckreiz; 10 = der Würfelwurf muss erneut und einmal mehr durchgeführt werden.
- **Suchtgefahr:** Bereits nach dem zweiten Konsum muss der TW auf WS gelingen, sonst wird man süchtig.
 - Ab dem PM-Wert von 10 – 14 konsumiert man wöchentlich.
 - Ab dem PM-Wert von 15 konsumiert man alle 3 Tage.
 - Ab dem PM-Wert von 18 konsumiert man täglich.
 - Nach 3 Abenteuern ist ein Gegen-TW auf WS nötig. Wenn dieser TW misslingt, steigt das PM + 1.
 - Steigt das PM in eine höhere Kategorie, dann endgültig – 1 GL, – 1 LE, – 1 MUT, – 1 VIT und – 1 WS.
Außerdem entwickelt sich eine Toleranz und die Dosis wird allmählich erhöht.
Außerdem muss der TW auf GL gelingen, sonst tritt ein Leberschaden auf und der Charakter erleidet W6 Abenteuer lang endgültig – 1 LE.
Ab dem PM-Wert 18 muss jedes Mal der TW auf GL gelingen, sonst stirbt der Charakter an einer Überdosis.
- **Entzug:** Wird das PM nicht ausgespielt oder will sich der Charakter bewusst gegen die Sucht wehren, muss ein Gegen-TW auf WS gelingen, dann findet aber ein Entzug statt.
 - Der Charakter erleidet dann einmalig in GL – 1, LE – 1, MUT – 1, VIT – 1 und WS – 1.
 - Während der ersten 10 Tage des Entzugs erleidet der Charakter außerdem: Angststörung, Schwitzsucht, Lethargie und täglich muss der TW auf VIT gelingen, sonst erleidet er (W6): 1 = Übelkeit; 2 = Erbrechen; 3 = Durchfall; 4 = Krämpfe; 5 = Depression; 6 = PM Cholerik + 3.
 - Wenn 10 Tage lang der Gegen-TW auf WS gelingt, sinkt das PM – 1.
Sinkt das PM unter 10, ist man von der Sucht geheilt. Es besteht aber die Gefahr einer Rückfälligkeit.
- **Beschaffung:** Morphinium ist in Apotheken erhältlich.
 - Preise: Tinktur; Sirup (30 mg)
- **Weiteres:** Der Missbrauch von Morphinium führt zu vielen Abhängigkeiten und persönlichen und sozialen Problemen.

Moschus

- **Art und Nutzen:** Parfüm-Stoff, der verführerisch wirkt. Es hilft auch leicht bei leichten Verwundungen.
- **Beschreibung:** Moschus wird aus dem Drüsensekret der Bisamratte gewonnen. Es hat einen intensiven, tierischen Duft.
- **Geschichte:** Moschus ist wenig verbreitet, wird aber gelegentlich von chinesischen Seifenherstellern angeboten oder exportiert.
- **Applikation:** Kutanes Auftragen durch Seife.
- **Wirkungseintritt:** Sofort.
- **Halbwertszeit:** 6 Std.
- **Wirkung:**
 - Sollte der Charakter jemanden verführen wollen, wird der TW auf CHAR + 1 WM. Der Duft zieht allgemein die Aufmerksamkeit an sich.
 - Wird damit eine Wunde behandelt, wird sich diese Wunde nicht mehr infizieren.
- **Nebenwirkung:** Der TW auf GL muss gelingen, sonst erleidet der Charakter eine allergische Reaktion und dadurch Juckreiz.
- **Beschaffung:**
 - Moschusprodukte, wie die Seife, werden meistens aus Europa importiert. Chinesische Seifenhändler bieten sie ebenfalls an.
 - Preis: Seife = 1 \$
- **Weiteres:** Bei der Herstellung der Seife muss ein TW auf Pharmazie gelingen, sonst kommt es zu einer Vergiftung und der Charakter erleidet (W6): 1 = Übelkeit; 2 = Erbrechen; 3 = Durchfall; 4 = Schwindel; 5 = Kopfschmerzen; 6 = Krämpfe.



Nikotin

- **Art und Nutzen:** Leichte Rauschdroge, die kurz stimuliert und die Konzentration und Aufmerksamkeit erhöht, entspannend wirkt, aber süchtig macht und starke gesundheitliche Schäden verursachen kann. Tabakwaren werden auch als Heilmittel gegen Atemwegserkrankungen empfohlen.
- **Beschreibung:** Nikotin ist der Wirkstoff in Tabakwaren. Er wird aus den Blättern bestimmter Nachtschattengewächse gewonnen. Tabakwaren spielen in der Frontierzeit eine große Rolle, ebenso bei den Indianern. Nikotin wird hauptsächlich durch Rauchen von Tabak konsumiert (Zigaretten, Zigarren und Pfeife), aber auch durch Kauen von Kautabak und Schnupfen durch Schnupftabak. Zigaretten sind wenig verbreitet, gewinnt aber zum Ende des 19. Jh. an Popularität. Sie werden eigenständig in Zigarettenpapier eingerollt. Zigarren sind beliebt und gelten als Statussymbol. Pfeifenrauchen wird als entspannende Tätigkeit angesehen. Auch Indianer verwenden Pfeifen. Im Frontierland verwenden viele Männer Kautabak, besonders wenn sie körperlich anstrengende Arbeit verrichten. Der Kautabak wird nach Gebrauch fortgespuckt. In vielen öffentlichen und privaten Räumen werden Spucknapfe aufgestellt, damit der gespuckte Tabak nicht auf dem Boden landet. Der Schnupftabak ist wenig verbreitet.
- **Applikation:**
 - Inhaliert durch das Rauchen einer Zigarette (1 g), Zigarre oder Pfeife (2 g).
 - Sublingual durch das Kauen von Kautabak (5 g).
 - Nasal durch das Schniefen von Schnupftabak (0,1 g).
- **Wirkungseintritt:**
 - Inhaliert: 10 Sek.
 - Sublingual: 5 Min.
 - Nasal: 1 Min.
- **Halbwertszeit:** 1 Std.
- **Wirkung:**
 - WS + 1 und der TW auf alle Wissenstalente wird + 1 WM.
 - Hunger bleibt aus.
 - Mögliche Angst-PM's und das PM Cholerik sinken – 1.



...

- **Nebenwirkung bei Rauch-Tabak:**
 - Dem Charakter muss der TW auf GL gelingen, sonst erleidet er (W6): 1 - 2 = Schwindel; 3 = Der Charakter muss aufs Klo; 4 = Übelkeit; 5 = Husten; 6 = Kopfschmerzen.
- **Nebenwirkung bei Kautabak:**
 - Dem Charakter muss der TW auf GL gelingen, sonst erleidet er (W4): 1 = Übelkeit; 2 = Schluckauf (eine ¼ Std.); 3 = Mundgeruch; 4 = Entzündung im Mund (- 1 LE und - 1 VIT).
- **Nebenwirkung bei Schnupftabak:**
 - Dem Charakter muss der TW auf GL gelingen, sonst erleidet er (W4): 1 = Niesattacke; 2 = laufende Nase und tränende Augen; 3 = Kopfschmerzen; 4 = Nasenbluten.
- **Suchtgefahr:** Wird gelegentlich konsumiert, muss der TW auf WS gelingen, sonst wird der Charakter süchtig.
 - Ab dem PM-Wert von 10 - 14 konsumiert man täglich mind. einmal.
 - Ab dem PM-Wert von 15 konsumiert man täglich mehrmals.
 - Ab dem PM-Wert von 18 konsumiert man sehr häufig am Tag.
 - Nach 3 Abenteuern ist ein Gegen-TW auf WS nötig. Wenn dieser TW misslingt, steigt das PM + 1.
 - Steigt das PM in eine höhere Kategorie, dann endgültig - 1 GL, - 1 LE, - 1 MUT, - 1 VIT und - 1 WS und AUSS - 1.
Außerdem muss dann der TW auf VIT gelingen, sonst: (W4): 1 = PM Herzfehler; 2 = PM Krebs; 3 = Magen-Darm-Geschwür: Je Abenteuer endgültig - 1 LE. Das Geschwür kann nur operativ entfernt werden; 4 = Dauerhaft Immunschwäche.
- **Entzug:** Wird das PM nicht ausgespielt oder will sich der Charakter bewusst gegen die Sucht wehren, muss ein Gegen-TW auf WS gelingen, dann findet aber ein Entzug statt.
 - Der Charakter erleidet dann einmalig in GL - 1, LE - 1, MUT - 1, VIT - 1 und WS - 1.
 - Während der ersten 10 Tage des Entzugs muss täglich der TW auf VIT gelingen, sonst erleidet der Charakter (W4): 1 = Übelkeit; 2 = Angststörung; 3 = Kopfschmerzen; 4 = PM Cholerik + 3.
 - Wenn 10 Tage lang der Gegen-TW auf WS gelingt, sinkt das PM - 1.
Sinkt das PM unter 10, ist man von der Sucht geheilt. Es besteht aber die Gefahr einer Rückfälligkeit.
- **Beschaffung:** Der Anbau und Handel von Tabak stellen einen wichtigen Wirtschaftszweig dar. Tabakplantagen sind von wirtschaftlicher Bedeutung und existieren in den südlichen Staaten der USA.
 - Preise: 1 g Tabak = 0,10 \$; Zigarre = 0,20 \$; 1 g Kautabak = 0,10 \$; 1 g Schnupftabak = 0,10 \$.
- **Weiteres:** Die gesundheitlichen Schäden von Tabak sind in der Zeit nicht bekannt. Es gilt sogar eher als geselliges Heilmittel.

Oleander

- **Art und Nutzen:** Starke Giftpflanze.
- **Beschreibung:** Oleander ist eine immergrüne Zierpflanze, mit ledrigen Blättern und stark duftenden Blüten, in rosa weiß oder rot. Oleander kann bis zu 6 Meter hoch werden. Die Pflanze ist beliebt, aber wegen ihrer Giftigkeit auch gefürchtet. Sie stammt ursprünglich aus dem Mittelmeerraum und Asien und ist in Amerika nicht heimisch. Sie wird häufig in Gärten und um Häuser herum gepflanzt, da sie trockenes und heißes Klima gut verträgt. Aufgrund ihrer Dichte wird sie auch als Hecke verwendet. Die Blätter, Blüten und Samen enthalten einen hochwirksamen Giftstoff.
- **Applikation:**
 - Orale Einnahme. 1 g bzw. 1 Blatt wirkt schwer vergiftend; 10 Blätter wirken tödlich.
 - Kutan; durch den Kontakt mit dem Saft der Pflanze.
- **Wirkungseintritt:**
 - Oral: 1 Std.
 - Kutan: W60 Min.
- **Halbwertszeit:** 1 + W4 Std.
- **Wirkung durch Hautkontakt mit dem Saft:** Juckreiz.



...

- **Wirkung durch Einnahme:**

- Übelkeit, Bauchschmerzen, Erbrechen, Durchfall.

Nach 1 Std.:

- Schwitzen, Speichelfluss.
- Schwindel, Verwirrtheit, Sehstörungen (alle visuellen TW werden – 2 WM).
- Außerdem muss nun der TW auf aktuelle VIT gelingen, sonst erleidet der Charakter Krämpfe.

Nach jeder weiteren Std. (sofern die Halbwertszeit noch nicht überwunden ist):

- Stündlich muss der TW auf VIT gelingen, sonst stirbt der Charakter an Herz- und Organversagen.

- **Beschaffung:** Die Zierpflanze kann über Blumenzüchter erworben werden.

- Preis: eine mittelgroße Pflanze = 1 \$.

- **Weiteres:**

- Um einer Vergiftung entgegenzuwirken, muss der Magen mit einem Brechmittel entleert werden und Aktivkohle muss verabreicht werden, um die Vergiftung zu stoppen.
- Vieh muss von Oleander ferngehalten werden. Sie fressen daran und vergiften sich tödlich. Auch das Trinken von Wasser, in dem Oleanderblätter eingeweicht sind, kann tödlich sein. Eigentümer solcher Pflanzen stellen gelegentlich Schilder auf, mit denen Reisende vor der Giftigkeit der Pflanze gewarnt werden. Auch kann Oleander eingezäunt sein.

Opium

- **Art und Nutzen:** Schmerzmittel, Beruhigungsmittel und Schlafmittel. Es wirkt auch euphorisierend und fördert leicht ein spirituelles Gefühl. Es wird auch häufig bei Durchfall und gegen Husten verordnet.

- **Beschreibung:** Opium wird aus dem Milchsaft des Schlafmohns gewonnen. Aus dem Rohopium lässt sich eine Paste herstellen, die wiederum zu Pillen verarbeitet werden kann, die medizinisch gegen Durchfall, zur Schmerzlinderung und als Schlafmittel eingesetzt werden. Aus dem Rohopium lässt sich durch Hitz- und Röstverfahren und Wasserextraktion auch Rauchopium herstellen, der durch Pfeife konsumiert wird.



- **Geschichte:** In der Medizin wird Opium schon seit den 1830ern genutzt. Der Rauchkonsum von Opium beginnt ab 1848, als chinesischen Einwanderer wegen des Goldrausches und dem Bau der Eisenbahn nach Amerika immigrieren. Sie pflegen die Praxis des Opiumrauchens auf. Sogenannte Opiumhöhlen werden in größeren Städten oder in den Zeltstädten der Eisenbahnen gegründet. Das Rauchen von Opium, gerade in Verbindung mit den chinesischen Einwanderern, wird stark stigmatisiert und als kriminelles Laster angesehen. Medizinisch ist Opium akzeptiert. Unter dem Label Laudanum wird auch die Opium-Tinktur hergestellt und veräußert. Ebenso wird ab 1865 Morphin im Wilden Westen genutzt, einem Derivat von Opium.

- **Applikation:**

- Pille; oral eingenommen (enthält 0,2 g Opium); 2 – 3 x täglich.
- Rauchopium; inhalativ durch eine Pfeife: 2 g.
Die Menge steigt bei dauerhaftem Konsum und Toleranz auf 5 g und auf 10 g.

- **Wirkungseintritt:**

- Pille: 60 Min.
- Pfeife: 1 Min.

- **Halbwertszeit:**

- Pille: 6 Std.
- Pfeife: 3 Std.

...

- **Wirkung:** Die Wirkung wird begleitet von dem Gefühl diffuser Träumerei.
 - GL + 2; SCHAM + 1; VIT + 2; REFL - 2.
 - LE regeneriert + 2; der Charakter erhält + 1 NBS.
 - Husten, Durchfall, Depression und Hyperaktivität hören auf.
Bei der Hustenlinderung findet bei entsprechenden Atemwegserkrankungen 1 LE-Verlust weniger statt.
 - Kein Hunger, kein Durst.
 - PM Sexsucht + 3.
 - In der Nacht kann der Charakter gut durchschlafen.
 - Das mögliche PM Cholerik sinkt - 1.
 - Gewollte Überdosis (bei Rauch-Opium): Der Charakter erlebt farbenstarke und erotisierende Halluzinationen, visionäre Erscheinungen und eine Veränderung des Raum-Zeit-Gefühls. GL und PSI erneut + 1.
Allerdings muss auch ein TW auf GL gelingen, sonst stirbt der Charakter an Atemstillstand.
- **Nebenwirkung:**
 - Lethargie
 - Wird parallel viel Alkohol oder Morphium oder Opium konsumiert, findet eines der Ereignisse der Nachwirkung statt.
- **Nachwirkung:**
 - Dem Charakter muss bei den ersten 3 Einnahmen der TW auf VIT gelingen, sonst erleidet er (W10): 1 = Bauchschmerzen durch Verstopfung; 2 = Verwirrtheit; 3 = Depression; 4 = Lethargie; 5 = Übelkeit; 6 = Erbrechen; 7 = Müdigkeit; 8 = Durst; 9 = Juckreiz; 10 = der Würfelwurf muss erneut und einmal mehr durchgeführt werden.
- **Suchtgefahr:** Bereits nach dem zweiten Konsum muss der TW auf WS gelingen, sonst wird man süchtig.
 - Ab dem PM-Wert von 10 - 14 konsumiert man wöchentlich 2 g.
 - Ab dem PM-Wert von 15 konsumiert man alle 3 Tage 5 g.
 - Ab dem PM-Wert von 18 konsumiert man täglich 10 g.
 - Nach 3 Abenteuern ist ein Gegen-TW auf WS nötig. Wenn dieser TW misslingt, steigt das PM + 1.
 - Steigt das PM in eine höhere Kategorie, dann endgültig - 1 GL, - 1 LE, - 1 MUT, - 1 VIT und - 1 WS. Außerdem entwickelt sich eine Toleranz und die Dosis wird allmählich erhöht.
Ab dem PM-Wert 18 muss jedes Mal der TW auf GL gelingen, sonst stirbt der Charakter an einer Überdosis.
- **Entzug:** Wird das PM nicht ausgespielt oder will sich der Charakter bewusst gegen die Sucht wehren, muss ein Gegen-TW auf WS gelingen, dann findet aber ein Entzug statt.
 - Der Charakter erleidet dann einmalig in GL - 1, LE - 1, MUT - 1, VIT - 1 und WS - 1.
 - Während der ersten 10 Tage des Entzugs erleidet der Charakter außerdem: Angststörung, Schwitzsucht, Lethargie und täglich muss der TW auf VIT gelingen, sonst erleidet er (W6): 1 = Übelkeit; 2 = Erbrechen; 3 = Durchfall; 4 = Krämpfe; 5 = Depression; 6 = PM Cholerik + 3.
 - Wenn 10 Tage lang der Gegen-TW auf WS gelingt, sinkt das PM - 1.
Sinkt das PM unter 10, ist man von der Sucht geheilt. Es besteht aber die Gefahr einer Rückfälligkeit.
- **Beschaffung:** Opium wird aus europäischen Ländern importiert, die es wiederum aus Indien und dem Nahen Osten beschaffen. Opium ist in Apotheken weit verbreitet erhältlich.
 - Preise: Pille = 0,10 \$; Rauchopium, 2 g = 2 \$.

Peyote

- **Art und Nutzen:** Psychedelischer Stoff, der Halluzinationen bewirkt, eine veränderte Raum-Zeit-Wahrnehmung und ein spirituelles Erleben ermöglicht. Es fördert SCHAM und wirkt auch gegen Kopfschmerzen und Fieber.
- **Beschreibung:** Peyote ist ein kleiner Kaktus, der in Wüstenregionen Nordmexikos und im Süden von Texas und New Mexico vorkommt.
- **Geschichte:** Die Verwendung von Peyote hat bei den Indianern in Mexiko, New Mexico und Texas eine lange Tradition. Es wird bei rituellen und religiösen Zeremonien verwendet, um spirituelle Erkenntnisse und Visionen zu erhalten. Im späten 19. Jh. wird Peyote auch von Trappern und Siedlern wahrgenommen, die Kontakt mit den Indianern haben. Die Nutzung bleibt aber überwiegend bei den Indianern. Die Indianerstämme, die mit Peyote vertraut sind, sind Commanche, Kiowa, Apache, Navajo, Pueblo.
Ab 1880 kommt die Geistertanzbewegung auf. Das ist eine religiös-soziale Bewegung unter den Indianern der Great Plains, die unter dem Einfluss von Peyote entsteht. Der Paiute-Schamane Wovoka (Jack Wilson) behauptet, er habe eine Vision gehabt, in der ihm ein messianischer Geist erschien, der ihm Botschaften für die Wiederherstellung der indianischen Kultur und den Widerstand gegen die koloniale Unterdrückung übermittelte. Die Geistertanzbewegung soll den Indianern helfen, ihre verlorene Kultur wiederzugewinnen und die Kolonisten zurückdrängen. Der Tanz dient dazu, die alte Welt und die Auferstehung der Verstorbenen zu erwirken. Der Tanz wird zu einem zentralen Ritual der Bewegung, bei dem Peyote konsumiert wird. Die Geistertanzbewegung breitet sich aus und beeinflusst die Stämme der Great Plains. Die Sioux, Cheyenne und Arapaho setzen ihre Hoffnung auf eine Abwendung der kolonialen Unterdrückung. Die US-Regierung sieht in der Bewegung eine Bedrohung und es kommt am 29.12.1890 zum Massaker von Wounded Knee, bei dem viele Lakota-Sioux getötet werden. Dieser Vorfall gilt als einer der letzten großen Konflikte der Indianerkriege.
- **Applikation:**
 - Sublinguale Einnahme durch das Kauen der Knöpfe des Kaktus: 5 – 10 Stück.
 - 1 Knopf wiegt 1 – 2 g.
 - Eine starke Dosis wird ab 12 Knöpfen erreicht.
 - Orale Einnahme durch Tee (gleiche Mengen).
- **Wirkungseintritt:**
 - Beim Kauen: 30 Min.
 - Tee: 60 Min.
- **Halbwertszeit:** 6 Std.
- **Wirkung:**
 - VIT + 1; MOT – 3.
 - Kopfschmerzen hören.
 - Fieber wird gesenkt: leichtes Fieber hört auf; schweres Fieber wird zu leichtem.
 - Halluzinationen: Lebhaftes visuelle Halluzination, mit intensiven Farben, verändernden Mustern und Figuren. Auditive Halluzinationen mit dem Hören von nichtexistierenden Geräuschen oder Stimmen.
 - Veränderte Wahrnehmung: Das Gefühl der Raum-Zeit verändert sich; ebenso die Körperwahrnehmung. Alles kann sich größer, kleiner, langsamer oder schneller anfühlen.
 - Euphorie: GL + 3
 - Sensibilität: Intensives Gefühl von Liebe und Mitgefühl: PM Cholerik – 3.
 - Spirituelles Erleben: Gefühl einer Verbindung mit dem Universum: SCHAM + 3.
Die Schamanen-Zauber Geisterwandel, Hellsehen, Hieromantie, Seelenwanderung, Visionen und Zeitbruch werden + 2 WM.
- **Nebenwirkung:** Die Pupillen erweitern sich. Außerdem ...
 - Dem Charakter muss der TW auf VIT gelingen, sonst erleidet er (W4): 1 = Übelkeit; 2 = Angststörung (anstelle der positiven Sensibilität) und Paranoia; 3 = Hyperaktivität; 4 = Schwitzsucht.
 - Einer Person mit dem PM Herzfehler muss der TW auf GL gelingen, sonst stirbt sie.
 - Wurde Johanniskraut konsumiert, erleidet der Charakter Übelkeit, Erbrechen und Krämpfe.
 - Bei einer Überdosis muss der TW auf GL gelingen, sonst stirbt der Charakter an Herzversagen.
- **Nachwirkung:**
 - Der Charakter leidet W4 Std. lang an halluzinativen Flashbacks.
 - Der TW auf GL muss gelingen, sonst erleidet der Charakter Depression.
 - Toleranz: Innerhalb von 7 Tagen wirkt keine psychedelische Droge mehr.



...

- **Suchtgefahr:** Nach dem Konsum muss der TW auf WS gelingen, sonst wird man psychisch süchtig.
 - Ab dem PM-Wert von 10 – 14 konsumiert man monatlich.
 - Ab dem PM-Wert von 15 konsumiert man alle 2 Wochen.
 - Ab dem PM-Wert von 18 konsumiert man wöchentlich.
 - Nach 3 Abenteuern ist ein Gegen-TW auf WS nötig. Wenn dieser TW misslingt, steigt das PM + 1.
 - Steigt das PM in eine höhere Kategorie, dann endgültig – 1 GL, – 1 LE, – 1 MUT, – 1 VIT und – 1 WS. Außerdem muss der TW auf GL gelingen, sonst erleidet der Charakter (W6): 1 – 3 = PM Paranoia; 4 – 6 = PM Herzfehler.
- **Entzug:** Wird das PM nicht ausgespielt oder will sich der Charakter bewusst gegen die Sucht wehren, muss ein Gegen-TW auf WS gelingen, dann findet aber ein Entzug statt.
 - Der Charakter erleidet dann einmalig in GL – 1, LE – 1, MUT – 1, VIT – 1 und WS – 1.
 - Während der ersten 10 Tage des Entzugs erleidet der Charakter außerdem: Depression.
 - Wenn 10 Tage lang der Gegen-TW auf WS gelingt, sinkt das PM – 1. Sinkt das PM unter 10, ist man von der Sucht geheilt. Es besteht aber die Gefahr einer Rückfälligkeit.
- **Beschaffung:** Der Peyote-Kaktus wächst nur in Mexiko und im südlichen New Mexico und im südlichen Texas.

Pfefferminze

- **Art und Nutzen:** Wirkt gegen Bauchschmerzen, Blähungen, Übelkeit, Magenkrämpfen und Husten. Wird auch bei Erkältungen und Influenza eingesetzt.
- **Beschreibung:** Krautige Pflanze, die krampflösend wirkt und gegen Magen-Darm-Beschwerden, Erkältung und Influenza eingesetzt wird. Sie dient auch als Würzmittel. Die Blätter riechen minzig und schmecken würzig, anfangs erwärmend, dann kühlend. Pfefferminzöl wird durch Destillation von frischen oder getrockneten Blättern gewonnen.
- **Applikation:**
 - Tee: 10 g auf eine Tasse; 2 – 3 x täglich.
 - Öl: Kutan auf die Schläfe eingerieben; 2 Tropfen (0,1 ml).
 - Bad: Inhalation durch Öl im Dampfbad; 10 Tropfen (0,5 ml).
- **Wirkungseintritt:**
 - Tee: 60 Min. (nach der 2. Einnahme)
 - Kutan; Öl: 30 Min.
 - Inhalativ; Bad: 15 Min.
- **Halbwertszeit:** 3 Std.
- **Wirkung bei kutanem Einreiben:** Kopfschmerzen hören auf.
- **Wirkung bei Bad:**
 - Kopfschmerzen und Husten hören auf. Bei der Hustenlinderung findet bei entsprechenden Atemwegserkrankungen 1 LE-Verlust weniger statt.
 - Bei den Erkrankungen Erkältung und Influenza wird der TW auf VIT + 1 WM.
- **Wirkung bei Tee:**
 - Bauchschmerzen, Blähungen, Übelkeit, Magenkrämpfe, Kopfschmerzen und Husten hören auf.
 - Bei den Erkrankungen Erkältung und Influenza wird der TW auf VIT + 1 WM.
- **Nebenwirkung bei Pfefferminzöl:** Der TW auf GL muss gelingen, sonst erleidet der Charakter (W6): 1 – 3 = Kopfschmerzen; 4 – 6 = Juckreiz.
- **Beschaffung:** Pfefferminze wächst verwildert in gemäßigten Klimazonen. Bei guter Pflege wächst sie aber auch in der Zucht überall. Es wird auch in Hausgärten angebaut und lässt sich bei Apotheken und Kräuterhändlern erwerben.
 - Preise: 30 g Pfefferminzblätter = 0,25 \$; ein Glas Pfefferminz-Tee = 0,10 \$; Pfefferminzöl (30 ml) = 1 \$.
- **Weiteres:** Pfefferminze wird auch in Getränken, Speisen und Süßspeisen verwendet.



Plantago



- **Art und Nutzen:** Dient zur Wundreinigung und -heilung. Hilft auch gegen Husten, bei Verdauungsproblemen und gegen Erkältung und Influenza.
- **Beschreibung:** Auch bekannt unter dem Namen Wegerich. Die Blätter werden häufig zerdrückt und zerkaut und auf Wunden, Insektenstiche oder Schlangenbisse aufgelegt, um eine Entzündung zu vermeiden. Die Blätter können auch zu einer Paste oder einer Salbe verarbeitet werden. Aus den Blättern lässt sich auch ein Tee machen. Zur Herstellung einer Paste (30 g) benötigt man 60 g frische Blätter. Zur Herstellung einer Salbe (30 g) benötigt man 50 g frische Blätter oder 10 g getrocknete Blätter.
- **Geschichte:** Die Indianer kennen die heilende Wirkung von Plantago schon lange. Die europäischen Siedler haben das Wissen von den Indianern übernommen.
- **Applikation:**
 - Tee: 10 g; 2 – 3 x täglich.
 - Kutan, direktes Auftragen der Blätter: 10 g.
 - Kutan, durch das Auftragen einer Paste: 10 g.
 - Kutan, durch das Auftragen einer Salbe: 2 g.
- **Wirkungseintritt:**
 - Tee: 1 Std. (nach der 2. Einnahme)
 - Kutan: 15 Min.
- **Halbwertszeit:**
 - Tee: 6 Std.
 - Kutan: 3 Std.
- **Wirkung als Tee:**
 - Husten, Blähungen und Bauchschmerzen hören auf.
Bei der Hustenlinderung findet bei entsprechenden Atemwegserkrankungen 1 LE-Verlust weniger statt.
 - Es wirkt schleimlösend und so kann der Charakter ohne Husten wieder schlafen.
 - Bei den Erkrankungen Erkältung und Influenza wird der TW auf VIT + 1 WM.
- **Wirkung bei kutaner Anwendung:**
 - Juckreiz hört auf.
 - Die Wunde wird sich nicht mehr infizieren.
- **Nebenwirkung beim Tee:** Dem Charakter muss der TW auf GL gelingen, der + 2 WM, sonst erleidet er (W4): 1 = Übelkeit; 2 = Erbrechen; 3 = Blähungen; 4 = Durchfall.
- **Nebenwirkung bei kutaner Anwendung:**
 - Bei dem PM Pollen-Allergie bricht Allergie aus, wenn der TW auf GL misslingt.
 - Dem Charakter muss der TW auf GL gelingen, der + 2 WM, sonst erleidet er Juckreiz.
- **Beschaffung:** Plantago ist weit verbreitet, in der Wildnis und in Gärten. Blätter und Präparate sind aber auch in Apotheken und bei Kräuterhändlern erhältlich.
 - Preise: 30 g getrocknete Blätter = 0,20 \$; 30 g Tee = 0,25 \$; Paste (30 g) = 0,25 \$; Salbe = 0,50 \$.
- **Weiteres:** Plantago-Blätter können auch in Salaten oder als Gemüse verwendet werden.

Pockenimpfstoff

- **Art und Nutzen:** Dient zur Bekämpfung der Pocken.
- **Beschreibung:** Aus dem Eiter von Kuhpocken wird der Impfstoff gewonnen, verarbeitet und als Impfung nutzbar gemacht. Die Impfung bietet einen Schutz gegen Pocken und dadurch auch einen Rückgang der Infektionsfälle.
- **Geschichte:** 1796 entdeckte der englische Arzt Edward Jenner, dass eine Infektion mit Kuhpocken Schutz gegen die Pocken bot. Aus den Pockenpusteln wurde ein Impfstoff gegen Pocken gewonnen und vereritet. Die ersten Versuche waren allerdings risikobehaftet, da es dadurch auch zu einem Ausbruch kommen konnte. Im frühen 19. Jh. wurde der zuverlässige Impfstoff auch in den USA genutzt. In einigen Gebieten gab es Widerstand gegen Impfungen, da zu viel Unkenntnis über Wirksamkeit und Nebenwirkungen herrschten. Es wurden darum Impfkampagnen durchgeführt.
In den 1830ern sterben viele Indianer an Pockenepidemien. Die Pocken wurden von den Europäern eingeschleppt und die Indianer waren nicht geimpft. Erneute Pockenepidemien fanden in den 1850ern statt, wodurch erneut ein großer Teil der indianischen Bevölkerung starb. Seit den 1860ern versuchten Ärzte und Missionare Indianergruppen zu impfen. Die Indianer standen dem allerdings skeptisch gegenüber und die nötigen Impfstoffe waren wenig ausreichend. In den 1870ern wurden dann auch Impfkampagnen bei indianischen Stämmen durchgeführt.
- **Applikation:** Subkutan: Die Haut wird eingeritzt und der Impfstoff durch Nadel oder Klinge eingesetzt.
 - Die Applikation verursacht – 1 LE.
 - Nach 3 Tagen entwickelt sich an der Injektionsstelle eine Beule oder Blase.
- **Wirkungseintritt:** 14 Tage.
- **Halbwertszeit:** 4 + W6 Jahre.
- **Wirkung:** Der Geimpfte ist immun gegen die Pocken.
- **Nebenwirkung:** Der TW auf GL muss gelingen, sonst erleidet der Charakter (W6): 1 – 3 = Leichtes Fieber; 4 – 5 = Schweres Fieber; 6 = Bakterielle Entzündung an der Infektionsstelle: Eine Erkrankung muss ermittelt werden.
- **Beschaffung:** Die Verfügbarkeit im Frontierland ist begrenzt. Die Impfstoffe müssen weite Strecken von den östlichen großen Städten in die abgelegenen Gebiete zurücklegen. Reiseärzte und Missionare führen den Impfstoff häufig mit sich, um Impfungen vorzunehmen.
 - Preis: Impfung = 3 \$.
- **Weiteres:**
 - Der Impfstoff hinterlässt eine Narbe an der Injektionsstelle, was als Zeichen einer erfolgreichen Impfung gilt.
 - Der Impfstoff ist nur begrenzt haltbar. In geschützten, kühlen und dunklen Orten hält er 4 x W4 Wochen. Bei unsachgemäßer Lagerung und hohen Temperaturen hält er nur 2 x W4 Wochen.



Rizinus

- **Art und Nutzen:** Das Rizinusöl dient zur Hautpflege, auch bei Hautproblemen und zur Wundheilung und zur Behandlung bei Gicht. Eingenommen dient es als Abführmittel. Rizinus ist außerdem hoch giftig.
- **Beschreibung:** Auch als Wunderbaum bekannt. Es ist eine tropische, subtropische Pflanze, die durch ihre großen Blätter auffällt und ebenso auffällige Samen hat, die wie Zecken aussehen. In gemäßigten Klimazonen kann sie als einjährige Pflanze kultiviert werden. Die Samen sind hochgiftig, aber das Öl, das sich aus den Samen gewinnen lässt, kann sicher verwendet werden, wenn es richtig verarbeitet wird. Das Öl kann direkt verwendet werden oder es wird daraus Creme (aus 10 g Rizinusöl) oder Salbe (aus 20 g Rizinusöl) gemacht. Die gemahlene Rizinus-Samen stellen ein hochgiftiges Pulver dar. Aus 5 Samen lässt sich 1 g Pulver gewinnen.
- **Applikation:**
 - Kutan durch das Auftragen von Creme: 2,5 g, 2 x täglich.
 - Kutan durch das Auftragen von Salbe: 2 g, 2 x täglich.
 - Orale Einnahme von Rizinusöl: 25 ml (ein Glas).
 - Vergiftung durch Rizinuspulver: 1 g.
 - Tödliche Vergiftung durch Rizinuspulver: 2 g
 - Vergiftung durch Rizinussamen: 5 Samen.
 - Tödliche Vergiftung durch Rizinussamen: 10 Samen.



...

- **Wirkungseintritt:**
 - Kutan bei Cremes: 30 Min. (nach der 2. Einnahme)
 - Kutan bei Salben: 15 Min. (nach der 2. Einnahme)
 - Oral durch Rizinusöl: 3 Std.
 - Oral durch Rizinussamen oder -pulver: 3 Std.
- **Halbwertszeit:**
 - Rizinusöl (Abführmittel): 6 Std.
 - Vergiftung: 24 Std.
- **Wirkung bei kutaner Anwendung:**
 - Juckreiz hört auf.
 - Die Wunde wird sich nicht mehr infizieren.
Kann auch gut bei Frostbeulen eingesetzt werden.
 - Der Charakter erleidet keine Gicht an der Körperpartie.
- **Wirkung bei oraler Einnahme von Rizinusöl:**
 - Magenkrämpfe; Durchfall.
 - Eine mögliche Entgiftung findet statt.
- **Vergiftung** (absichtlich oder durch versehentlich vergiftende Dosierung oder durch Überdosis):
 - Übelkeit, Bauchschmerzen, Krämpfe, Erbrechen, Durchfall, Schwindel.
 - Eine Schwangerschaft wird abgebrochen (Abtreibung).
- **Tödliche Vergiftung:**
 - Übelkeit, Bauchschmerzen, Krämpfe, Erbrechen, Durchfall, Schwindel.
 - Nieren- und Leberschaden: W6 Abenteuer lang endgültig – 1 LE.
 - Dem Charakter muss der TW auf GL gelingen, sonst erleidet er Organsversagen und stirbt.
- **Nebenwirkung bei kutaner Anwendung:** Dem Charakter muss der TW auf GL gelingen, sonst erleidet er Juckreiz.
- **Nachwirkung nach dem Abführen oder bei einer Vergiftung:** Dehydrierung.
- **Beschaffung:** Einige Siedler und Landwirte bauen Rizinus an. Kräuterhändler handeln mit den Samen und Apotheker und Kräuterhändler verkaufen auch das Rizinusöl.
 - 30 g Rizinussamen = 0,25 \$; Rizinusöl (30 ml) = 2 \$; Rizinus-Creme = 1,50 \$; Rizinus-Salbe = 1,50 \$.
- **Weiteres:**
 - Bei der Herstellung von Rizinusöl muss der TW auf Pharmazie gelingen, sonst (W6): 1 – 3 = Der Charakter vergiftet sich beim Umgang mit den Rizinus-Samen; 4 – 6 = Der Charakter erstellt versehentlich ein leicht vergiftendes Öl.
 - Rizinus wird auch als Bestandteil von Düngemittel genutzt. Die Pflanze kann außerdem zur Bodenverbesserung und als Kompost verwendet werden. In manchen Gärten steht sie auch als dekorative Zierpflanze.
 - Zur Behandlung eines Vergifteten muss dieser mit viel Flüssigkeit versorgt werden.

Salbei

- **Art und Nutzen:** Wirkt gegen Blähungen, Übelkeit und Durchfall; heilt Wunden, Hautausschlag und verhindert Wundinfektionen; lindert Husten und Halsschmerzen; ist schweißhemmend; kann bei Atemwegserkrankungen eingesetzt werden; hilft bei Mundgeschwüren und Zahnfleischentzündungen.
- **Beschreibung:** Salbei ist eine krautige Pflanze, die in klimatisch gemäßigten Gebieten wächst. Die Blätter werden vor der Blüte geerntet. Die getrockneten Blätter werden dann als Tee verwendet oder zu Salben und Tinkturen verarbeitet. Zur Herstellung einer Tinktur und zur Herstellung einer Salbe werden 5 g getrocknete Blätter verwendet. Salbei duftet aromatisch, hat aber einen leicht bitteren Geschmack.
- **Applikation:**
 - Oral als Tee; auch gegurgelt: 3 g getrocknete Blätter oder 10 frische Blätter; 2 – 3 x täglich.
 - Oral, durch Tinktur: 20 Tropfen (1 ml); 2 – 3 x täglich.
 - Inhaliert, durch das Verbrennen der Blätter: 2 g getrocknete Salbeiblätter.
 - Kutan als Salbe: 1 g, 2 – 3 x täglich.



...

- **Wirkungseintritt:**
 - Tee: 1 Std. (nach der 2. Einnahme)
 - Tinktur: 30 Min. (nach der 2. Einnahme)
 - Inhaliert: 15 Min.
 - Salbe: 15 Min.
- **Halbwertszeit:**
 - Tee, Tinktur und Salbe: 6 Std.
 - Inhaliert: 3 Std.
- **Wirkung als Tee und Tinktur:**
 - Blähungen, Übelkeit, Durchfall, Husten, Halsschmerzen und Schwitzsucht hören auf.
 - Es wirkt schleimlösend und der Charakter kann die Nacht wieder schlafen.
 - Mund- und Zahnfleischentzündungen bei Herpes hören auf.
 - Bei der Erkrankung Erkältung, Diarrhö, Herpes, Influenza und Pneumonie wird der TW auf VIT + 1 WM.
- **Wirkung bei Rauch-Inhalation:**
 - Übelkeit, Husten und Schwitzsucht hören auf.
 - Bei der Erkrankung Erkältung und Pneumonie wird der TW auf VIT + 1 WM.
- **Wirkung bei Salbe:**
 - Hautausschlag und Juckreiz hören auf.
 - Eine Wunde wird sich nicht mehr infizieren.
- **Nebenwirkung bei Tee und Tinktur:** Der TW auf GL muss gelingen, der + 2 WM wird, sonst erleidet der Charakter (W6): 1 – 2 = Übelkeit; 3 – 4 = Erbrechen; 5 – 6 = Bauchschmerzen.
- **Nebenwirkung bei Rauch-Inhalation:** Der TW auf GL muss gelingen, der + 2 WM wird, sonst erleidet der Charakter Reizung der Atemwege und Husten: – 1 LE und – 1 VIT.
- **Nebenwirkung bei Salbe:** Der TW auf GL muss gelingen, der + 2 WM wird, sonst erleidet der Charakter Juckreiz.
- **Beschaffung:** Salbei wird in Gärten und auf Höfen angebaut.
 - Preise: 30 g getrocknete Salbeiblätter = 1 \$; Tinktur = 2 \$; Salbe (30 g) = 2 \$.
- **Weiteres:** Salbei wird auch als Küchengewürz genutzt und zum Konservieren von Lebensmitteln. Indianer verwenden Salbei auch für Rituale und Zeremonien.

Salz

- **Art und Nutzen:** Dient zur Desinfektion von Wunden; Salzbäder lindern Entzündungen und Juckreiz; Salzlösung wirkt gegen Husten; dient als Abführmittel und hilft bei Verstopfung und als Brechmittel bei Vergiftungen; hilft bei Prellungen; wirkt gegen Erkältung und Allergie. In hoher Dosis wirkt es vergiftend.
- **Beschreibung:** Chemisch ist es als Natriumchlorid bekannt. Salz wird durch den Abbau von Salinen oder durch Verdunstung von Meerwasser gewonnen. In vielen Regionen des Frontier-Landes werden Salzquellen entdeckt und genutzt. Salz ist ein weißes, kristallines Pulver, das als Fund in farblosen Kristallen oder weißen Perlen vorliegt. Es ist in Wasser leicht löslich und in Ethanol unlöslich.
- **Applikation:**
 - Kutan: Salzpaste aus 20 g Salz und 10 ml Wasser wird aufgetragen.
 - Wenn der TW auf WS misslingt, erleidet man – 1 LE.
 - Kutan: Salz-Essig-Kompresse aus 20 g Salz und 240 ml Essig wird aufgetragen.
 - Wenn der TW auf WS misslingt, erleidet man – 1 LE.
 - Kutan: Salzbad: 380 g Salz (Tasse) in eine Badewanne.
 - Inhalativ: Salzlösung, 9 g Salz und 1 Liter Wasser.
 - Oral: Salzlösung; auch gegurgelt. ½ Tasse (120 ml; davon 2,5 g Salz); 2 – 3 x täglich.
 - Oral: Abführ- und Brechmittel: 10 g Salz in 250 ml warmen Wasser.
- **Wirkungseintritt:**
 - Kutane Anwendungen: 30 Min.
 - Inhalativ: 15 Min.
 - Oral bei Salzlösung: 1 Std. (nach der 2. Einnahme)
 - Oral bei Abführ- und Brechmittel: 30 Min.
- **Halbwertszeit:** 6 Std. (oral, bei Salzlösung)



...

- **Wirkung bei kutaner Anwendung:**
 - Juckreiz hört auf.
 - Die Wunde wird sich nicht mehr infizieren.
 - Bei Salz-Essig-Kompresse außerdem: Ein LE-Verlust durch eine Prellung und Zerrung regeneriert.
- **Wirkung bei inhalativer Anwendung:**
 - Allergie, Halsschmerzen, Husten und hören auf.
 - Bei der Erkrankung Erkältung wird der TW auf VIT + 1 WM.
- **Wirkung bei oraler Aufnahme durch Salzlösung:**
 - Bei 2,5 g: Halsschmerzen, Husten und Verstopfung (und dadurch auch Bauchschmerzen) hören auf.
 - Bei der Erkrankung Erkältung wird der TW auf VIT + 1 WM.
 - Ab 10 g: Erbrechen; nach 1 Std. dann Durchfall.
Mögliche Vergiftungen werden dadurch aufgehoben.
- **Nebenwirkung:** Bei oraler Aufnahme von Salzlösung (2,5 g) muss der TW auf VIT gelingen, sonst erleidet der Charakter nach 1 Std. Durchfall.
- **Nachwirkung:** Wenn der Charakter Durchfall oder Erbrechen erlitten hat, leidet er danach an Dehydrierung.
- **Beschaffung:** Salz stellt eine wichtige Handelsware dar. Der Transport ist allerdings schwer und teuer.
 - Preise:
- **Weiteres:**
 - Salz wird außerdem als Gewürz und Konservierungsmittel genutzt. Es wird auch in der chemischen Industrie genutzt, bei der Metallverarbeitung; auch bei der Viehhaltung, z. B. durch Salzlecksteie; bei der Lederverarbeitung.
 - Die Nutzung von Solebädern und der Aufenthalt in salzhaltiger Seeluft (Luftkur) gilt als heilend, vor allem bei Atemwegserkrankungen.

Schimmelpilze

- **Art und Nutzen:** Gift. Sie können Allergien und Vergiftungen verursachen.
- **Beschreibung:** Schimmelpilze stellen eine Vielzahl von Pilzen dar, die auf organischen Materialien wachsen. Sie gedeihen in feuchten, schlecht belüfteten oder schlecht gelagerten Bedingungen. Schimmelpilze stellen im Frontier-Leben ein ernstes Problem dar. Sie können Vorräte wie Getreide, Mehl und andere Lebensmittel befallen, im Baumaterial von schlecht konstruierten oder feuchten Gebäuden wachsen.
- **Applikation:**
 - Inhalativ, z. B. bei Schimmel in Räumen.
 - Oral, z. B. durch die Einnahme verschimmelter Lebensmittel.
- **Wirkungseintritt:**
 - Inhalativ: Minuten oder Stunden, je nach Menge.
 - Oral: 1 Std.
- **Halbwertszeit:**
 - Inhalativ: W100 Stunden.
 - Oral: W20 Tage.
- **Wirkung inhalativ:**
 - VIT - 1.
 - Der Charakter muss husten, niesen, die Nase läuft, die Augen tränen und jucken.
 - Hautausschlag und Juckreiz.
 - Der TW auf VIT muss gelingen, sonst erleidet der Charakter (W6): 1 = Leichtes Fieber; 2 = Atemnot; 3 = Übelkeit; 4 = Schwindel; 5 = Kopfschmerzen; 6 = Erbrechen.
- **Wirkung oral:**
 - VIT - 1.
 - Der Charakter erleidet (W6): 1 = Übelkeit; 2 = Schwindel; 3 = Kopfschmerzen; 4 = Erbrechen; 5 = Bauchschmerzen; 6 = der Würfelwurf muss erneut und einmal mehr durchgeführt werden.
- **Nachwirkung:** Bei einer hohen Dosis oder bei einer Lebensmittelvergiftung muss dem Charakter der TW auf GL gelingen, sonst erleidet er (W6): 1 = W6 Abenteuer lang Erschöpfungssyndrom; 2 = W6 Abenteuer lang Immunschwäche; 3 = W6 Abenteuer lang Konzentrationsschwäche; 4 = W6 Abenteuer lang Kopfschmerzen; 5 = W6 Abenteuer lang Schwindel; 6 = PM Krebs.



...

- **Weiteres:**
 - Das Wissen über gesundheitliche Auswirkungen von Schimmelpilzen ist noch sehr begrenzt.
 - Um sich gegen Schimmelbefall zu schützen, müssen Vorräte trocken und gut belüftet gelagert oder konserviert werden. Gebäude müssen ausreichend belüftet werden. Holz wird mit Teer oder anderen Schutzmitteln behandelt. Ablagen müssen regelmäßig gereinigt werden.
 - Ein positiver Einsatz von Schimmelpilzen findet in der Lebensmittelherstellung statt, z. B. bei der Herstellung von Bier oder Käse.

Schlangengifte

- **Art und Nutzen:** Schlangengifte können Vergiftungen, Lähmungen, Nervenschäden, Gewebeschäden (Nekrose) und inneren Blutungen führen.
- **Beschreibung:** Es handelt sich um den Biss einer Schlange, die dabei Gift absondert. Besonders in entlegenen Gegenden kommen Pioniere und Siedler häufig in Kontakt mit Schlangen. Es gibt Schlangen, die kein Gift absondern, wie z. B. die Königsnatter. Ebenso können auch giftige Schlangen gerade kein Gift produziert haben, dann kommt es zum Trockenbiss.
 - Diamant-Klapperschlange: Lebt in Wüstengebieten von Arizona, New Mexico, Texas und Kalifornien.
 - Mojave-Klapperschlange: Lebt in Kalifornien, Nevada, Utah, Arizona und New Mexico.
 - Pazifische Klapperschlange: Lebt in westlichen Gebieten, wie Kalifornien, Oregon oder Washington.
 - Kupferkopf: Lebt im östlichen und südlichen Teil des Frontierlandes.
 - Baumwollmaul (auch Wassermokassin): Lebt in Texas und Oklahoma.
- **Applikation:**
 - Der Biss verursacht 2 / 3 / 3+W12 TP (NK-Wert 15). Es kommt zu einer Schwellung, einem Bluterguss und zu Blasenbildung.
 - Der SM ermittelt geheim, ob es sich um einen giftigen Biss handelt (W6): 1 - 4 = giftig; 5 - 6 = nicht giftig. Sollte der Betroffene einen GL-Wert von 18 haben, gilt 1 - 3 = giftig; 4 - 6 = nicht giftig.
- **Wirkungseintritt:** 1 Std.
- **Halbwertszeit:** Ab dem Wirkungseintritt würfelt der SM mit dem W20 geheim aus, wie lange das Gift im Körper wirkt.
- **Wirkung bei der Diamant-Klapperschlange:**
 - Stunde 1: Übelkeit, Erbrechen, Schwindel, leichtes Fieber.
 - Ab Stunde 2: Innere Blutung und Nekrose
 - Innere Blutung: Je Std. - 1 LE.
Je Std. muss der TW auf GL gelingen, sonst Nierenschaden: W6 Abenteuer lang endgültig - 1 LE.
Gegen die Vergiftung hilft ein Brechmittel.
 - Nekrose: Betroffene Hautpartie stirbt ab: Je Std. - 1 LE und - 1 VIT.
Je Std. breitet sich die Nekrose auf die nächste Körperpartie aus.
Die Nekrose muss chirurgisch entfernt werden; Wund müssen behandelt werden.
Künftig muss je Std. ein TW auf GL gelingen, sonst tritt eine Blutvergiftung (Sepsis) auf.
- **Wirkung bei der Mojave-Klapperschlange:**
 - Stunde 1: Übelkeit, Erbrechen, Kopfschmerzen, leichtes Fieber.
 - Ab Stunde 2: Schwindel, Sehstörungen (visuelle TW werden - 2 WM), Schluckbeschwerden, Muskelschmerzen (- 1 LE) und innere Blutung und Lähmung.
 - Innere Blutung: Je Std. - 1 LE.
Je Std. muss der TW auf GL gelingen, sonst Nierenschaden: W6 Abenteuer lang endgültig - 1 LE.
Gegen die Vergiftung hilft ein Brechmittel.
 - Lähmung: Die betroffene Gliedmaße ist gelähmt.
Je Std. breitet sich die Lähmung auf die nächste Körperpartie aus.
Erreicht die Lähmung den Torso, führt das zum Tod durch Atemstillstand.
Gegen die Vergiftung hilft ein Brechmittel.
- **Wirkung bei der Pazifischen Klapperschlange:**
 - Stunde 1: Übelkeit, Erbrechen, leichtes Fieber.
 - Ab Stunde 2: Schwindel, Sehstörungen (visuelle TW werden - 2 WM), Schluckbeschwerden, Muskelschmerzen (- 1 LE) und innere Blutung und Lähmung.
 - Innere Blutung: Je Std. - 1 LE.
Je Std. muss der TW auf GL gelingen, sonst Nierenschaden: W6 Abenteuer lang endgültig - 1 LE.
Gegen die Vergiftung hilft ein Brechmittel.
 - Lähmung: Die betroffene Gliedmaße ist gelähmt.
Je Std. breitet sich die Lähmung auf die nächste Körperpartie aus.
Erreicht die Lähmung den Torso, führt das zum Tod durch Atemstillstand.
Gegen die Vergiftung hilft ein Brechmittel.



- **Wirkung bei der Kupferkopf-Schlange:**
 - Stunde 1: Übelkeit, Erbrechen, leichtes Fieber, Schwindel.
 - Ab Stunde 2: Muskelschmerzen (- 1 LE) und innere Blutung.
 - Innere Blutung: Je Std. - 1 LE.
Je Std. muss der TW auf GL gelingen, sonst Nierenschaden:
W6 Abenteuer lang endgültig - 1 LE.
Gegen die Vergiftung hilft ein Brechmittel.

- **Wirkung bei der Baumwollmaul-Schlange:**
 - Stunde 1: Übelkeit, Erbrechen, leichtes Fieber, Schwindel, Kopfschmerzen.
 - Ab Stunde 2: Muskelschmerzen (- 1 LE), innere Blutung und Nekrose.
 - Innere Blutung: Je Std. - 1 LE.
Je Std. muss der TW auf GL gelingen, sonst Nierenschaden:
W6 Abenteuer lang endgültig - 1 LE.
Gegen die Vergiftung hilft ein Brechmittel.
 - Nekrose: Betroffene Hautpartie stirbt ab: Je Std. - 1 LE und - 1 VIT.
Je Std. breitet sich die Nekrose auf die nächste Körperpartie aus.
Die Nekrose muss chirurgisch entfernt werden; Wund müssen behandelt werden.
Künftig muss je Std. ein TW auf GL gelingen, sonst tritt eine Blutvergiftung (Sepsis) auf.

- **Weiteres:**
 - Bei einer ersten Hilfe sollte der betroffene Körperteil ruhig gelagert werden, damit sich das Gift nicht ausbreitet. Wenn möglich, sollte der Körperteil abgebunden werden. Der Betroffene sollte viel trinken. Die Symptome müssen behandelt werden; die Wunde muss behandelt werden. Ein Ausaugen oder Herausschneiden des Giftes verschlimmert die Situation eher. Natürliche Heilmittel wie Lobelia oder Sknakeroot wirken in gewisser Weise gegen Vergiftungen. Aktivkohle kann den Giftstoff im Körper absorbieren (nicht bei der Nekrose), muss aber frühzeitig verabreicht werden. Absterbendes Gewebe (Nekrose) muss chirurgisch entfernt werden.
 - Die Klapperschlange wird bei einigen Indianerstämmen als Unheilbringer angesehen. Die Hopi-Pueblo nutzen die Haut der Klapperschlange zum Ritual ihres Regentanzes.
 - Es gibt Schlangenfänger, die das Gift der Schlange extrahieren, um es an Medizinern zu verkaufen, die damit experimentieren, um daraus Heilmittel und Gegengifte zu entwickeln. Das Gift kann allerdings auch für ein Giftmord-Anschlag genutzt werden.
 - Eine Schlange ist häufig so gut getarnt, dass man sie kaum erblickt. Um sie rechtzeitig zu erkennen, ist ein TW auf SINN nötig, der - 6 WM wird.

Nachtschattengewächse

- **Art und Nutzen:** Nachtschattengewächse können als Nahrung dienen oder als Heilmittel oder Giftstoff verwendet werden. Belladonna, Engelstropfete, Schwarzer Nachtschatten, Schwarzes Bilsenkraut und der Stechapfel haben ähnliche Wirkungen. Viele von ihnen wirken beruhigend, krampf- und hustenlösend und gegen Verdauungsstörungen. In hoher Dosierung verursachen sie aber auch Halluzination, Verwirrtheit, Delirium, Krämpfe, Übelkeit, Erbrechen und sogar Tod durch Atemstillstand oder Herzversagen.
- **Beschreibung:** Nachtschattengewächse sind Blütenpflanzen, mit 5 Kelchblättern, 5 Kronblättern und 5 Staubblättern. Es gibt essbare Nachtschattengewächse, wie die Tomate, die Kartoffel oder Paprikas. Manche Nachtschattengewächse werden gerne als Zierpflanzen genutzt, z. B. die Petunie oder die Engelstropfete. Sie dienen auch als Heilpflanzen, z. B. Belladonna (Tollkirsche) und das Schwarze Bilsenkraut. Viele Nachtschattengewächse wirken aber auch höchst giftig, eben auch Belladonna, Engelstropfete, Schwarzer Nachtschatten, Schwarzes Bilsenkraut und der Stechapfel. Auch die Kartoffel ist giftig, wenn die Knollen noch grün sind; ebenso die Schale und Keime. Nachtschattengewächse wachsen wild an unterschiedlichen Orten im Frontier-Land. Was von den Nachtschattengewächsen genutzt wird, ist unterschiedlich. In den meisten Fällen werden Blätter, Wurzeln, Beeren oder Samen genutzt.
 - Belladonna: 150 g getrocknete Blätter oder Wurzeln zur Herstellung von 30 g Pulver; 10 g getrocknete Blätter oder Wurzeln zur Herstellung einer Tinktur.
 - Engelstropfete: 75 g getrocknete Blätter oder Samen zur Herstellung von 30 g Pulver; 10 g getrocknete Blätter oder Samen zur Herstellung einer Tinktur.
 - Schwarzer Nachtschatten: 75 g getrocknete Blätter oder Beeren zur Herstellung von 30 g Pulver; 10 g getrocknete Blätter oder Beeren zur Herstellung einer Tinktur oder einer Salbe.
 - Schwarzes Bilsenkraut: 75 getrocknete Blätter oder Wurzeln zur Herstellung von 30 g Pulver; 10 g getrocknete Blätter oder Wurzeln zur Herstellung einer Tinktur.
 - Stechapfel: 75 getrocknete Blätter oder Samen zur Herstellung von 30 g Pulver; 10 g getrocknete Blätter oder Wurzeln zur Herstellung einer Tinktur.



...

- **Applikation:**
 - Tinktur:
 - Belladonna: 5 Tropfen, 2 – 3 x täglich.
 - Engelstropfete: 5 Tropfen, einmalig.
 - Schwarzer Nachtschatten: 20 Tropfen, 2 – 3 x täglich.
 - Schwarzes Bilsenkraut: 20 Tropfen, 2 – 3 x täglich.
 - Stechapfel: 5 Tropfen, einmalig.
 - Pulver:
 - Belladonna: 0,2 g.
 - Engelstropfete: 0,1 g.
 - Schwarzer Nachtschatten: 1 g.
 - Schwarzes Bilsenkraut: 0,2 g.
 - Stechapfel: 0,1 g.
 - Salbe: 1 g (nur bei Schwarzer Nachtschatten)
- **Wirkungseintritt:**
 - Oral durch Pulver: 1 Std.
 - Oral durch Tinktur: 30 Min.
 - Kutan durch Salbe: 15 Min.
- **Halbwertszeit:**
 - Belladonna: 4 + W8 Std.
 - Engelstropfete: 6 + W6 Std.
 - Schwarzer Nachtschatten: 4 + W4 Std.
 - Schwarzes Bilsenkraut: 4 + W8 Std.
 - Stechapfel: 6 + W6 Std.
- **Heilende Wirkung:** Generell: trockener Mund und erweiterte Pupillen.
 - Belladonna:
 - Übelkeit, Erbrechen, Krämpfe und Angststörung hören auf.
 - Wirkt beruhigend: Der Charakter wird müde und kann ungestört schlafen. Nervosität und Hyperaktivität hören auf. Mögliche Angst-PM und das mögliche PM Cholerik – 2.
 - Engelstropfete:
 - Husten, Muskelkrämpfe und Angststörung hören auf.
 - Regeneriert + 1 LE.
 - Wirkt beruhigend: Der Charakter wird müde und kann ungestört schlafen. Nervosität und Hyperaktivität hören auf. Mögliche Angst-PM und das mögliche PM Cholerik – 2.
 - Schwarzer Nachtschatten:
 - Bei Salbe: Wunde wird sich nicht infizieren; bei Hautpilz wird der TW auf VIT + 1 WM.
 - Oral: Husten hört auf; bei Erkältung und Influenza wird der TW auf VIT + 1 WM.
 - Schwarzes Bilsenkraut:
 - Husten, Übelkeit, Erbrechen, Durchfall, Krämpfe, Muskelkater und Angststörung hören auf. Bei Diarrhö wird der TW auf VIT + 1 WM.
 - Wirkt beruhigend: Der Charakter wird müde und kann ungestört schlafen. Nervosität und Hyperaktivität hören auf. Mögliche Angst-PM und das mögliche PM Cholerik – 2.
 - Stechapfel:
 - Husten, Muskelkrämpfe und Angststörung hören auf.
 - Regeneriert + 1 LE.
 - Wirkt beruhigend: Der Charakter wird müde und kann ungestört schlafen. Nervosität und Hyperaktivität hören auf. Mögliche Angst-PM und das mögliche PM Cholerik – 2.
- **Vergiftende Wirkung:** Generell: trockener Mund und erweiterte Pupillen.
 - Belladonna: Ab 1 g Pulver oder 2 ml Tinktur.
 - Halluzination, Verwirrtheit, Delirium, Schluckbeschwerden.
 - Bei dem PM Herzfehler muss der TW auf GL gelingen, sonst tot.
 - TW auf GL muss gelingen, sonst (W4): 1 = Krämpfe, 2 = Atemnot, 3 = Ohnmacht; 4 = Koma.
 - Engelstropfete: Ab 0,5 g Pulver oder 1 ml Tinktur.
 - Halluzination, Verwirrtheit, Delirium.
 - Bei dem PM Herzfehler muss der TW auf GL gelingen, sonst tot.
 - TW auf GL muss gelingen, sonst (W4): 1 = Krämpfe, 2 = Atemnot, 3 = Ohnmacht; 4 = Koma.
 - Schwarzer Nachtschatten: Ab 2 g Pulver oder 3 ml Tinktur.
 - Übelkeit, Erbrechen, Bauchschmerzen, Durchfall, Schwindel, Verwirrtheit.
 - TW auf GL muss gelingen, sonst (W4): 1 – 2 Atemnot; 3 = Koma; 4 = Tod durch Herzversagen.

...

- Schwarzes Bilsenkraut: Ab 1 g Pulver oder 2 ml Tinktur.
 - Halluzination, Verwirrtheit, Gesichtsrötung.
 - Bei dem PM Herzfehler muss der TW auf GL gelingen, sonst tot.
 - TW auf GL muss gelingen, sonst (W4): 1 = Krämpfe, 2 = Atemnot, 3 = Ohnmacht; 4 = Koma.
- Stechapfel: Ab 0,5 g Pulver oder 1 ml Tinktur.
 - Halluzination, Verwirrtheit, Atemnot.
 - Bei dem PM Herzfehler muss der TW auf GL gelingen, sonst tot.
 - TW auf GL muss gelingen, sonst (W4): 1 – 2 = Krämpfe, 3 = Ohnmacht; 4 = Koma.
- **Nebenwirkung bei Salbe** (Schwarzer Nachtschatten): Der TW auf GL muss gelingen, sonst erleidet der Charakter Juckreiz.
- **Beschaffung:** Belladonna ist nicht in Amerika heimisch, existiert aber in einigen Gärten. Engelstropfete wächst in warmen Gebieten und wird auf Farmen und in Gärten kultiviert. Schwarzer Nachtschatten ist eine wildwachsende Pflanze, die in Gärten auch als Unkraut betrachtet wird. Schwarzes Bilsenkraut ist nicht in Amerika heimisch, existiert aber in einigen Gärten. Stechapfel ist wildwachsend und wird auch als Gartenpflanze genutzt. Allgemein gilt, dass mit den Nachtschattengewächsen wenig gehandelt wird. Einige Kräuterkundige sammeln die Pflanzenteile oder bauen die Pflanzen an, um daraus Pulver, Tinktur oder Salbe zu machen. In Apotheken werden die Mittel kaum angeboten.
 - Preise: Belladonna: 30 g = 2 \$, Tinktur = 5 \$, Pulver = 4 \$;
Engelstropfete: 30 g = 2 \$, Tinktur = 5 \$, Pulver = 4 \$.
Schwarzer Nachtschatten: 30 g = 1 \$, Tinktur = 4 \$, Pulver = 2 \$, Salbe = 4 \$.
Schwarzes Bilsenkraut: 30 g = 2 \$, Tinktur = 5 \$, Pulver 4 \$.
Stechapfel: 30 g = 2 \$, Tinktur = 5 \$, Pulver 4 \$.
- **Weiteres:**
 - Wegen der empfindlichen Dosierungen muss bei der Herstellung der Produkte, aber auch bei der Einnahme der TW auf Pharmazie gelingen, sonst fällt die Wirkung als giftige Dosis aus.
 - Zur Beandlung einer giftigen Dosis kann innerhalb einer Std. ein Brechmittel eingesetzt werden. Und generell (aber falls Brechmittel, dann erst danach) kann Aktivkohle eingesetzt werden, um eine Entgiftung herbeizuführen.

Schwedenbitter

- **Art und Nutzen:** Wirkt gegen Verdauungsstörungen und Sodbrennen, zur Behandlung von Erkältungen und Husten, vitalisiert und regt den Appetit an und kann bei Wunden genutzt werden.
- **Beschreibung:** Kräuterpräparat; bestehend aus Wermut, Engelwurz, Rhabarberwurzel, Chinarinde, Kreuzkümmel, Koriander, Kampfer, Zimt und Nelken. Die Kräuter werden in Branntwein oder Wodka eingelegt und für Monate ziehen gelassen. Danach wird es extrahiert und gefiltert.
- **Geschichte:** Schwedenbitter existiert seit dem 16. Jh. Der schwedische Arzt Dr. Samuelsson erstellte dann im 18. Jh. die Rezeptur. Durch europäische Migranten kam das Kräuterpräparat dann nach Amerika.
- **Applikation:**
 - Tinktur, orale Einnahme: 2 Teelöffel (10 ml); 2 – 3 x täglich.
 - Kutan aufgetragen: 2 ml.
- **Wirkungseintritt:**
 - Tinktur: 30 Min. (nach der 2. Einnahme)
 - Kutan: 15 Min.
- **Halbwertszeit:** 3 Std.
- **Wirkung:**
 - Oral:
 - VIT + 1.
 - Blähungen, Bauchschmerzen bei Verstopfungen und Husten hören auf.
 - Bei einer Erkältung wird der TW auf VIT + 1 WM.
 - Kutan: Juckreiz hört auf und die Wunde wird sich nicht infizieren.
- **Nebenwirkung bei kutaner Anwendung:**
 - Bei dem PM Pollen-Allergie bricht die Allergie aus, wenn der TW auf GL misslingt.
 - Der TW auf GL muss gelingen, sonst erleidet der Charakter Juckreiz.



...

- **Nebenwirkung bei oraler Einnahme:**
 - Bei dem PM Pollen-Allergie bricht die Allergie aus, wenn der TW auf GL misslingt.
 - Der TW auf GL muss gelingen, der + 2 WM wird, sonst erleidet der Charakter (W6): 1 = Übelkeit; 2 = Erbrechen; 3 = Durchfall; 4 = Magenreizung (- 1 LE und - 1 VIT)
 - Häufige Einnahme bewirkt Schwindel und Müdigkeit und kann alkoholsüchtig machen.
 - Alkohol interagiert mit einigen anderen Stoffen.
- **Beschaffung:** Schwedenbitter wird in Kräutergeschäften und Apotheken angeboten, vor allem in Gebieten, in denen viele europäische Einwanderer leben.
 - Tinktur: 5 \$.

Skorpiongifte

- **Art und Nutzen:** Das Gift bewirkt meistens Übelkeit, Schwindel, gelegentlich Fieber.
- **Beschreibung:** Skorpione sind im Frontier-Land weit verbreitet.
 - Arizona-Rindenscorpion: Er ist der gefügigste Skorpion. Er ist gelblich bis hellbraun, 7 cm lang und lebt im Südwesten, in Kalifornien, Nevada, New Mexico und Utah. Er kommt auch in menschliche Behausungen und kann in Gruppen auftreten.
 - Baja-Kalifornischer Rindenscorpion: Er ist gelblich bis hellbraun und 7 cm lang und ähnelt dem Arizona-Rindenscorpion. Er ist aber weniger giftig. Er lebt im Südwesten Kaliforniens und auf der Halbinsel Baja California.
 - Gelber Bodenscorpion: Er ist gelblich-braun, was ihm als gute Tarnung dient, und er ist 7 cm lang. Er lebt im Südwesten, in Texas, New Mexico und Arizona.
 - Gestreifter Schwanzskorpion: Er ist gelblich-braun bis rötlich-braun und 7 cm lang. Er hat dunkle Streifen auf seinem Schwanz. Er lebt im Südwesten, in Arizona, New Mexico und Texas.
 - Kalifornischer Gemeiner Skorpion: Er ist hellbraun bis gelblich und kann sich dadurch gut tarnen. Er ist 6 cm lang. Er lebt vor in Kalifornien und in angrenzenden Regionen.
 - Stachel-Schwanz-Skorpion: Auch bekannt als Riesenhaariger Wüstenscorpion. Er ist mit 15 cm Länge der größte Skorpion im Frontier-Land. Er hat eine gelblich-braune Färbung und einen haarigen Körper, mit denen er die Bewegungen seiner Umgebung wahrnimmt. Er lebt im Südwesten, in Arizona, Kalifornien, Nevada und Utah. Er ist ein aggressiver Jäger. Sein Gift ist wenig gefährlich.
- **Applikation:** Stich (2 / 3 / 3+W12 TP; NK-Wert 12).
- **Wirkungseintritt:** Sofort entsteht ein brennender Schmerz mit Schwellung, Rötung und Entzündung.
 - Die vergiftende Wirkung tritt dann in W4 Std. auf.
- **Halbwertszeit:** 24 Std.
- **Wirkung:** In W4 Std:
 - Arizona-Rindenscorpion:
 - Muskelkrämpfe, Zucken, Speichelfluss, Erbrechen, leichtes Fieber.
 - Der TW auf VIT muss gelingen, sonst erleidet der Charakter alle W6 Std. erneut einen Krampf (der SM ermittelt die Würfe geheim).
 - Baja-Kalifornischer Rindenscorpion:
 - Der TW auf VIT muss gelingen, sonst erleidet der Charakter Übelkeit, Schwindel und Fieber.
 - Gelber Bodenscorpion:
 - Der TW auf VIT muss gelingen, sonst erleidet der Charakter Übelkeit und Schwindel.
 - Gestreifter Schwanzskorpion:
 - Der TW auf VIT muss gelingen, sonst erleidet Charakter Übelkeit.
 - Kalifornischer Gemeiner Skorpion:
 - Der TW auf VIT muss gelingen, sonst erleidet der Charakter Übelkeit und Schwindel.
 - Stachel-Schwanz-Skorpion:
 - Fieber
 - Der TW auf VIT muss gelingen, sonst erleidet der Charakter Übelkeit und Schwindel.
- **Weiteres:** Die Einstichstelle sollte desinfiziert und gekühlt werden. Das Absaugen des Giftes ist hingegeben nicht sinnvoll. Der Betroffene sollte Bewegung vermeiden, um die Ausbreitung des Giftes zu verlangsamen. Aktivkohle kann das Gift binden, wenn es rechtzeitig eingenommen wird. Zur Prävention gegen Skorpionstiche ist schützende Kleidung sinnvoll.



Steppenraute

- **Art und Nutzen:** Schmerzlindernd bei Gelenk- und Muskelschmerzen; lindert Menstruationsschmerzen; hilft bei Magen-Darm-Problemen; hilft bei der Wundheilung und bei Hauterkrankungen (auch Hautpilz).
- **Beschreibung:** Auch als Rautenkraut bezeichnet. Sie ist ein immergründer Strauch oder Kraut, das 1 m hochwächst. Die Pflanze hat gelblich-grüne Blätter, die aromatisch riechen und kleine gelbe Blüten, die in Dolden angeordnet sind. Sie wächst in gemäßigten bis subtropischen Gebieten, auf lehmigen und sandigen Böden. Zur Herstellung von Heilmitteln werden Blätter und Stängel genutzt. Zur Herstellung einer Paste (30 g) werden 15 g genutzt, zur Herstellung einer Tinktur 50 g und zur Herstellung einer Salbe 15 g.
- **Applikation:**
 - Tee; oral: 2 g getrocknete Blätter auf 250 ml heißes Wasser; 2 – 3 x täglich.
 - Tinktur; kutan: 10 Tropfen (0,5 ml); 2 – 3 x täglich.
 - Paste; kutan: 2 g; 2 – 3 x täglich.
 - Salbe; kutan: 1 g; 2 – 3 x täglich.
- **Wirkungseintritt:**
 - Tee: 1 Std. (nach der 2. Einnahme)
 - Tinktur: 30 Min. (nach der 2. Auftragung)
 - Paste: 30 Min. (nach der 2. Auftragung)
 - Salbe: 15 Min. (nach der 2. Auftragung)
- **Halbwertszeit:** 6 Std.
- **Wirkung bei oraler Einnahme (Tee):** Blähungen, Übelkeit und Magenkrämpfe hören auf.
- **Wirkung bei kutaner Anwendung:**
 - Juckreiz hört auf.
 - Die Wunde wird sich nicht mehr infizieren.
 - Muskel- und Gelenkschmerzen regenerieren + 1 LE.
 - Bei Hautpilz wird der TW auf VIT + 1 WM.
- **Nebenwirkung bei oraler Einnahme:**
 - Bei dem PM Pollen-Allergie bricht die Allergie aus, wenn der TW auf GL misslingt.
 - Dem Charakter muss der TW auf GL gelingen, sonst erleidet (W6): 1 – 2 = Übelkeit; 3 – 4 = Erbrechen; 5 – 6 = Bauchschmerzen.
- **Nebenwirkung bei kutaner Anwendung:**
 - Bei dem PM Pollen-Allergie bricht die Allergie aus, wenn der TW auf GL misslingt.
 - Dem Charakter muss der TW auf GL gelingen, sonst erleidet er Juckreiz.
- **Beschaffung:** Steppenraute ist eine wildwachsende Pflanze, die häufig zu finden ist. Sie wird aber auch in Hausgärten oder von Kräutlerhändlern angebaut und verkauft; gelegentlich auch in Apotheken.
 - Preise: 30 g Blätter und Stängel = 3 \$; Tinktur = 5 \$; Salbe = 7 \$.



Süßholz

- **Art und Nutzen:** Wirkt gegen Husten und Atemwegserkrankungen, gegen Magen-Darm-Beschwerden und Sodbrennen und stärkt das Immunsystem.
- **Beschreibung:** Pflanze, die bis zu 1,50 m hochwächst. Sie hat gefiederte Blätter und lila oder blassblaue Blüten, die in dichten Trauben angeordnet sind. Die Wurzel ist dick, fleischig und braun und hat einen süßen Geschmack und heilende Eigenschaften. Auch das Holz des Süßholzes hat einen süßen Geschmack. Zur Herstellung einer Tinktur (30 ml) wird 3 g Süßholz-Wurzel gebraucht. Eine Süßholzwurzel wiegt 10 g.
- **Applikation:** Orale Einnahme.
 - Tee: 10 g Süßholz-Wurzel; 2 – 3 x täglich.
 - Tinktur: 20 Tropfen (1 ml); 2 – 3 x täglich.
 - Pulver: 0,5 g; 2 – 3 x täglich.
- **Wirkungseintritt:**
 - Tee: 1 Std. (nach der 2. Einnahme)
 - Tinktur: 30 Min. (nach der 2. Einnahme)
 - Pulver: 1 Std. (nach der 2. Einnahme)
- **Halbwertszeit:** 12 Std.



...

- **Wirkung:**
 - VIT + 1.
 - Husten hört auf.
 - Es wirkt schleimlösend und somit kann der Charakter die Nacht gut schlafen.
 - Bei der Erkrankung Erkältung, Herpes, Influenza und Pneumonie wird der TW auf VIT + 1 WM.
 - Übelkeit, Bauchschmerzen und Sodbrennen hören auf.
- **Nebenwirkung:** Der TW auf GL muss gelingen, der + 2 WM, sonst erleidet der Charakter (W6): 1 – 2 = Bauschmerzen; 3 – 4 = Übelkeit; 5 – 6 = Durchfall.
- **Beschaffung:** Süßholz ist nicht in Amerika heimisch, sondern wurde aus Europa importiert und in einigen Gärten und bei Kräuterhändlern gezüchtet. Die Süßholz-Wurzel-Produkte, aber auch das Holz des Süßholzes werden von Kräuterhändlern und in Apotheken angeboten.
 - Preise: Wurzel (10 g) = 0,50 \$; Tinktur = 5 \$; Pulver (30 g) = 3 \$; Süßholz-Holz zum Kauen und zur Zahnreinigung = 0,05 \$.
- **Weiteres:** Das Holz des Süßholzes wird gerne zum Knabbern und sogleich auch zur Zahnhygiene genutzt.

Wacholder

- **Art und Nutzen:** Wirkt gegen Bauchschmerzen, Blähungen, Magenkrämpfe und Appetitlosigkeit, Husten, senkt Fieber und kann bei Erkältungen und Influenza eingesetzt werden.
- **Beschreibung:** Wacholderpflanzen sind meist Sträucher oder kleine Bäume, die steife, nadelartige Blätter haben. Die Beeren sind zuerst grün und reifen dann bläulich-lila heran. Zur Herstellung einer Tinktur benötigt man 50 g Wacholderbeeren. Zur Herstellung einer Salbe 30 g. Eine Wacholderbeere wiegt 0,5 g.
- **Applikation:**
 - Tee (oral): 10 g Wacholderbeeren auf 250 ml heißem Wasser; 2 – 3 x täglich.
 - Tinktur (oral): 20 Tropfen (1 ml); 2 – 3 x täglich.
 - Salbe (kutan): 1 g
 - Dampfbad: 100 g
- **Wirkungseintritt:**
 - Tee: 1 Std. (nach der 2. Einnahme)
 - Tinktur: 30 Min. (nach der 2. Einnahme)
 - Salbe: 15 Min.
 - Dampfbad: 15 Min.
- **Halbwertszeit:** 6 Std.
- **Wirkung bei oraler Einnahme:**
 - Bauchschmerzen, Blähungen, Magenkrämpfe und Husten hören auf.
 - Der Charakter hat keinen Hunger.
 - Fieber wird gesenkt: Leichtes Fieber hört auf und schweres Fieber wird zu leichtem.
 - Bei den Erkrankungen Erkältung und Influenza wird der TW auf VIT + 1 WM.
- **Wirkung bei kutaner Anwendung:**
 - Die Wunde wird sich nicht mehr infizieren.
 - Bei der Erkrankung Hautpilz wird der TW auf VIT + 1 WM.
- **Wirkung bei inhalativer Anwendung (Dampfbad):**
 - Husten hört auf.
 - Die Wunde wird sich nicht mehr infizieren.
 - Bei der Erkrankung Hautpilz wird der TW auf VIT + 1 WM.
- **Gewollte Überdosis:** Schon etwas mehr als die erforderliche Dosis stellte eine Überdosis dar und kann für eine Abtreibung genutzt werden. Dabei treten die Nebenwirkungen auf.
- **Nebenwirkung:** Der TW auf GL muss gelingen, sonst erleidet der Charakter (W6): Übelkeit und Durchfall.
- **Beschaffung:** Wacholder ist weit verbreitet. Wacholderbeeren werden im Herbst geerntet. Sie werden von Kräuterhändlern, aber auch in einigen Apotheken angeboten.
 - Preise: 100 g Wacholderbeeren = 1 \$; 100 g getrocknete Wacholderbeeren = 1,50 \$; Salbe = 2 \$; Tinktur = 3 \$.
- **Weiteres:**
 - Wacholderbeeren können verbrannt werden und reinigen auf diese Weise die Luft. Das wird häufig in Zimmern angewendet, in denen sich Kranke aufhalten oder wo jemand verstorben ist.
 - Wacholderbeeren dienen auch als Würzmittel in der Küche und in Getränken.



Weidenrinde

- **Art und Nutzen:** Wirkt schmerzlindernd und fiebersenkend.
- **Beschreibung:** Die Rinde der Weide enthält das Analgetikum. Die Rinde wird im späten Winter bis zum frühen Frühling abgeerntet, wenn die Bäume noch keine Blätter haben. Zur Herstellung einer Tinktur werden 15 g Weidenrinde genutzt. Zur Herstellung einer Salbe werden 20 g Weidenrinde genutzt; diese wird in Schmalz oder Vaseline aufgekocht.
- **Applikation:**
 - Tee: 10 g; 2 – 3 x täglich.
 - Tinktur; oral: 4 ml; 2 – 3 x täglich.
 - Salbe; kutan: 1 g, 2 – 3 x täglich.
- **Wirkungseintritt:**
 - Tee: 1 Std. (nach der 2. Einnahme)
 - Tinktur: 30 Min. (nach der 2. Einnahme)
 - Salbe: 15 Min. (nach der 2. Einnahme)
 - Wird Koffein konsumiert, tritt die Wirkung doppelt so schnell auf.
- **Halbwertszeit:** 3 Std.
- **Wirkung oral:**
 - Der Charakter regeneriert + 2 LE und + 1 VIT.
 - Kopfschmerzen hören auf.
 - Fieber wird gesenkt: Leichtes Fieber hört auf und schweres Fieber wird zu leichtem.
- **Wirkung kutan:**
 - Der Charakter regeneriert + 1 LE.
 - Die Wunde wird sich nicht infizieren.
- **Nebenwirkung:**
 - Bei kutaner Anwendung muss ein TW auf GL gelingen, sonst erleidet der Charakter Juckreiz.
 - Bei oraler Anwendung muss ein TW auf GL gelingen, sonst erleidet der Charakter Bauchschmerzen.
 - Weidenrinde verstärkt die Wirkung von Alkohol.
- **Beschaffung:** Weidenrinde ist weitgehend erhältlich. Apotheken und Kräuterhändler handeln damit.
 - 30 g Weidenrinde = 0,25 \$; Tinktur = 1 \$; Salbe = 1 \$.
- **Weiteres:** Die Weidenrinde muss an einem trockenen, kühlen Ort aufbewahrt werden, um ihre Wirksamkeit zu erhalten und getrocknet und luftdicht verpackt werden, damit sich kein Schimmel bildet. Damit das gelingt, muss dem Zuständigen der TW auf Handeln gelingen.

