

DROGEN

In der Welt des 23. Jahrhunderts spielen Drogen eine große Rolle. Prinzipiell ist es kein Problem, Drogen aller Art zu erwerben, sofern die Bezahlung stimmt. Zahlreiche Drogen sind auf vielen Planeten legal erhältlich. In einigen Systemen werden aber immer noch harte Strafen (bis zur Todesstrafe) für Drogenhandel oder -besitz verhängt.

In *Space ERPS* werden Drogen je nach Anwendungsgebiet in Rausch-, Kampf-, medizinische und Psi-Drogen unterteilt, wobei die Grenzen durchaus verschwimmen.

Anmerkung: Ich möchte mit diesem Kapitel keineswegs Drogen verharmlosen oder gutheißen. Letztendlich ist Rollenspiel aber auch nur ein Spiegel der Gesellschaft. Da es meiner Meinung nach eine drogenfreie Gesellschaft nie (oder nicht so bald) geben wird, müssen Drogen gerade in einem Zukunftsrollenspiel behandelt werden.

Wechselwirkungen

Sollte ein Charakter mehrere Drogen gleichzeitig und vor allem ohne medizinische Betreuung benutzen, steht es Ihnen frei, sich beliebige meist negative Auswirkungen einfallen zu lassen. Gewisse Wirkstoffkombinationen können allerdings auch die Wirkung der einzelnen Drogen verstärken (Synergismus).

Sucht

Der Suchtfaktor einer Droge wird in den folgenden Tabellen mit drei Werten beschrieben. Erstens mit der psychischen Abhängigkeit, zweitens der physischen Abhängigkeit und drittens der Gewöhnung.

Eine *psychische Abhängigkeit* ist prinzipiell immer vorhanden, und beschreibt den Drang, die Droge einzunehmen, um einen bestimmten psychischen Effekt zu erleben. Eine *physische Abhängigkeit* liegt vor, wenn das Absetzen der Droge zu körperlichen Entzugserscheinungen führt. Mit *Gewöhnung* wird der Effekt beschrieben, wenn nach wiederholter Anwendung die Dosis gesteigert werden muß, um dieselbe Wirkung zu erreichen.

In den Tabellen steht ein „-“ für *nicht vorhanden*, eine „0“ für *unsicher oder gering*, ein „+“ für *niedrig*, zwei „+“ für *mittel* und drei „+“ für *stark*.

Regeltechnisch

Prinzipiell sollten Sie die Drogensucht eines Charakters je nach Situation behandeln. Einige grundlegende Anregungen möchte ich Ihnen hier jedoch nicht vorenthalten.

Entscheidend, ob es zu einer Sucht kommt, ist der Wert in *psychischer Abhängigkeit*. Dabei gibt es jedoch Drogen, die bereits nach einmaliger Anwendung süchtig machen können (Heroin), während andere erst über einen längeren Zeitraum oder in höherer Dosis eingenommen werden müssen (Alkohol). Generell gilt: Addieren Sie pro Anwendung innerhalb eines gewissen Zeitraums die Pluswerte der *psychischen Abhängigkeit*. Übersteigt die Summe irgendwann sowohl KON als auch CHA, gerät der Charakter in Abhängigkeit.

Das gleiche Verfahren wenden Sie bei der *Gewöhnung* an. Übersteigt die Summe der „+“ sowohl KON als auch CHA, muß der Charakter die Dosis erhöhen, um denselben Effekt zu erzielen. Damit steigt irgendwann natürlich das Risiko der Überdosierung.

Bei Rauschdrogen ist der Ablauf einer Sucht leicht vorstellbar. Anders sieht es dabei bei „nützlichen“ Drogen wie Kampfdrogen aus. Hier bedeutet eine Abhängigkeit, daß der Charakter die Substanz einnehmen wird, wann immer er befürchtet, sie zu benötigen. Beispielsweise werden reaktionssteigernde Mittel benutzt, wenn die (selbst geringe) Chance besteht, daß es zu Kampfhandlungen kommt. Der Charakter wird das Mittel aber höchstens im Endstadium der Sucht vor dem Schlafengehen einnehmen.

Rauschdrogen

Diese Drogen dienen dazu, den Anwender zu berauschen und glücklich zu machen. Sie sind meistens hochgradig suchterzeugend und können zu körperlichem und geistigem Verfall führen. Ab gewissen TL stehen der Medizin zu den gebräuchlichsten Drogen Gegenmittel zur Verfügung, die eine Abhängigkeit oder Auswirkungen verhindern oder lindern können. Eine psychische Abhängigkeit ist dabei stets das Hauptproblem, da der Anwender die Droge nehmen möchte, um einen Effekt zu erzielen. Gelegentlich werden auch Psi-Effekte eingesetzt, um eine Drogensucht zu beenden.

Morphin/Heroin

Psychische Abhängigkeit:	+++
Physische Abhängigkeit:	+++
Gewöhnung:	++

Barbiturate/Alkohol

Psychische Abhängigkeit:	++
Physische Abhängigkeit:	++
Gewöhnung:	+

Kokain

Psychische Abhängigkeit:	+++
Physische Abhängigkeit:	0
Gewöhnung:	-

Mescaline/LSD

Psychische Abhängigkeit:	++
Physische Abhängigkeit:	-
Gewöhnung:	+

Cannabis

Psychische Abhängigkeit:	++
Physische Abhängigkeit:	-
Gewöhnung:	0

Kampfdrogen

Kampfdrogen haben normalerweise aufputschende und reaktionssteigernde Wirkung, können aber auch Schadensauswirkungen minimieren. Kampfdrogen sind größtenteils illegal bzw. stehen unter staatlicher Kontrolle und sind somit oft schwerer zu beschaffen als Rauschdrogen.

Reaktion

Diese Droge wird benutzt, um eine erhöhte Reaktion zu erhalten. Während der Wirkungsdauer darf der Anwender seine Reaktionswürfel mit zwei Würfeln durchführen und den besten Wurf davon auswählen: 1↑2(w).

Sämtliche Fertigkeitswürfel, welche auf GES basieren (entsprechender Bonus bzw. logische Einschätzung) unterliegen einem Malus von -1. FW, welche auf BIL oder CHA basieren, erhalten -2, während FW des Psi-Bereiches einem Malus von -5 unterliegen. Die Mali sind kumulativ, d.h. ein FW: *Elektronik* (doppelter BIL-Bonus) würde mit -4, ein FW: *Raumfahrzeuge* (GES, BIL) mit -3 ausgeführt. Diese Abzüge bleiben in der Auswirkungsphase erhalten.

Reaktion

Dosis in Gramm:	0,1 mg
Preis pro Dosis:	2 KCR
Anwendung:	Intravenös
Einwirkphase:	2 Minuten
Wirkungsdauer:	[1w] Minuten
Auswirkungsphase:	[2w] Minuten
Risiko:	hoch
Psychische Abhängigkeit:	++
Physische Abhängigkeit:	++
Gewöhnung:	+++
Gesetzlicher Status:	Illegal

Ausdauer

Der Benutzer dieser Droge verfügt über größere Ausdauer während der Wirkungs-
dauer. In dieser Zeit kann der Anwender
AP ausgeben, selbst wenn er keine mehr
zur Verfügung hat. Die Auswirkungen
schlagen aber meistens nach Ende der Wirk-
ungsdauer zu. Würfeln Sie mit [3w], ad-
dieren Sie die „negativen“ AP und vertei-
len pro 10 ein × Erschöpfungsschaden mit
doppeltem Regenerationswert des sonst
üblichen Wertes.

Ausdauer	
Dosis in Gramm:	5 mg
Preis pro Dosis:	100 CR
Anwendung:	Oral
Einwirkphase:	1 Minute
Wirkungsdauer:	[2w]/2 Stunden
Risiko:	mittel
Psychische Abhängigkeit:	++
Physische Abhängigkeit:	-
Gewöhnung:	0
Gesetzlicher Status:	Legal

Antischmerz

Diese Droge wird eingenommen, um Ver-
letzungsauswirkungen nach einem Treffer
zu mindern. Es handelt sich auch um eine
medizinische Droge. Die Droge wird intra-
venös in der Nähe der schmerzenden Wun-
de angewandt. Der Anwender kann die (auf-
gerundete) Hälfte der Wundschadensmarker
bei Verletzungswürfen ignorieren. Die Aus-
wahl der × erfolgt bei der Anwendung (krei-
sen Sie die × ein). Nach Absetzen der Dro-
ge kommt es kurzfristig zu einer Verschlim-
merung der Schmerzen.

Antischmerz	
Dosis in Gramm:	0,5 mg
Preis pro Dosis:	250 CR
Anwendung:	Intravenös
Einwirkphase:	5 Minuten
Wirkungsdauer:	3...5 Stunden
Risiko:	mittel
Psychische Abhängigkeit:	+
Physische Abhängigkeit:	+
Gewöhnung:	+++
Gesetzlicher Status:	Legal

Medizinische Drogen

Medizinische Drogen sind im allgemen
nur unter ärztlicher Kontrolle erhält-
lich und sollten auch nicht unbeobachtet
eingenommen werden.

Geriatrika

Diese Mittel verlangsamen den Alte-
rungsprozeß bzw. halten ihn ganz auf (theo-
retisch!). Wirksame Geriatrika gibt es sel-
ten und erst ab MTL 10. Ihre Wirksamkeit
steigt mit jedem weiteren TL an. Geriatrika
werden im ganzen Universum streng unter

Kontrolle gehalten, sind sehr teuer und
meistens nur für die herrschenden Klassen
bestimmt.

Zellregenerator (TL 10)	
Dosis in Gramm:	1 g
Preis pro Dosis:	25 KCR
Anwendung:	Oral
Wirkungsdauer:	4 Monate
Risiko:	gering
Psychische Abhängigkeit:	+++
Physische Abhängigkeit:	0
Gewöhnung:	0
Gesetzlicher Status:	Kontrolliert

*Der Wirkungsgrad beträgt 25%, d.h. der
Anwender altert innerhalb der Wirkungs-
dauer von vier Monaten physisch nur um
drei Monate.*

Zeitlupe

Bei der Zeitlupendroge wird der Meta-
bolismus des Benutzers beschleunigt, sei-
ne Umgebung läuft also quasi in Zeitlupe
ab. Wegen der Nebenwirkungen wie Wahr-
nehmungsstörungen oder Bewußtlosigkeit
ist diese Droge so gut wie gar nicht im
Kampf anwendbar.

Aus medizinischer Sicht wird einfach
der Heilungsprozeß beschleunigt. Zeitlu-
pendrogen haben bei TL 10 bereits den
Faktor 5 erreicht, unbedenklich ist jedoch
nur Faktor 2 (diese Werte steigen pro TL
um eins an). Eine Zeitlupendroge hält ei-
nen Tag an, bevor eine neue Dosis verab-
reicht werden muß. Nach Absetzen der
Droge ist der Anwender zwei Tage lang
aktionsunfähig. Ab TL 12 sind Zeitlupen-
drogen als Kampfdrogen einsetzbar und
erreichen etwa den Faktor 1,5 bis 2.

Zeitlupe (TL 10, Faktor 2)	
Dosis in Gramm:	0,2 mg
Preis pro Dosis:	2 KCR
Anwendung:	Intravenös
Wirkungsdauer:	1 Tag
Auswirkungsphase:	2 Tage
Risiko:	mittel
Psychische Abhängigkeit:	0
Physische Abhängigkeit:	+
Gewöhnung:	+
Gesetzlicher Status:	Kontrolliert

Stabilisator

Mittels dieser Droge wird ein schwer-
verletzter Patient in ein künstliches Koma
versetzt, welches ihn normalerweise am
Leben erhält. Ein Stabilisator ist immer
dann anwendbar, wenn ein Charakter nicht
sofort getötet wird. Das Sterberisiko wird
durch Anwendung eines Stabilisators etwa
gezehntelt, dies hängt allerdings auch von
der Ausrüstung, den Fähigkeiten des Arz-
tes und den äußeren Bedingungen ab.

Stabilisator	
Dosis in Gramm:	0,4 mg
Preis pro Dosis:	10 KCR

Anwendung:	Intravenös
Einwirkphase:	[1w] Runden
Wirkungsdauer:	[2w] Stunden
Gesetzlicher Status:	Legal

Psi-Drogen

Psi-Drogen gelten auf nahezu allen Wel-
ten als illegal. Außerdem handelt es sich
bei Psi-Drogen um die gefährlichste Art
von Mitteln, die überhaupt eingenommen
werden können. Der Anwender spielt mit
seinem Leben oder zumindest mit seinem
pionischen Potential. Psi-Drogen sind
extrem schwer zu beschaffen.

Psi-Rausch

Diese Droge wird intravenös verabreicht
und beginnt nach 30 Minuten zu wirken.
Sie ermöglicht es, für [2w]/2 Stunden ohne
Nachteile oder Auswirkungswürfe im ne-
gativen Psi-Bereich zu zaubern. In dieser
Zeit regenerieren sich allerdings auch kei-
ne PP. Nach Ende der Wirkungsdauer ver-
liert der Anwender in jedem Fall 1w PP
und würfelt dann, wenn nötig, einen Aus-
wirkungswurf.

Psi-Rausch	
Dosis in Gramm:	0,5 mg
Preis pro Dosis:	3 KCR
Anwendung:	Intravenös
Einwirkphase:	30 Minuten
Wirkungsdauer:	[2w]/2 Stunden
Risiko:	extrem
Psychische Abhängigkeit:	++
Physische Abhängigkeit:	+
Gewöhnung:	+
Gesetzlicher Status:	Illegal

Psi-Verstärker

Diese Droge wird intravenös verabreicht
und beginnt nach 5 Minuten zu wirken. Der
Anwender erhält für [1w] Stunden [2w] Psi-
Kraft dazu. Dies verbessert sowohl seine
Reichweite als auch seine PP. Nach Ablauf
der Wirkungsdauer ist der Anwender für 30
Minuten aktionsunfähig. Außerdem verliert
er die zusätzlichen Psi-Punkte und würfelt
mit [1w]. Ist dieser Wurf höher als die vor-
herige Steigerung, verliert er permanent die
Differenz der beiden Würfe an Psi-Kraft.

Psi-Verstärker	
Dosis in Gramm:	2 mg
Preis pro Dosis:	5 KCR
Anwendung:	Intravenös
Einwirkphase:	5 Minuten
Wirkungsdauer:	[1w] Stunden
Auswirkungsphase:	30 Minuten
Risiko:	extrem
Psychische Abhängigkeit:	+
Physische Abhängigkeit:	0
Gewöhnung:	+
Gesetzlicher Status:	Illegal