

# FALLEN Bad Land

## MODUL II – Medikamente und Drogen

Ergänzung zum Stammregelwerk Version 1.0

Dieses Modul tangiert einige bestehende Spielmechaniken und Gruppenabsprachen, bitte wendet euch in diesem Fall an eure zuständige Gruppen SL oder die [info@lost-ideas.com](mailto:info@lost-ideas.com). Die Saison 2019 stellt für uns alle eine Übergangsphase dar und wir sind gerne bereit kulante Lösungen zu finden.

Dieses Modul soll dir einen Überblick über alle Spielmedikamente geben. Medikamente werden beim Fallen in Form von OT ungiftigen und nicht wirkenden Fakemedikamenten dargestellt, diese werden weder richtig oral eingenommen noch richtig gespritzt o.ä. Sie dienen lediglich der realistischen Darstellung.

### Drogen

#### Herstellen und Darstellen von IT-Drogen

1. Ähnlich wie bei Rang 2 Medikamenten, muss ein Labor vorhanden sein, in welchem die Herstellung dargestellt werden kann. Dieses muss angemeldet und vor Ort von der Orga abgenommen werden.
2. es muss ein OT Vermerk (in welcher Weise auch immer) Beiliegen / Übergeben werden, der die Wirkung der Substanz beschreibt.
3. Drogen sind ausschliesslich Spielangebote. Wirkung und Dartsellungsvorstellungen müssen vorher mit der Orga besprochen werden
4. Verfallsdatum muss sichtbar angebracht sein

# Medikamente

Für die Grundlagen „Strahlungsspiel und RFID System“ bitte im Stammregelwerk nachlesen

Ray werte (siehe Stammregelwerk) werden im Spiel ausschließlich mit Farben angegeben. Niemals in zahlen. Ray-o-Maten findet ihr besonders häufig in der Stadt bei der Trading Company- erkundigt euch da nach den Öffnungszeiten.

Neben der Einnahme von strahlungssenkenden Medikamenten stehen auch die Dekontamination zur Verfügung um sein Ray-Wert zu senken. Diese findet man auf dem ganzen Spielgelände- den Zugang muss man sich erspielen und meistens mit Bullets bezahlen.

Die Medikamente sind in drei Ränge unterteilt. Einige können selbst hergestellt werden, andere nur mit SL-Befugnis. Außerdem können manche Medikamente "schlecht werden" und besitzen deswegen ein Ablaufdatum. Damit wollen wir der Unübersichtlichkeit des Wirtschaftskreislaufes und dem "Horten" der Medikamente etwas entgegenwirken - spielt lieber damit!

**Rang 1:** Diese Medikamente werden nur von der Orga hergestellt und über spezielle Stellen ins Spiel gebracht.

**Rang 2:** Diese Medikamente können nur von Personen hergestellt und ins Spiel gebracht werden, welche bestimmte Voraussetzungen erfüllen. Diese Medikamente besitzen kein Ablaufdatum. Sie laufen nach 2 Jahren (2 Cons) ab und können dann nicht mehr verwendet werden.

**Rang 3:** Diese Medikamente können von jedem Spieler hergestellt und ins Spiel gebracht werden. Die Medikamente besitzen kein Ablaufdatum

## **Herstellen von Rang 2 Medikamenten**

Zur Herstellung von Rang 2 Medikamenten benötigt man ein entsprechendes Labor, befähigtes Personal und eine überzeugende Darstellung der Medikamentenherstellung vor Ort. Dieses muss im Vorfeld angemeldet und vor Ort abgenommen werden. Großgruppen mit Medizinischem Hintergrund können sich bei größeren Mengen von Rang 2 Medikamenten gerne an die zuständige SL wenden. Menge und Herstellungszeit werden nach Absprache festgelegt.

## **Darstellen der Medikamente:**

- Infusionen müssen über mindestens 250 ml Eco Flac Infusionsbeutel mit flüssigem Inhalt dargestellt werden. Sie fassen jeweils eine Wirkeinheit.

- Jedes Medikament muss mit der "Codierung" (Buchstabenkürzel + Farbkombination) versehen sein. Diese ist direkt auf der Etikettierung zu vermerken.
- Injektionslösungen in Glasfläschen gelten als eine Wirkeinheit. (min. 5ml)
- Eine Verpackung darf maximal 10 Wirkeinheiten fassen. (auch Pillen in einer Blechdose oder einem Schraub-Glas)
- Pillen in einer Pappschachtel müssen "verblistert" sein und dürfen maximal 10 Einheiten fassen (hier kommen nur leere Pillen oder Tabletten ohne jegliche reale Wirkung in Frage!)
- Auf der Packung MUSS immer eine OT Information untergebracht sein, um was es sich OT handelt (z.B. Traubenzucker, Gelatine Kapseln etc.) ist das nicht der Fall, werden die Medikamente umgehend aus dem Spiel entfernt
- Das Medikament selbst sollte nach Möglichkeit "ungefähr" die Farbe (oder eine der Farben) der "Codierung" haben, ebenso wie das Medikamentenlogo der herstellenden Gruppe, welche zur Herstellung von Rang 2 Medikamenten befugt ist. Dies ist notwendig um die Herkunft zurückverfolgen zu können.

### **Das Benutzen der Medikamente:**

- Das NanoClean Medikament wird nicht geöffnet, sondern einfach in den Automaten geworfen oder bei der Einnahme in manchen „Krankenhäusern“ dem Personal übergeben.
- Die Infusionen werden so realistisch wie möglich dargestellt, natürlich ohne den Gebrauch einer echten Nadel. Es werden niemals Flüssigkeiten verabreicht! die Ecoflac-Infusionsbeutel können mehrfach benutzt werden. Sie dürfen nicht so beschädigt werden, dass sie nicht wiederverwendet werden können und sollten bei der Darstellung nicht leer laufen.
- Verwendete Medikamente bitte sammeln und an die Orga zurückgeben. (z.B. über ein „Krankenhaus“ oder eine Medikamentenausgabestelle)
- „benutze“ Medikamente werden einbehalten und an die Orga zurückgeführt. Sie existieren im Spiel nicht mehr und dürfen in OT markierten Behältern aufbewahrt werden, da sie auch nicht mehr „stehlbar“ sind.

### **Die Wirkung von NanoClean**

Dieses Medikament ist eine der zentralen Mechaniken des Strahlungsspiels. Es ist teuer und stellt die einzige zuverlässige Möglichkeit dar, seinen RAY Wert schlagartig um einen großen Faktor zu senken. Im Ödland ist es, neben Dekontaminationen und Blutwäschen, eine Standard-Medikation um sich vor unfreiwilligen Mutationen und

Strahlungstoden zu schützen. So gut wie jeder nimmt es regelmäßig zu sich. Nanoclean schützt NICHT vor der Aufnahme von Hintergrundstrahlung und Kontamination. Es dient also nicht der „Vorsorge“. Es zieht eine große Menge RAYs ab und man kann maximal 2 Pillen in 72 Stunden nehmen ( also 2 pro FALLEN Con). Jeder weitere Konsum ist nutzlos und nur die Zutat für sehr teuren Urin.

2 Pillen NanoClean senken den RAY Wert um fast den Wert, den man in 72 Stunden „aufnimmt“. 1 Pille NanoClean senkt ihn somit um die Hälfte. Wer sicher gehen will, besucht trotzdem eine Dekontamination oder eine Blutwäsche.

#### Ein praktisches Beispiel:

Bunkerbewohner oder sehr reiche Ödländer, die sich im hellgrünen Ray Bereich bewegen, sollten das NanoClean erst anwenden, wenn sie eine bestimmte Zeit der Hintergrundstrahlung ausgesetzt gewesen sind (also z.B. gegen ende des Cons) damit es „sich lohnt“. NanoClean ist NICHT in der Lage RAY Werte ins Minus zu senken und somit zu „schützen“.Es ist also nicht immer unbedeutend WANN man das Nanoclean einnimmt, je nach RAY Stufe.

Arme Schlucker des Ödlandes, die sich permanent in den höheren roten Regionen des RAY Bereiches bewegen, können das NanoClean einnehmen, wie sie möchten, da eine Senkung des Ray Wertes immer eine willkommene Gesundung darstellt.

Zur Erinnerung: unsere Mangelwirtschaft ist so angelegt, dass NanoClean relativ teuer ist, dafür muss man es nicht so häufig nehmen. Es gibt NICHT genug NanoClean für alle im Bunkerposten (wo es vertrieben wird) und es kann durchaus mit Aufwand verbunden sein, NanoClean zu kaufen, tauschen und zu erspielen. Und das ist auch so gewollt!

#### **Verkauf von Rang 1 Medikamenten**

Der Verkauf von NanoClean wird hauptsächlich über den Bunkerposten gesteuert – solange der Vorrat reicht. Das ist der einzige Ort auf dem Spielfeld, wo man dieses Medikament zu einem relativ stabilen Listenpreis erhalten kann. Ansonsten wird das wertvolle Medikament in Maßen erspielbar-, zu finden- und lootbar sein.

Zur Erinnerung: Es gibt NICHT genug NanoClean für alle und das ist absolut gewollt! Kontingent, Verfügbarkeit sind absichtlich turbulent und wechselhaft. Die restlichen Rang 1 Medikamente werden über Apotheken und andere medizinische Einrichtungen im Spiel vertrieben.

## Rang 1 Medikamente

<b>Name</b>	<b>Nanoclean</b>
<b>Kategorie</b>	Rang 1
<b>Wirkung</b>	1 Dosis reduziert die Strahlenvergiftung um 42 Ray.
<b>Nebenwirkung</b>	-
<b>Form</b>	Kapsel
<b>Dosierung</b>	Max. 2 Kapseln in 72 Stunden, <b>jede weitere Pille zeigt keine Wirkung!</b>
<b>Überdosierung</b>	
<b>Farbcode</b>	Rot
<b>Kürzel</b>	NC
<b>Preis</b>	<b>100-150 Bullets</b>

<b>Name</b>	<b>Clean Ray</b>
<b>Kategorie</b>	Rang 1
<b>Wirkung</b>	Sammelt strahlende Partikel im Körper des Patienten und führt diese einer beschleunigten Ausscheidung zu. Reduziert den Strahlenwert um 15-20 RAY
<b>Nebenwirkung</b>	Erbrechen, Darm- & Blasenentleerung, starkes Schwitzen
<b>Form</b>	Infusion
<b>Dosierung</b>	max. 2 pro Tag
<b>Überdosierung</b>	ab 3 Einheiten, Kreislaufzusammenbruch des Patienten
<b>Farbcode</b>	Goldorange
<b>Kürzel</b>	CR
<b>Preis</b>	<b>90 Bullet</b>

<b>Name</b>	<b>Life Cleaner</b>
<b>Kategorie</b>	Rang 1
<b>Wirkung</b>	Ein sehr seltenes und teures Medikament. Schützt vor der Aufnahme von Strahlung für 10 Stunden. Es senkt außerdem die vorhandene Strahlung um 5-10 Ray.
<b>Nebenwirkung</b>	keine
<b>Form</b>	Blau-Weiße Kapsel im Blister
<b>Dosierung</b>	1 pro Tag
<b>Überdosierung</b>	ab 3 Dosen pro Tag führt es zur Abhängigkeit
<b>Farbcode</b>	blau/weiß
<b>Kürzel</b>	LC
<b>Preis</b>	<b>300 Bullets</b>

<b>Name</b>	<b>Clean Food</b>
<b>Kategorie</b>	Rang 1
<b>Wirkung</b>	Bindet strahlende Partikel in der besprühten Nahrung und komplexiert diese, sodass sie anschließend nicht mehr vom Körper aufgenommen werden können.
<b>Nebenwirkung</b>	Erbrechen, Darm- & Blasenentleerung, starkes Schwitzen
<b>Form</b>	Spray (Salzwasserspray, Lebensmittelecht)
<b>Dosierung</b>	muss Nahrungsportion bedecken, ansonsten nach Bedarf
<b>Überdosierung</b>	keine, wenn pur eingenommen (ohne Nahrung) führt es zu Erbrechen
<b>Farbcode</b>	Weinrot
<b>Kürzel</b>	CF
<b>Preis</b>	<b>15 Bullets</b>

<b>Name</b>	<b>Regenerate</b>
<b>Kategorie</b>	Rang 1
<b>Wirkung</b>	Kann am Ende einer Reanimation oder Wundbehandlung anstatt leichter Infusion benutzt werden. Senkt die Ruhezeit nach einer Behandlung von der dreifachen auf die einfache Behandlungszeit.
<b>Nebenwirkung</b>	leichte kognitive Einschränkungen
<b>Form</b>	Infusion
<b>Dosierung</b>	max. 3 pro Tag
<b>Überdosierung</b>	Umkehrung der Wirkung, daher Ruhezeit gleich 6x Behandlungszeit
<b>Farbcode</b>	Lila
<b>Kürzel</b>	RG
<b>Preis</b>	<b>50 Bullets</b>

<b>Name</b>	<b>Amiodaron</b>
<b>Kategorie</b>	Rang 1
<b>Wirkung</b>	verlängert die mögliche Herz-Lungen-Massagezeit zur Aufrechterhaltung des Patienten bis zur Wiederbelebung von 15min auf 30min.
<b>Nebenwirkung</b>	Halluzinationen während des Komats
<b>Form</b>	Injektion
<b>Dosierung</b>	1 pro Tag
<b>Überdosierung</b>	Kreislauf kollabiert, Stabilisierung durch Herz-Lungen-Massge ist nicht mehr wirksam
<b>Farbcode</b>	Hellgrün
<b>Kürzel</b>	SR
<b>Preis</b>	<b>25 Bullets</b>

<b>Name</b>	<b>Retasept (Atropin Ersatz)</b>
<b>Kategorie</b>	Rang 1
<b>Wirkung</b>	Stoppt pro Dosis für 30min sämtliche Wirkung von Drogen, Giften, Neurotoxinen und Gasen. Verhindert nicht die weitere Kontamination des Körpers. Die Wirkung setzt nach 30min wieder voll ein.
<b>Nebenwirkung</b>	nach Wirkungsablauf: 30min Schwindel, Erbrechen, Schwitzen, Zittern + Wirkung des giftes/Gases/Droge
<b>Form</b>	Injektion
<b>Dosierung</b>	max. 3 Dosen pro Tag
<b>Überdosierung</b>	Kreislauf kollabiert
<b>Farbcode</b>	Pink
<b>Kürzel</b>	RS
<b>Preis</b>	<b>25 Bullets</b>

<b>Name</b>	<b>Adrenalin</b>
<b>Kategorie</b>	Rang 1
<b>Wirkung</b>	Wird zwingend für eine Wiederbelebung benötigt.
<b>Nebenwirkung</b>	Halluzinationen während des Komas
<b>Form</b>	Injektion
<b>Dosierung</b>	1 Einheit pro Wiederbelebungsversuch
<b>Überdosierung</b>	ab 5 Einheiten, führt nach 15 Sekunden zum Tod durch Herzschäden
<b>Farbcode</b>	Rosa
<b>Kürzel</b>	KA
<b>Preis</b>	<b>15 Bullets</b>

<b>Name</b>	<b>LifeLover (Kit) (Zonerspezial - nicht regulär im Verkauf)</b>
<b>Kategorie</b>	Rang 1
<b>Wirkung</b>	Besteht aus 2 Pens. Pen 1: Rad-Blocker, verhindert die Aufnahme der Strahlung für 15min. Pen 2: (Tilidin) blockiert für 20min Weiterleitung von Schmerzsignalen. Beide Pens müssen in Kombination verwendet werden, damit die Wirkung eintritt.
<b>Nebenwirkung</b>	starke Benommenheit, Gleichgewichtsstörungen (Paralyse)
<b>Form</b>	Injektion (2 individual Pens)
<b>Dosierung</b>	1 pro Tag
<b>Überdosierung</b>	ab 2, Koma für min. 24h
<b>Farbcode</b>	Grün/Gelb
<b>Kürzel</b>	LL
<b>Preis</b>	Steht nicht zum Verkauf

<b>Name</b>	<b>Needle</b>
<b>Kategorie</b>	Rang 1
<b>Wirkung</b>	Gewebekleber, eignet sich zum schnellen Verschließen von Wunden, ohne Verwendung von Nadeln oder Klammern. Hält bei Belastung nicht so lange wie eine echte Naht oder geklammerte Wunde.
<b>Nebenwirkung</b>	mittleres bis starkes brennen in der Wunde
<b>Form</b>	Druckdose mit OT - Rasierschaum
<b>Dosierung</b>	nach Bedarf
<b>Überdosierung</b>	nicht möglich
<b>Farbcode</b>	Grün
<b>Kürzel</b>	ND
<b>Preis</b>	<b>50 Bullets</b>

<b>Name</b>	<b>Neurotoxin Tx2-6 "Nigriventer"</b>
<b>Kategorie</b>	Rang 1
<b>Wirkung</b>	Bei Injektion dieses Neurotoxins werden binnen weniger Sekunden die Nervenbahnen des Opfers blockiert, sodass es nach 10 Sekunden zur vollständigen Muskel- und nach weiteren 15 Sekunden zur Atemlähmung kommt.
<b>Nebenwirkung</b>	Tod
<b>Form</b>	Injektion / Spritze
<b>Dosierung</b>	Spritzeninhalt
<b>Überdosierung</b>	Tod
<b>Farbcode</b>	Schwarz
<b>Kürzel</b>	Tx
<b>Preis</b>	<b>400 Bullets</b>



<b>Name</b>	<b>Novo Vital</b>
<b>Kategorie</b>	Rang 1
<b>Wirkung</b>	Dieses hochkomplexe Medikament ist in der Lage für einige Zeit (1h) die Kontrolle über sämtliche Vitalwerte des Patienten zu übernehmen. Dies erlaubt es dem Patienten sämtliche bis zum Zeitpunkt der Medikamentenanwendung erlittenen Verletzungen und Traumata für bis zu 50% der Wirkungsdauer (30min) zu ignorieren. Nach diesen 30min beginnen die Molekularen Robot Maschinen (MRM) mangels Energie ihre Arbeit einzustellen. Die Wunden kommen nun wieder langsam zum Tragen, wobei die schwersten Wunden als erstes aufbrechen und die leichten erst nach Ablauf der Wirkdauer (1h) wieder voll zum Tragen kommen. Im OP ist es dem Behandelnden möglich mit Hilfe von externer Stromzufuhr die MRM in einen Heilmodus zu versetzen, was auch die Heilung ansonsten tödlicher Verletzungen ermöglicht.
<b>Nebenwirkung</b>	Die Energiequellen der MRM führen beim Zerfall zu einer leichten Strahlenkontamination des Patienten. +10 Rad auf den inneren Strahlenwert, Der Patient ist für 24h außer Gefecht und muss zwingend für min. 2 Nachbehandlungen in Ärztliche Hände (OP+Labor) gehen. Amnesie für 2h vor Injektion.
<b>Form</b>	Injektion / EpiPen
<b>Dosierung</b>	1 (max. 1 pro Tag)
<b>Überdosierung</b>	Die MRM verstopfen den Blutkreislauf, der Patient stirbt an einer Embolie.
<b>Farbcode</b>	Weiß
<b>Kürzel</b>	NV
<b>Preis</b>	<b>700 Bullets</b>

## Rang 2 Medikamente

<b>Name:</b>	<b>Sedativa (Beruhigungsmittel)</b>
<b>Kategorie:</b>	Rang 2
<b>Beispiele:</b>	Valium, Laudanum, Dormicum
<b>Wirkung:</b>	Wirkt beruhigend, angstlösend, schlaffördernd, krampflösend und muskelentspannend auf den Patienten. Bei höherer Dosierungen wirken sie wie Narkotika. Führen bei häufiger Nutzung zur Abhängigkeit
<b>Nebenwirkung:</b>	Verlangsamte Reaktion und Wahrnehmung bis 5min nach Wirkungsende.
<b>Dosierung:</b>	1 Einheit – 5ml (2 bei sehr großen schweren/Großen Personen)
<b>Überdosierung:</b>	ab 5 Einheiten, Die Medikamente beeinflussen das vegetative Nervensystem, was zu einem Atemstillstand führt. Ohne Beatmung verstirbt der Patient binnen weniger Minuten.
<b>Form:</b>	Feststoff oder Injektion
<b>Farbcode:</b>	Blau
<b>Kürzel:</b>	BM
<b>Preis:</b>	<b>10 Bullets</b>

<b>Name:</b>	<b>Opioide Analgetika</b>
<b>Kategorie:</b>	Rang 2
<b>Beispiele:</b>	Morphin, Fentanyl, Tramadol
<b>Wirkung:</b>	gegen mittelschwere bis starke Schmerzen
<b>Nebenwirkung:</b>	ruff für 15min eine leichte Benommenheit hervor
<b>Dosierung:</b>	1 Einheit (5ml) (2 bei schweren/großen Personen)
<b>Überdosierung:</b>	ab 10 Einheiten: starke Müdigkeit und Schwindel. Patient kann ins Koma fallen.
<b>Form:</b>	Injektion oder Feststoff
<b>Farbcode:</b>	Hellblau
<b>Kürzel:</b>	SSM
<b>Preis:</b>	<b>10 Bullets</b>

<b>Name:</b>	<b>lokales Anästetikum</b>
<b>Kategorie:</b>	Rang 2
<b>Beispiele:</b>	Lidocain, Ropivacain
<b>Wirkung:</b>	Betäubt den Patienten an der Injektionsstelle
<b>Nebenwirkung:</b>	/
<b>Dosierung:</b>	1 Dosis betäubt einen ca. 10x10cm großen Bereich. Bei Einsatz an einem Nerv, wird das komplette vom Nerv gesteuerte Gebiet betäubt.
<b>Überdosierung:</b>	/
<b>Form:</b>	Injektion, Spray, Salbe
<b>Farbcode:</b>	Türkis
<b>Kürzel:</b>	LID
<b>Preis:</b>	<b>8 Bullets</b>

<b>Name:</b>	<b>Narkotika (Betäubungsmittel)</b>
<b>Kategorie:</b>	Rang 2
<b>Beispiele:</b>	Ketamin, Propofol
<b>Wirkung:</b>	Der Patient wird binnen weniger Sekunden in einen tiefen, schlaf ähnlichen Zustand versetzt. Mit schmerzstillender Wirkung: (Ketamin) ohne Schmerzhemmung: (Propofol). Die Wirkung hält an, bis 5min nach der letzten Medikamentengabe.
<b>Nebenwirkung:</b>	psychotrope Effekte (Pseudohalluzinationen, unangenehme Träume), Übelkeit und Erbrechen, erhöhter Speichelfluss (Hypersalivation), Sehstörungen, Schwindel und motorische Unruhe
<b>Dosierung:</b>	1 Einheit (5ml) (2 bei schweren/großen Personen)
<b>Überdosierung:</b>	Bei Überdosierung besteht die Möglichkeit von Atem- und Herzstillstand des Patienten. Der Tod lässt sich nur durch entsprechende Maßnahmen vermeiden.
<b>Form:</b>	Injektion
<b>Farbcode:</b>	Dunkelblau
<b>Kürzel:</b>	BTM
<b>Preis:</b>	<b>6 Bullets</b>

<b>Name:</b>	<b>Gegengifte (Antidote/Antagonisten)</b>
<b>Kategorie:</b>	Rang 2
<b>Beispiele:</b>	<b>A</b> tropin gegen Chemische- & Gasvergiftung <b>B</b> ronchiocordikoide gegen Rauchgasintoxikation <b>F</b> lumezenil gegen Natürliche Drogen und Gifte <b>N</b> aloxon gegen Synthetische Drogen und Gifte (Opiod-Intoxikation)
<b>Wirkung:</b>	neutralisiert das entsprechende Gift und hebt dessen Wirkung damit auf
<b>Nebenwirkung:</b>	Müdigkeit
<b>Dosierung:</b>	1 Einheit – 5ml
<b>Überdosierung:</b>	–
<b>Form:</b>	Injektion
<b>Farbcode:</b>	Dunkelgrün
<b>Kürzel:</b>	GG + Wirkungsbereich (GGA/GGB/GGF/GGN)
<b>Preis:</b>	<b>10 Bullets</b>

<b>Name:</b>	<b>Furosemide / Entwässerungsmittel</b>
<b>Kategorie:</b>	Rang 2
<b>Beispiele:</b>	Lasix
<b>Wirkung:</b>	führt nach 5 Minuten zu zwanghaftem Wasserlassen für ca. 15min
<b>Nebenwirkung:</b>	–
<b>Dosierung:</b>	1 Einheit
<b>Überdosierung:</b>	Ab 3 Einheiten / Tag – Dehydrierung
<b>Form:</b>	Flüssig
<b>Farbcode:</b>	Beige
<b>Kürzel:</b>	EM
<b>Preis:</b>	<b>10 Bullets</b>

<b>Name:</b>	<b>Laxative / Abführmittel</b>
<b>Kategorie:</b>	Rang 2
<b>Beispiele:</b>	Phenolphthalein, Bisacodyl, Natriumpicosulfat
<b>Wirkung:</b>	führt nach 5 Minuten zu zwanghaftem Stuhlgang für 15 Minuten
<b>Nebenwirkung:</b>	–
<b>Dosierung:</b>	1 Einheit
<b>Überdosierung:</b>	–
<b>Form:</b>	Flüssig
<b>Farbcode:</b>	Braun
<b>Kürzel:</b>	AM
<b>Preis:</b>	<b>10 Bullets</b>

<b>Name:</b>	<b>Pandisporin / Breitbandantibiotika</b>
<b>Kategorie:</b>	Rang 2
<b>Beispiele:</b>	Penicillin, Tetracyclin, Cephalosporin, Sulfonamid
<b>Wirkung:</b>	säubert den Körper innerhalb von einem Tag von einer Krankheit oder Infektion
<b>Nebenwirkung:</b>	gelegentlich leichter Ermüdungserscheinungen
<b>Dosierung:</b>	1 Dosis pro Tag
<b>Überdosierung:</b>	ab 3 Dosen, starkes Erbrechen
<b>Form:</b>	Pille oder Injektion
<b>Farbcode:</b>	Gelb
<b>Kürzel:</b>	BA
<b>Preis:</b>	<b>8 Bullets</b>

<b>Name:</b>	<b>Antikoagulans (Blutgerinnungshemmer)</b>
<b>Kategorie:</b>	Rang 2
<b>Beispiele:</b>	Heparin, EDTA
<b>Wirkung:</b>	verhindert die Blutgerinnung. Als Zusatz <u>für die Herstellung von Blutkonserven benötigt.</u>
<b>Nebenwirkung:</b>	starke Blutungen schon bei geringen Verletzungen
<b>Dosierung:</b>	max. 2 pro Tag
<b>Überdosierung:</b>	ab 3: innere Blutungen und/oder unstillbare Blutungen bei geringen Verletzungen
<b>Form:</b>	Injektion
<b>Farbcode:</b>	Rot-Blau
<b>Kürzel:</b>	HEP
<b>Preis:</b>	<b>5 Bullets</b>

<b>Name:</b>	<b>Infusion – Blutderivat</b>
<b>Kategorie:</b>	Rang 2 (oder nach Genehmigung durch einen Apotheker Rang 3)
<b>Beispiele:</b>	Vollblutinfusion, Plasmainfusion, Thrombozyteninfusion
<b>Wirkung:</b>	Kann am Ende einer Reanimation oder einer Wundbehandlung als Infusion genutzt werden um die Ruhezeit von der dreifachen Behandlungszeit auf die doppelte zu reduzieren. Außer bei Plasmainfusionen wird <u>zur Herstellung Heparin benötigt.</u>
<b>Nebenwirkung:</b>	–
<b>Dosierung:</b>	–
<b>Überdosierung:</b>	–
<b>Form:</b>	Infusion
<b>Farbcode:</b>	Weiß-Rot gestreift
<b>Kürzel:</b>	IN
<b>Preis:</b>	<b>10 Bullets</b>

<b>Name:</b>	<b>Stimulationstoxin "Sonnenschein"</b>
<b>Kategorie:</b>	Rang 2
<b>Beispiele:</b>	-
<b>Wirkung:</b>	Reißt den Patienten sofort aus jeglichem komaartigen Zustand.
<b>Nebenwirkung:</b>	sofortiges Erbrechen nach dem Erwachen
<b>Dosierung:</b>	max. 3 Dosen pro Tag
<b>Überdosierung:</b>	ab 4 Dosen kommt es zu inneren Blutungen die ohne Behandlung innerhalb von einer Stunde zum Tod führen
<b>Form:</b>	Injektion
<b>Farbcode:</b>	Schwarz-Gelb
<b>Kürzel:</b>	ST
<b>Preis:</b>	<b>15 Bullets</b>

<b>Name:</b>	<b>Betäubungstoxin "Sandmann"</b>
<b>Kategorie:</b>	Rang 2
<b>Beispiele:</b>	-
<b>Wirkung:</b>	lähmt das Opfer sofort und versetzt es ins Koma
<b>Nebenwirkung:</b>	Kopfschmerzen nach dem Aufwachen und leichte Übelkeit
<b>Dosierung:</b>	max. 3 Dosen pro Tag
<b>Überdosierung:</b>	ab 4 Dosen stirbt der Patient an Hirnblutungen
<b>Form:</b>	Injektion
<b>Farbcode:</b>	Schwarz-Blau
<b>Kürzel:</b>	BTT
<b>Preis:</b>	<b>15 Bullets</b>

<b>Name:</b>	<b>Dekonzusatz</b>
<b>Kategorie:</b>	Rang 2
<b>Beispiele:</b>	Deep Purple
<b>Wirkung:</b>	abmildern der Dekonnebeneffekte (wie Erbrechen, Durchfall, Juckreiz)
<b>Nebenwirkung:</b>	starker Harndrang, blauer Harn
<b>Dosierung:</b>	1 Dosis pro Dekon
<b>Überdosierung:</b>	ab 4 Dosen, Elektrolytmangel und Krämpfe
<b>Form:</b>	orale Lösung
<b>Farbcode:</b>	Violett
<b>Kürzel:</b>	DZ
<b>Preis:</b>	<b>5 Bullets</b>

<b>Name:</b>	<b>Opiat-substitutent</b>
<b>Kategorie:</b>	Rang 2
<b>Beispiele:</b>	Methadon
<b>Wirkung:</b>	befriedigt das Bedürfnis nach opiothaltigen Drogen, ohne einen entsprechenden Rausch auszulösen
<b>Nebenwirkung:</b>	gelegentliche Abhängigkeit, Verstopfung, Probleme beim Wasserlassen
<b>Dosierung:</b>	1 Dosis pro Tag
<b>Überdosierung:</b>	Atemlähmung, Herz- / Kreislaufversagen (ab 3 Dosen)
<b>Form:</b>	Injektion, Schlucklösung
<b>Farbcode:</b>	Rot-Schwarz
<b>Kürzel:</b>	MOS
<b>Preis:</b>	<b>6 Bullets</b>

### Rang 3 Medikamente

<b>Name:</b>	<b>nicht-opioide Analgetika</b>
<b>Kategorie:</b>	Rang 3
<b>Beispiele:</b>	Novalgin, Ibuprofen, Paracetamol, Aspirin
<b>Wirkung:</b>	gegen leichte bis mittelschwere Schmerzen
<b>Nebenwirkung:</b>	-
<b>Dosierung:</b>	1 Einheit
<b>Überdosierung:</b>	ab 10 Einheiten, ruff für 2h starken Schwindel und Übelkeit hervor
<b>Form:</b>	Feststoff (Tablette, Pille, Kapsel)
<b>Farbcode:</b>	Weiß
<b>Kürzel:</b>	SM
<b>Preis:</b>	<b>6 Bullets</b>

<b>Name:</b>	<b>Antiemetika (Mittel gegen Übelkeit)</b>
<b>Kategorie:</b>	Rang 3
<b>Beispiele:</b>	Vomex, Papertin
<b>Wirkung:</b>	unterdrückt Brechreiz, z.B. von Gift, Strahlenkrankheit oder Clean Ray Behandlung
<b>Nebenwirkung:</b>	-
<b>Dosierung:</b>	1 Einheit (2 bei sehr großen/schweren)
<b>Überdosierung:</b>	-
<b>Form:</b>	Feststoff
<b>Farbcode:</b>	Hellgrün
<b>Kürzel:</b>	AM
<b>Preis:</b>	<b>5 Bullets</b>

<b>Name:</b>	<b>leichte Infusion gegen Volumenmangel</b>
<b>Kategorie:</b>	Rang 3
<b>Beispiele:</b>	Kochsalzlösung
<b>Wirkung:</b>	wird nach Blutverlusten und während OPs verwendet um den Kreislauf des Patienten zu stabilisieren
<b>Nebenwirkung:</b>	-
<b>Dosierung:</b>	-
<b>Überdosierung:</b>	-
<b>Form:</b>	Infusion
<b>Farbcode:</b>	Weiß-hellblau gestreift
<b>Kürzel:</b>	LIN
<b>Preis:</b>	<b>4 Bullets</b>

<b>Name:</b>	<b>Hydrogel</b>
<b>Kategorie:</b>	Rang 3
<b>Beispiele:</b>	Cutimed Hydrogel, Aktivmed Hydrogel
<b>Wirkung:</b>	Feuchtwarme Wundheilung bei Wunden, Brandwunden, leichten bis mittleren Säureverätzungen und Strahlungsverbrennungen
<b>Nebenwirkung:</b>	/
<b>Dosierung:</b>	großzügig auf die betroffenen Hautstellen auftragen
<b>Überdosierung:</b>	/
<b>Form:</b>	Gel in Spritze
<b>Farbcode:</b>	
<b>Kürzel:</b>	HG
<b>Preis:</b>	<b>6 Bullets</b>

