



★ MODUL II – MEDIKAMENTE UND DROGEN ★

Version 2.0

Ergänzung zum FALLEN Stammregelwerk

FALLEN - Bad Land
Regelwerk 2022
Version 2.0

Alle Rechte und Inhalte des nachfolgenden Regelwerkes liegen bei der Interessengemeinschaft Lost Ideas, welche gemeinsam an der Verwirklichung dieser Endzeit-Larpveranstaltung gearbeitet hat. Unter der Interessengemeinschaft sind zu verstehen, alle beteiligten Mitwirkenden des Regelwerkes, der Veranstaltung und der PR.
(Stand 2022)

Das uneingeschränkte Nutzungs- und Verwaltungsrecht dieses Werkes liegt bei der Villalobos & Groß-Bölting GbR, welche im Namen der Interessengemeinschaft Lost Ideas die Lizenzvergabe der Regelwerke an Dritte verwaltet.

Dieses Regelwerk ist als ein lebendes Werk zu betrachten, das sich stetig weiterentwickeln wird. An dieser Entwicklung darf sich jede*r motivierte Leser*in beteiligen. Teile uns Deine ausformulierten Konzeptideen über die fallen-gameteam@lost-ideas.com mit, damit wir diese für die weitere Entwicklung berücksichtigen können.

Drogen.....	3
Medikamente.....	4
Darstellung Medikamente Rang 2 und 3.....	4
Einnahme der Medikamente.....	5
Verkauf von Rang 1 Medikamenten.....	5
Kontakt zum Game Team.....	5
Übersichtslisten Medikamente.....	6
Rang 1 Medikamente.....	6
Rang 2 Medikamente.....	8
Rang 3 Medikamente.....	11

Dieses Modul soll dir einen Überblick über alle Spielmedikamente geben und richtet sich an jene Personen welche Medikamente herstellen und/oder vertreiben möchten bzw. Als zentrales Spiel den Umgang mit allen Medikamenten pflegen.

Es wurde zusammen mit der Medic-Community des FALLEN entwickelt.

DROGEN

Es gibt keine Orga-gemachten Drogen. Sämtliche Spielangebote stammen von Teilnehmenden. Die Handhabung und das Ausspielen von Drogen sind eine heikle Angelegenheit im LARP auch wenn es gut in die Darstellung einer endzeitlichen Welt passt. Um schönes Rollenspiel rund um dieses Thema zu ermöglichen, gelten folgende Parameter sowie der gesunde Menschenverstand:

1. Das Bespielen der Wirkung ist freiwillig
2. Die Wirkung der Substanz wird entweder IT deutlich/verständlich angepriesen oder mittels eines kleinen OT Zettels auf der Verpackung/Behältnis beschrieben. Die Wirkung kann auch offen gelassen werden, ergibt sie sich aus dem offensichtlichen Kontext des aktuellen Spiels (z.B. weisser Schnupftabak). OT Inhaltsstoffe bzw. Verfallsdatum müssen immer verfügbar sein bzw. aufgedruckt werden.
3. Das IT Erzeugen der Drogen kann durch Laborlandschaften dargestellt werden, muss aber nicht.
4. Das Design muss sich an die IT Style Vorgaben des FALLEN Universums halten.
5. Es gibt kein Monopol. Konkurrenzspiel, rivalisierende Banden u.ä ist herzlich willkommen.
6. Drogen haben keinerlei regeltechnischen Effekt auf Strahlung, Stärke, Konstitution, Heilung dürfen aber gerne unterstützend in Behandlungssituationen verwendet werden.
7. Unser Tipp: Nette, wirklich schön gestaltete Drogen, die wenig albern und peinlich in ihrer Wirkung sind und sich in den Alltag gut einfügen werden sich auch wie warme Semmeln verkaufen.

MEDIKAMENTE

Die Grundlagen „Strahlungsspiel und RFID System“ bitte im Stammregelwerk nachlesen

Ray-Werte (siehe Stammregelwerk) werden im Spiel ausschließlich mit „Farb Bereichen“ angegeben. Niemals in Zahlen. Ray-o-Maten findest du z.B. in der FALLEN Stadt beim Handelsposten, dort findest du auch die Infos an welchen Orten sich weitere Automaten befinden. Neben der Einnahme von RAY-senkenden Medikamenten steht auch die Dekontamination zur Verfügung um deinen Ray-Wert zu senken. Diese findest du auf dem ganzen Spielgelände- den Zugang musst du dir erspielen und meistens mit Bullets bezahlen.

Die Medikamente sind in drei Ränge unterteilt. Einige können selbst hergestellt werden. 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.

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

Rang 2: Zur Herstellung von Rang 2 Medikamenten benötigt man ein entsprechendes IT Labor, fähiges Personal, eine überzeugende Darstellung der Medikamentenherstellung auf dem FALLEN und eine Absprache mit der Spielleitung. Großgruppen mit medizinischem Hintergrund können sich zwecks größerer Produktionsmengen gerne an das FALLEN Game Team wenden. Rang 2 Medikamente laufen nach 2 Jahren (2 FALLEN Cons) ab und können dann nicht mehr verwendet werden.

Rang 3: Diese Medikamente können von allen Teilnehmenden hergestellt und ins Spiel gebracht werden. Die Medikamente besitzen kein Ablaufdatum

Darstellung Medikamente Rang 2 und 3

- Infusionen werden am einfachsten mittels eines gemoddeten „Eco Flac Infusionsbeutels“ oder baugleichen Alternativen in 250 ml Einheiten dargestellt. Diese sind auch nach „anstechen“ noch dicht und sehr robust (können mehrfach verwendet werden). Alle Infusionen dürfen nur gefärbtes Wasser/Kochsalzlösung (NaCl) enthalten und NIEMALS real verwendet werden.
- Jedes Medikament muss mit der "Codierung" (Buchstabenkürzel + Farbkombination) und dem Logo/Name der herstellenden Gruppe versehen sein. Diese sind direkt auf der Etikettierung/Verpackung zu vermerken. Nach Möglichkeit sollte die Pille/Flüssigkeit/Kapsel auch in den Farben (oder einer Farbe) der Codierung gehalten sein.
- Eine Verpackung darf maximal 10 Wirkeinheiten fassen (auch Pillen in einer Blechdose oder einem Schraub-Glas). Pillen in einer Pappschachtel müssen "verblister" oder ähnlich schön verpackt sein. Injektionslösungen in Glasfläschchen gelten als eine Wirkeinheit. (min. 5ml)
- Auf der Packung MUSS immer eine OT Information untergebracht sein, um was es sich OT handelt – explizit auch hinsichtlich enthaltener Allergene, nicht vegane Bestandteile. Ist das nicht der Fall, werden die Medikamente umgehend aus dem Spiel entfernt.

- ACHTUNG: sämtliche Darstellungsformen der Wirkstoffe (Pillen, kapseln, Infusion etc) dürfen keine reale medikamentöse Wirkung haben und sind nur als „Dummies“ zu handhaben. Ein REALER Konsum ist absolut nicht gewollt

Einnahme der Medikamente

- Alle im Spiel benutzen Rang 1 Medikamente werden von der Orga wieder verwendet und zurück ins Spiel gebracht. IT „benutze, leere“ Rang 1 Medikamente bitte deutlich OT markieren und sammeln (sie sind NICHT diebstahlbar). Die Wirtschafts/Rfid SL holen die OT Bestände mind. Einmal täglich ab.
- Das NanoClean wird NICHT geöffnet und aus dem Blister gedrückt, sondern einfach in den Automaten geworfen oder bei der Einnahme in „Krankenhäusern“ o.ä. dem Personal übergeben.
- Die Infusionen werden so realistisch wie möglich dargestellt, natürlich ohne eine reale Verabreichung und ohne den Gebrauch echter Kanülen/Nadeln Die Ecoflac-Infusionsbeutel dürfen nicht so beschädigt werden, dass sie nicht wiederverwendet werden können und sollten bei der Darstellung nicht leer laufen.
- Alle Medikamente sind nur IT Darstellungen. Der Konsum findet nur als Schauspiel statt.

Verkauf von Rang 1 Medikamenten

Der Verkauf von Rang 1 Medikamenten wird ausschließlich über das FALLEN Wirtschaftsteam gesteuert. Bevorzugt werden hier Klein- und Großgruppen mit passendem IT Hintergrund.

IT stellt die Trading Company diese Medikamente zur Verfügung, gegen eine Gewinnspanne für den Vertrieb versteht sich. Die „TC“ ist also das IT Gesicht des Wirtschaftsteams. IT Konfliktspiel mit der Trading Company ist zwar durchaus gerechtfertigt, wir bitten euch aber von großen Kriegszügen und Revolten gegen das Wirtschaftssystem abzusehen, da wir es nicht einfach spontan aufgeben können. Tieferes Hintergrundspiel mit der TC ist aber durchaus willkommen und wir sind offen für den Ausbau dieses interessanten Handlungsstrangs.

Zur Erinnerung: Es gibt NICHT genug NanoClean für alle und das ist absolut gewollt! Kontingent, Verfügbarkeit sind absichtlich turbulent und wechselhaft.

KONTAKT ZUM GAME TEAM

Um selbst Rang 1 Medikamente zu vertreiben, Rang 2 Medikamente herzustellen, Produktionsstätten und Labore anzumelden, Großgruppendeals abzuschliessen, selbst bei der Trading Company als NSC zu spielen, den Hintergrund weiter auszubauen oder wenn du konstruktive Ideen für die Erweiterung des Modul II hast – schreib uns!

fallen-gameteam@lost-ideas.com

ÜBERSICHTSLISTEN MEDIKAMENTE

Sämtliche IT Preise sind der Preis und Handelsliste zu entnehmen, die wir jährlich gemeinsam mit der Community und dem Game Team entwerfen und anpassen. Du findest sie im „Modul III – Handelsspiel und Preislisten“.

Rang 1 Medikamente

Name	Nanoclean
Kategorie	Rang 1
Wirkung	1 Dosis reduziert die Strahlenvergiftung um 70 Ray.
Nebenwirkung	-
Form	Kapsel
Dosierung	Max. 2 Kapseln in 72 Stunden, jede weitere Pille zeigt keine Wirkung!
Überdosierung	
Farbcode	Rot
Kürzel	NC

Name	Clean Ray
Kategorie	Rang 1
Wirkung	Sammelt strahlende Partikel im Körper des Patienten und führt diese einer beschleunigten Ausscheidung zu. Reduziert den Strahlenwert um 24-30 RAY
Nebenwirkung	Erbrechen, Darm- & Blasenentleerung, starkes Schwitzen
Form	Infusion
Dosierung	max. 1 pro Tag
Überdosierung	ab 3 Einheiten, Kreislaufzusammenbruch des Patienten
Farbcode	Goldorange
Kürzel	CR

Name	Life Cleaner
Kategorie	Rang 1
Wirkung	Ein sehr seltenes und teures Medikament. Schützt vor der Aufnahme von RAY für 24h.
Nebenwirkung	keine
Form	Blau-Weiße Kapsel im Blister
Dosierung	1 pro Tag
Überdosierung	ab 3 Dosen pro Tag führt es zur Abhängigkeit
Farbcode	blau/weiß
Kürzel	LC

Name	Regenerate
Kategorie	Rang 1
Wirkung	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.
Nebenwirkung	leichte kognitive Einschränkungen
Form	Infusion
Dosierung	max. 3 pro Tag
Überdosierung	Umkehrung der Wirkung, daher Ruhezeit gleich 6x Behandlungszeit
Farbcode	Lila
Kürzel	RG

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

Name	Retasept (Atropin Ersatz)
Kategorie	Rang 1
Wirkung	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.
Nebenwirkung	nach Wirkungsablauf: 30min Schwindel, Erbrechen, Schwitzen, Zittern + Wirkung des giftiges/Gases/Droge
Form	Injektion
Dosierung	max. 3 Dosen pro Tag
Überdosierung	Kreislauf kollabiert
Farbcode	Pink
Kürzel	RS

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

Name	LifeLover (Kit) (Zonerspezial - nicht regulär im Verkauf)
Kategorie	Rang 1
Wirkung	Besteht aus 2 Pens. Pen 1: RAY-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.
Nebenwirkung	starke Benommenheit, Gleichgewichtsstörungen (Paralyse)
Form	Injektion (2 individual Pens)
Dosierung	1 pro Tag
Überdosierung	ab 2, Koma für min. 24h
Farbcode	Grün/Gelb
Kürzel	LL

Name	Needle
Kategorie	Rang 1
Wirkung	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.
Nebenwirkung	mittleres bis starkes brennen in der Wunde
Form	Druckdose mit OT - Rasierschaum
Dosierung	nach Bedarf
Überdosierung	nicht möglich
Farbcode	Grün
Kürzel	ND

Name	Novo Vital
Kategorie	Rang 1
Wirkung	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 MolekularenRobotMaschinen (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.
Nebenwirkung	Die Energiequellen der MRM führen beim Zerfall zu einer leichten Strahlenkontamination des Patienten. 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.
Form	Injektion / EpiPen
Dosierung	1 (max. 1 pro Tag)
Überdosierung	Die MRM verstopfen den Blutkreislauf, der Patient stirbt an einer Embolie.
Farbcode	Weiß
Kürzel	NV

Rang 2 Medikamente

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

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

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

Name:	Narkotika (Betäubungsmittel)
Kategorie:	Rang 2
Beispiele:	Ketamin, Propofol
Wirkung:	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.
Nebenwirkung:	psychotrope Effekte (Pseudohalluzinationen, unangenehme Träume), Übelkeit und Erbrechen, erhöhter Speichelfluss (Hypersalivation), Sehstörungen, Schwindel und motorische Unruhe
Dosierung:	1 Einheit (5ml) (2 bei schweren/großen Personen)
Überdosierung:	Bei Überdosierung besteht die Möglichkeit von Atem- und Herzstillstand des Patienten. Der Tod lässt sich nur durch entsprechende Maßnahmen vermeiden.
Form:	Injektion
Farbcode:	Dunkelblau
Kürzel:	BTM

Name:	Gegengifte (Antidote/Antagonisten)
Kategorie:	Rang 2
Beispiele:	Atropin gegen Chemische- & Gasvergiftung Bronchiocordikoide gegen Rauchgasintoxikation Flumezenil gegen Natürliche Drogen und Gifte Naloxon gegen Synthetische Drogen und Gifte (Opiod-Intoxikation)
Wirkung:	neutralisiert das entsprechende Gift und hebt dessen Wirkung damit auf
Nebenwirkung:	Müdigkeit
Dosierung:	1 Einheit - 5ml
Überdosierung:	-
Form:	Injektion
Farbcode:	Dunkelgrün
Kürzel:	GG + Wirkungsbereich (GGA/GGB/GGF/GGN)

Name:	Furoseme / Entwässerungsmittel
Kategorie:	Rang 2
Beispiele:	Lasix
Wirkung:	führt nach 5 Minuten zu zwanghaftem Wasserlassen für ca. 15min
Nebenwirkung:	-
Dosierung:	1 Einheit
Überdosierung:	Ab 3 Einheiten / Tag - Dehydrierung
Form:	Flüssig
Farbcode:	Beige
Kürzel:	EM

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

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

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

Name:	Infusion - Blutderivat
Kategorie:	Rang 2 (oder nach Genehmigung durch einen Apotheker Rang 3)
Beispiele:	Vollblutinfusion, Plasmainfusion, Thrombozyteninfusion
Wirkung:	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> .
Nebenwirkung:	-
Dosierung:	-
Überdosierung:	-
Form:	Infusion
Farbcode:	Weiß-Rot gestreift
Kürzel:	IN

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

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

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

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

Rang 3 Medikamente

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

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

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

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