

RAPIDCARE

Der Staub im Graben hat noch nicht einmal Zeit zu reagieren, als der nächste Einschlag die Luft zerreit.

„Medic! - Medic!“, brllt eine Stimme durch das Drhnen.

Der Sergeant liegt im Schlamm, die Arme krampfhaft um seinen Oberschenkel geschlungen, wo das Blut dunkle Bahnen durch die zerrissene Hose frisst. Seine Augen stehen weit offen, geprgt von schierer Panik.

Ohne zu zgern kniet der Medic neben ihm nieder. Ohne Rcksicht auf die Schmerzens-

schreie wird das Wundfeld grob gesubert, bevor der Griff in die Tasche folgt. Ein kurzes Klicken, dann zischt der Druckkopf. Der dichte, khle Hydroschaum quillt direkt in die klaffende Wunde. Der Verwundete bumt sich kurz auf, gurgelt einen erstickten Laut heraus. Doch schon nach Sekunden lsst das Bluten nach. Der Schock weicht aus dem Blick des Soldaten.

„Ruhig atmen“, raunt der Medic und verstaubt die Dose sorgfltig. „Du lebst. Und wenn wir das hier berleben sollten, sehen wir uns zur Nachbehandlung in der Medizin.“

„Wo die Not am grsten, ist die Hilfe am nchsten.“

Johann Wolfgang von Goethe



RapidCare ist ein experimentelles InTime-Medikament, das der medizinischen Erstversorgung im Feld dient. Es sorgt nur fr eine schnelle Stabilisierung von Verwundeten, indem es Blutungen stillt und eine schnelle Geweberegeneration ermglicht. Es ist jedoch kein allmchtiges Heilmittel und ersetzt nicht die weitere Versorgung durch die Sektion Medizin.

In der P.R.I.M.-Welt ist die Herstellung von RapidCare hochkomplex und erfordert seltene Ressourcen sowie betrchtlichen technischen Aufwand. Aus diesem Grund unterliegt RapidCare im Spiel einer strengen Rationierung und begrenzten Verfgbarkeit.

Smtliche Regeln dienen dazu, die Immersion zu vertiefen und allen Beteiligten ein schnes, realistisches und spannendes Verwundungsspiel zu ermglichen. Medizinisches Spiel soll eine emotionale Herausforderung und eine bereichernde Geschichte fr alle Beteiligten gleichermaen sein.



DESIGN IDEE

Es gibt mehrere Gründe, die uns bewogen haben, RapidCare in der Form ins Spiel einzubauen. RapidCare ist als wertvolle Ressource gedacht, die nur autorisierten Personen zur Verfügung steht (in der Regel medizinisches Personal). Wir möchten damit das allgegenwärtige Mangelgefühl sichtbar und spürbar machen.

Der Hauptgrund für die Existenz von RapidCare ist, Spielenden die Möglichkeit zu geben, nach einem Treffer schnell wieder am

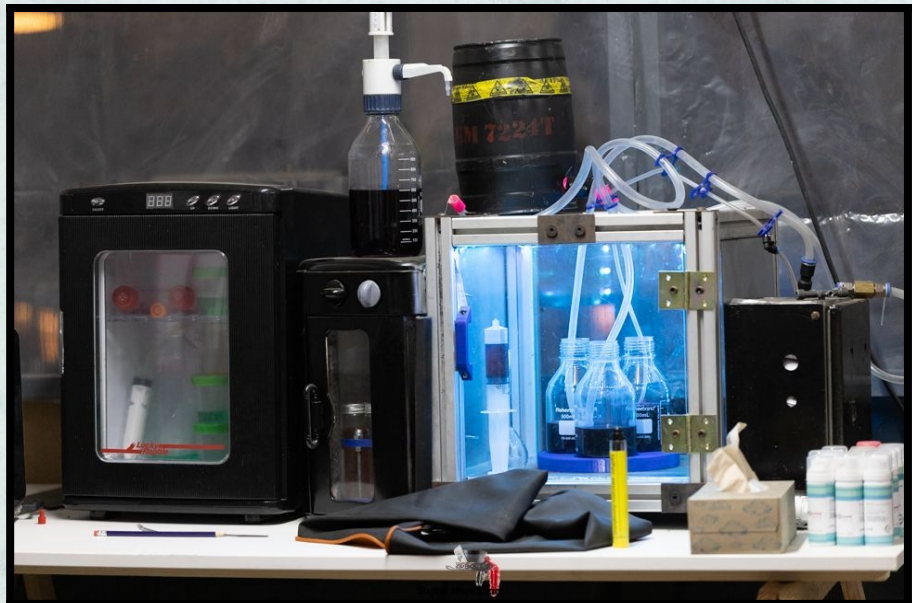
Spiel teilzunehmen, ohne eine überlange Heildauer ausspielen zu müssen. Wir möchten damit die Spielenden dazu animieren, Treffer sauber auszuspielen. Denn mit dem Wissen, dass man durch einen Treffer nicht in eine lange passive Situation gezwungen wird, kann eine Verwundung als bereicherndes Spielangebot verstanden und gelebt werden. Und gerade solche Verwundungssituationen sind ein wichtiges Stilmittel, um das Bedrohungsgefühl lebendig werden zu lassen.

HERKUNFT UND PRODUKTION

RapidCare basiert auf einem zivilen Forschungsprojekt, bei dem gentechnisch modifizierte Bakteriophagen zur Infektionsbekämpfung, Zellregeneration und Wundheilung programmiert wurden. Nach dem Angriff sicherten die Überlebenden der Berliner Basis Sanctuary einige Proben sowie Dokumentation und entwickelten den RapidCare-Inkubator zur eigenständigen Vermehrung der Phagen.

In der Echo Base stellt die IRD (Intelligence, Research and Development) das Medikament im Inkubator selbst her. Dennoch ist die Basis auf die regelmäßige Versorgung mit Schlüsselkomponenten wie frische Phagen, Enzyme und Wachstumsfaktoren angewiesen.

Aufgrund des hochsensiblen Herstellungsprozesses und der schwankenden Qualität der Ausgangsstoffe entstehen bei der Produktion unterschiedliche Qualitätsstufen – von einwandfreien Standardchargen bis zu schwächeren Notfallchargen. Mit den unterschiedlichen Qualitäten möchten wir dem Verwundetenspiel eine neue Möglichkeit geben, mehr Tiefe zu



erzeugen. Das Spiel mit den Qualitäten ist optional. Weitere Informationen findest du im Abschnitt **Qualitäten**.

Aufgrund des hohen Aufwands, der Rohstoffabhängigkeit und der begrenzten Haltbarkeit ist RapidCare eine streng rationierte Ressource, die nur akkreditierten Medics und der Sektion Medizin zur Verfügung steht. Weitere Informationen zur Verteilung und zum Umgang mit RapidCare im Spiel siehe Abschnitt **RapidCare im Spiel**.

Zur OT-Herstellung von RapidCare siehe Anlage **How To**.

ARTEN VON RAPIDCARE UND DEREN WIRKUNG

RAPIDCARE 1

RapidCare 1 bildet die schaumbasierte Standardversion des Präparats und ist speziell für die Erste sowie erweiterte Erste Hilfe im Feld und in der Basis konzipiert. Der Wirkstoff aus Phagencocktail, Enzymen und Wachstumsfaktoren wird als dichter Schaum direkt auf oder in die Verletzung appliziert. Dort stoppt er umgehend Blutungen, kapselt die Wunde ab und regt eine schnelle Geweberegeneration an.

Es ist jedoch kein Allheilmittel: Es kann weder Fremdkörper aus der Wunde entfernen noch komplexe Gewebetypen wie innere Organe oder Knochen vollständig wiederherstellen. Eine fachgerechte Nachversorgung – etwa das

Reinigen, Nähen oder chirurgische Eingriffe – bleibt weiterhin unerlässlich.

Grundsätzlich kann RapidCare 1 in Notfällen von jeder Person angewendet werden. Allerdings schlägt sich der fehlende medizinische Hintergrund direkt im Materialverbrauch nieder: Ungeschulte Personen können das Präparat nicht bedarfsgerecht dosieren und verbrauchen bei einer Behandlung typischerweise die gesamte Dose. Nur medizinisch geschultes Personal verfügt über die nötige Ausbildung, um RapidCare 1 so ressourceneffizient einzusetzen, dass die Dose nicht sofort komplett verbraucht ist.

RAPIDCARE 2

RapidCare 2 ist eine experimentelle Weiterentwicklung von RapidCare 1 und liegt als dickflüssiges, viskoses Präparat vor. Es basiert zusätzlich auf einem synthetischen Regenerationskomplex nach dem biologischen Vorbild des Axolotls. Diese Proteine und Signalstoffe ermöglichen die Wiederherstellung deutlich komplexerer Gewebestrukturen – darunter die gezielte Regeneration von Muskeln, Knochen, peripheren Nerven und sogar inneren Organen bei schwersten Gewebeerlusten.

Aufgrund seiner hochkomplexen Wirkung ist der Einsatz ausschließlich auf die Basismedizin beschränkt und darf nur von medizinisch geschultem Personal (typischerweise Ärzten) angewendet werden.

Die starke regenerative Wirkung birgt erhebliche Risiken wie überschießendes Gewebewachstum, Nervenfehlbildungen oder langfristige Tumorbildung. Theoretisch kann RapidCare 2 auch neuronales Gewebe nachbilden. Die ursprüngliche neuronale Vernetzung wird dabei jedoch nicht rekonstruiert. Wiederher-

gestelltes Gehirngewebe bedeutet daher keineswegs, dass Erinnerungen oder frühere Fähigkeiten erhalten bleiben – weshalb ein Einsatz zur Regeneration von Gehirngewebe im Allgemeinen nicht sinnvoll ist.

Da die Herstellung spezialisierte Zellkulturen erfordert, kann Echo Base dieses Präparat nicht selbst produzieren und ist auf seltene Lieferungen aus Sanctuary angewiesen.



RAPIDCARE LIQUID

RapidCare Liquid weist starke Ähnlichkeiten mit RapidCare 2 auf und liegt ebenfalls in einer grünlichen, dickflüssigen Form vor. Durch eine abweichende Matrix-Aufbereitung verzichtet es jedoch auf den schützenden Hydroschaum von RapidCare 1 und ist auch ungekühlt über längere Zeit stabil. Es wurde speziell für den mobilen Einsatz durch Field Medics entwickelt – vor allem dort, wo das empfindliche RapidCare 2 nicht mitgeführt oder genutzt werden kann.

Die Applikation erfolgt gezielt über spezielle Injektorpistolen, was eine tiefere und genauere Einbringung bei Infiltrationsbehandlungen oder operativen Eingriffen ermöglicht.

RAPIDCARE IM SPIEL

Wer darf RapidCare herstellen?

Out-Time darf RapidCare 1 von jedem Spielenden hergestellt werden (siehe Who to). Die Herstellung von RapidCare 2 oder RapidCare Liquid ist hingegen ausschließlich den Spielenden der Sektion Medizin vorbehalten.

In-Time wird RapidCare exklusiv in der IRD hergestellt.



Obwohl RapidCare Liquid weniger potent ist als RapidCare 2, kann es deutlich schwerere Verletzungen behandeln als die Standard-Version RapidCare 1. Es ist in der Lage, selbst schwerste Traumata im Feld zumindest so weit zu stabilisieren, dass der Transport überlebt wird. Dennoch entbindet auch dieses Präparat nicht von einer anschließenden umfassenden Behandlung in der Medizin.

Aufgrund der komplexen Aufbereitung ist RapidCare Liquid nur sehr begrenzt verfügbar und ausschließlich für das Personal der Sektion Medizin freigegeben. Ein Field Medic führt im Einsatz maximal zwei Einheiten mit sich.

Wie komme ich im Spiel an RapidCare?

Im Spiel ist **RapidCare 1** auf legalem Wege ausschließlich über die Sektion Medizin zu beziehen. Die Ausgabe erfolgt ausschließlich an **akkreditierte CombatMedics** oder Angehörige der Sektion Medizin. Die Akkreditierung erfolgt vor dem Spiel und wird über unsere News-Kanäle kommuniziert.

Der Besitz ist auf **eine Dose pro Person** begrenzt (unabhängig von der Größe). Ist die Dose leer, kann sie in der Sektion Medizin gegen eine volle Dose getauscht werden, solange ausreichend RapidCare 1 verfügbar ist. Die leere Dose muss dabei zwingend abgegeben werden – sie ist kein Müll, sondern das Pfand für eine neue Dose. Achtet also gut auf eure leeren Dosen!

RapidCare 2 und RapidCare Liquid sind ausschließlich der Sektion Medizin vorbehalten und stehen normalen Charakteren nicht zur Verfügung.

RAPIDCARE UND DER SCHWARZMARKT

Abseits des legalen Weges über die Sektion Medizin an RapidCare zu kommen, gibt es im Spiel die Möglichkeit, RapidCare 1 auf dem Schwarzmarkt zu tauschen. Da das Medikament eine begehrte Mangelware ist, verlangen Dealer oft besondere Tauschwaren oder Gegenleistungen. Gleichzeitig wird der inoffizielle Handel mit RapidCare von der Sicherheit verfolgt und mit empfindlichen Sanktionen geahndet.

Auch wenn der Schwarzmarkthandel In-Time streng verboten ist, handelt es sich Out-Time um eine bewusst abgestimmte Spielmechanik. Sie dient als Spielangebot, um das Alltagsgefühl einer echten Mangelsituation für alle spürbarer und dynamischer zu gestalten.

Auf dem Schwarzmarkt kann ausschließlich RapidCare 1 gehandelt werden, da RapidCare 2 und RapidCare Liquid zu stark kontrolliert sind.

Das Bunkern von RapidCare im OT, um es einfach so ins Spiel einzubringen, ist grundsätzlich zu unterlassen. Die geregelte Verteilung über die Sektion Medizin sowie die alternative Beschaffung über den Schwarzmarkt sind zentrale Spielmechaniken, die nicht umgangen werden dürfen.

ANWENDUNG VON RAPIDCARE

RapidCare 1 wird direkt in oder auf die Wunde aufgetragen. Eine vorherige Reinigung des Wundfeldes ist dringend anzuraten, da die einsetzende Regeneration sonst Fremdkörper einschließen kann – was die spätere medizinische Nachversorgung massiv verkompliziert. Die regenerative Wirkung von RapidCare setzt umgehend ein und ermöglicht dem Verwundeten, schnell wieder einsatzfähig zu sein. Allerdings entbindet die Behandlung mit RapidCare nicht von einer gründlichen Nachversorgung in der Sektion Medizin.

Nur akkreditierte Combat-, Field- und Basis-Mediziner verfügen über die nötige Ausbildung, um RapidCare 1 so effektiv einzusetzen, dass die Dose nicht sofort komplett verbraucht ist.

Die Anwendung von RapidCare 2 und RapidCare Liquid erfordert ein tiefgehendes Verständnis komplexer Verletzungsmuster sowie die Fähigkeit zur medizinischen Indikation. Die notwendige Einweisung in das Präparat wird im Rahmen der Facheinweisung durch die Sektion Medizin vermittelt.

Auch wenn der Besitz von RapidCare 1 streng geregelt ist (siehe oben), darf RapidCare in akuten Notsituationen natürlich von jedem benutzt werden. Allerdings schlägt sich der fehlende medizinische Hintergrund direkt in der Effizienz nieder: Wer kein ausgebildeter Medic ist, versteht das Präparat nicht fachgerecht zu dosieren was dazu führt, dass deutlich mehr verwendet werden muss (die Dose gilt nach einer Behandlung als leer).



QUALITÄTEN (OPTIONALES SPIELANGEBOT)

Das Spiel mit den verschiedenen Qualitäten von RapidCare ist ein optionales Spielangebot. Ziel dieser Mechanik ist es, durch mögliche Nebenwirkungen und Haltbarkeiten mehr Spieltiefe in das Medic-Spiel zu bringen und die Nachversorgung spürbarer zu gestalten. Als zweiter

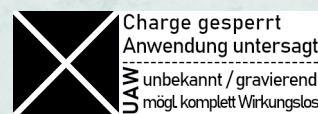
wesentlicher Aspekt dient das Angebot dazu, das Schwarzmarktspiel zu stärken und neue Spielanreize zu schaffen – etwa indem minderwertige Ware über den Schwarzmarkt eingetauscht oder Medizinpersonal In-Time bestochen wird, um bei der Ausgabe eine bessere Qualität zu erhalten.

CHARGEN-AUFKLEBER

Die Qualität einer Dose wird über einen gut sichtbaren Chargen-Aufkleber direkt auf der Dose dargestellt. Die Qualität einer Charge wird über eine Spielmechanik ermittelt, die den Herstellungsprozess in der IRD simuliert.

Selbst produzierte Dosen, die in der Sektion Medizin abgegeben werden, werden vor der erneuten Ausgabe durch die Spielleitung entsprechend gelabelt. RapidCare Dosen die während des Spiels hergestellt werden, werden direkt im Anschluss durch die IRD gelabelt.

Neben der Qualitätsstufe enthalten die Aufkleber auch prägnante Stichpunkte zu den typischen Unerwünschten Arzneimittelwirkungen (UAW) der jeweiligen Charge. Diese Angaben dienen den Spielenden primär als gedankliche Orientierungs- und Gedächtnisstütze. Sie sind ausdrücklich nicht als abschließende oder starre Vorgabe zu verstehen, sondern bieten Inspiration für das Ausspielen der Symptome vor Ort.



NEBENWIRKUNGEN

Auch wenn Nebenwirkungen rein optional sind, so gehören sie doch fest zum Spielgefühl und machen sie das Verletzungsspiel erst spannend, realistisch und bringt wertvolles Drama in die Szene!

Es gibt keine feste Vorgabe, welche Nebenwirkungen eintreten. Ob man ein einzelnes Symptom wählt oder mehrere kombiniert, liegt ganz im Ermessen der Spielenden. Nutzt die Beispiele als Inspiration für euer Spiel.



Alpha-Charge (Blau) – Standardgüte

Entsteht, wenn hochwertige Rohstoffe zur Verfügung stehen und die Fertigungsanlagen optimal kalibriert und aufeinander abgestimmt sind. Das Präparat erreicht die vorgegebene Qualität: Maximale Haltbarkeit, volle Wirksamkeit und nur geringe Nebenwirkungen.

... direkt nach der Anwendung

- leichtes Kribbeln
- kurzes Wärmegefühl
- leichtes Brennen
- leichtes Spannungsgefühl

... im weiteren Verlauf

- spürbare Entspannung der Wunde
- Schmerzen nehmen deutlich ab
- die Wunde wirkt stabiler
- Entzündungszeichen nehmen schnell ab
- Charakter fühlt sich sicherer und belastbarer
- Nebenwirkungen bleiben gering



Beta-Charge (Gelb)

Durch leicht verunreinigte Ausgangsstoffe oder kleinere Abweichungen bei den Einstellungen der Produktionsanlagen zu Qualitätseinbußen. Die Parameter liegen zwar noch im zulässigen Toleranzbereich, das Präparat ist jedoch in Haltbarkeit oder Wirksamkeit spürbar eingeschränkt. Die Anwendung führt in der Regel zu verstärkten Nebenwirkungen.

... direkt nach der Anwendung

- deutliches Kribbeln
- mäßiges Brennen
- Druck- oder Spannungsgefühl
- leichte Erschöpfung

... im weiteren Verlauf

- die Wunde stabilisiert sich langsam
- Schmerzen lassen langsam nach
- Entzündung und Schwellung können zunächst bestehen bleiben



Gamma-Charge (Rot)

Eine Charge, bei der minderwertige Rohstoffe verwendet wurden oder Fehler bei der Anlagenkalibrierung und Prozesssteuerung aufgetreten sind. Die Zusammensetzung ist stark beeinträchtigt, wodurch Haltbarkeit und Wirkung massiv herabgesetzt sind. Sie darf offiziell nur in absoluten Notfällen eingesetzt werden und geht mit erheblichen Nebenwirkungen einher.

... direkt nach der Anwendung

- starkes Brennen
- stechender / pochender Schmerz
- Zittern
- Hitzewallung
- kurze Übelkeit
- Schwindel
- Spannungsgefühl an der Wunde

... im weiteren Verlauf

- langsamer oder unsicherer Wirkungseintritt
- vorübergehende Schwellung
- stärkere Müdigkeit
- leichtes Fieber oder Frösteln
- Wundschmerzen bleiben länger bestehen,
- Wirkung kann schwächer als erwartet sein



Gespernte Charge (Schwarz)

Diese Charge ist während der Fertigung durch missglückte Abstimmungen oder schlechte Ausgangsrohstoffe so stark degradiert, dass sie bei der Qualitätsprüfung durchgefallen ist. Eine Anwendung am Patienten ist untersagt. Dosen dieser Charge werden planmäßig der Vernichtung zugeführt. Wird eine solche Charge dennoch auf dem Schwarzmarkt beschafft und angewendet, gilt fürs Spiel: Sie ist entweder völlig wirkungslos oder löst extrem schwere, teils gefährliche Nebenwirkungen aus.

HOW TO

Zur Herstellung von RapidCare 1 benötigst Du eine der folgenden Dosen Rasierschaum in Reisegröße:



Nivea Men Rasierschaum Sensitiv
Reisegröße 50 ml
(erhältlich in diversen Drogeriemärkten)



Isana Men Rasierschaum Sensitiv
Reisegröße 50 ml
(Eigenmarke von Rossmann)



Labelgröße: 11,2 cm breit, 7,6 cm hoch

Druckvorlage siehe Anhang

oder als Download: http://regelwerk.prim-larp.de/Vorlage_RapidCare-1.zip

Die 75 ml Variante soll künftig nicht mehr hergestellt werden.

Vorhandene Bestände können weiterhin im Spiel aufgebraucht werden.

Beim ausdrucken darauf achten, dass das Dokument auf 100% skaliert ist.

[illegible]

50ML

GM0

RC-1

RAPIDCARE

FOAM EMULSION FOR EXTERNAL APPLICATION

STORE AT 2-8°C

SHAKE BEFORE APPLICATION

CONTAINS 350 UNITS RAPIDCARE - I IN 1ML EMULSION FOAM

EMULSION FOAM CONTAINS
 POLYOXYETHYLENMONOSTEARATE,
 GLYCEROL MONOSTEARATE, SORBIC ACID,
 SODIUM CHLORIDE, SODIUM CITRATE,
 SACCHARIN SODIUM, PURIFIED WATER

EXP. DATE

BATCH NO.

RAPIDCARE

RC-1

FOR EXTERNAL USE